



CENECOOP

Crecemos Juntos

PROGRAMA **BE**COOP

- **Cooperativismo**
- **Emprendimiento**
- **Innovación**
- **STEAM**

INTRODUCCIÓN

Bajo el contexto actual, caracterizado por la rápida evolución tecnológica, los cambios económicos y sociales constantes, así como la necesidad de promover una educación integral que prepare a nuestra niñez, juventud y adultez para enfrentar los desafíos del siglo XXI, surge la imperiosa necesidad de desarrollar programas educativos que aborden de manera integral aspectos fundamentales para el crecimiento personal, la innovación empresarial y el progreso de la sociedad. Todo esto bajo el ala acogedora del cooperativismo donde, más allá de ser un movimiento colectivo, es una filosofía de vida que impulsa y aporta al desarrollo del país.

El Programa BE COOP está diseñado para ofrecer a las personas participantes una formación integral que combina la enseñanza de principios fundamentales del cooperativismo con el fomento del espíritu emprendedor, la cultura de la innovación y el desarrollo de competencias en Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEAM). Contempla la alianza entre el Centro de Estudios y Capacitación Cooperativa (CENECOOP R.L.) y el Ministerio de Educación Pública (MEP) con el objetivo claro de formación y capacitación de las personas docentes, así como de las y los estudiantes en temas de cooperativismo, emprendimiento e innovación. Todo esto a modo de respuesta a la necesidad de fortalecer la formación en cooperativismo dentro del ámbito educativo y promover el desarrollo económico sostenible y socialmente responsable en el país.

Este programa se fundamenta en la premisa de que el cooperativismo como modelo social, viene a ofrecer una formación más allá del ámbito profesional, se fundamenta en el desarrollo de habilidades y cualidades que impactarán positivamente en el crecimiento personal de cada persona participante; y, por ende, en su comunidad y país.

En la otra mano, como modelo económico basado en los valores de la solidaridad, la equidad y la participación democrática, ofrece una alternativa viable y sostenible para el desarrollo empresarial y comunitario. Al mismo tiempo, reconoce la importancia del emprendimiento como motor de la innovación y el progreso económico, así como la necesidad de promover habilidades en STEAM para potenciar el desarrollo tecnológico y científico.

A lo largo de este programa, las y los participantes serán guiados en un proceso de aprendizaje dinámico y participativo, que les permitirá adquirir conocimientos teóricos y prácticos, así como desarrollar habilidades y actitudes que les serán útiles en su vida personal, académica y profesional. Desde la comprensión de los principios del cooperativismo hasta la aplicación de herramientas de emprendimiento e innovación, pasando por el desarrollo de competencias en STEAM, este programa busca proporcionar una formación integral que prepare a las personas participantes para enfrentar con confianza y éxito los desafíos del mundo actual.

Con una combinación de actividades teóricas y prácticas, recursos educativos innovadores y la orientación de expertos en cada área, el Programa BE COOP se presenta como una oportunidad única para aquellas personas que buscan ampliar sus horizontes, desarrollar nuevas habilidades y contribuir al desarrollo sostenible de sus comunidades y del país en su conjunto.

El Programa BE COOP surge como respuesta a la necesidad imperante de promover una educación integral que prepare a los individuos para enfrentar los retos y aprovechar las oportunidades del siglo XXI. Este programa encuentra sus fundamentos en los siguientes antecedentes:

CAMBIO DE PARADIGMA ECONÓMICO Y SOCIAL

En un mundo caracterizado por la globalización, la digitalización y la interconexión, el modelo tradicional de negocio ha evolucionado hacia formas más colaborativas y sostenibles. El cooperativismo, como modelo económico basado en la cooperación y la solidaridad, emerge como una alternativa viable para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más interdependiente.

IMPORTANCIA DEL EMPRENDIMIENTO Y LA INNOVACIÓN

El emprendimiento y la innovación son motores fundamentales del crecimiento económico y el desarrollo social. La capacidad de generar nuevas ideas, crear soluciones innovadoras y adaptarse al cambio, son habilidades esenciales en el contexto actual; donde la competitividad y la rapidez de cambio son la norma.

