Co-funded by the European Union

abcd4me

Migrants Entrepreneurship for Inclusion

ABCD4ME - Desarrollo de competencias basado en APPs para la iniciativa empresarial de los migrantes

MANUAL PEDAGÓGICO

Resultado del proyecto 4

Contenido

Introducción 6

1. Conceptos básicos relevantes Potenciar el espíritu empresarial de los migrantes mediante la enseñanza digital y las aplicaciones 8

1.1. La enseñanza digital: una revolución pedagógica 8

1.1.1. Conceptualización de la enseñanza digital 9

1.1.2. Herramientas y plataformas digitales de enseñanza 10

1.2. Aplicaciones en la enseñanza digital 12

1.2.1. Aprendizaje personalizado 12

1.2.2. Aprendizaje interactivo 12

1.2.3. Aprendizaje en colaboración 12

1.2.4. Flexibilidad y accesibilidad 12

1.2.5. Feedback instantáneo 13

1.2.6. Desarrollo de competencias 13

1.3. Educación empresarial para migrantes: Cultivando nuevos horizontes 13

1.3.1. Definición del espíritu empresarial de los migrantes 14

1.3.2. La educación empresarial de los migrantes: Un enfoque especializado 14

1.4. ABCD4ME: Una convergencia estratégica de conceptos 14

1.4.1. Alinear la enseñanza digital con el espíritu empresarial de los migrantes 15

1.4.2. Estrategias pedagógicas para ABCD4ME 15

1.4.3. Posibles retos y soluciones desde el punto de vista pedagógico 16

2. Apoyo metodológico 17

2.1. Introducción 17

2.2. Métodos de formación eficaces 18

2.2.1. Comprender a sus alumnos 19

2.2.2. Crear un entorno de aprendizaje propicio 19

2.2.3. Mantener la practicidad 19

2.3. Gamificación 21

2.3.1. Objetivo y aplicación de la gamificación: 21

2.3.2. Propósito y aplicación del aprendizaje basado en juegos: 21

2.4. Integrar las aplicaciones en la educación 23
2.4.1. Identificar los objetivos de aprendizaje 23
2.4.2. Centrarse en las competencias prácticas 23
2.4.3. Proporcionar apoyo y orientación 23
2.4.4. Promover la práctica 24
2.5. Evaluación 25
2.5.1. Exámenes integrados en la plataforma 25
2.5.2. Utilización de preguntas de autoevaluación 25
2.5.3. Evaluación basada en proyectos / Aplicación práctica 25
2.5.4. Simulaciones y juegos de rol 25
2.5.5. Evaluación entre iguales 25
2.5.6. Presentaciones / Presentación de una idea de negocio 26
2.6. Utilización del ODD 26
3. Recomendaciones prácticas centradas en las Unidades de Aprendizaje (Apps) 27
3.1. Unidad 1: Familiarizar a los profesionales de la EFP con los retos de la economía digital y las soluciones para la iniciativa empresarial de los migrantes 30
3.2. Unidad 2: Capacitar a los emprendedores migrantes en la economía digital 33
3.3. Unidad 3 - Orientar a los emprendedores migrantes para crear empresas viables a través de la economía digital 37
3.4. Unidad 4: Mostrar a los migrantes herramientas empresariales y de emprendimiento para triunfar en la economía digital 42
3.5. Unidad 5: Marketing para emprendedores migrantes en la economía digital 49
4. 4. Buenas prácticas 55
4.1. Crédal - Una cooperativa de financiación ética 55
4.1.1. Comprender el "Crédal 55
4.1.2. Vínculos entre Crédal y el proyecto ABCD4ME y el grupo destinatario 55
4.1.3. Enlace/referencia 56
4.2. Proyecto de formación empresarial y subvenciones (OIM Türkiye) 57
4.2.1. Comprensión del "Proyecto de formación empresarial y subvenciones" 57
4.2.2. Cómo se vinculan estas formaciones y subvenciones con el proyecto ABCD4ME y el grupo destinatario 58
4.2.3. Enlace/referencia 58

4.3. FoodCloud - Facilitar el intercambio de alimentos 59
4.3.1. Entendiendo "FoodCloud 59
4.3.2. Relación de "FoodCloud" con el proyecto ABCD4ME y el grupo destinatario 60
4.3.3. Enlace/referencia 60
4.4. Herramientas empresariales para la economía digital 61
4.4.1. Gestión de proyectos y aplicaciones organizativas 61
4.4.2. Contabilidad y finanzas 62
4.4.3. Comunicación y colaboración en línea: 62
4.4.4. Multimedia y medios sociales 63
4.4.5. Gestión, análisis e investigación de datos 63
4.4.6. Software de gestión personal y de relaciones con los clientes (CRM) 64
4.5. Gabor Balogh y "Trucksters 65
4.5.1. Comprender "Gabor Balogh y los camiones" 65
4.5.2. Relación de "Trucksters" con el proyecto ABCD4ME y el grupo destinatario 65
4.5.3. Enlace/referencia 66
5. Lecturas adicionales/recomendaciones 67
5.1. Aprendizaje basado en aplicaciones 67
5.1.1. El aprendizaje de la conciencia fonológica y la comprensión de la lectura de palabras a través de aplicaciones y sus beneficios específicos para los alumnos con bajo rendimiento escolar 67
5.1.2. Aplicaciones de teléfonos inteligentes para el progreso del aprendizaje y la revisión de cursos 67
5.2. Gamificación 68
5.2.1. Ramificaciones de la gamificación en el aprendizaje 68
5.2.2. ¿Jugar duro, estudiar duro? La influencia de la gamificación en el compromiso de los estudiantes con el estudio 69
5.3. Educación de los migrantes (para el éxito de la integración y el espíritu empresarial) 69
5.3.1. La educación intercultural como herramienta para la integración de los migrantes 69
5.3.2. Medidas de apoyo a los emprendedores migrantes en fase inicial 70
5.4. Educación digital 70
5.4.1. Título: OCDE - Perspectivas de la educación digital 2021 70
5.4.2. UNESCO - TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN (2023) 71
5.5. Espíritu empresarial 72

5.5.1. Empezar con el porqué: cómo los grandes líderes inspiran a todos a actuar 72
5.5.2. 7 Hábitos de la Gente Altamente Efectiva: Poderosas lecciones de cambio personal 73

Introducción

En el floreciente campo de la educación y formación de adultos, el proyecto ABCD4ME "Apps Based Competence Development for Migrant Entrepreneurship" emerge como un faro de innovación, especialmente en lo que se refiere a la facilitación de iniciativas empresariales de migrantes. Esta breve introducción esboza lo que los profesionales dedicados a fomentar el espíritu empresarial de los migrantes en la economía digital pueden esperar de este Manual Pedagógico.

El capítulo inicial, "Conceptos básicos pertinentes para mejorar el espíritu empresarial de los migrantes mediante la enseñanza digital y las aplicaciones", que sigue a esta introducción, sienta las bases de un paradigma pedagógico transformador. Al aprovechar las herramientas digitales y los recursos basados en aplicaciones, los educadores están equipados para satisfacer las necesidades dinámicas y variadas de los emprendedores migrantes, cuyas aspiraciones y riqueza cultural son activos indispensables en el tejido económico mundial.

Además, este documento profundiza en la esencia de la educación empresarial de los migrantes, subrayando su importancia como foco especializado dentro del ecosistema empresarial. El proyecto ABCD4ME y, en particular, este documento, trascienden las meras competencias empresariales y abarcan la sensibilidad cultural, la resiliencia y la comprensión del mercado local. El objetivo no es sólo impartir conocimientos, sino cultivar un terreno fértil a partir del cual los emprendedores migrantes puedan crecer, enriqueciendo tanto sus vidas como las comunidades en las que se integran.

A medida que profundices en este manual, considéralo un puente que une el potencial de los emprendedores migrantes con las amplias oportunidades de la economía digital. El capítulo "Apoyo metodológico" sienta las bases de un marco metodológico innovador y de apoyo, adaptado específicamente a quienes emprenden un viaje empresarial en un nuevo panorama cultural y económico.

El capítulo "Recomendaciones prácticas centradas en las unidades de aprendizaje" ofrece una mezcla de aplicaciones prácticas, ritmo personalizado y aprendizaje interactivo. Los educadores pueden adaptar su enfoque para satisfacer las diversas necesidades de los alumnos. Se profundiza en los detalles de estas metodologías, ofreciendo recomendaciones prácticas para garantizar que la educación no sólo sea accesible, sino también impactante, capacitando a los migrantes para aprovechar las oportunidades empresariales que se les presenten.

La sección "Buenas prácticas" muestra aplicaciones reales de los principios esbozados en el proyecto ABCD4ME. Destaca iniciativas como la financiación ética de Crédal, las becas de formación y proyectos de la OIM en Turquía y FoodCloud en Irlanda. Estos estudios de casos demuestran el impacto positivo de la financiación ética, la formación en competencias digitales y la tecnología innovadora en la iniciativa empresarial de los migrantes, y sirven de modelo tanto para los profesionales de la EFP como para los emprendedores migrantes.

El capítulo final sobre "Lecturas adicionales y recomendaciones" concluye este manual con una selección de recursos. Estas lecturas complementan las ideas prácticas proporcionadas en el manual e inspiran el aprendizaje y la adaptación continuos en el panorama de la educación empresarial de los migrantes.

Co-funded by the European Union

Este Manual Pedagógico, financiado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea, es un Recurso Educativo Abierto (REA), que encarna la filosofía del intercambio y la colaboración abiertos. Pretende ser una guía completa para mejorar el desarrollo profesional de los educadores y formadores que trabajan con emprendedores migrantes.

El consorcio del proyecto desea que todos los lectores de este documento obtengan el mayor beneficio posible del mismo, con la esperanza de que les sirva de valiosa herramienta en su práctica profesional. Que este recurso les capacite para apoyar a las personas y comunidades a las que sirven, garantizando que los emprendedores migrantes puedan aprovechar todo el potencial de la economía digital.

1. Conceptos básicos pertinentes Potenciar el espíritu empresarial de los migrantes mediante la enseñanza digital y las aplicaciones

En una economía global en constante evolución, no se puede exagerar la importancia de la educación empresarial, especialmente en lo que respecta a los emprendedores migrantes. El proyecto ABCD4ME subraya un enfoque pedagógico transformador destinado a empoderar a los emprendedores migrantes a través de una sinergia de metodologías de enseñanza digital y recursos de aprendizaje basados en aplicaciones. Esta completa guía tiene por objeto dotar a los educadores de adultos, formadores y profesores de ideas y herramientas pertinentes que se ajusten al espíritu de una educación empresarial dinámica, inclusiva y eficaz para los migrantes.

Este capítulo está totalmente dedicado a transmitir los conceptos básicos que son relevantes para este proyecto y para los educadores de adultos que se dedican a fomentar el espíritu empresarial de los migrantes utilizando el aprendizaje basado en aplicaciones para el desarrollo de competencias. Hemos identificado dos temas principales que sientan las bases de este manual pedagógico: **la enseñanza digital y las aplicaciones,** por un lado, y **la educación empresarial de los migrantes,** por otro.

Hay mucho que decir sobre estos dos temas y, por suerte, también hay una oferta cada vez mayor de materiales para los profesionales que se dedican a ello. Por eso hemos optado por intentar hacer hincapié en los aspectos más significativos y prácticos para dirigirnos a los usuarios y sus necesidades.

1.1. Enseñanza digital: una revolución pedagógica

En el ámbito transformador de las metodologías educativas, la enseñanza digital anuncia una revolución que supone un cambio de paradigma en las prácticas pedagógicas. Ofrece un conducto dinámico para mejorar las experiencias de aprendizaje, en particular para los estudiantes adultos, mediante la fusión de los avances tecnológicos con los principios pedagógicos (Selwyn, 2011)[1] .

La enseñanza digital facilita un entorno centrado en el alumno, fomentando la flexibilidad y la accesibilidad más allá de los límites espaciales y temporales del aula tradicional. Aprovecha un sinfín de herramientas y plataformas digitales, desde sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) hasta aplicaciones multimedia, mejorando la transmisión de contenidos curriculares a través de diversos formatos atractivos e interactivos como vídeos, podcasts y seminarios web.

Esta innovación en las metodologías de enseñanza anima a los educadores de adultos a curar e impartir contenidos de una manera que resuene con las diversas preferencias de aprendizaje y experiencias de vida de los estudiantes adultos, apoyando así trayectorias de aprendizaje más personalizadas y significativas (Knowles, 1973)[2] .

[1] Selwyn, N. (2011). Educación y tecnología: Cuestiones y debates clave. Continuum

[2] Knowles, M. S. (1973). The adult learner: A neglected species. Gulf Publishing Company

Co-funded by the European Union

Así pues, la enseñanza digital se erige en piedra angular del panorama educativo contemporáneo, imbuida del potencial para catalizar experiencias de aprendizaje transformadoras caracterizadas por la pertinencia, el compromiso y la innovación continua.

Aún está por demostrar cómo nuestros sistemas educativos de todos los niveles consiguen integrar la enseñanza digital en su práctica diaria. Mientras que para muchos se ha convertido en algo natural, hay otros que hasta ahora no tienen experiencia con estos métodos. Recomendamos ser conscientes de ello, más aún cuando se trabaja con emprendedores migrantes y con los que van a serlo. Dependiendo de su educación digital, esto puede representar un obstáculo adicional. Considere la posibilidad de hacer un inventario al respecto y comprobar si son necesarias acciones adicionales para utilizar el ámbito digital de forma adecuada.

1.1.1. Conceptualizar la enseñanza digital

La enseñanza digital es una estrategia pedagógica contemporánea que incorpora la tecnología para facilitar y mejorar la experiencia de aprendizaje (Bates, 2015)[3] . Implica el uso de diversas herramientas y plataformas digitales que permiten a los educadores impartir contenidos, involucrar a los alumnos y evaluar el rendimiento en un entorno de aprendizaje en línea o mixto.

En esencia, la enseñanza digital va más allá del simple uso de la tecnología para transmitir contenidos. Abarca un enfoque holístico en el que la tecnología se entreteje en el tejido de los procesos de enseñanza y aprendizaje, amplificando la accesibilidad, el compromiso y la personalización (Laurillard, 2012)[4] . Para los emprendedores migrantes, esto significa romper las barreras tradicionales como el idioma y la geografía, y facilitar el aprendizaje continuo incluso en medio de la movilidad.

Una vez más, es importante prestar atención al nivel de experiencia previa con el aprendizaje digital. Esto es especialmente relevante cuando se trabaja con grupos de tamaño medio o grande. Tenga en cuenta que los niveles heterogéneos de experiencia previa con el aprendizaje digital no significan necesariamente que esto vaya a ser un obstáculo para aplicar el método de enseñanza digital. El principal efecto es que requerirá una atención adicional a la hora de introducir las herramientas digitales atendiendo a las necesidades de los alumnos.

[3] Bates, A. W. (2015). La enseñanza en la era digital. Tony Bates Associates Ltd.

[4] Laurillard, D. (2012). La enseñanza como ciencia del diseño: Construyendo Patrones Pedagógicos para el Aprendizaje y la Tecnología. Routledge.

Co-funded by the European Union

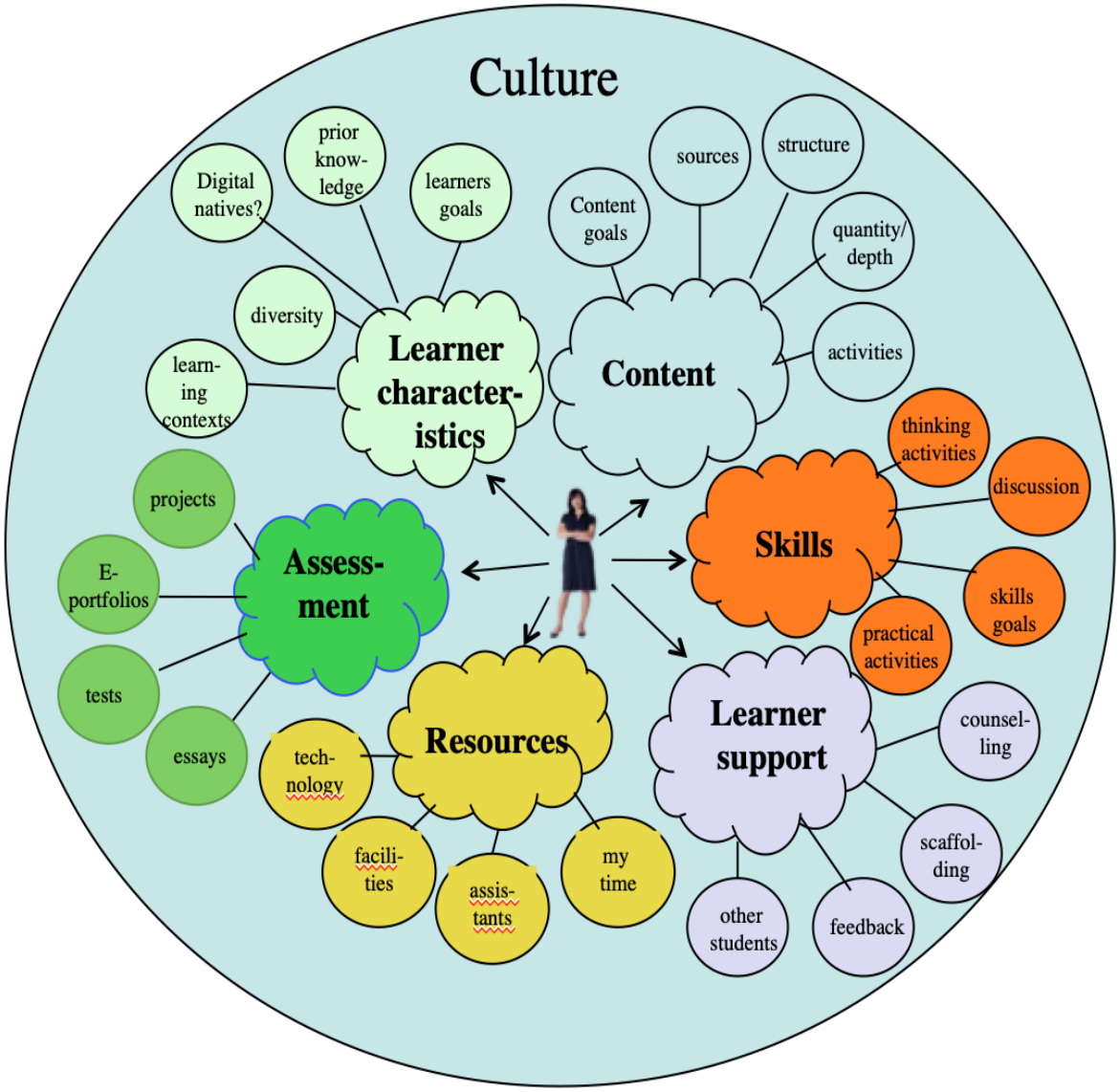


Figura 1 - "Un ejemplo de entorno de aprendizaje" de Teaching in a Digital Age - Second Edition de Anthony William (Tony) - véase: https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/part/chapter-5-building-an-effective-learning-environment/

1.1.2. Herramientas y plataformas de enseñanza digital

Cada vez son más las herramientas y plataformas disponibles para aplicar el aprendizaje digital. Existen sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) como Moodle, LearnPress o Blackboard, que ofrecen una plataforma centralizada para gestionar los cursos. Además, herramientas como Zoom y Microsoft Teams permiten la comunicación y colaboración síncrona. Por su parte, apps como Duolingo o Babbel pueden apoyar la adquisición de idiomas por parte de los migrantes, y plataformas como Coursera o Udemy ofrecen cursos sobre emprendimiento. Recomendamos visitar algunas de estas plataformas y buscar materiales adicionales que puedan complementar lo que ofrece este proyecto. Es posible que encuentres material que pueda ser útil para los beneficiarios con los que trabajas.

Co-funded by the European Union

Aquí tiene algunos enlaces útiles:

1. **Coursera - https://www.coursera.org/**

Coursera ofrece una amplia variedad de cursos en colaboración con las mejores universidades y organizaciones de todo el mundo. Hay disponibles muchos cursos relacionados con el emprendimiento y los negocios.

2. **Udemy - https://www.udemy.com/**

Udemy es una plataforma en la que expertos de diversos campos crean cursos sobre infinidad de temas. Hay numerosos cursos adaptados al emprendimiento y al desarrollo de habilidades.

3. **edX - https://www.edx.org/**

Similar a Coursera, edX ofrece cursos de nivel universitario en varias disciplinas, como emprendimiento, finanzas y marketing.

4. **FutureLearn - https://www.futurelearn.com/**

En colaboración con las mejores universidades internacionales, FutureLearn ofrece una amplia gama de cursos. Suelen tener cursos centrados en los negocios y el espíritu empresarial, que pueden ser muy beneficiosos para los migrantes que quieren empezar o ampliar sus empresas.

5. **Khan Academy - https://www.khanacademy.org/**

Khan Academy ofrece contenidos educativos gratuitos. Aunque es más conocida por asignaturas como matemáticas y ciencias, tiene contenidos sobre economía y finanzas que pueden ser valiosos para emprendedores en ciernes.

Figura 2 - Imagen: Colección de logotipos de plataformas populares de e-Learning.

1.2. Aplicaciones en la enseñanza digital

La aplicación de aplicaciones en el panorama de la enseñanza digital es fundamental, ya que proporciona flexibilidad y una interfaz fácil de usar que fomenta la participación del alumno. Aplicaciones como Duolingo, Quizlet y Kahoot fomentan la interactividad y la gamificación en el aprendizaje, mejorando la motivación y la retención del alumno (Deterding, 2012). El uso de aplicaciones como medio para promover el aprendizaje tiene más aspectos. Permiten un aprendizaje personalizado, interactivo, colaborativo, flexible y accesible. Las aplicaciones pueden proporcionar retroalimentación instantánea y apoyar el desarrollo de habilidades de esta manera.

1.2.1. Aprendizaje personalizado

Las aplicaciones ofrecen un potencial único para el aprendizaje personalizado. Pueden adaptar el contenido en función del perfil de cada alumno, atendiendo así a su ritmo y estilo de aprendizaje. Se ha demostrado que este enfoque a medida aumenta las tasas de retención y la comprensión general (Kulik, 2003)[5] . Algunas aplicaciones de aprendizaje de idiomas utilizan algoritmos para ajustar los ejercicios en función del rendimiento del alumno.

1.2.2. Aprendizaje interactivo

Las funciones interactivas habituales en las aplicaciones educativas, como los cuestionarios, las fichas y las simulaciones, fomentan la participación activa. Estas herramientas fomentan el aprendizaje en profundidad al permitir a los estudiantes aplicar, poner a prueba y reforzar sus conocimientos (Clark & Mayer, 2016)[6] . Este es uno de los elementos más cruciales para reforzar y promover realmente la experiencia de aprendizaje. El desarrollo de conocimientos y habilidades se convierte en un proceso vívido.

1.2.3. Aprendizaje colaborativo

Muchas aplicaciones facilitan la colaboración, salvando las barreras geográficas. Plataformas como Google Classroom o Trello permiten la interacción en tiempo real entre los alumnos, fomentando los debates, los comentarios de los compañeros y los proyectos colaborativos (Dillenbourg, 1999)[7] . En el proyecto Erasmus+ CollaborArt, los socios del proyecto crearon una aplicación que incluso permite a los usuarios realizar tareas en colaboración, cargando, debatiendo y enviando datos. (véase https://www.collaborart-project.eu/)

1.2.4. Flexibilidad y accesibilidad

Utilizar el dispositivo móvil para consumir información se ha convertido en un hábito muy común. La gente no sólo consume programas de entretenimiento cuando se desplaza al trabajo en transporte público.

[5] Kulik, J. A. (2003). Efectos del uso de la tecnología educativa en la enseñanza primaria y secundaria: What controlled evaluation studies say. SRI International.

[6] Clark, R. C., y Mayer, R. E. (2016). E-learning y la ciencia de la instrucción: Directrices probadas para consumidores y diseñadores de aprendizaje multimedia. John Wiley & Sons.

[7] Dillenbourg, P. (1999). ¿Qué se entiende por aprendizaje colaborativo? Collaborative-learning: Cognitive and Computational Approaches, 1-19.

También leen las noticias o simplemente se comunican con sus compañeros o familiares mientras se desplazan. Las aplicaciones educativas ofrecen la ventaja de aprender "sobre la marcha". Los alumnos pueden acceder a los contenidos en cualquier momento y lugar, lo que hace que la educación sea más inclusiva y accesible. Esta flexibilidad es especialmente beneficiosa para los estudiantes adultos que compaginan múltiples responsabilidades (Sharples et al., 2007)[8] .

1.2.5. Comentarios instantáneos

La retroalimentación instantánea es una gran ventaja de todo tipo de herramientas educativas digitales. En particular, muchas aplicaciones educativas proporcionan retroalimentación instantánea, lo que permite a los alumnos identificar y abordar sus puntos débiles con prontitud. Este sistema de respuesta inmediata puede mejorar el proceso de aprendizaje, haciéndolo más iterativo y adaptativo (Shute, 2008)[9] .

1.2.6. Desarrollo de competencias

Algunas aplicaciones se centran en el desarrollo de habilidades específicas como el pensamiento crítico, la resolución de problemas o incluso la codificación. Plataformas como Lumosity o Grasshopper se han diseñado con la intención explícita de perfeccionar competencias concretas, complementando los contenidos educativos tradicionales. El proyecto ABCD4ME fomenta el desarrollo de competencias de los formadores que se dirigen a los emprendedores migrantes. Los materiales ofrecen a los formadores un modelo de lo que puede hacerse también con los beneficiarios.

1.3. Educación empresarial para migrantes: Cultivando nuevos horizontes

El concepto de educación empresarial para migrantes transmite esperanza, empoderamiento y resiliencia en un mundo cada vez más interconectado. Los migrantes, que a menudo se enfrentan a diversos retos, traen consigo una gran cantidad de experiencias, culturas y perspectivas que pueden aprovecharse para fomentar iniciativas empresariales innovadoras. Al ofrecer marcos educativos adaptados a las necesidades específicas de los migrantes, no sólo les permitimos desenvolverse y prosperar en sus nuevos entornos, sino que también enriquecemos a la comunidad de acogida con ideas y enfoques nuevos. Esta educación va más allá de la visión empresarial tradicional, integrando la sensibilidad cultural, la comprensión del mercado local y el fomento de la resiliencia. Como educadores, nuestra misión es proporcionar a estos emprendedores en ciernes las herramientas, los recursos y la confianza que necesitan para convertir sus aspiraciones en éxitos tangibles. Al hacerlo, cultivamos nuevos horizontes tanto para los migrantes como para las comunidades de las que pasan a formar parte integrante, impulsando el crecimiento económico, fomentando la inclusión y tendiendo puentes entre poblaciones diversas.

[8] Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2007). A theory of learning for the mobile age. The Sage handbook of e-learning research, 221-247.
[9] Shute, V. J. (2008). Focus on formative feedback. Review of educational research, 78(1), 153-189.

Co-funded by the European Union

1.3.1. Definición del espíritu empresarial de los migrantes

El espíritu empresarial de los migrantes se refiere a las actividades empresariales emprendidas por personas que se han desplazado a través de las fronteras nacionales, en busca de mejores oportunidades y a menudo impulsados por una combinación de necesidad y aspiración (Light & Gold, 2000)[10] . Estos emprendedores aportan una mezcla de sus conocimientos culturales nativos y los de sus países de acogida, creando empresas que a menudo abastecen a nichos de mercado o salvan las distancias entre comunidades diversas. Aunque muchos emprendedores migrantes se aventuran inicialmente en sectores con menores barreras de entrada, como los servicios de alimentación, el transporte o el comercio minorista, cada vez son más los que se introducen en la tecnología, las finanzas y otros sectores, aprovechando sus perspectivas únicas para la innovación. Reconocer y comprender las características distintivas y los retos potenciales a los que se enfrentan los emprendedores migrantes es crucial tanto para los responsables políticos como para los educadores, ya que permite el desarrollo de sistemas de apoyo específicos y programas educativos que pueden permitir a estos emprendedores prosperar y contribuir significativamente a sus comunidades de adopción.

1.3.2. Educación empresarial para migrantes: Un enfoque especializado

La educación empresarial para migrantes es un enfoque específico que dota a los emprendedores migrantes de las herramientas y habilidades necesarias para superar los retos específicos a los que se enfrentan en sus países de acogida. A diferencia de la educación empresarial tradicional, este enfoque especializado tiene en cuenta las diferencias culturales, sociales y económicas que suelen encontrar los migrantes (Volery, T. (2007)[11] . Hace hincapié en la importancia de comprender la dinámica del mercado local, integrando al mismo tiempo las ricas experiencias y las diversas perspectivas que los migrantes traen de sus países de origen. Esta forma de educación no sólo aborda aspectos como la perspicacia empresarial y el cumplimiento de la normativa, sino que también profundiza en la asimilación cultural, el dominio del idioma y la creación de redes. Educar a los emprendedores migrantes requiere un enfoque matizado. Adaptando el contenido educativo a las experiencias únicas de los emprendedores migrantes, los educadores pueden proporcionar un apoyo más pertinente e impactante, ayudando a estos emprendedores a aprovechar su potencial e impulsar el crecimiento socioeconómico en sus comunidades de adopción.

1.4. ABCD4ME: Una convergencia estratégica de conceptos

El proyecto ABCD4ME abarca la confluencia de la enseñanza digital y la educación empresarial de los migrantes. La visión del proyecto se manifiesta a través del desarrollo y la difusión de recursos y metodologías de aprendizaje basados en aplicaciones, adaptados para satisfacer las necesidades cambiantes de los emprendedores migrantes.

[10] Light, I. & Gold, S. J. (2000). Ethnic Economies. San Diego, CA: Academic Press

[11] Espíritu empresarial étnico: A Theoretical Framework. En L.P. Dana (Ed.), Handbook of Research on Ethnic Minority Entrepreneurship. Cheltenham: Edward Elgar)

Co-funded by
the European Union

1.4.1. Alinear la enseñanza digital con el espíritu empresarial de los migrantes

En el marco del proyecto ABCD4ME, la estrategia central es alinear la enseñanza digital con el espíritu empresarial de los migrantes. Teniendo en cuenta la diversidad de orígenes, experiencias y aspiraciones de los emprendedores migrantes, los métodos de enseñanza digital deben adaptarse para abordar sus retos y oportunidades particulares. Aprovechando la tecnología, los educadores pueden ofrecer contenidos interactivos, culturalmente receptivos y lingüísticamente sensibles que tengan eco en este público.

Las plataformas digitales ofrecen la flexibilidad del aprendizaje a la carta, lo que permite a los migrantes compaginar sus estudios con otras responsabilidades. Además, la incorporación de escenarios del mundo real, estudios de casos y simulaciones digitales pertinentes para la iniciativa empresarial de los migrantes puede fomentar una comprensión más profunda de la dinámica del mercado local. A través de un enfoque de enseñanza digital bien alineado, el proyecto ABCD4ME tiene como objetivo capacitar a los educadores que trabajan con emprendedores migrantes con el conocimiento y las habilidades digitales esenciales para trabajar con personas que participan en su viaje empresarial en una nueva tierra, cerrando las brechas culturales y amplificando su potencial de éxito (Jones, & Li, 2019)[12] .

1.4.2. Estrategias pedagógicas para ABCD4ME

El proyecto ABCD4ME hace hincapié en el papel fundamental del desarrollo de competencias basado en aplicaciones para apoyar el espíritu empresarial de los migrantes. Reconociendo la movilidad inherente y los horarios variables de los emprendedores migrantes, el proyecto aprovecha la tecnología digital para ofrecer experiencias de aprendizaje flexibles y personalizadas.

Los educadores que trabajen dentro de este marco deben centrarse en el uso de contenidos adaptables que atiendan especialmente a los diversos orígenes culturales, los múltiples conocimientos lingüísticos y las distintas aspiraciones empresariales. Deberían integrarse módulos interactivos, cuestionarios y ejercicios basados en situaciones hipotéticas para promover el aprendizaje activo y facilitar la aplicación práctica de los conceptos teóricos. Dados los retos específicos a los que se enfrentan los emprendedores migrantes, como la navegación por un nuevo entorno empresarial o la comprensión de la normativa local, es imperativo que el contenido siga siendo actual, pertinente y arraigado en contextos del mundo real. Existe un amplio espectro de materiales disponibles, por ejemplo, diferentes tipos de apps que pueden aplicarse en función de las necesidades de los alumnos.

Para los educadores, el enfoque ABCD4ME exige una mezcla de métodos pedagógicos tradicionales y estrategias digitales innovadoras. Considere la posibilidad de probar diferentes combinaciones y céntrese también en la colaboración, la facilitación de debates en línea, el aprendizaje entre iguales y las oportunidades de tutoría. Todos estos métodos pueden mejorar enormemente la experiencia de aprendizaje. Es esencial mantener un canal abierto para recibir comentarios, ya que esto permite perfeccionar continuamente el contenido y las funciones de la aplicación.

[12] Digital Approaches in Migrant Entrepreneurship Education*. International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research)

Co-funded by the European Union

Por otra parte, reconociendo la posible brecha digital, los educadores deben asegurarse de que la aplicación siga siendo accesible, intuitiva y fácil de usar, proporcionando apoyo adicional de alfabetización digital si es necesario. El objetivo final es dotar a los emprendedores migrantes de las herramientas, los conocimientos y la confianza necesarios para prosperar, aprovechando el poder del aprendizaje basado en aplicaciones para colmar las lagunas informativas y de competencias (Smith y Nguyen, 2020)[13] .

1.4.3. Posibles retos y soluciones desde el punto de vista pedagógico

Desde un punto de vista pedagógico, el énfasis que pone el proyecto ABCD4ME en el uso de recursos digitales para los educadores y emprendedores migrantes que trabajan con este grupo destinatario, plantea retos distintos que requieren soluciones especializadas.

Uno de los retos más importantes es la creación de un plan de estudios que se adapte a alumnos de distintos orígenes culturales, lingüísticos y educativos. El proyecto ya ofrece esta posibilidad teniendo en cuenta las disparidades que pueden dar lugar a ritmos de aprendizaje diferentes, conocimientos básicos diversos y estilos de aprendizaje únicos. Desde el punto de vista pedagógico, la tarea de garantizar resultados de aprendizaje coherentes para un grupo tan heterogéneo es desalentadora. Además, la naturaleza digital de la plataforma a veces puede alejar a los alumnos que tienen una exposición limitada a la tecnología o a los que prefieren los entornos tradicionales de aprendizaje cara a cara.

Para hacer frente a estos retos pedagógicos, los educadores deben considerar la posibilidad de emplear un enfoque de instrucción diferenciada, en el que las estrategias de enseñanza se adapten en función de las necesidades individuales del alumno. La incorporación de elementos interactivos, como cuestionarios y simulaciones, puede adaptarse a diversos estilos de aprendizaje, garantizando el compromiso y la retención. Los enfoques de aprendizaje mixto, en los que los recursos digitales se complementan con encuentros físicos ocasionales o sesiones virtuales en directo, pueden ayudar a salvar la distancia entre las metodologías de aprendizaje digital y tradicional.

Además, desde el punto de vista educativo es esencial crear una comunidad en línea de apoyo en la que los alumnos puedan compartir sus experiencias, hacer preguntas y colaborar. Este ambiente deberá ser capaz de fomentar un entorno de aprendizaje enriquecedor. La evaluación continua y los mecanismos de retroalimentación también son cruciales para realizar un seguimiento de los progresos y adaptar las metodologías de enseñanza según sea necesario, garantizando que los objetivos pedagógicos del proyecto ABCD4ME se cumplan de forma coherente (Smith & Ahmed 2022)[14] .

Los capítulos siguientes profundizarán en estos temas, sobre todo desde una dimensión práctica. Se le presentarán todos los elementos de este proyecto y cómo se traducen en la dimensión profesional cuando se trabaja con emprendedores migrantes y se les refuerza en sus esfuerzos.

[13] Smith, A. & Nguyen, T. (2020). *App-based Learning in Entrepreneurship Education*. Journal of Digital Business Education)

[14] (Smith, J. & Ahmed, L. (2022)). *Pedagogical Innovations in Digital Entrepreneurship Education* (Innovaciones pedagógicas en la educación empresarial digital. Journal of Digital Learning)

Co-funded by
the European Union

2. Apoyo metodológico

En el capítulo sobre Apoyo metodológico, los lectores encontrarán información valiosa sobre una serie de temas relacionados con la enseñanza eficaz. Esto incluye ideas sobre métodos de enseñanza innovadores, el apasionante concepto de gamificación en la educación, estrategias para integrar apps en el proceso de aprendizaje, diversos enfoques de la evaluación y la utilización de la base de datos digital en línea para mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje. Estos temas son esenciales para los educadores que buscan mejorar sus habilidades pedagógicas y sacar el máximo partido del proceso de aprendizaje con apps.