DEMANDA DE COMPETENCIAS EN STEAM

En un mundo cada vez más tecnológico y digitalizado, las habilidades en Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEAM) son indispensables para el desarrollo personal y profesional de los individuos, así como para el avance de la sociedad en su conjunto. La promoción de competencias en STEAM se ha convertido en una prioridad en muchos sistemas educativos a nivel mundial.

LEGISLACIÓN Y POLÍTICAS EDUCATIVAS

En diversos países, se han implementado políticas y leyes que promueven la enseñanza del cooperativismo, el emprendimiento, la innovación y las disciplinas STEAM en el sistema educativo. Estas iniciativas buscan preparar al estudiantado para enfrentar los desafíos del mundo laboral y contribuir al desarrollo sostenible de sus comunidades.

EXPERIENCIAS EXITOSAS EN PROGRAMAS EDUCATIVOS

Existen experiencias exitosas de programas educativos que integran el cooperativismo, el emprendimiento, la innovación y STEAM en su currículo. Estos programas han demostrado su efectividad para desarrollar habilidades y competencias en las personas estudiantes; así como para fomentar una cultura de colaboración, creatividad y pensamiento crítico.

ANTECEDENTES

En suma, los antecedentes mencionados ponen de manifiesto la importancia y la necesidad de implementar un programa educativo integral que aborde los aspectos del cooperativismo, el emprendimiento, la innovación y STEAM. Este programa se presenta como una oportunidad única para preparar a los individuos con el fin de que lleguen a enfrentar los retos y aprovechar las oportunidades del mundo actual, contribuyendo así al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad en su conjunto.

JUSTIFICACIÓN

Para el Programa BE COOP, así como para los proyectos relacionados con el fortalecimiento del cooperativismo y el emprendimiento en Costa Rica, se basa en la necesidad de adaptarse a un entorno digital en constante evolución y promover valores fundamentales para el desarrollo económico y social del país. A continuación, se detallan las razones principales que respaldan estos programas:

- 1 Desafíos del Entorno Digital Actual:** En un mundo cada vez más digitalizado, es crucial que las personas cooperativistas adquieran competencias digitales para adaptarse a este entorno en constante cambio. Este programa se vuelve esencial para garantizar que las y los participantes estén preparados para enfrentar los desafíos del mundo digital con confianza y eficacia.
- 2 Necesidad de Abordar las Tendencias del Aprendizaje en Modalidades Virtuales, Presencial e Híbridas:** La combinación de modalidades virtual, presencial e híbrida ofrece ventajas significativas. La modalidad virtual permite acceder al contenido desde cualquier lugar y en cualquier momento, eliminando las restricciones geográficas y permitiendo un alcance más amplio del programa.
Mientras que, las sesiones presenciales, fomentan el aprendizaje colaborativo e interactivo por medio del inigualable cara a cara. Esta combinación asegura un aprendizaje integral y práctico, adaptado a las necesidades individuales de las personas participantes.
- 3. Eliminación de Restricciones Geográficas:** La modalidad virtual elimina las restricciones geográficas, permitiendo la participación de personas de diferentes ubicaciones del país. Esto amplía el alcance del programa y promueve la inclusión de participantes de diversas comunidades.
- 4. Promoción del Cooperativismo desde Edades Tempranas:** El fortalecimiento del cooperativismo desde la educación básica es fundamental para promover valores de solidaridad, democracia y responsabilidad a partir de una edad temprana. Los proyectos relacionados con las cooperativas estudiantiles ofrecen una oportunidad única para inculcar estos valores y desarrollar habilidades de liderazgo y trabajo en equipo en el estudiantado.
- 5. Legislación y Mandato Constitucional:** La promoción del cooperativismo está respaldada por la Constitución Política de Costa Rica y la legislación nacional, que establecen la obligación del estado de fomentar su creación y enseñanza en todos los centros educativos. Por lo tanto, estos programas no solo responden a un mandato legal, sino que también son un imperativo moral y social.
- 6. Necesidad de Actualizar la Formación en Cooperativismo:** En un contexto de cambios sociales y normativos constantes, es indispensable adaptar y actualizar la formación en cooperativismo para que siga siendo relevante y efectiva. Los proyectos de capacitación y fortalecimiento en cooperativismo para docentes buscan cumplir con esta necesidad, proporcionando herramientas actualizadas y pertinentes para guiar a las nuevas generaciones en el camino del cooperativismo.