2.1. Introducción

Enseñar a los migrantes interesados en crear empresas requiere enfoques y métodos específicos para abordar sus necesidades y retos. Los emprendedores migrantes suelen enfrentarse a condiciones más difíciles a la hora de crear una empresa que las personas que han crecido en el país de acogida.

La integración eficaz de estos métodos y enfoques pedagógicos podría contribuir a preparar a los migrantes para una carrera empresarial de éxito y a mejorar sus perspectivas en el mercado laboral. La flexibilidad es crucial, adaptando la enseñanza a las necesidades y capacidades individuales de los alumnos.

Figura 3 - Imágenes de standret y rawpixel.com en Freepik sobre retos empresariales.

Además de este manual pedagógico, el proyecto ABCD4ME proporciona dos kits para facilitar la utilización eficaz de la plataforma de aprendizaje. Los dos kits están disponibles en **la plataforma digital de formación del sitio web ABCD4ME**.

El Kit del formador explica el itinerario de formación, los requisitos previos para la formación, la estructura de la formación (incluida la duración, los puntos ECVET (CEDEFOP, 2023)[15] , la estructura de las unidades de aprendizaje y el contenido de las aplicaciones de aprendizaje). También aclara los distintos tipos de aplicaciones de aprendizaje y describe el proceso de exámenes y certificación de competencias. Además, incorpora preguntas de autoevaluación que los alumnos pueden utilizar.

[15] CEDEFOP. (2023). Sistema Europeo de Créditos para la Educación y la Formación Profesionales (ECVET). revisado el 18.12.2023 de https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/european-credit-system-vocational-education-and-training-ecvet

Co-funded by the European Union

En el apéndice se incluyen los descriptores del MEC (Marco Europeo de Cualificaciones), el MCER (Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas), un contrato y un ejemplo de la tarjeta de competencias (certificado de las competencias aprendidas).

El Kit del Aprendiz contiene información esencial sobre la formación y los exámenes, incluidos detalles sobre la duración de la formación, el contenido de la formación, el inicio de la formación y el proceso de examen junto con las instrucciones para iniciarlo. En el apéndice encontrará preguntas de autoevaluación, el contrato y un ejemplo de la tarjeta de competencias (certificado de las competencias aprendidas).

2.2. Métodos de formación eficaces

Para aprovechar al máximo la experiencia de aprendizaje con los conocimientos del proyecto ABCD4ME, recomendamos el aprendizaje semipresencial.

El aprendizaje combinado es un enfoque educativo que combina el aprendizaje presencial con el aprendizaje en línea. En este modelo, los estudiantes participan en actividades de aprendizaje tanto en un entorno físico, como un aula, como en un entorno virtual, a través de una plataforma en línea, como la Plataforma Digital de Aprendizaje ABCD4ME a través de APPs para mejorar las competencias emprendedoras para una economía digital.

El aprendizaje combinado tiene las siguientes características en común con los pilares del proyecto ABCD4ME:

- Sesiones presenciales: los alumnos asisten a sesiones/clases regulares en un lugar físico, donde pueden interactuar con el instructor y otros alumnos. Estas sesiones pueden ser tradicionales o basarse en metodologías más activas, como las que se muestran a continuación.
- Aprendizaje en línea: los alumnos también participan en actividades de aprendizaje en línea, a menudo a través de una plataforma educativa en línea. Esto puede incluir la entrega de contenidos multimedia, actividades interactivas, debates en línea y evaluaciones: las opciones son infinitas. ABCD4ME Apps Training se especializa en impartir las competencias digitales necesarias para el emprendimiento entre los migrantes.
- Flexibilidad: en cuanto a cuándo y dónde acceden los alumnos a los contenidos en línea, lo que les permite adaptarse a sus horarios, ritmos y preferencias de aprendizaje.
- Personalización: los alumnos tienen la oportunidad de progresar a su propio ritmo, revisar el material en línea y acceder a recursos adicionales en función de sus necesidades individuales.
- Interacción: tanto en el aula como en línea. Los alumnos pueden colaborar en las actividades y recibir comentarios tanto del instructor como de sus compañeros (Cornelsen eCademy & inside GmbH, 2023)[16] .

La combinación de la enseñanza presencial y en línea puede enriquecer la experiencia de aprendizaje al aprovechar los puntos fuertes de ambos enfoques.

[16] Cornelsen eCademy. (2023). *Integriertes Lernen, Blended Learning - Definition, Vorteile und Nachteile.* revisado el 18.12.2023 de https://www.ecademy-learning.com/ausbildung-digital/blended-learning/

En lo que respecta a las metodologías activas recomendadas, los educadores, profesores y formadores de EFP pueden crear una experiencia de aprendizaje práctica, adaptada e inclusiva para los migrantes con diferentes niveles de competencia lingüística, preparándolos para el emprendimiento en la economía digital de manera eficaz.

2.2.1. Comprender a sus alumnos

Comience por evaluar los conocimientos lingüísticos de sus alumnos. Reconozca los distintos niveles (a partir de A2. Puedes encontrar más información sobre el nivel de idioma en el MCER del Consejo de Europa, 2023[17]) y sus necesidades individuales, antecedentes y aspiraciones en materia de espíritu empresarial.

En el caso de los alumnos A2, proporcione apoyo lingüístico como paso fundamental. Ofrezca listas de vocabulario, lecciones de idiomas y herramientas de traducción para salvar la brecha lingüística en caso de que sea necesario. Esto incluye simplificar el lenguaje complejo al explicar conceptos técnicos. Utilice un lenguaje directo, evite la jerga y, sobre todo, anime a los alumnos a pedir aclaraciones cuando las necesiten. También puede utilizar ayudas visuales y multimedia como infografías, vídeos... para transmitir conceptos complejos de forma eficaz, haciendo que el contenido sea más accesible para todos los niveles lingüísticos.

2.2.2. Crear un entorno de aprendizaje propicio

Fomentar un aula o un espacio en línea seguro e inclusivo en el que todos los alumnos se sientan cómodos expresándose y haciendo preguntas (Holley y Steiner, 2005)[18] . Incluir la formación en competencia intercultural para abordar los matices de la comunicación empresarial digital y la creación de redes específicas de los orígenes de los alumnos migrantes podría ser un recurso útil para los alumnos. Garantizar que los migrantes tengan acceso a formación en comunicación, lengua y prácticas culturalmente sensibles y formarles en autoconfianza y resiliencia, ya que estas cualidades ayudan a superar incertidumbres y afrontar retos.

Cultivar una mentalidad de crecimiento entre los alumnos, haciendo hincapié en el valor de aprender de los fracasos y mejorar continuamente. Proporcionar una explicación más detallada de cómo la tutoría y el asesoramiento pueden ayudarles a desarrollar sus ideas y planes empresariales. Este apoyo puede consistir en compartir experiencias y consejos prácticos. Asimismo, ayude a identificar mentores adecuados.

2.2.3. Que sea práctico

Involucrar a los alumnos en discusiones, debates, actividades de grupo y actividades de resolución de problemas, ayudarles activamente a crear redes y contactos en el mundo empresarial, ya que esto aumenta

[17] Consejo de Europa. (2023). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER)*. revisado el 18.12.2023 de https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/official-translations-of-the-cefr-global-scale

[18] Holley, L. C. y Steiner, S. (2005). *Safe space: Student perspectives on classroom environment*. Journal of Social Work Education, 41(1), 49 -64

sus oportunidades en el mercado. El aprendizaje activo mejora la adquisición de idiomas y refuerza los conceptos empresariales. Destaque la importancia de las competencias interpersonales, como el trabajo en equipo, la adaptabilidad y la resolución de problemas, que son esenciales en la economía digital.

Utilizar estudios de casos y ejemplos de emprendedores digitales de éxito para ilustrar los conceptos. Hacer hincapié en el valor de la narración, animando a los alumnos a compartir sus experiencias y crear relatos en torno al espíritu empresarial, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo. Invitar a emprendedores migrantes de éxito a compartir sus viajes, retos y experiencias podría resultar interesante y atractivo para ellos.

Asignar proyectos que requieran que los alumnos creen planes de negocio digitales o estrategias de marketing. Utilizar la plataforma digital ABCD4ME para el aprendizaje a través de APPs que ofrezcan actividades interactivas y opciones de aprendizaje a ritmo propio, en las que los alumnos tengan que ser proactivos y autónomos.

Por último, pero no por ello menos importante, evalúe periódicamente los progresos de los alumnos, proporcionándoles información que abarque el dominio de la lengua y las competencias empresariales. Utilice esta información para adaptar su método de enseñanza.

2.3. Gamificación

La gamificación es la integración de elementos de juego en un contexto que no es intrínsecamente un juego. Implica la utilización de actividades de aprendizaje interactivas y atractivas para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Los conceptos de gamificación fomentan la motivación y el compromiso de los alumnos. Con la gamificación se pone en práctica la teoría de la autodeterminación (SDT). Esta teoría sugiere que los individuos tienen una motivación inherente para progresar y evolucionar cuando satisfacen sus tres necesidades psicológicas: autonomía, competencia y relación (Hammill et al., 2021)[19] .

En este contexto, también es útil poder distinguir entre los dos términos gamificación y basado en juegos: La gamificación y el aprendizaje basado en el juego son conceptos relacionados que incorporan elementos de los juegos, pero tienen propósitos distintos y se aplican de manera diferente:

2.3.1. Finalidad y aplicación de la gamificación:

- **Objetivo**: La gamificación consiste en añadir elementos de juego, como puntos, insignias y tablas de clasificación, a contextos no lúdicos para aumentar el compromiso y la motivación. El objetivo principal de la gamificación es hacer que las tareas o actividades sean más agradables y fomentar comportamientos o resultados específicos.
- **Aplicación**: La gamificación puede aplicarse a diversos campos, como la educación, el marketing o la formación de empleados, entre otros. Se utiliza para mejorar la motivación, aumentar la participación y alcanzar objetivos específicos.

2.3.2. Propósito y aplicación del aprendizaje basado en juegos:

- **Propósito**: El aprendizaje basado en juegos, por otra parte, es el uso de juegos reales o simulaciones similares a juegos como componente central de la experiencia de aprendizaje. El objetivo principal del aprendizaje basado en juegos es enseñar o reforzar conocimientos y habilidades específicos, a menudo de forma interactiva y experimental.
- **Aplicación**: El aprendizaje basado en juegos se utiliza principalmente en contextos educativos, donde los juegos y las simulaciones se diseñan para enseñar materias o conceptos, promover la resolución de problemas y ofrecer una plataforma para la aplicación práctica (TeachThought, 2023)[20] .

Las aplicaciones de formación ABCD4ME no pueden clasificarse totalmente ni como una cosa ni como la otra. Contiene elementos de gamificación y aprendizaje basado en juegos, por lo que puede considerarse una combinación de ambos enfoques. Ambos enfoques aprovechan el atractivo de los juegos para alcanzar sus respectivos objetivos, pero la forma en que se integran y sus objetivos principales difieren. Entre sus ventajas:

- Mayor compromiso y motivación
- Experiencia de aprendizaje mejorada → más inmersiva, experiencial y práctica.

[19] Hammill, J., Nguyen, T., Henderson, F. (2021). *Encouraging the flip with a gamified process*. Revista Internacional de Investigación Educativa Abierta, Volumen 2, 100085, ISSN 2666-3740, https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2021.100085.

[20] TeachThought. (2014). *La diferencia entre gamificación y aprendizaje basado en juegos*. Revisado el 18.12.2023 de https://www.teachthought.com/learning/difference-gamification/

Co-funded by the European Union

- Las aplicaciones de formación ABCD4ME permiten a los alumnos estudiar al ritmo que prefieran
- En cualquier momento y lugar (sólo se necesita conexión a Internet)
- Diferentes tipos de aplicaciones
- Libertad para empezar con cualquier lección y aplicación, también se puede elegir libremente el orden de las aplicaciones.
- Aprender haciendo
- Todo pequeño éxito se agradece
- Desarrollo de una serie de competencias (resolución de problemas, pensamiento crítico, toma de decisiones y creatividad)
- Conservación de la información
- Respuesta instantánea si las respuestas son correctas
- Realizar las pruebas/prácticas en un entorno seguro → reducir la ansiedad
- Inténtelo tantas veces como quiera
- Se abordan diversos estilos de aprendizaje

Figura 4 - Imágenes por storyset en Freepik sobre gamificación en la educación.

Hay diferentes maneras de incorporar la gamificación en la enseñanza del espíritu empresarial a los migrantes:

- Desarrolle juegos de simulación empresarial que permitan a los alumnos tomar decisiones empresariales en un entorno virtual. Pueden crear y gestionar sus propias empresas digitales, enfrentarse a retos del mundo real y medir su éxito. Algunas de las APP incluidas en la plataforma ABCD4ME requerirán este tipo de acciones por parte de los alumnos en términos de marketing, planes de negocio, opciones de financiación, etc.
- Proporcione información inmediata después de cada actividad o reto. Explícales en qué han destacado y en qué deben mejorar.
- Presente retos cronometrados en los que los alumnos deban completar tareas o resolver problemas dentro de un límite de tiempo. Esto fomenta la rapidez en la toma de decisiones y la gestión del tiempo. En la plataforma ABCD4ME esta es la metodología aplicada para el examen.
- Cree retos semanales o mensuales en los que los alumnos resuelvan problemas empresariales específicos relacionados con el espíritu empresarial en la era digital o introduzca sistemas de puntuación para que los alumnos compitan entre sí o trabajen en equipo para resolver problemas y alcanzar objetivos. Esto puede motivar a los alumnos a esforzarse más en su aprendizaje.

- Ofrezca recompensas virtuales, como insignias, puntos o premios, por alcanzar hitos o completar módulos de aprendizaje. Esto crea una sensación de logro y motivación. Puedes mantener tablas de clasificación para que los alumnos vean cómo se comparan con sus compañeros. Esto fomenta una competencia sana y el esfuerzo por mejorar.

Pero, sobre todo, fomente la colaboración mediante juegos de equipo en los que los alumnos trabajen juntos para resolver problemas o crear y gestionar empresas virtuales.

2.4. Integración de las aplicaciones en la educación

Incluir el aprendizaje a través de apps en la enseñanza del emprendimiento a migrantes puede ser muy eficaz debido a la accesibilidad y flexibilidad que ofrecen estas aplicaciones. Aquí proponemos un plan para incorporar apps en la enseñanza del emprendimiento a migrantes:

2.4.1. Identificar los objetivos de aprendizaje

Empiece por definir los objetivos de aprendizaje específicos que desea alcanzar: qué competencias y conocimientos empresariales quiere que adquieran los migrantes. De este modo, le resultará más fácil identificar las aplicaciones adecuadas que se adapten a las necesidades y niveles de cualificación de sus alumnos migrantes. En el capítulo *Recomendaciones prácticas centrado en las Unidades* de Aprendizaje *(Apps)* encontrará información concreta sobre los temas y las apps incluidos en las unidades de aprendizaje ABCD4ME.

2.4.2. Centrarse en las habilidades prácticas

Elige aplicaciones que ofrezcan lecciones y ejercicios centrados en habilidades prácticas relevantes para el emprendimiento en la economía digital. Esto podría incluir temas como la creación de un plan de negocio, el marketing online, la gestión financiera y el desarrollo de productos.

2.4.3. Proporcionar apoyo y orientación

Ofrezca orientación y apoyo a los alumnos cuando utilicen las aplicaciones. Asegúrese de que entienden cómo utilizar las aplicaciones y esté disponible para responder a sus preguntas. Haga hincapié en la importancia del aprendizaje continuo y la exploración de nuevas aplicaciones y recursos para mantenerse al día de las tendencias empresariales en la economía digital. Para ello, puede utilizar la base de datos digital en línea ABCD4ME, sobre la que encontrará más información en los siguientes apartados.

Supervise el progreso de los alumnos y adapte su enfoque en función de sus necesidades y comentarios. La enseñanza basada en aplicaciones puede ser muy adaptable. El uso de aplicaciones educativas en la enseñanza del emprendimiento a migrantes puede aumentar la accesibilidad y la eficacia de la instrucción, permitiendo a los estudiantes adquirir habilidades prácticas de forma flexible y a su propio ritmo.

Co-funded by
the European Union

2.4.4. Fomentar la práctica

Anime a los alumnos a aplicar lo aprendido en las aplicaciones a situaciones reales de emprendimiento digital. Esto podría incluir tareas como la creación de un plan de negocio, el lanzamiento de un sitio web o la realización de una campaña de marketing en línea.

Si tiene en cuenta estos pasos, podrá establecer un entorno que facilite la integración de las aplicaciones de aprendizaje en el aula y respalde los objetivos de aprendizaje.

1. Acceso a la tecnología: Garantizar el acceso de los alumnos a los dispositivos.
2. Fiabilidad de Internet: Comprueba que el acceso a Internet es estable.
3. Recursos digitales: Proporcionar acceso a los recursos necesarios.
4. Formación: Ofrecer formación técnica y curricular.
5. Integración curricular: Alinear las aplicaciones con el plan de estudios.
6. Apoyo: Proporcionar asistencia y recursos continuos (aportaciones teóricas, etc.).
7. Seguridad: Abordar la privacidad y seguridad de los datos.
8. Flexibilidad: Permite el acceso a la app en la escuela y en casa.
9. Accesibilidad: Apoyar a los estudiantes con necesidades especiales.
10. Apoyo educativo: Ofrezca orientación al profesor y en línea. Algunos alumnos necesitan más orientación que otros, céntrate en los alumnos que necesitan más apoyo.

Figura 5 - Imagen de vectorjuice en Freepik sobre el entorno de aprendizaje.

2.5. Evaluación

La evaluación en el contexto del proyecto ABCD4ME, "Project Apps Based Competence Development for Migrants Entrepreneurship", puede llevarse a cabo a través de diversas estrategias. Los métodos de evaluación que ofrece el proyecto incluyen exámenes y preguntas de autoevaluación.