7. Desarrollo Económico y Social Sostenible: La promoción del emprendimiento y el cooperativismo no solo impulsa el crecimiento económico, sino que también contribuye a la construcción de una sociedad más justa, equitativa y sostenible. Estos programas buscan formar a las futuras personas líderes empresariales y cooperativistas, preparándolas para generar impacto positivo en sus comunidades y en el país en su conjunto. En resumen, El Programa BE COOP, así como el fortalecimiento del cooperativismo y promoción del emprendimiento en Costa Rica, son esenciales para enfrentar los desafíos del mundo actual y promover un desarrollo económico y social sostenible. Estos programas no solo responden a un mandato legal, sino que también son una necesidad imperante en un mundo en constante cambio.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un programa integral de enseñanza que promueva el aprendizaje y la aplicación de principios de cooperativismo, emprendimiento, innovación y STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas), con el fin de fomentar el desarrollo de competencias clave para la formación integral de las y los participantes mejorando la calidad de la educación en pleno cumplimiento de la mandatoria de ley sobre la enseñanza del cooperativismo, el emprendimiento y la innovación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Fomentar el conocimiento y comprensión de los principios y valores del cooperativismo como un modelo económico y social que promueve la equidad, la solidaridad y la participación democrática.
- b) Impulsar el espíritu emprendedor entre las y los participantes, brindándoles las herramientas y habilidades necesarias para identificar oportunidades, desarrollar proyectos innovadores y gestionar eficazmente sus iniciativas empresariales.
- c) Promover la cultura de la innovación y el pensamiento creativo, incentivando la generación de soluciones originales y disruptivas para los desafíos presentes en diversos ámbitos sociales, económicos y tecnológicos.
- d) Desarrollar competencias en Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEAM), mediante el diseño e implementación de actividades prácticas, proyectos interdisciplinarios y experiencias de aprendizaje significativas que estimulen el razonamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.
- e) Fomentar el trabajo en equipo, la colaboración y el liderazgo, proporcionando oportunidades para el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas, así como para la gestión efectiva de proyectos y la toma de decisiones colectivas.
- f) Facilitar el acceso a recursos educativos y tecnológicos, así como el intercambio de conocimientos y

experiencias entre las personas participantes, a través de plataformas virtuales, redes de colaboración y espacios de aprendizaje en línea y presenciales.

- g) Evaluar de manera continua el impacto del programa en las y los participantes, mediante la recopilación de datos, la realización de seguimientos y la retroalimentación de los resultados obtenidos, con el fin de ajustar y mejorar continuamente las estrategias y actividades implementadas.
- h) Fomentar la participación activa de las personas participantes en la comunidad, promoviendo la realización de proyectos sociales, ambientales y comunitarios que contribuyan al bienestar y desarrollo sostenible de su entorno.

METODOLOGÍA

En el CENECOOP R.L. creemos en una formación ágil y de calidad, contextualizada con las realidades de nuestra gente. La formación ágil se implementa a través de métodos de enseñanza dinámicos y flexibles que se adaptan a las necesidades cambiantes de las personas en entrenamiento educativo y del entorno social.

Esta agilidad metodológica trabaja bajo el modelo de aprendizaje de la institución: UX Coop, la estrategia académica donde los programas de aprendizaje están diseñados para ser iterativos y adaptativos, permitiendo ajustes rápidos a las necesidades de quienes aprenden y a las tendencias del sector. Para quien entrena sus habilidades en el CENECOOP R.L., esto se traduce en una educación que es relevante y actual, donde se fortalecen conocimientos y habilidades que son directamente aplicables y valorados en el mundo real. La eficiencia y contextualización de estos métodos también significan el logro de habilidades de una manera más expedita, facilitando un camino más certero hacia el éxito profesional y personal.

La visión cooperativa, como piedra angular filosófica del CENECOOP R.L., infunde en la educación los valores y principios del cooperativismo. Este enfoque promueve el aprendizaje colectivo y el intercambio de conocimientos, con personas que trabajan juntas para alcanzar objetivos comunes, reflejando el entorno cooperativo en el que eventualmente aplicarán sus habilidades. Esto no solo fortalece el trabajo en equipo y liderazgo, sino que también construye una red de apoyo profesional y social que puede ser invaluable a lo largo de sus carreras.