2.5.1. Exámenes integrados en plataformas

Dentro de la plataforma, los alumnos tienen acceso a exámenes integrados. En estos exámenes, a los alumnos se les presenta una selección aleatoria de 5 aplicaciones de aprendizaje que cubren las 5 unidades de aprendizaje diferentes. Los alumnos disponen de 60 minutos para completar con éxito el examen. Una vez completado con éxito, los examinados pueden descargar una Tarjeta de Habilidades (certificado de competencia) que puede ser firmada por los formadores. Transcurridos 60 minutos, se genera automáticamente un nuevo conjunto de 5 aplicaciones de examen para otro intento. En los kits se ofrecen más detalles.

2.5.2. Utilizar preguntas de autoevaluación

Las preguntas de autoevaluación están disponibles en los apéndices de los kits para Formadores y Formandos. Estas preguntas están diseñadas para la autoevaluación en relación con las unidades y los temas específicos tratados en las aplicaciones de formación. Estas preguntas pueden facilitar una comparación entre el antes y el después. Los alumnos pueden completar las preguntas antes de comenzar la formación para cada unidad, luego resolver las aplicaciones y, al finalizar la formación, responder a las preguntas posteriores a la formación. Esto permite a los alumnos evaluar por sí mismos si han adquirido nuevos conocimientos y habilidades mediante el uso de las aplicaciones. Estas preguntas de autoevaluación sirven como herramienta de autoevaluación para reflexionar sobre los progresos realizados.

Por supuesto, como educador, puede aplicar métodos de evaluación adicionales. Entre los posibles enfoques para demostrar y evaluar las competencias adquiridas de forma realista se incluyen:

2.5.3. Evaluación basada en proyectos / Aplicación práctica

Los alumnos pueden crear una start-up ficticia para aplicar en la práctica lo que han aprendido. Esto les permite aplicar sus conocimientos empresariales y desarrollar soluciones para retos reales.

2.5.4. Simulaciones y juegos de rol

Anime a los alumnos a trabajar en grupos para desarrollar soluciones a retos específicos sobre el tema mediante simulaciones colaborativas. Esto fomenta el trabajo en equipo, el pensamiento estratégico y la aplicación de las habilidades aprendidas en un entorno simulado.

2.5.5. Evaluación entre iguales

Implemente evaluaciones entre iguales en las que los alumnos evalúen los progresos y logros de sus compañeros. Esto fomenta el apoyo mutuo y el desarrollo de habilidades de autoevaluación.

Co-funded by
the European Union

2.5.6. Presentaciones / Lanzar una idea de negocio

Rete a los alumnos a exponer sus ideas o soluciones empresariales mediante presentaciones o lanzamientos. Esto fomenta las habilidades comunicativas, la confianza en uno mismo y la capacidad de presentar ideas de forma convincente.

Estos métodos de evaluación alternativos van más allá de las evaluaciones tradicionales de los profesores y fomentan el aprendizaje activo y la aplicación práctica de habilidades, lo que los hace valiosos para evaluar los progresos y las competencias de los participantes.

2.6. Utilización de la ODD

La base de datos digital está dirigida a cualquier persona interesada en la educación **empresarial y digital**, especialmente a estudiantes adultos, educadores de EFP y responsables políticos. Proporciona acceso gratuito en línea a una gran cantidad de buenas prácticas, recursos valiosos, herramientas importantes, proyectos dignos de mención, políticas con visión de futuro y estrategias innovadoras destinadas a mejorar el **espíritu empresarial de los migrantes** en la era digital.

Esto puede servir de apoyo a los alumnos migrantes a la hora de buscar recursos para mejorar sus competencias, redes, apoyo y colaboración con fines empresariales o incluso como espejo de buenas prácticas, proyectos e iniciativas que sirvieron a otros migrantes como forma de progresar en la economía digital. Pueden explorar estrategias para su proceso de creación de empresas y tal vez encontrar algunas redes que apoyen su negocio.

Como formador, también tienes la oportunidad de mejorar tus competencias e incorporar las conclusiones del ODD a tus métodos de enseñanza: este contenido puede integrarse en las sesiones semipresenciales tanto como apoyo al contenido teórico como en forma de ejemplos prácticos que aterricen el tema del emprendimiento migrante. Estudiando las prácticas de sus homólogos de la UE e internacionales o los proyectos de competencias empresariales, digitales y empresariales, podrá incorporar la innovación a su enseñanza.

Puede navegar por la base de datos en línea en https://abcd4me.possibles.org de las siguientes maneras:

- Utilice la barra de menús para explorar categorías como Mejores prácticas, Proyectos, Políticas, Metodologías y Recursos y herramientas.
- Familiarícese con las categorías y descubra qué puede esperar en la página de inicio.
- Si busca palabras clave específicas, utilice la barra de búsqueda.
- Dentro de la categoría seleccionada, puede afinar aún más los resultados aplicando filtros basados en etiquetas, idioma o nivel.

3. Recomendaciones prácticas centradas en las Unidades de Aprendizaje (Apps)

En una era definida por la rápida transformación digital, las Unidades de Aprendizaje (UA) desarrolladas por el proyecto ABCD4ME desempeñan un papel fundamental a la hora de dotar a los profesionales de la Educación y Formación Profesional (EFP) y a los emprendedores migrantes de las habilidades necesarias para afrontar los retos y aprovechar las oportunidades que presenta la economía digital. Dentro del panorama dinámico del proyecto ABCD4ME, las Recomendaciones Prácticas se erigen como un componente integral meticulosamente elaborado para ofrecer una valiosa orientación pedagógica para la aplicación sin fisuras de cada Unidad de Aprendizaje (UA) y sus correspondientes Aplicaciones. Esta innovadora iniciativa se centra en capacitar a los profesionales de la EFP y a los emprendedores migrantes con las habilidades y conocimientos esenciales para prosperar en la economía digital. El conjunto de recomendaciones prácticas se centra en la aplicación efectiva de los contenidos dentro de cada Unidad de Aprendizaje, proporcionando valiosos conocimientos pedagógicos para una integración perfecta en los programas educativos.

Unidad de Aprendizaje 1 (LU1) - Familiarizar a los profesionales de la EFP con los retos de la economía digital y las soluciones para la iniciativa empresarial de los migrantes: El paso inicial del viaje, LU1 sienta las bases para comprender los intrincados retos a los que se enfrentan los emprendedores migrantes en el ámbito digital.

Unidad de Aprendizaje 2 (LU2) - Capacitar a los emprendedores migrantes en la economía digital: Partiendo de los conocimientos básicos de LU1, esta unidad avanza centrándose en la capacitación de los emprendedores migrantes con las competencias digitales necesarias.

Unidad de Aprendizaje 3 (LU3) - Orientar a los emprendedores migrantes para crear empresas viables en la economía digital: Más allá de la teoría, LU3 sumerge a los alumnos en los aspectos prácticos de la creación de empresas en el panorama digital.

Unidad de Aprendizaje 4 (LU4) - Mostrar a los migrantes herramientas empresariales y de emprendimiento para triunfar en la economía digital: En el centro del proyecto ABCD4ME, LU4 pone de relieve la variedad de herramientas empresariales disponibles en el ámbito digital.

Unidad de Aprendizaje 5 (LU5) - Marketing para emprendedores migrantes en la economía digital: La culminación del programa de formación, LU5, se centra en las estrategias de marketing adaptadas a la economía digital.

Junto con estas unidades de aprendizaje, la integración de aplicaciones enriquece aún más la experiencia de aprendizaje, proporcionando aplicaciones prácticas y reales de los conocimientos adquiridos. Dentro de este marco, las Recomendaciones Prácticas sirven como brújula, guiando a los educadores en la entrega efectiva de cada unidad, asegurando que los profesionales de la EFP y los emprendedores migrantes estén bien preparados para navegar por las complejidades y oportunidades que presenta la economía digital. *Los siguientes ejemplos de planes de formación ilustran la aplicación práctica de estas recomendaciones para un viaje de aprendizaje holístico e impactante.*

Co-funded by the European Union

NOTA:

A continuación, encontrará un ejemplo de plan de actividades de formación para cada unidad. **Estos ejemplos de actividades pueden considerarse sugerencias de sesiones de aprendizaje combinado del consorcio del proyecto**. Tenga en cuenta que estos planes de formación son sólo muestras, y que puede utilizar su creatividad y adaptar las unidades de aprendizaje y las aplicaciones a las necesidades y deseos específicos de su grupo destinatario.

Estructura de los planes de formación

Título de la actividad de formación	*Un nombre conciso y claro para la actividad de formación específica incluida en el plan.*
Grupo destinatario	*A quién va dirigida esta actividad de formación (por ejemplo, formadores de EFP, profesores y educadores).*
Objetivo	*La meta u objetivo general de la actividad de formación (por ejemplo, familiarizar a los profesionales de la EFP con conceptos clave, requisitos legales, retos y soluciones innovadoras en la economía digital).*
Resultados del aprendizaje	*Los conocimientos específicos, habilidades o actitudes que los participantes obtendrán al completar la actividad.*
Duración	*El tiempo estimado necesario para completar la actividad (por ejemplo, 2 horas, 3 días, autodidacta).*
Materiales-Herramientas	*Todos los recursos necesarios para participar en la actividad (por ejemplo, libros de texto, programas informáticos, equipos, estudios de casos).*
Metodología y procedimiento	*El formato y la estructura de la actividad (por ejemplo, conferencia, taller, simulación, trabajo individual).*
Consejo práctico de aprendizaje:	*Una sugerencia útil para que los participantes maximicen su aprendizaje durante la actividad.*
Evaluación	*Cómo se evaluará el aprendizaje del participante (por ejemplo, cuestionario, presentación, proyecto).*

Co-funded by the European Union

Conocimientos existentes / Limitaciones	*Cualquier conocimiento o experiencia previa que deban tener los participantes y los posibles retos a los que puedan enfrentarse.*
Otros recursos	*Material adicional o enlaces para profundizar en el tema.*
Anexos	*Todos los documentos complementarios o folletos relacionados con la actividad.*

3.1. Unidad 1: Familiarizar a los profesionales de la EFP con los retos de la economía digital y las soluciones para la iniciativa empresarial de los migrantes

Título de la actividad de formación	Taller de exploración del espíritu empresarial digital
Grupo destinatario	Esta actividad está destinada a formadores, profesores y educadores de EFP para ayudarles a poner en práctica lo aprendido en este proyecto con emprendedores migrantes o migrantes interesados en el espíritu empresarial y los negocios digitales, con el objetivo de proporcionarles información sobre los retos y oportunidades que presenta la economía digital.
Objetivo	El objetivo del taller es familiarizar a los profesionales de la EFP con los conceptos clave, los requisitos legales, los retos y las soluciones innovadoras de la economía digital en lo que respecta a la iniciativa empresarial de los migrantes.
Resultados del aprendizaje	Al final de este taller, los participantes serán capaces de: ● Comprender conceptos clave esenciales para entender el espíritu empresarial de los migrantes en la economía digital. ● Identificar los requisitos legales y los retos exclusivos de los emprendedores migrantes en la era digital. ● Explorar soluciones y oportunidades innovadoras a disposición de los emprendedores migrantes en el panorama digital.
Duración	3,5 horas (para profundizar en el debate y el análisis de casos prácticos)
Materiales-Herramientas	○ Pizarra blanca y rotuladores ○ Folletos que resumen los retos y soluciones de la economía digital ○ Ordenador portátil y proyector para presentaciones multimedia ○ Estudios de caso sobre emprendedores migrantes de éxito en la economía digital (Véase la sección sobre *Buenas Prácticas* : páginas 50-55) ○ Rotafolios y notas adhesivas
Metodología y procedimiento	**Bienvenida y rompehielos (15 minutos)** Comience la sesión con una cálida bienvenida y una breve actividad para romper el hielo. Utilice un rompehielos relacionado con experiencias personales con herramientas digitales o el espíritu empresarial para crear un ambiente relajado y atractivo.

	Introducción a los conceptos de economía digital (30 minutos) Proporcionar una visión detallada de los conceptos clave de la economía digital, centrándose en cómo afectan a la iniciativa empresarial de los migrantes. Utiliza imágenes, ejemplos reales y debates interactivos para mejorar la comprensión. **Requisitos legales y desafíos Debate (45 minutos)** Facilitar un debate en profundidad sobre los requisitos legales y los retos a los que se enfrentan los emprendedores migrantes en la era digital. Anime a los participantes a compartir sus experiencias y puntos de vista personales. Utilizar estudios de casos para ilustrar los retos jurídicos y las posibles soluciones. **Análisis de casos prácticos (45 minutos)** Presentar estudios de casos de emprendedores migrantes que han superado con éxito los retos digitales. Anime a los participantes a analizar estos estudios de casos en colaboración, debatiendo las estrategias empleadas y las lecciones aprendidas. **Lluvia de ideas sobre soluciones innovadoras (45 minutos)** Involucrar a los participantes en una sesión estructurada de lluvia de ideas para identificar soluciones innovadoras y oportunidades para los emprendedores migrantes en el panorama digital. Utilice una combinación de actividades individuales y en grupo para fomentar el pensamiento creativo. **Presentaciones en grupo (30 minutos)** Divida a los participantes en pequeños grupos y asigne a cada uno de ellos una solución u oportunidad innovadora concreta que se haya debatido durante la sesión de lluvia de ideas. Pídeles que preparen breves presentaciones para compartir sus ideas y conclusiones con el resto del grupo. **Preguntas y respuestas y reflexión (15 minutos)** Concluya el taller con una sesión de preguntas y respuestas, permitiendo a los participantes pedir aclaraciones o compartir ideas adicionales. Facilita una reflexión sobre los puntos clave, animando a los participantes a destacar los conceptos o soluciones que consideren más relevantes para sus funciones. (Puede ayudarse del Anexo 1A: Lista de comprobación - Retos y oportunidades en la economía digital)
Consejo práctico de aprendizaje:	**Crear una plataforma de intercambio de conocimientos posterior a la actividad:** Establezca una plataforma en línea específica, como un foro de debate o un documento de colaboración, en la que los participantes puedan seguir compartiendo recursos, ideas y preguntas relacionadas con el emprendimiento digital después del taller.

Evaluación	**Reflexiones abiertas** Se pedirá a los participantes que aporten reflexiones abiertas sobre lo siguiente: ● Uno de los conceptos clave que consideraron más valiosos. ● Un requisito legal o un reto que les sorprendió. ● Una solución innovadora que están deseando seguir explorando.
Conocimientos existentes / Limitaciones	Reconozca que los participantes pueden tener distintos niveles de familiaridad con los conceptos de la economía digital. Fomente un entorno de aprendizaje inclusivo y colaborativo permitiendo debates abiertos y preguntas.
Otros recursos	Cursos en línea recomendados sobre emprendimiento digital (por ejemplo, Coursera, edX). Sugerir seminarios web y talleres de organizaciones de apoyo a la iniciativa empresarial. Anime a los participantes a consultar los Informes sobre la Economía Digital elaborados por instituciones de prestigio (por ejemplo, el Foro Económico Mundial) para obtener información actualizada.
Anexos	**Anexo 1A: Lista de control - Retos y oportunidades en la economía digital** **Instrucciones:** Marque los retos a los que se ha enfrentado personalmente y las oportunidades que identifica en la economía digital. No dude en añadir cualquier reto u oportunidad específicos que no aparezcan en la lista. **Desafíos:** ○ Dificultad para acceder a recursos digitales para mi empresa. ○ Las barreras lingüísticas afectan a mi capacidad para utilizar las herramientas digitales con eficacia. ○ Diferencias culturales que influyen en mi enfoque de la iniciativa empresarial digital. ○ Discriminación en la comunidad digital. ○ Falta de apoyo de la comunidad digital. ○ Otros (especifique): _____ **Oportunidades:** ○ Acceso a un mercado global para mis productos/servicios. ○ Utilizar las redes sociales para un marketing eficaz. ○ Aprovechar las plataformas de comercio electrónico para el crecimiento empresarial. ○ Conectar con una red diversa de emprendedores en línea. ○ Acceso a cursos en línea para un aprendizaje continuo. ○ Otros (especifique): _____

3.2. Unidad 2: Capacitar a los emprendedores migrantes en la economía digital

Título de la actividad de formación	Fomentar la mentalidad y las aptitudes empresariales de los migrantes
Grupo destinatario	Esta actividad está destinada a formadores, profesores y educadores de EFP para ayudarles a poner en práctica lo aprendido en este proyecto con emprendedores migrantes o migrantes interesados en el espíritu empresarial y los negocios digitales.
Objetivo	El objetivo de esta actividad es cultivar la mentalidad y las aptitudes empresariales entre los migrantes, centrándose en el liderazgo, la gestión del tiempo, la resolución de problemas y la dinámica de equipo, fomentando su capacidad para prosperar en el panorama empresarial digital.
Resultados del aprendizaje	Al final de esta lección, los alumnos serán capaces de: ● Comprender la importancia de la mentalidad empresarial en la economía digital. ● Adquirir habilidades de liderazgo, gestión del tiempo y resolución de problemas esenciales para el éxito empresarial. ● Comprender la importancia de la dinámica de equipo, la creatividad y la resiliencia en el contexto empresarial digital.
Duración	2-3 horas (adaptables en función del compromiso y el ritmo de los participantes).
Materiales-Herramientas	○ Pizarra blanca y rotuladores ○ Folletos sobre mentalidad y aptitudes empresariales ○ Ordenador portátil y proyector para presentaciones multimedia ○ Rotafolios y notas adhesivas ○ Lista de control impresa para el análisis de las competencias (véase el anexo 2A)
Metodología y procedimiento	**Metodología:** **Bienvenida y rompehielos (15 minutos)** Comience la sesión con una cálida bienvenida y una actividad para romper el hielo a fin de crear una atmósfera positiva y atractiva. **Contexto (20 minutos)**

Discutir la importancia de la mentalidad empresarial en la economía digital. Explicar cómo las habilidades de liderazgo, gestión del tiempo y resolución de problemas contribuyen al éxito.

Debates interactivos (30 minutos)

Fomentar debates abiertos sobre la importancia del liderazgo y la gestión del tiempo en el panorama empresarial digital. Facilitar sesiones de intercambio de ideas sobre problemas del mundo real y cómo la resolución eficaz de problemas puede mejorar los resultados empresariales.

Casos prácticos (45 minutos)

Presentar estudios de casos de emprendedores migrantes de éxito que han demostrado un fuerte liderazgo, una gestión eficaz del tiempo y una resolución innovadora de los problemas. Discutir los puntos clave y las lecciones aprendidas.