Finalmente, la excelencia para la vida se refiere a una educación que prepara a quien aprende no solo con habilidades técnicas, sino también con competencias vitales: pensamiento crítico, resolución de problemas, adaptabilidad y aprendizaje continuo. Nos esforzamos por cultivar individuos bien redondeados cuya formación trasciende el aula, proporcionándoles las capacidades para navegar y prosperar en diversas situaciones de la vida. Esto representa el convertirse en un “longlife learner” (aprendiente durante la vida), capaz de articularse a los cambios sociales o tecnológicos y liderar con integridad, lo que les permite hacer contribuciones significativas a sus comunidades y al mundo más amplio.

Los métodos de aprendizaje son de alta aplicabilidad a la vida personal, profesional y comunitaria (desde una óptica de aprendizaje centrado en la persona que aprende y que entrena sus habilidades para desarrollar su máximo potencial), reflejando una síntesis entre agilidad metodológica y los valores fundamentales del cooperativismo. Se busca que la experiencia de aprendizaje permita a la persona aprender durante su vida, en los contextos cotidianos donde se desarrolla.

Lo anterior, mediante el empleo de técnicas derivadas de las teorías cognitivas del aprendizaje y del aporte del enfoque sociocultural de Vygotsky, como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje basado en retos, donde el estudiantado aborda desafíos prácticos que requieren una aplicación activa del conocimiento, fomentando la metacognición y las habilidades de largo plazo. El enfoque de aprendizaje cooperativo es también una piedra angular, permitiendo a las y los estudiantes construir conocimientos juntos, lo que enriquece su comprensión y refleja los principios cooperativos del bien común y ayuda mutua.

Además incorporamos la instrucción diferenciada para atender a diversos estilos de aprendizaje y necesidades individuales, asegurando que cada persona participante pueda acceder al currículo de la manera más efectiva para ellos (as). El uso de la tecnología educativa y el aprendizaje híbrido combina métodos tradicionales con plataformas digitales, proporcionando una experiencia de aprendizaje rica y accesible que prepara al estudiantado para el mundo tecnológicamente avanzado en el que vivimos. En resumen, los métodos de aprendizaje en el CENECOOP R.L. están diseñados para ser personalmente significativos, socialmente relevantes y profesionalmente enriquecedores.

ACCIONES

Se desarrollarán herramientas y acciones formativas que promuevan el emprendimiento, la innovación y el cooperativismo, logrando impactar a miles de personas que forman parte del Ministerio de Educación Pública y la sociedad civil. Para el logro del programa, se cuenta con actores claves como lo son el MEP, FUNDEPOS, La Fábrica 506, F1 In Schools, UNED, SEC y el Movimiento Cooperativo.

Este documento se circunscribe al desarrollo de los siguientes proyectos:

1. Enseñanza del Emprendimiento e Innovación para Docentes
2. Docentes con Recargo Cooperativo
3. Mercados Cooperativos
4. Talleres de Doctrina Cooperativa
5. JovEm
6. Centro de Innovación Virtual / BECOOP.CR
7. Laboratorios de Innovación (LINN) – Incubadoras MEP
8. STEAM Skills
9. Cooperación Internacional

1. ENSEÑANZA DEL EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN PARA DOCENTES

1.1. Beneficiarios

Los beneficiarios directos del programa de "Enseñanza del Emprendimiento e Innovación para Docentes" serán principalmente las y los docentes promotores de emprendimiento y aquellos con responsabilidades en cooperativas, seleccionados por el Ministerio de Educación Pública (MEP) de Costa Rica. Este grupo incluye a aproximadamente 250 profesoras y profesores que serán cuidadosamente elegidos para participar en el proyecto, asegurando que el impacto del programa se extienda a través de sus capacidades educativas hacia el estudiantado a quienes guían.

Estos educadores y educadoras se beneficiarán de una formación detallada y específica en emprendimiento y cooperativismo, impartida a través de una serie de videos de microaprendizaje y módulos asincrónicos complementados con sesiones sincrónicas y master classes. Este enfoque no solo les proporcionará las herramientas y conocimientos necesarios para integrar estos conceptos en sus currículos, sino que también los capacitará para fomentar una cultura de innovación y emprendimiento colaborativo entre sus estudiantes.