Procedimiento:

Paso 1: Comprender la mentalidad empresarial (60 minutos):

- Facilitar un debate sobre los rasgos de los emprendedores de éxito, haciendo hincapié en el liderazgo y el pensamiento innovador.
- Involucrar a los participantes en actividades que fomenten el pensamiento creativo y la resolución de problemas.

Paso 2: Adquisición de habilidades (45 minutos):

- Realizar una presentación sobre las competencias esenciales, incluidas la gestión del tiempo y las técnicas de resolución de problemas.
- Actividades interactivas para practicar estas destrezas individualmente y en grupo.

Paso 3: Dinámica de equipo y creatividad (45 minutos):

- Discutir la importancia del trabajo en equipo y la creatividad en la economía digital.
- Actividades de grupo que fomentan el trabajo en equipo y el intercambio de ideas para encontrar soluciones empresariales creativas.

Paso 4: Resiliencia y reflexión (30 minutos):

- Facilitar una sesión de reflexión sobre la importancia de la resiliencia para superar los retos.

Guiar a los participantes en el desarrollo de un plan de acción personal para fomentar la resiliencia.

Consejo práctico de aprendizaje	Proporcionar material de lectura previo a la actividad sobre mentalidad y aptitudes empresariales para garantizar que los participantes tengan una comprensión básica antes de la sesión.
Evaluación	**Actividad Verdadero/Falso: Capacitar a los emprendedores migrantes en la economía digital** Mentalidad empresarial: La mentalidad empresarial implica un enfoque fijo de la resolución de problemas, evitando los riesgos para garantizar la estabilidad. (V/F) Habilidades de liderazgo: Las habilidades de liderazgo no son cruciales para el éxito empresarial en la economía digital. (V/F) Gestión del tiempo: La gestión eficaz del tiempo es esencial para alcanzar los objetivos empresariales y mantener el equilibrio entre la vida laboral y personal. (V/F) Resolución de problemas: Los emprendedores no necesitan ser expertos en la resolución de problemas siempre que tengan una buena idea de negocio. (V/F) Dinámica de equipo: En la economía digital, el trabajo en equipo es menos importante que las aptitudes individuales para el éxito empresarial. (V/F) Creatividad para la innovación: La creatividad desempeña un papel mínimo en el fomento de la innovación en el contexto de la iniciativa empresarial de los migrantes. (V/F) Gestión de riesgos: Los emprendedores deben evitar por completo los riesgos para garantizar la seguridad de sus proyectos empresariales. (V/F) Resiliencia: La resiliencia es irrelevante en la economía digital, ya que las empresas pueden recuperarse fácilmente de los contratiempos. (V/F) Diversidad e inclusión: Fomentar la diversidad y la inclusión no es una prioridad en el panorama empresarial digital. (V/F) Resiliencia: La resiliencia, la capacidad de recuperarse de los contratiempos y adaptarse al cambio, no sólo es un factor importante para el éxito empresarial en la economía digital, sino también una habilidad crucial para que los emprendedores puedan sortear los retos de la economía digital. (V/F)
Conocimientos existentes / Limitaciones	Haga frente a las barreras lingüísticas utilizando herramientas de traducción o facilitando material traducido. Anime a los participantes a compartir otras habilidades empresariales que no se hayan tratado antes o durante la sesión. Permita flexibilidad para el debate sobre competencias adicionales.

Anexos	**Anexo 2A: Lista de comprobación - Mentalidad y aptitudes empresariales** **Instrucciones:** Marque las competencias que considere esenciales para emprender con éxito en la economía digital. **Mentalidad empresarial:** ● Pensamiento innovador ● Adaptabilidad ● Asunción de riesgos ● Liderazgo visionario **Habilidades esenciales:** ● Gestión del tiempo ● Resolución de problemas ● Comunicación eficaz ● Colaboración en equipo

3.3. Unidad 3 - Orientar a los emprendedores migrantes para crear empresas viables a través de la economía digital

Título de la actividad de formación	Crear un plan de negocio viable en la economía digital
Grupo destinatario	Esta actividad está diseñada para formadores, profesores y educadores de EFP con el fin de ayudarles a poner en práctica lo aprendido en este proyecto con emprendedores migrantes o migrantes interesados en el emprendimiento y los negocios digitales, con el objetivo de proporcionarles información sobre los retos y oportunidades que presenta la economía digital. Su objetivo es guiarles en la creación de un plan de negocio viable proporcionándoles información sobre los elementos clave, las consideraciones éticas y los enfoques innovadores.
Objetivo	El objetivo de esta actividad es ayudar a los participantes a desarrollar un plan de negocio integral adaptado a la economía digital, haciendo hincapié en las consideraciones éticas y la innovación. Los participantes adquirirán conocimientos prácticos sobre identificación de mercados, captación de clientes, creación de presencia digital, fijación de objetivos, desarrollo de un modelo de negocio sostenible y comprensión del ciclo de gestión de proyectos.
Resultados del aprendizaje	Al final de esta lección, los alumnos serán capaces de: ● Desarrollar un plan de negocio viable y adecuado para la economía digital. ● Analizar los aspectos éticos de las prácticas empresariales. ● Generar y evaluar ideas empresariales innovadoras. ● Identificar mercados y clientes objetivo. ● Construir una presencia digital para su proyecto empresarial. ● Establezca objetivos claros para el éxito empresarial. ● Desarrollar un modelo de negocio sostenible y rentable. ● Comprender el ciclo de gestión de proyectos en el contexto de su empresa.
Duración	4 horas (La duración puede ajustarse en función del ritmo y el compromiso de los participantes).
Materiales-Herramientas	○ Pizarra blanca y rotuladores ○ Folletos sobre los componentes del plan de empresa ○ Ordenador portátil y proyector para presentaciones multimedia ○ Rotafolios y notas adhesivas ○ Plantillas impresas para la elaboración del plan de empresa (véase el anexo A)

Metodología y procedimiento	**Metodología:** Antes de iniciar la actividad, asegúrate de tener en cuenta los siguientes pasos: **Bienvenida y rompehielos:** Comience la sesión con una breve introducción y una actividad para romper el hielo a fin de crear un entorno de colaboración y participación. **Visión general de los componentes de un plan de empresa:** Proporcionar una visión general de los componentes clave de un plan de negocio en el contexto de la economía digital. Discutir la importancia de las consideraciones éticas y la innovación. **Estudios de casos:** Presentar estudios de casos de emprendedores migrantes de éxito que desarrollaron planes de negocio viables en la economía digital. Discutir las estrategias clave y las lecciones aprendidas. **Procedimiento:** Paso 1: Introducción a los componentes del plan de empresa (45 minutos) ○ Presentación: Ofrecer una presentación detallada sobre los componentes esenciales de un plan de empresa, con especial atención a los aspectos digitales. ○ Sesión de preguntas y respuestas: Anime a los participantes a hacer preguntas y pedir aclaraciones sobre los componentes del plan de empresa. Paso 2: Consideraciones éticas e innovación (30 minutos) ○ Debate en grupo: Divida a los participantes en pequeños grupos para debatir las consideraciones éticas en las prácticas empresariales y los enfoques innovadores. Pida a los grupos que compartan sus puntos de vista. Paso 3: Desarrollo práctico del plan de empresa (2 horas) ○ Distribución de plantillas: Entregue a los participantes plantillas impresas para la elaboración del plan de empresa (véase el anexo 3A). ○ Sesión práctica: Guiar a los participantes a través del proceso de elaboración de cada sección del plan de empresa, haciendo hincapié en los aspectos digitales. Paso 4: Presentación y feedback (45 minutos) ○ Presentación del grupo: Cada grupo presenta un resumen de su plan de empresa a todo el grupo. ○ Sesión de feedback: Facilite una sesión de comentarios constructivos, que permita a los participantes compartir sus ideas y sugerencias de mejora.

Consejo práctico de aprendizaje:	Comparta con los participantes artículos o vídeos relevantes sobre prácticas empresariales éticas e ideas empresariales innovadoras antes de la sesión para estimular el pensamiento crítico. Proporcione a los participantes estos recursos antes de la sesión: ○ Herramientas en línea para la elaboración de planes de empresa ○ Artículos sobre consideraciones éticas en los negocios ○ Seminarios web sobre ideas empresariales innovadoras en la economía digital
Evaluación	**Pregunta de opción única (Cada pregunta tiene una respuesta correcta.)** 1. ¿Cuál es la principal ventaja de desarrollar un modelo de negocio sostenible y rentable en la economía digital? A. Mayor diversidad cultural B. Infraestructura digital mejorada C. Mayor acceso a los mercados mundiales D. Reducción de la dependencia de las prácticas empresariales tradicionales 2. ¿Cómo contribuye la comprensión del ciclo de gestión de proyectos al éxito de un proyecto empresarial digital? A. Minimiza la necesidad de marketing digital B. Garantiza una asignación eficaz de los recursos y la ejecución de los proyectos C. Elimina la necesidad de consideraciones éticas D. Acelera el desarrollo de ideas empresariales innovadoras 3. ¿Por qué es importante crear una presencia digital para un proyecto empresarial en la economía digital? A. Cumple los requisitos legales B. Atrae a una clientela diversa C. Reduce la necesidad de consideraciones éticas D. Sustituye a los modelos de negocio tradicionales 4. ¿Qué papel desempeña la tutoría en el desarrollo del negocio de un empresario inmigrante en la era digital? A. Proporciona ayuda financiera B. Ofrece orientación y asesoramiento C. Elimina la necesidad de realizar análisis de mercado D. Reemplaza los aspectos éticos de la empresa 5. En el contexto de la economía digital, ¿por qué es crucial para los emprendedores migrantes comprender los aspectos éticos de los negocios?

	A. Ayuda a evitar requisitos legales B. Genera confianza y credibilidad entre los clientes C. Acelera el ciclo de gestión del proyecto D. Reduce la necesidad de una dinámica de equipo diversa Clave de respuestas: 1/C, 2/B, 3/B, 4/B, 5/B.
Conocimientos existentes / Limitaciones	**Comprender las prácticas empresariales éticas:** ○ Utilizar ejemplos de la vida real para ilustrar dilemas éticos en la empresa y debatir posibles soluciones. ○ Abordar cualquier consideración cultural relacionada con las prácticas éticas. **Ideas de negocio innovadoras:** ○ Anime a los participantes a pensar con originalidad y a considerar aspectos únicos de sus ideas empresariales. ○ Proporcionar recursos sobre modelos empresariales innovadores y casos de éxito.
Anexos	**Anexo 3A: Plantilla del Plan de Empresa** **Instrucciones:** Utilice esta plantilla concisa para dar forma a un plan de negocio sólido para su proyecto empresarial digital. Adapta cada sección al contexto único de tu empresa. **- Resumen ejecutivo** Proporcione una descripción sucinta de su empresa, incluyendo su misión, visión y los aspectos únicos de la economía digital que aprovecha. **- Descripción de la empresa** Ofrezca una descripción detallada de su empresa, que incluya productos, mercado objetivo y propuesta de valor. Destaque su marco operativo digital. **- Análisis del mercado** Realice un análisis exhaustivo de su mercado objetivo y su sector, haciendo hincapié en las influencias digitales sobre el comportamiento de los clientes. **- Organización y gestión** Describa la estructura de su empresa y presente a los miembros clave del equipo, haciendo hincapié en las competencias y los conocimientos digitales.

- Línea de productos o servicios

Detalle sus productos o servicios, haciendo hincapié en cómo satisfacen las necesidades de la economía digital, incluyendo cualquier característica innovadora.

- Marketing y ventas

Describa sus estrategias de marketing digital y ventas, que abarcan la promoción en línea, las redes sociales y los procesos de venta.

- Solicitud de financiación

Si procede, especifique los requisitos de financiación y su aplicación digital para el crecimiento de la empresa. Incluya proyecciones financieras relacionadas.

- Proyecciones financieras

Presentar previsiones financieras centradas en lo digital, subrayando las contribuciones a la gestión de ingresos y costes.

- Análisis de riesgos

Identificar los riesgos relacionados con lo digital y esbozar estrategias de mitigación.

- Apéndices

Incluya documentos de apoyo como datos de estudios de mercado y planes de marketing digital.

Nota: Anime a los participantes a pedir consejo a formadores y compañeros durante la sesión práctica. Adapte esta plantilla a las características específicas de la idea de negocio de cada participante y a su entorno digital.

3.4. Unidad 4: Mostrar a los migrantes herramientas empresariales y de emprendimiento para triunfar en la economía digital

Título de la actividad de formación	Desbloquear el éxito digital: De los retos a las oportunidades para los emprendedores migrantes (hace hincapié tanto en superar los retos como en aprovechar las oportunidades)
Grupo destinatario	Esta actividad está destinada a formadores, profesores y educadores de EFP para ayudarles a poner en práctica lo aprendido en este proyecto con emprendedores migrantes o migrantes interesados en el espíritu empresarial y los negocios digitales.
Objetivo	Capacitar a los emprendedores migrantes y a los aspirantes a propietarios de negocios digitales para navegar por el panorama digital, superar los retos y alcanzar el éxito a través de competencias financieras y digitales esenciales. (Proporciona una declaración más específica e impactante).
Resultados del aprendizaje	Al final de esta lección, los alumnos serán capaces de: 1. Identificar posibles retos y oportunidades en la economía digital para los emprendedores migrantes. (Comienza con el objetivo principal) 2. Desarrollar sólidas capacidades de gestión financiera y planificación empresarial para empresas digitales sostenibles. (Destaca las habilidades prácticas clave) 3. Domina las habilidades digitales esenciales para el marketing online, el comercio electrónico y la comunicación empresarial eficaz. (Detalla las competencias digitales específicas) 4. Elabora un plan de acción personalizado para poner en práctica las estrategias aprendidas y liberar tu potencial emprendedor digital. (Hace hincapié en la aplicación práctica y la acción futura)
Duración	2-3 horas (Esta actividad puede adaptarse en función del ritmo y el compromiso de los participantes).
Materiales-Herramientas	○ Pizarra blanca y rotuladores ○ Folletos ○ Ordenador portátil y proyector para presentaciones multimedia ○ Rotafolios y notas adhesivas ○ Lista de control impresa (véase el anexo 4A)

Metodología y procedimiento	**Metodología:** **1. Comprometerse y establecer expectativas:** ○ Bienvenida e introducción: Cálida bienvenida, breve presentación del formador y resumen de los objetivos de la formación. ○ Calentamiento interactivo: Actividad para romper el hielo relacionada con las finanzas personales o empresariales para suscitar el compromiso y crear un espacio seguro para el aprendizaje. ○ Preparar el terreno: Explicar la importancia de una sólida gestión financiera para el éxito empresarial y las áreas clave cubiertas en la formación. ○ **2. Aprendizaje activo y construcción del conocimiento:** ○ Conferencia y diálogo interactivos: Introducir conceptos financieros clave, herramientas y mejores prácticas a través de breves presentaciones seguidas de preguntas y respuestas y debates. ○ Estudios de casos y escenarios: Analizar ejemplos reales de gestión financiera exitosa y no exitosa en empresas emprendedoras. Fomentar el debate entre iguales y la aplicación a empresas individuales. ○ Talleres prácticos: Guiar a los participantes a través de ejercicios prácticos, simulaciones y actividades de role-playing para reforzar el aprendizaje y practicar habilidades esenciales (por ejemplo, elaboración de presupuestos, gestión de la deuda, análisis de inversiones). **3. Aplicación y planificación de acciones:** ○ Actividades y retos en grupo: Fomentar la colaboración y la capacidad de resolución de problemas a través de retos en equipo centrados en la aplicación de los principios de gestión financiera a escenarios empresariales concretos. ○ Planes de acción personalizados: Guiar a los participantes en el desarrollo de planes de acción individualizados que describan los próximos pasos para aplicar las estrategias aprendidas y mejorar sus prácticas de gestión financiera. ○ Compartir recursos: Compartir buenas prácticas de recursos financieros, herramientas y software útiles para apoyar el aprendizaje y la aplicación continuos. **4. Reflexión y retroalimentación:** ○ Foro abierto y preguntas y respuestas: Deje tiempo para que los participantes hagan preguntas, aclaren dudas y compartan sus ideas y experiencias.

- Sesión de feedback: Recopilación de opiniones sobre el contenido, la metodología y la impartición de la formación para mejorar las sesiones futuras.
- Apoyo de seguimiento: Ofrezca sesiones de seguimiento opcionales, controles o comunidades en línea para promover el aprendizaje continuado y el apoyo entre iguales.

Procedimiento:

Paso 1: Fundamentos financieros (90 minutos)

- Clase interactiva: Introducir los conceptos financieros clave (VÉASE LA LISTA DE CONTROL ANEXO 4A)y el vocabulario utilizado en los negocios (por ejemplo, cuentas de pérdidas y ganancias, balances, estados de flujo de caja).
- Estudio de casos: Analizar ejemplos reales de gestión financiera exitosa y no exitosa en empresas emprendedoras.
- Debate en grupo: Facilite un debate sobre la importancia de la gestión financiera para el éxito empresarial.

Paso 2: Presupuestación y previsión (60 minutos)

- Taller práctico: Guiar a los participantes a través del proceso de creación de un presupuesto para sus empresas utilizando plantillas y herramientas.
- Planificación de escenarios: Practicar la previsión de ingresos y gastos futuros en diferentes escenarios (por ejemplo, el mejor y el peor de los casos) para prepararse ante las incertidumbres.
- Actividad: Asignar retos presupuestarios individuales para reforzar el aprendizaje y la aplicación.

Paso 3: Estrategias de financiación e inversión (75 minutos)

- Orador invitado: Invita a un asesor financiero o inversor para que comparta sus ideas sobre cómo conseguir financiación y tomar decisiones de inversión acertadas.
- Taller de pitching: Desarrollar las habilidades de los participantes para presentar sus ideas de negocio y solicitar financiación a posibles inversores.
- Lluvia de ideas en grupo: Debate sobre estrategias creativas para crear riqueza a través de la iniciativa empresarial y la planificación financiera personal.