Al mejorar sus competencias y habilidades, estas y estos docentes no solo enriquecerán su propia práctica pedagógica, sino que también contribuirán significativamente al desarrollo de una nueva generación de personas jóvenes emprendedoras en Costa Rica, quienes estarán equipados para liderar y crear negocios que apoyen el desarrollo económico y social de sus comunidades. En última instancia, este programa tiene el potencial de transformar la educación en emprendimiento en el país, promoviendo un enfoque de negocio sostenible e inclusivo.

1.2. Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la capacidad de las y los educadores en Costa Rica para enseñar y promover el emprendimiento y la innovación dentro de un marco cooperativo.

Objetivos Específicos

- a) Proveer a las y los docentes las herramientas teóricas y prácticas necesarias para enseñar emprendimiento e innovación efectivamente. Esto incluye el desarrollo de habilidades para la creación y gestión de negocios, con un enfoque particular en modelos cooperativos y sostenibles.
- b) Inculcar en las y los educadores y, a través de ellos, en las personas estudiantes, los valores y

principios del cooperativismo como modelo de negocio equitativo y colaborativo. Este objetivo busca promover empresas que no solo busquen el beneficio económico, sino que también contribuyan al bienestar social y comunitario.

- c) Enriquecer las estrategias pedagógicas de las personas docentes al integrar metodologías de micro aprendizaje y contenido digital en el proceso de enseñanza, lo que facilita un aprendizaje más dinámico y accesible.

1.3. Contenidos

El programa se estructura alrededor de un eje estará estructurado en cápsulas de conocimiento en formato video, mismas que estarán disponibles de manera asincrónica para que los docentes puedan tener acceso en todo momento.

1.4. Modalidad

A continuación, la estructura de esta modalidad de aprendizaje:

a. Aprendizaje Asincrónico

- **Contenido en Video:** El núcleo del aprendizaje asincrónico consiste en videos breves de micro aprendizaje, cada uno con una duración de aproximadamente 40 minutos. Estos videos están diseñados para cubrir los cuatro ejes principales del programa: Transformación Digital, Gestión Administrativa, Finanzas y Ventas. Un total de 60 videos se distribuirán a lo largo del programa, proporcionando una base sólida en cada tema.
- **Acceso Flexible:** Las y los docentes podrán acceder a estos videos en cualquier momento que les convenga, permitiendo la flexibilidad necesaria para acomodar sus horarios personales y profesionales. Esta modalidad facilita el aprendizaje autónomo y permite a las personas docentes revisar el material tantas veces como sea necesario para asegurar la comprensión.

b. Aprendizaje Sincrónico

- **Master Classes:** Se programarán dos master Classes para profundizar en temas específicos y permitir la interacción directa entre las y los docentes y las personas expertas del programa. Estas sesiones también servirán para resolver dudas y facilitar el debate entre participantes.

c. Plataforma de Aprendizaje

- **Plataformas Específicas:** Todos los recursos de aprendizaje, incluyendo videos, materiales de lectura, y

herramientas de evaluación, estarán alojados en una plataforma educativa específica, la cuál será seleccionada por el MEP entre las siguientes plataformas: Cloud Campus de la Universidad FUNDEPOS, CIV o campus virtual del CENECOOP R.L.

d. Certificación

- Al finalizar el programa, las y los participantes que hayan completado satisfactoriamente todas las actividades, recibirán un certificado de conclusión. Este certificado servirá como reconocimiento formal de su competencia en la enseñanza del emprendimiento e innovación, apoyando su desarrollo profesional.

1.5. Duración

La duración del programa se encontrará distribuido de la siguiente manera:

a. 40 Horas Asincrónicas

Distribuidas a lo largo de varios módulos que cubren los cuatro ejes principales del programa (Transformación Digital, Gestión Administrativa, Finanzas y Ventas). Estas horas están compuestas por vídeos de microaprendizaje y actividades relacionadas que se encontrarán accesibles a través de la plataforma educativa.

b. 2 Horas Sincrónicas

Estas están programadas para las master classes y posibles interacciones en tiempo real con las personas instructoras, con el fin de facilitar un aprendizaje más profundo y permitir la evacuación de dudas.