Paso 4: Gestión de riesgos y estrategias de endeudamiento (45 minutos)

	○ Juego interactivo: Participe en un entorno empresarial simulado en el que los participantes experimentan escenarios de gestión de riesgos y aplican estrategias. ○ Actividad de negociación de préstamos: Represente situaciones de negociación de préstamos para adquirir valiosas habilidades de gestión de deudas. ○ Análisis de la deuda: Analizar casos prácticos de empresas que gestionan y eliminan eficazmente la deuda. Paso 5: Seguimiento y análisis financiero (60 minutos) ○ Introducción al software: Demostrar software y herramientas populares de gestión financiera para emprendedores. ○ Taller de análisis de datos: Guiar a los participantes en el análisis de datos financieros para identificar tendencias, oportunidades y áreas de mejora. ○ Planificación de acciones: Elaborar planes de acción personalizados en los que se esbocen estrategias para aplicar en sus empresas las técnicas de gestión financiera aprendidas.
Consejo práctico de aprendizaje:	Cree una introducción en vídeo previa a la actividad que ofrezca una visión general de la sesión, explique el propósito y anime a los participantes a pensar en sus retos y objetivos específicos en la economía digital.
Evaluación	**Preguntas de verdadero/falso - Mostrar el espíritu empresarial y las herramientas de negocio** ● La creación de un presupuesto empresarial es un proceso que se realiza una sola vez y no necesita ser revisado. (V/ F) ● Prever los ingresos y gastos futuros no es realista para los emprendedores. (V/ F) ● Las técnicas de gestión financiera desempeñan un papel secundario en el proceso de planificación empresarial. (V/ F) ● Poner todos tus ahorros en una sola inversión maximiza la rentabilidad. (V/ F) ● Los principios contables son esenciales para mantener un negocio rentable (V/ F) ● La planificación empresarial es opcional para los emprendedores y no es un paso crítico para el éxito. (V/ F) ● Confiar únicamente en los ahorros personales para financiar tu empresa es la opción más segura. (V/ F)

	• Analizar periódicamente sus datos financieros, incluidas las tendencias de ingresos, los desgloses de gastos y los márgenes de beneficio, puede ayudarle a identificar áreas de mejora y a tomar decisiones empresariales con conocimiento de causa a lo largo del año. (V/ F) • Desarrollar un plan financiero completo con objetivos a corto y largo plazo, y revisarlo periódicamente para adaptarlo a las condiciones cambiantes del mercado, ayuda a garantizar el éxito y el crecimiento de su empresa. (V/ F)
Conocimientos existentes / Limitaciones	Consideraciones específicas del sector: Las necesidades y retos financieros pueden variar mucho en función del tipo de empresa. Fase de desarrollo: Las necesidades y prioridades financieras de una empresa de nueva creación serán distintas de las de una empresa más consolidada. Situación financiera personal: Las deudas personales, la falta de ahorros y la inestabilidad de los ingresos pueden crear cargas y limitaciones financieras adicionales.
Otros recursos	○ Agencia Federal para el Desarrollo de la Pequeña Empresa (SBA): La SBA ofrece una gran cantidad de recursos gratuitos para emprendedores, como guías de gestión financiera, programas de préstamos y talleres. Visite su sitio web en https://www.sba.gov/. ○ SCORE: SCORE ofrece tutoría gratuita y recursos educativos para emprendedores, incluidos seminarios web y talleres sobre gestión financiera. Visite su sitio web en https://www.score.org/. ○ Menta: Esta popular aplicación de presupuestos y sitio web ofrece artículos, herramientas y recursos útiles para gestionar tus finanzas personales y empresariales. Visita su página web en https://mint.intuit.com/. ○ Investopedia: Investopedia es un completo diccionario y enciclopedia en línea de términos y conceptos financieros. Es un gran recurso para conocer los principios financieros básicos y estar al día de las tendencias financieras actuales. Visita su sitio web en https://www.investopedia.com/. ○ Entrepreneur.com: Este sitio web ofrece artículos, recursos y consejos para emprendedores sobre diversos temas, como gestión financiera, marketing y estrategia empresarial. Visite su sitio web en https://www.entrepreneur.com/.
Anexos	**Anexo 4A - Lista de control - Conquiste sus finanzas: Lista de control para el éxito empresarial**

Instrucciones:Siguiendo meticulosamente esta lista de comprobación, obtendrá el dominio financiero necesario para prosperar como empresario.

Consejo adicional: Adapte la lista a sus necesidades y objetivos específicos. Añade elementos adicionales o divide cada sección en pasos más pequeños y prácticos.

Presupuestos y planificación financiera:

- Elaborar presupuestos realistas para sus empresas.
- Aplicar técnicas de previsión para predecir ingresos y gastos futuros.
- Crear planes financieros integrales para alcanzar los objetivos empresariales.

Inversión y creación de riqueza:

- Evaluar diferentes opciones de inversión para crear riqueza.
- Desarrollar estrategias para aprovechar los instrumentos financieros para el crecimiento empresarial.
- Comprender los fundamentos de la planificación financiera personal.

Asegurar las finanzas y gestionar los riesgos:

- Identificar posibles fuentes de financiación para sus empresas, incluidos préstamos, subvenciones e inversores providenciales.
- Aprenda a preparar presentaciones financieras convincentes para los inversores.
- Desarrollar estrategias de gestión de riesgos para mitigar los contratiempos financieros.

Gestión de la deuda y préstamos:

- Comprender los conceptos de deuda buena y mala, y gestionar la deuda de forma eficaz.
- Negociar condiciones de préstamo favorables para evitar cargas financieras.
- Desarrollar estrategias para el reembolso responsable de los préstamos y la eliminación de la deuda.

Seguimiento de ingresos y gastos:

- Implantar sistemas eficaces de seguimiento de los ingresos y gastos de la empresa.
- Analizar los datos financieros para identificar áreas de mejora y ahorro de costes.

Co-funded by the European Union

	○ Utilizar los informes financieros para tomar decisiones empresariales con conocimiento de causa.

3.5. Unidad 5: Marketing para emprendedores migrantes en la economía digital

Título de la actividad de formación	Taller de simulación y estrategia de marketing digital
Grupo destinatario	Esta actividad está diseñada para formadores de EFP, profesores y educadores para ayudarles a poner en práctica lo que aprenden(n) de este proyecto con emprendedores migrantes o migrantes interesados en el emprendimiento y los negocios digitales. Esta actividad está pensada para emprendedores migrantes y profesionales de la EFP que busquen una experiencia de inmersión en estrategias de marketing digital.
Objetivo	Este taller tiene como objetivo proporcionar experiencia práctica en marketing digital mediante la simulación de escenarios del mundo real. Los participantes desarrollarán una comprensión global de los conceptos, estrategias y consideraciones éticas del marketing en la economía digital.
Resultados del aprendizaje	Al final de esta lección, los alumnos serán capaces de: ● Aplicar diversas estrategias de marketing digital. ● Comprender y aplicar las "4 Ps" del Marketing (Producto, Precio, Plaza, Promoción). ● Desarrollar un plan integral de marketing digital. ● Aprovechar eficazmente las redes sociales con fines de marketing. ● Analizar y abordar las consideraciones éticas en las prácticas de marketing. ● Demostrar técnicas eficaces de comunicación y creación de marca. ● Cree mapas del recorrido del cliente para obtener información de marketing mejorada.
Duración	Taller de un día completo (6-8 horas), que permite debates en profundidad, ejercicios prácticos y actividades de grupo.
Materiales-Herramientas	○ Ordenadores portátiles o tabletas con acceso a Internet ○ Pizarra blanca y rotuladores ○ Rotafolios y notas adhesivas ○ Folletos impresos sobre conceptos de marketing digital ○ Acceso a plataformas de medios sociales ○ Modelo de escenario de simulación (véase el anexo 5A)

Metodología y procedimiento	**Metodología** El taller seguirá un enfoque de aprendizaje experiencial, combinando conceptos teóricos con actividades prácticas. El escenario de simulación sumergirá a los participantes en un entorno empresarial ficticio en el que tendrán que desarrollar y ejecutar una estrategia de marketing digital. **Procedimiento** **Introducción y rompehielos (30 minutos)** ○ Breve resumen de los objetivos y el orden del día del taller. ○ Actividad para romper el hielo y crear un ambiente cómodo y de colaboración. **Fundamentos teóricos (60 minutos)** ○ Presentación sobre conceptos esenciales de marketing, las "4 Ps" (Producto, Precio, Plaza, Promoción) y consideraciones éticas. ○ Sesión de preguntas y respuestas para que los participantes comprendan los conceptos básicos. **Simulación de marketing digital (120 minutos)** ○ Los participantes se dividirán en grupos y recibirán un escenario de simulación. (Puede utilizar la plantilla de escenario de simulación para distribuir el posible escenario entre los grupos: véase el Anexo A). ○ Cada grupo desarrollará una estrategia de marketing digital basada en el escenario proporcionado. ○ Los facilitadores guiarán y proporcionarán retroalimentación durante la simulación. **Presentaciones en grupo y feedback (60 minutos)** ○ Cada grupo presenta su estrategia de marketing digital. ○ Facilitó el debate y los comentarios sobre las estrategias presentadas. **Actividad práctica sobre redes sociales (60 minutos)** ○ Ejercicio práctico sobre el aprovechamiento de las redes sociales para el marketing. ○ Los participantes crean y ejecutan un post en las redes sociales relacionado con su empresa simulada. **Trazado del recorrido del cliente (45 minutos)** ○ Introducción al mapeo del recorrido del cliente.

	○ Actividad práctica en la que los participantes crean mapas del recorrido del cliente para su empresa simulada. **Debate sobre marketing ético (30 minutos)** ○ Debate guiado sobre las consideraciones éticas en las prácticas de marketing. ○ Estudios de casos y debates en grupo sobre dilemas éticos en el marketing digital. **Reflexión y planificación de acciones (45 minutos)** ○ Reflexión individual y en grupo sobre las principales conclusiones. ○ Planificación de acciones para aplicar estrategias de marketing digital en escenarios reales.
Evaluación	**Marketing para emprendedores migrantes en la economía digital - Actividad para rellenar los espacios en blanco** **Instrucciones:** Rellene los espacios en blanco con las palabras o frases adecuadas en función de su comprensión de los conceptos de marketing tratados en esta unidad. **1. Conceptos de marketing** _____ se refiere al proceso de promoción y venta de productos o servicios. Las "4 P" del marketing son Producto, Precio, Plaza y _____. Comprender a su público objetivo es crucial para crear una estrategia eficaz de _____. **2. Diversas estrategias de marketing** Los emprendedores migrantes pueden beneficiarse de una combinación de estrategias online y offline _____. El marketing de contenidos, el marketing de personas influyentes y el marketing por correo electrónico son ejemplos de estrategias de _____. **3. Principios básicos - Las "4 P"** _____ implica decisiones relacionadas con el diseño, las características y la calidad del producto. _____ consiste en determinar la estrategia de precios adecuada para su producto o servicio. _____ implica tomar decisiones sobre dónde y cómo distribuir su producto.

4. Planes integrales de marketing

En _____ se describen los objetivos, el público objetivo y las estrategias de marketing. El análisis DAFO es un componente clave de un _____ completo.

5. Aprovechar las redes sociales

Las plataformas de redes sociales como _____ y _____ son populares para el marketing. Los contenidos visuales, como imágenes y vídeos, pueden aumentar la participación en las plataformas _____.

6. 6. Consideraciones éticas

Los emprendedores migrantes deben dar prioridad a las prácticas de marketing _____. Ser transparente y honesto en la publicidad contribuye a la ética _____.

7. Comunicación y marca eficaces

La coherencia de _____ ayuda a crear una identidad de marca reconocible. Contar historias es una poderosa herramienta para _____ y conectar con su público.

8. Mapas del recorrido del cliente

La creación de _____ permite a las empresas comprender la experiencia del cliente. _____ implica identificar los puntos de contacto en los que los clientes interactúan con la marca.

Respuestas:

1. Marketing, Promoción, Comercialización.
2. Marketing, Marketing.
3. Producto, Precio, Lugar.
4. Plan de marketing, Plan de marketing.
5. Instagram, Facebook, redes sociales.
6. Prácticas éticas y de marketing.
7. Marca, comunicación.
8. Mapas del recorrido del cliente, Recorrido del cliente.

Consejo práctico de aprendizaje:	Anime a los participantes a traer sus retos empresariales reales para debatir y aplicar los conceptos aprendidos durante el taller.
Conocimientos existentes / Limitaciones	**1. Barreras lingüísticas en la comprensión de vídeos** ○ Utiliza las funciones de traducción automática de YouTube. ○ Utilizar servicios de traducción externos (Google Translate, Yandex Translate). ○ Busque traducciones generadas por los usuarios, si están disponibles. **2. Alcance de los retos** ○ Reconocer y abordar las preocupaciones no incluidas en las listas predefinidas. ○ Permita flexibilidad para el debate sobre retos adicionales.
Otros recursos	Cursos en línea sobre plataformas de marketing digital (por ejemplo, HubSpot Academy, Google Digital Garage).
Anexos	**Anexo 5A - Plantilla de escenario de simulación de marketing digital: [Nombre de la empresa]** **Antecedentes:** Ustedes son el equipo de marketing de [nombre de la empresa], una start-up ficticia especializada en [producto/servicio]. La empresa está entrando en un mercado competitivo y quiere establecer una sólida presencia en Internet. Su objetivo es desarrollar una estrategia integral de marketing digital para promocionar [producto/servicio] e impulsar la participación de los clientes. **Información clave:** [Descripción del producto/servicio] [Características del público destinatario] [Propuesta única de venta (USP)] [Análisis de la competencia] **Objetivos:** ● Aumentar el conocimiento de la marca. ● Dirija el tráfico al sitio web de la empresa. ● Genere clientes potenciales y conversiones. ● Fomentar la participación en las redes sociales.

Tareas:

Desarrollar un plan de marketing digital

- Describa los elementos clave de su estrategia de marketing digital, incluidos los canales que utilizará (redes sociales, correo electrónico, etc.).
- Especifique la asignación presupuestaria para cada canal.

Campaña en las redes sociales

- Cree una campaña en las redes sociales centrada en un producto o promoción específicos.
- Desarrollar contenidos para al menos dos plataformas de medios sociales.

Marketing de contenidos

- Elabore un calendario de contenidos para entradas de blog o artículos relacionados con su sector.
- Identifique los temas clave que resuenan entre su público objetivo.

Marketing por correo electrónico

- Diseñe una campaña de marketing por correo electrónico para nutrir a los clientes potenciales e impulsar las conversiones.
- Especifique el público objetivo de cada correo electrónico.

Análisis e informes

- Defina indicadores clave de rendimiento (KPI) para sus esfuerzos de marketing digital.
- Desarrolle una estructura de informes para medir el éxito de sus campañas.

Entregables

- Plan de marketing digital escrito.
- Materiales para campañas en medios sociales.
- Calendario de contenidos.
- Campaña de marketing por correo electrónico.
- Estructura de análisis e informes.

Directrices

- Asuma un presupuesto realista para sus actividades de marketing digital.
- Tenga en cuenta las consideraciones éticas en sus estrategias de marketing.
- Presente su estrategia teniendo en cuenta los aspectos únicos de [Nombre de la empresa].

4. Buenas prácticas

4.1. Crédal - Una cooperativa de financiación ética

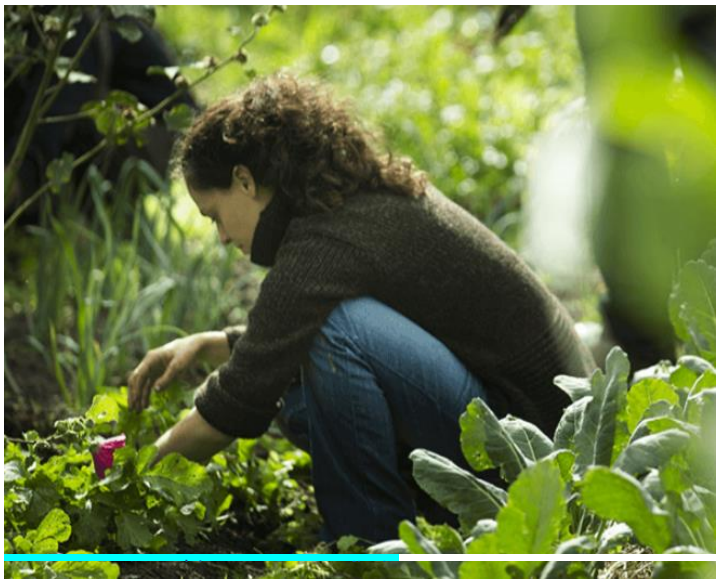
Esta Buena Práctica es una referencia a la "Unidad de Aprendizaje 1 - Familiarizar a los profesionales de la EFP con los retos de la economía digital y las soluciones para el emprendimiento de los migrantes". Crédal es una cooperativa financiera ética que construye una sociedad inclusiva y sostenible, donde el dinero se utiliza para el bien común.

Sus servicios de apoyo se dirigen a las personas de Valonia y Bruselas que desean crear su propio empleo, iniciarse en la economía social o poner en marcha una cooperativa. Estas personas pueden ser migrantes, demandantes de empleo o trabajadores por cuenta ajena (con preaviso, a tiempo parcial o incapacitados para el trabajo).

4.1.1. Entender "Crédal

En Valonia (una región de Bélgica), ofrecen asesoramiento personalizado a personas con proyectos en los sectores de la alimentación y la artesanía.

En Bruselas, su apoyo se **dedica exclusivamente al empresariado femenino**, sea cual sea el sector de actividad. Apoyan tanto proyectos individuales como colectivos.



Características específicas de Crédal

Inversión ética en beneficio de todos.

Los importes invertidos en Crédal se reinvierten para financiar a clientes que son asociaciones, cooperativas, emprendedores sociales y ciudadanos que tienen difícil acceso a los servicios bancarios, entre otros los migrantes.

Préstamos solidarios para construir una sociedad inclusiva y sostenible

Para luchar contra las desigualdades y acelerar la transición hacia una sociedad más sostenible, Crédal pone el dinero al servicio del bien común. **Fuente**:https://www.credal.be/

4.1.2. Vínculos entre Crédal, el proyecto ABCD4ME y el grupo destinatario

El público de ABCD4ME está directamente interesado por los servicios de Crédal. En realidad, Crédal es una organización de base que ofrece ayuda real en términos de apoyo y financiación a bajo interés. Su apoyo abarca la organización de ideas, el modelo de negocio, el plan de empresa, la financiación, el coaching, los incentivos públicos y las subvenciones, la innovación, así como la creación de redes y el intercambio de experiencias.

La mayoría de los migrantes que crean una empresa en Bélgica lo hacen a través de Crédal o Microstart.

4.1.3. Enlace/referencia

https://www.credal.be/

https://www.credal.be/nos-services-daccompagnement

https://www.credal.be/financer-ses-projets

4.2. Proyecto de formación empresarial y subvenciones (OIM Türkiye)

Esta Buena Práctica es una referencia a la "Unidad de Aprendizaje 2 - Capacitar a los Emprendedores Migrantes en la Economía Digital".

Los refugiados sirios en Turquía están a la vanguardia de los servicios pioneros basados en la web, dando forma a un paisaje digital que aborda los desafíos únicos a los que se enfrenta su comunidad para establecer nuevas vidas. Estos emprendedores, que están obteniendo rápidamente el apoyo de empresas y organizaciones internacionales, utilizan aplicaciones y plataformas en línea para proporcionar a las comunidades desplazadas información esencial, como listados de viviendas y empleos, traducciones de leyes turcas, asesoramiento sobre permisos de residencia y orientación para abrir una cuenta bancaria.

4.2.1. Comprender el "Proyecto de formación empresarial y subvenciones"

Aproximadamente 220.000 de los 3.300.000 sirios en Türkiye residen en campos de refugiados, donde reciben alojamiento y asistencia para cubrir sus necesidades básicas. La mayoría, sin embargo, vive en zonas urbanas donde encontrar un empleo legal es todo un reto. Para superar estos obstáculos, existe una tendencia creciente de desplazados que buscan soluciones y empleo en la industria tecnológica. Reconociendo esta tendencia, la OIM, la Agencia de la ONU para las Migraciones, ofrece formación en tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a través de su programa de respuesta de emergencia en las provincias de la frontera siria, incluidas Gaziantep, Sanliurfa, Hatay e Izmir.

Training and Grants Project ha llegado a 555 desplazados, matriculando a 87 de ellos en un curso intensivo de formación de 90 horas y proporcionando a equipos seleccionados financiación inicial para crear sus propias empresas de nueva creación. Khaled Fattal, ingeniero informático sirio de 28 años, es uno de los beneficiarios. Como coordinador de proyectos de Kodra, una organización que forma a sirios para que creen sus propias empresas, Khaled participó en un taller organizado por la OIM en Gaziantep, los días 5 y 6 de diciembre, que reunió a un grupo diverso de organismos de las Naciones Unidas, organizaciones internacionales y empresas tecnológicas turcas y sirias que trabajan para integrar mejor a las personas desplazadas en el sector tecnológico y crear soluciones beneficiosas para todos, tanto para las empresas del sector como para los sirios que buscan trabajo.

4.2.2. Cómo se relacionan estas formaciones y subvenciones con el proyecto ABCD4ME y el grupo destinatario

El taller organizado por la OIM en Gaziantep, al que asistieron diversas entidades como organismos de la ONU, organizaciones internacionales y empresas tecnológicas turcas y sirias, ejemplifica los esfuerzos de colaboración para integrar a las personas desplazadas en el sector tecnológico. Participaron empresas como ''Turkcell'' y ''Cisco'', que contribuyeron a los debates sobre cómo superar los retos de crear una empresa propia, encontrar trabajo como autónomo, conseguir un empleo formal y hacer frente a obstáculos como las transacciones bancarias internacionales. Furkan Ozdil, representante del departamento de Responsabilidad Social Corporativa de Turkcell, compartió otra importante barrera que están abordando. "La aplicación móvil Hello Hope de Turkcell está ayudando a integrar a los sirios desplazados a través de la educación en turco, con el objetivo de ayudarles a superar las barreras lingüísticas y mejorar sus perspectivas de empleo", dijo. La aplicación también facilita el acceso al centro de llamadas en árabe de Turkcell y proporciona información sobre los servicios generales a su disposición.

Esta buena práctica está relacionada con el proyecto ABCD4ME, cuyo objetivo es mejorar la integración económica fomentando entre los migrantes la creación de emprendedores digitales cualificados. También ejemplifica los temas centrales de las unidades de aprendizaje de ABCD4ME al mostrar la trayectoria empresarial de Khaled Fattal y otros refugiados sirios en la economía digital. Destaca el cultivo de una mentalidad empresarial, el uso de la tecnología para el crecimiento integrador y los esfuerzos de colaboración para empoderar a las comunidades desplazadas mediante el desarrollo de competencias y soluciones innovadoras. El éxito de iniciativas como estas demuestra el amplio conjunto de herramientas necesarias para el éxito empresarial en la era digital.

4.2.3. Enlace/referencia

https://turkiye.iom.int/news/refugees-looking-help-their-new-lives-turkey-theres-app

4.3. FoodCloud - Facilitar el intercambio de alimentos

Esta Buena Práctica es una referencia a la "Unidad de Aprendizaje 3 - Orientar a los Emprendedores Migrantes para Crear Negocios Viables en la Economía Digital".

Iseult Ward es cofundadora de FoodCloud, una empresa social irlandesa. Aunque Iseult Ward no es inmigrante, su trabajo tiene un impacto significativo en la comunidad, incluidos los migrantes. FoodCloud representa un servicio que conecta sin fisuras los excedentes de alimentos de los minoristas con organizaciones benéficas y grupos comunitarios locales.

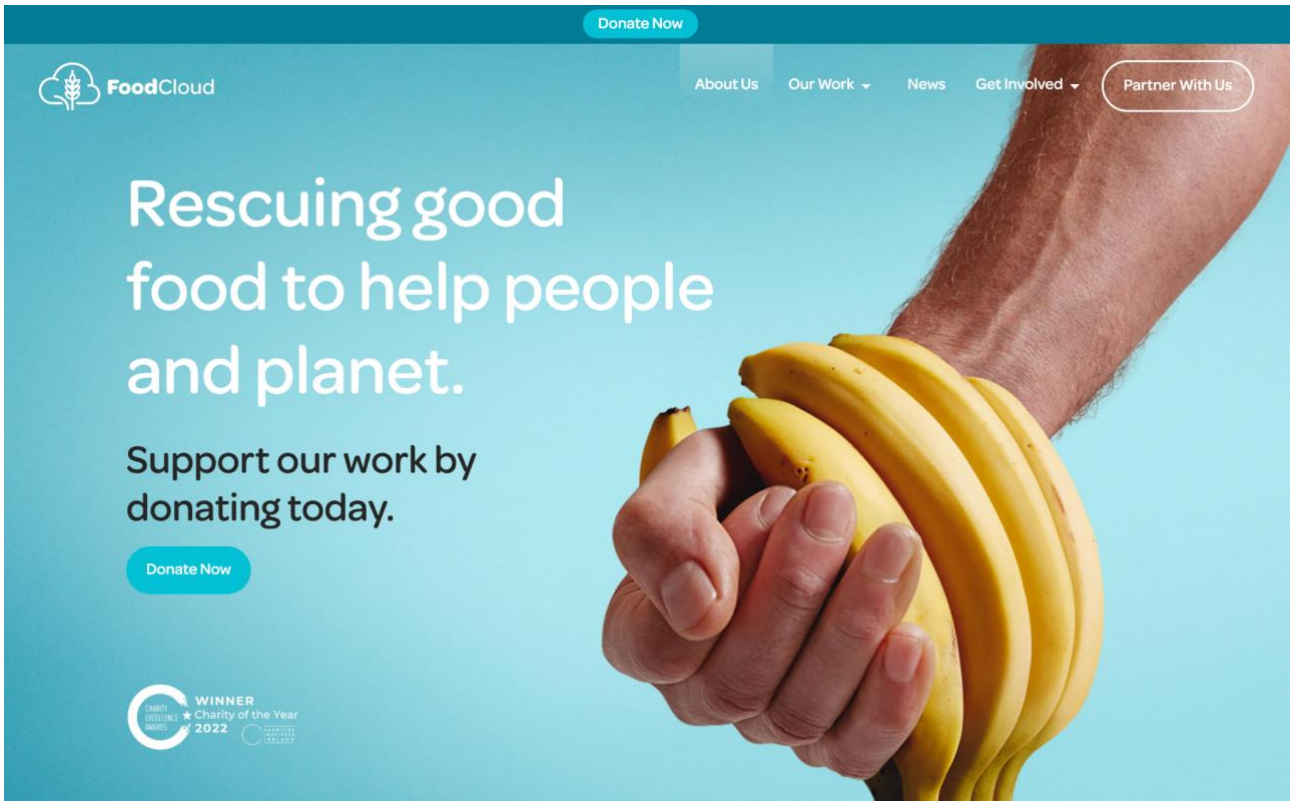


Figura 9 - Imagen: Página web de FoodCloud

4.3.1. Entender "FoodCloud

FoodCloud es una empresa social innovadora que aborda con ingenio los problemas críticos del desperdicio de alimentos y el hambre. FoodCloud, que opera principalmente en Irlanda, utiliza una plataforma tecnológica para facilitar la redistribución de los excedentes de alimentos de minoristas y productores a organizaciones benéficas y grupos comunitarios locales. A través de una aplicación fácil de usar, pone en contacto a las empresas con excedentes de alimentos con los necesitados, garantizando que los alimentos comestibles se utilicen en toda su extensión, nutriendo a las comunidades en lugar de contribuir a los vertederos. El modelo de FoodCloud promueve la sostenibilidad, fomenta el bienestar de la comunidad y facilita asociaciones significativas entre empresas y organizaciones benéficas, anunciando una nueva era en la gestión y distribución responsable de alimentos.

Si analizamos el servicio FoodCloud en detalle, los minoristas y productores pueden cargar información sobre sus excedentes de alimentos en la aplicación FoodCloud, donde se avisa al instante a las organizaciones

benéficas y grupos comunitarios locales de los artículos disponibles. Esto no solo garantiza un proceso de redistribución rápido y eficiente, sino que también maximiza la utilidad de los excedentes de alimentos, garantizando que lleguen a quienes los necesitan mientras aún están frescos y se pueden consumir.

En cuanto a la logística, FoodCloud ha creado meticulosamente una red que simplifica el proceso de redistribución. Las organizaciones benéficas asociadas pueden acceder fácilmente a la información sobre donaciones de alimentos disponibles y organizar recogidas o entregas a través de la aplicación, garantizando que el proceso sea ágil y fácil de usar. Además, FoodCloud ha establecido centros que reúnen y distribuyen grandes volúmenes de excedentes alimentarios, optimizando aún más el proceso de distribución. Estos centros desempeñan un papel crucial a la hora de ampliar el alcance y el impacto de sus servicios, permitiendo que un mayor número de organizaciones benéficas y grupos comunitarios se beneficien de los alimentos redistribuidos.

Además, FoodCloud fomenta relaciones significativas entre las empresas donantes y las organizaciones benéficas receptoras. Al facilitar donaciones de alimentos constantes y fiables, hacen posible un sentimiento de comunidad y apoyo mutuo, fomentando asociaciones a largo plazo que van más allá de las meras transacciones. Este enfoque relacional enriquece el impacto social de sus servicios, cultivando un ecosistema orientado a la comunidad en el que las empresas desempeñan un papel directo en el apoyo y la nutrición de sus comunidades locales.

4.3.2. Relación de "FoodCloud" con el proyecto ABCD4ME y el grupo destinatario

La buena práctica de FoodCloud es pertinente para el tema de la iniciativa empresarial de los migrantes porque guarda una estrecha relación con las diversas perspectivas y enfoques que aportan las comunidades migrantes a la resolución de problemas. Además, las comunidades migrantes pueden beneficiarse enormemente de soluciones innovadoras como FoodCloud. Para los emprendedores migrantes que operan en los sectores alimentario y minorista, participar en la red de FoodCloud puede ofrecer una forma extraordinaria de contribuir positivamente a sus nuevas comunidades, establecer sólidas conexiones locales y encarnar prácticas empresariales sostenibles y socialmente responsables. Para los migrantes y sus comunidades, el acceso a alimentos redistribuidos puede ser un apoyo crucial, que fomente el bienestar y la resiliencia. A través de plataformas como FoodCloud, los emprendedores migrantes pueden navegar por las intersecciones de los negocios, la sostenibilidad y el impacto comunitario con eficacia y propósito, reforzando su papel como contribuyentes a la vitalidad económica y la cohesión social en sus hogares de adopción.

4.3.3. Enlace/referencia

https://food.cloud/ o visite la sección de noticias y actualizaciones: https://food.cloud/news

4.4. Herramientas empresariales para la economía digital

Esta Buena Práctica es una referencia a la "Unidad de Aprendizaje 4 - Mostrar el espíritu empresarial y las herramientas empresariales a los migrantes para el éxito en la Economía Digital"

Dado que esta unidad se centra en el **espíritu emprendedor** y la utilización de **herramientas empresariales** para tener éxito en la **economía digital**, esta buena práctica es muy práctica. Hemos optado por compartir una serie de valiosas aplicaciones digitales, software y herramientas que mejoran tanto el viaje empresarial como la vida profesional de las personas. Es importante destacar que cada persona y empresario debe evaluar estas herramientas para determinar cuáles se alinean con sus necesidades y objetivos únicos. Estas herramientas prácticas sirven como punto de partida y pueden orientar la investigación posterior para descubrir recursos adicionales beneficiosos tanto para los negocios como para la vida personal.

Tenga en cuenta que se trata de un pequeño extracto y que existen innumerables herramientas útiles. Además, es importante señalar que esta lista no incluye las plataformas educativas, ya que se trataron en una sección anterior de este manual pedagógico.

4.4.1. Gestión de proyectos y aplicaciones organizativas

Enloop: plan de empresa	https://enloop.com/
Monday.com: gestión de proyectos	https://monday.com/
MeisterTask: Software de gestión de tareas	https://www.meistertask.com/en
YouTrack: gestión de proyectos	https://www.jetbrains.com/youtrack/
Microsoft Project: gestión de proyectos	https://www.microsoft.com/en-gb/microsoft-365/project/project-management-software
Microsoft To Do: aplicación de gestión de tareas	https://www.microsoft.com/en-gb/microsoft-365/microsoft-to-do-list-app
Microsoft OneNote: toma de notas	https://www.microsoft.com/en-gb/microsoft-365/onenote/digital-note-taking-app
Wrike: gestión de proyectos	https://www.wrike.com/
Trello: gestión de proyectos	https://trello.com/
Asana: gestión de proyectos	https://asana.com/
Miro: gestión de proyectos/pizarra digital	https://miro.com/
Clockify: gestión del tiempo	https://clockify.me/

Co-funded by the European Union

4.4.2. Contabilidad y Finanzas

Bookamat: software de contabilidad	https://www.bookamat.com/
Wave: software de contabilidad	https://www.waveapps.com/
Zoho: software de contabilidad	https://www.zoho.com/books/
ZipBooks: software de contabilidad	https://zipbooks.com/
Freshbooks: software de contabilidad	https://www.freshbooks.com/en-eu/
Calculadora bruto-neto en línea	https://bruttonetto.arbeiterkammer.at/
Calculadora bruta neta en Austria	https://onlinerechner.haude.at/BMF-Brutto-Netto-Rechner/
Tricuenta: gastos de organización (grupo)	https://www.tricount.com/en/

4.4.3. Comunicación y colaboración en línea:

Google Workspace: herramientas de productividad para la oficina	https://workspace.google.com/intl/en/
Microsoft Office: herramientas de productividad ofimática	https://www.office.com/?omkt=en-GB
Microsoft Teams: colaboración/reuniones en línea	https://www.microsoft.com/en-gb/microsoft-teams/group-chat-software/
Zoom: colaboración/reuniones en línea	https://zoom.us/
Slack: plataforma de productividad	https://slack.com/intl/en-gb/
FreeConference: conferencias en línea	https://www.freeconference.com/

4.4.4. Multimedia y redes sociales

Prezi: presentaciones que llaman la atención	https://prezi.com/
Canva: Diseño gráfico	https://www.canva.com/en_gb/
Hootsuite: gestionar varias cuentas de redes sociales	https://www.hootsuite.com/
Adobe Creative Cloud: más de 20 aplicaciones multimedia	https://www.adobe.com/creativecloud.html
Gimp: edición de imágenes gratuita y de código abierto	https://www.gimp.org/
Animoto: creación de vídeos	https://animoto.com/
Pexels: fotos de archivo gratuitas	https://www.pexels.com/
Freepik: imágenes, fotos, dibujos gratuitos	https://www.freepik.com/
Dallee: Generador de imágenes AI	https://openai.com/dall-e-2

4.4.5. Gestión, análisis e investigación de datos

Microsoft One Drive: almacenamiento de datos en la nube	https://www.microsoft.com/en-gb/microsoft-365/onedrive/online-cloud-storage
Google Drive: Servicio de alojamiento de archivos	https://workspace.google.com/intl/en/
Google Analytics: análisis del tráfico del sitio web (parte de Google Marketing Platform)	https://marketingplatform.google.com/intl/es_uk/sobre/análisis/
Tableau: plataforma de análisis visual	https://www.tableau.com/
NordVPN: acceso seguro y privado a Internet	https://nordvpn.com/
LastPass: gestor de contraseñas	https://www.lastpass.com/
Google Scholar: investigación científica	https://scholar.google.com/
Science direct: investigación científica	https://www.sciencedirect.com/

4.4.6. Software de gestión personal y de relaciones con los clientes (CRM)

Mailchimp: Herramientas de marketing por correo electrónico	https://mailchimp.com/en/
Formularios de Google: cuestionarios/encuestas	https://www.google.com/intl/en-GB/forms/about/
HubSpot CRM	https://www.hubspot.com/
Bitrix24: CRM	https://www.bitrix24.eu/?moved_from=EU

4.5. Gabor Balogh y "Camioneros"

Esta Buena Práctica es una referencia a la "Unidad de Aprendizaje 5 - Marketing para Emprendedores Migrantes en la Economía Digital". Trucksters fue fundada en 2018 en España por Gabor Balogh con un objetivo claro: conseguir una industria del transporte de mercancías por carretera más eficiente y digna para los profesionales del sector. Esta fue la iniciativa para crear "Trucksters".

Gracias a esta plataforma digital, esta empresa ha conseguido establecer un sistema de relevos que conecta a las empresas de transporte con los conductores. Mediante este sistema, un conductor puede conducir un camión a lo largo de una ruta durante 4,5 horas, cambiar de camión y conducir otro en sentido contrario. Esta plataforma les permite volver a casa todos los días, aumentar la rentabilidad de las empresas de transporte y reducir los costes y los plazos de entrega de las mercancías.

Y esta magia que combina conciliación familiar y eficiencia empresarial no sería posible sin la aplicación de las últimas tecnologías de inteligencia artificial gracias a su alianza con Luis Bardaji y Ramón Castro.

4.5.1. Comprender "Gabor Balogh y los camioneros"

Su primera idea fue ofrecer software a empresas de transporte, sin embargo, durante un viaje, cuando paró en una estación de servicio y empezó a hablar con camioneros, se dio cuenta de las duras condiciones de estos profesionales. Fue entonces cuando cambió su idea de negocio por algo más real y adaptado a su realidad.

Figura - Imagen: Página web de Trucksters

Propuso su idea en un vivero de empresas y, junto con sus socios, se hicieron una idea de que había un sector muy fragmentado en el que no se utilizaba tradicionalmente la tecnología. Y la aplicación de la tecnología podía ser la solución a ese problema.

4.5.2. Relación de "Trucksters" con el proyecto ABCD4ME y el grupo destinatario

Gabor tenía una idea, pero hasta que no la aterrizó y habló con camioneros en España, preguntándoles por su situación y su mercado (diferente de la situación en el país de Gabor), no pudo perfeccionarla. Así, fue su "rudimentario estudio de mercado" lo que le permitió acudir a una plataforma de apoyo a emprendedores con su idea.

Después, junto con socios con experiencia tecnológica interesados en su idea, hicieron crecer a Trucksters hasta convertirla en una gran start-up no sólo en España, sino también a nivel internacional. A veces, no se trata de dominar uno mismo todas las fases del producto o servicio.

Tener una idea bien definida, adaptada a un problema y a una necesidad real (conceptos básicos de marketing), puede ser un gran comienzo para buscar las piezas que faltan.

4.5.3. Enlace/referencia

https://www.trucksters.io/ y https://www.trucksters.io/our-impact/

Co-funded by
the European Union

5. Lecturas adicionales/recomendaciones

5.1. Aprendizaje basado en aplicaciones

5.1.1. Aprendizaje basado en aplicaciones para la conciencia fonológica y la comprensión de la lectura de palabras y sus beneficios específicos para los alumnos con bajo rendimiento escolar.

Autor: Verena Hoffmann

El estudio, del que es autora Verena Hofmann y publicado en la revista International Journal of Educational Research Open, investiga el impacto del aprendizaje basado en aplicaciones en la conciencia fonológica y la comprensión lectora de palabras entre alumnos de primaria con bajo rendimiento. El estudio utilizó un grupo de 45 alumnos de primero y segundo de primaria de cuatro aulas ordinarias. Estos alumnos fueron asignados alternativamente a una intervención de aprendizaje basado en aplicaciones o a una clase de lectura tradicional. El estudio descubrió que el aprendizaje basado en aplicaciones mostraba ventajas potenciales en las competencias de síntesis de fonemas, sobre todo entre los alumnos con peores resultados. Sin embargo, el estudio no encontró que el aprendizaje basado en aplicaciones fuera generalmente superior a la instrucción tradicional dirigida por el profesor, por lo que se necesita más investigación sobre este tema.

https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666374021000364

5.1.2. Aplicaciones de smartphone para avanzar en el aprendizaje y repasar el curso

Autores: Patricia Pauli, Anne Koch y Frank Allgöwer

El artículo titulado "Smartphone Apps for Learning Progress and Course Revision", de Pauli et al., analiza el uso de aplicaciones para teléfonos inteligentes en la enseñanza de control. El artículo presenta dos aplicaciones para teléfonos inteligentes desarrolladas recientemente con el objetivo de mejorar el progreso del aprendizaje y facilitar la revisión del curso. Las aplicaciones están diseñadas para adaptarse a las clases de los autores sobre Introducción al control automático.

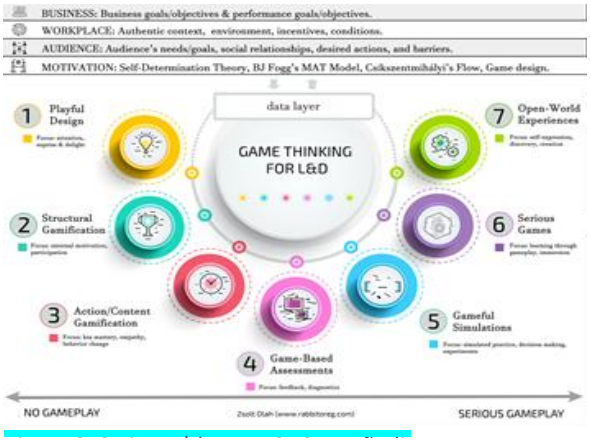
El artículo también analiza las ventajas del e-learning, ya que es accesible y permite el aprendizaje a ritmo propio. Los autores mencionan que la integración de las herramientas de e-learning en la experiencia educativa global es clave para su éxito.

https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405896320327385

5.2. Gamificación

5.2.1. Ramificaciones de la gamificación en el aprendizaje

Este artículo aborda ideas erróneas sobre la gamificación en el aprendizaje. Por ejemplo, la necesidad de comprender claramente el propósito de la gamificación como motivador y no como mero complemento para hacer divertidos los cursos o la idea de que la gamificación es una solución única para el compromiso, subrayando su complejidad. El artículo también aborda la calibración del sistema de puntos, advierte contra la dependencia exclusiva de puntos, insignias y tablas de clasificación, y destaca el desajuste entre los comportamientos deseados y las interacciones de los usuarios.

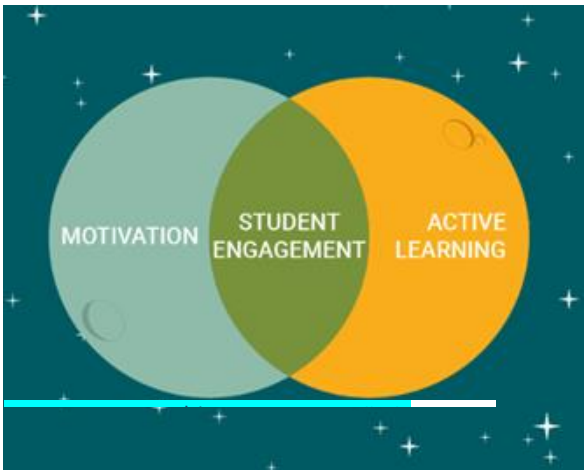


Concluye abogando por un enfoque holístico de la experiencia de gamificación, sugiriendo un seguimiento continuo y presentando ideas innovadoras para su aplicación. En general, ofrece valiosas perspectivas sobre la gamificación en el aprendizaje, destacando la importancia de un diseño meditado y de comprender las motivaciones de los usuarios.

Figura - Imagen: Sitio web de elearningindustry.com

Fuente: https://elearningindustry.com/ramifications-of-gamification-misconceptions-in-learning

5.2.2. ¿Jugar duro, estudiar duro? La influencia de la gamificación en el compromiso de los estudiantes con el estudio



En los últimos años, la gamificación se está utilizando ampliamente en la educación. En este artículo, construimos un modelo teórico para ilustrar cómo la gamificación influye en el compromiso de los estudiantes con el estudio. Para examinar nuestras hipótesis, distribuimos encuestas a 187 estudiantes de una universidad china.

Para comprobar nuestras hipótesis se utilizaron el análisis correlacional, el análisis de regresión y el análisis factorial confirmatorio.

Figura - Imagen: Sitio web de Accelerate Learning Community

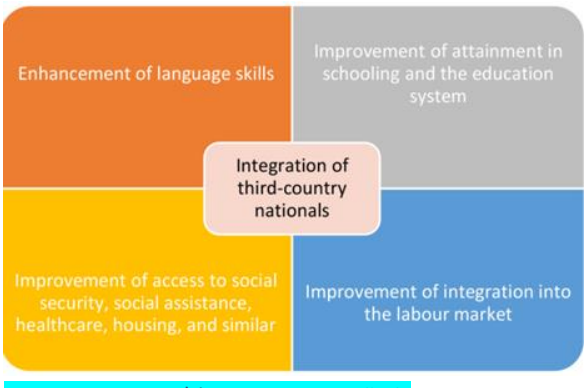
Los resultados muestran que la gamificación influye en la dedicación al estudio de los estudiantes a través de los efectos indirectos del disfrute y la autoeficacia. Se discuten las implicaciones y futuras líneas de investigación.

https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2022.994700/full

5.3. Educación de los migrantes (para una integración y un espíritu empresarial satisfactorios)

5.3.1. La educación intercultural como herramienta para la integración de los migrantes

Autor : MICHAELA ČIEFOVÁ



El documento pretende señalar la importancia del enfoque/comunicación y la competencia intercultural para la educación y la integración de los migrantes. La autora sostiene que la familiarización con los principios de la comunicación intercultural puede considerarse un paso crucial hacia el éxito de la integración de los migrantes. En la primera parte del artículo define el concepto de comunicación y competencia interculturales. A continuación, analiza la experiencia de los Estados miembros de la Unión Europea con la educación intercultural, entendida a menudo como ciertos principios o un tema transversal integrado en el proceso educativo general.

En algunos países se ha constatado una incoherencia entre los objetivos de las políticas educativas y la praxis. La investigación indica una cierta deficiencia de unidades de aprendizaje concretas centradas en la comunicación intercultural y el desarrollo de competencias en los países de la Unión Europea.

https://euba.sk/www_write/files/SK/ekonomicke-rozhlady/2020/er2_2020_ciefova_fulltext.pdf

5.3.2. Medidas de apoyo a los emprendedores migrantes en fase inicial

Autores: Giacomo Solano, Alexander Wolffhardt y Aldo Xhani (Migration Policy Group)- en Manual-proyecto MEGA 2014-2020.

En este manual encontrará toda la información que necesitan los formadores de migrantes, incluidos los principales servicios de apoyo a la iniciativa empresarial de los migrantes en todo el mundo. El espíritu empresarial de los migrantes ha recibido cada vez más atención por parte de los responsables políticos, las partes interesadas y los académicos. Tanto en el Plan de acción para la integración de los nacionales de terceros países como en el Plan de acción sobre el espíritu empresarial 2020, la Comisión Europea hace hincapié en que el espíritu empresarial representa una forma alternativa de empleo digno y sostenible para los migrantes. Esto también sigue los recientes estudios académicos y no académicos sobre el tema (Comisión Europea, 2016; Rath, Solano y Schutjens, 2019). Hay varias razones por las que las políticas y medidas deberían centrarse en apoyar a los emprendedores migrantes, especialmente en las primeras etapas del negocio: - El autoempleo representa una vía hacia el empoderamiento. - El impacto del emprendimiento migrante va mucho más allá de los beneficios para el emprendedor individual. - Un número relevante de migrantes pone en marcha un negocio.

Las dificultades que tienen los emprendedores migrantes para poner en marcha el negocio se deben a algunos obstáculos específicos a los que se enfrentan los migrantes -y, más en general, los grupos vulnerables- cuando quieren crear una empresa.

https://www.migpolgroup.com/wp-content/uploads/2019/06/A.1.b-1.pdf

5.4. Educación digital

5.4.1. Título: OCDE - Panorama de la Educación Digital 2021

Empujando las fronteras con inteligencia artificial, blockchain y robots''

¿Cómo pueden transformar la educación la tecnología digital y, en particular, las tecnologías inteligentes basadas en la inteligencia artificial (IA), la analítica del aprendizaje, la robótica y otras? Este libro explora estas cuestiones. Se centra en cómo las tecnologías inteligentes cambian actualmente la educación en las aulas y la gestión de las organizaciones y los sistemas educativos. El libro profundiza en los usos beneficiosos de las tecnologías inteligentes, como la personalización del aprendizaje, el apoyo a los estudiantes con necesidades especiales de aprendizaje y la acreditación de diplomas mediante blockchain. También examina los retos y las áreas que requieren más investigación.

Las conclusiones ofrecen vías para que profesores, responsables políticos e instituciones educativas digitalicen la educación al tiempo que optimizan la equidad y la inclusión.

La digitalización abre nuevas posibilidades a la educación. Aunque la educación siempre ha sido rica en datos como las notas o la información administrativa sobre el absentismo de los alumnos, el uso de datos para ayudar a los estudiantes a aprender mejor y a los profesores a enseñar mejor, y para fundamentar la toma de decisiones en las administraciones educativas es reciente. Las partes interesadas en la educación han tenido una relación difícil con la tecnología, alternando entre un gran entusiasmo y el escepticismo. ¿Podría la tecnología digital y, en particular, las tecnologías inteligentes basadas en la inteligencia artificial (IA), la analítica del aprendizaje, la robótica y otras, transformar la educación del mismo modo que están transformando el resto de la sociedad? Si es así, ¿cómo podría ser? Este libro explora esta cuestión.

Tras una visión general de las oportunidades y retos de la tecnología digital (Capítulo 1) y de las soluciones tecnológicas inteligentes más avanzadas, incluidas las que no se tratan en profundidad en el libro (Capítulo 2), el libro se centra en cómo las tecnologías inteligentes pueden cambiar la educación en las aulas y apoyar la gestión de las organizaciones y sistemas educativos.

https://www.oecd.org/education/oecd-digital-education-outlook-7fbfff45-en.htm

5.4.2. UNESCO - TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN (2023)

"Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo (GEM) 2023"

Tal y como se reconoce en la Declaración y Marco de Acción de Incheon sobre Educación 2030 (https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/education-2030-incheon-framework-for-action-implementation-of-sdg4-2016-en_2.pdf), la consecución del ODS 4 depende de las oportunidades y los retos que plantea la tecnología, una relación que se ha visto reforzada por el inicio de la pandemia del COVID-19. La tecnología aparece en seis de las diez metas del cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible relativas a la educación. Estas referencias reconocen que la tecnología afecta a la educación a través de cinco canales distintos, como insumo, medio de entrega, habilidad, herramienta para la planificación y proporcionando un contexto social y cultural.

Sin embargo, a menudo existen amargas divisiones en la forma de ver el papel de la tecnología. Estas divisiones se están ampliando a medida que la tecnología evoluciona a una velocidad vertiginosa.

Co-funded by
the European Union

El Informe GEM 2023 sobre tecnología y educación explora estos debates, examinando los retos educativos a los que un uso adecuado de la tecnología puede ofrecer soluciones (acceso, equidad e inclusión; calidad; avances tecnológicos; gestión de sistemas), al tiempo que reconoce que muchas de las soluciones propuestas también pueden ser perjudiciales.

El informe explora también tres condiciones del sistema (acceso a la tecnología, regulación de la gobernanza y preparación del profesorado) que deben cumplirse para que cualquier tecnología en la educación alcance todo su potencial.

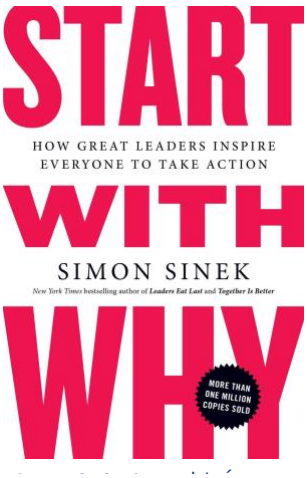
El 26 de julio se presentaron el Informe GEM 2023 y 200 perfiles nacionales PEER sobre tecnología y educación.

https://www.unesco.org/gem-report/sites/default/files/medias/fichiers/2023/07/Summary_v5.pdf

5.5. Iniciativa empresarial

5.5.1. Empezar con el porqué: cómo los grandes líderes inspiran a todos a actuar

Autor: Simon Sinek



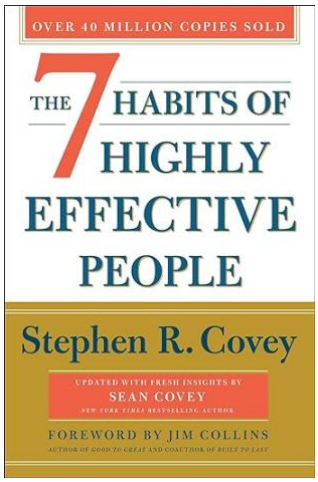
El visionario líder de pensamiento Simon Sinek ha ideado este libro esencial para cualquier emprendedor. Por eso se ha elegido esta obra literaria como recomendación fundamental. Sinek presenta un marco transformador que desafía los paradigmas convencionales del liderazgo y el éxito empresarial. Sostiene que las personas y organizaciones de éxito son aquellas que son expertas en articular y encarnar su "Por qué". En opinión del autor, es esencial poseer un sentido claro de propósito o creencia que inspire la acción e impulse la innovación. El libro ofrece muchos ejemplos del mundo real y un análisis meticuloso de cómo empezar por el "Por qué" cultiva una base de seguidores sólida y leal, y fomenta una ventaja competitiva sostenible. La persuasiva narrativa de Sinek tiene el potencial de inspirar a líderes y organizaciones a navegar por el volátil panorama empresarial con resiliencia, adaptabilidad y un renovado sentido de la misión. Recomendamos encarecidamente a todos los futuros líderes, emprendedores, ejecutivos y a todos aquellos que quieran crear impacto que echen un vistazo al libro de Sinek, ya que está totalmente centrado en el poder del propósito y la visión.

Ted Talk de Simon Sinek sobre este tema: https://www.youtube.com/watch?v=u4ZoJKF_VuA

Co-funded by the European Union

5.5.2. 7 Hábitos de la Gente Altamente Efectiva: Poderosas lecciones de cambio personal

Autor: Stephen R. Covey



Hemos elegido la obra de Covey porque arroja luz sobre otra herramienta, por no decir la más importante, de la iniciativa empresarial: la persona del propio empresario y su comportamiento. Covey presenta un enfoque centrado en principios para resolver problemas personales y profesionales. Con profunda sabiduría, el autor delinea siete hábitos que sirven de pilares fundacionales para alcanzar la eficacia y lograr los objetivos intrínsecos de la vida. A través de una convincente mezcla de pruebas anecdóticas y reflexiones empíricas, el libro fomenta el desarrollo del carácter y la destreza en la toma de decisiones éticas. El innovador modelo de Covey facilita la transformación de los individuos de un estado de dependencia a otro de interdependencia, allanando el camino para la resiliencia, la adaptabilidad y el sentido de propósito. La aplicabilidad universal de los hábitos, que abarcan desde la introspección personal hasta el liderazgo interpersonal, permite a los lectores emprender un camino de mejora y crecimiento continuos. Este libro es una de las obras más importantes de Covey y se erige como epítome del desarrollo holístico, inspirando a las personas a cultivar una vida equilibrada, plena y basada en principios. Cuando uno decide emprender el camino de convertirse en empresario, recomendamos encarecidamente reflexionar sobre los hábitos clave para llegar a ser altamente eficaz descritos por Stephen R. Covey.

Breve vídeo explicativo: https://www.youtube.com/watch?v=WFc08j9eorQ

Co-funded by
the European Union