1.6. Habilidades del Perfil de Salida

Una vez se dé por concluido el programa se espera que personal docente participante haya tenido la posibilidad de desarrollar y potenciar sus habilidades de:

- a) Adaptabilidad Digital.
- b) Liderazgo Emprendedor.
- c) Planificación Financiera.
- d) Comunicación Asertiva

1.7. Resultados Esperados

En temática de resultados se centra en mejorar la calidad educativa, fomentando un enfoque de emprendimiento cooperativo y sostenible, y proporcionando desarrollo profesional continuo a las y los educadores. Aproximadamente 250 docentes serán seleccionados para participar en el programa, lo cual asegura una amplia diseminación de los conocimientos y habilidades adquiridas. En términos de actividades, el programa ofrece un total de 60 videos de microaprendizaje que conforman las 40 horas de contenido asincrónico, además de las actividades sincrónicas que incluyen master clases y sesiones interactivas.

Este conjunto de actividades está diseñado para enriquecer la experiencia de aprendizaje y asegurar una comprensión profunda de los conceptos de emprendimiento y cooperativismo.

2. DOCENTES CON RECARGO COOPERATIVO

2.1. Beneficiarios

Los principales beneficiarios de este proyecto serán las personas docentes del Ministerio de Educación Pública (MEP) de Costa Rica que cuenten con el recargo cooperativo. Y, por lo tanto, también todas aquellas personas estudiantes que participen en las asociaciones de cooperativa escolar.

2.2. Objetivos

Objetivo General

Fomentar el desarrollo integral y continuo de las y los docentes del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica con recargo cooperativo.

Objetivos Específicos

- Generar una comunidad de aprendizaje entre las y los docentes con recargo cooperativo para brindar formación sobre cooperativismo y entender sus necesidades de capacitación y funcionamiento cooperativo.
- Desarrollar un curso autogestionado para capacitar a las y los docentes en sus propios tiempos, actualizando sus conocimientos sobre las bases y la actualidad del cooperativismo.
- Actualizar los cursos de cooperativismo escolar y estudiantil en colaboración con el Departamento de Gestión de Empresas y Educación Cooperativa del Ministerio de Educación Pública.

2.3. Contenidos

Los contenidos del proyecto abordarán aspectos fundamentales del cooperativismo, así como

estrategias para la enseñanza del emprendimiento y la innovación para el estudiantado. Dichos contenidos son los siguientes:

- a. **Comunidad de Aprendizaje**
 - Elaboración del plan de creación, implementación y evaluación de la comunidad.
- b. **Creación de Curso Autogestionado de Doctrina Cooperativa**
- c. **Actualización de los Cursos de Cooperativismo Escolar y Estudiantil**
 - Creación del plan de actualización de forma conjunta con el MEP.

2.4. Modalidad

El proyecto se llevará a cabo mediante actividades virtuales, incluyendo el curso autogestionado mencionado. Para mayor comprensión obsérvese el Cuadro 1 donde se detalla punto a punto.

Detalle	Modalidad
Comunidad de Aprendizaje	Virtual: asincrónico y sincrónico
Curso de Doctrina Cooperativa	Virtual: curso autogestionado
Actualización del curso de cooperativismo escolar y estudiantil	Virtual: asincrónico y sincrónico

Cuadro 1. Modalidad de actividades Docentes con Recargo Cooperativo. Elaboración propia.

2.5. Duración

El proyecto en su totalidad contemplará diferentes actividades, estas para realizarse a lo largo de la implementación del proyecto. Así pues, para cubrir cada acción en específico véase cada una de ellas a continuación:

a. Comunidad de Aprendizaje

Siendo un espacio de interacción virtual entre el personal docente y la institución, este no posee una duración específica, sino que más bien la comunidad permanecerá abierta desde la creación del proyecto y más allá del mismo.

b. Creación de Curso Autogestionado de Doctrina Cooperativa

Este será un curso autogestionado donde cada docente podrá ingresar en el momento, horario y lugar que considere más conveniente. Para ello, y entendiendo que es, como su nombre lo dice, autogestionado por el o la

docente, se espera que este cuente con una duración máxima de 6 horas y que llegue a alcanzar a 250 personas docentes participantes.

c. Actualización de los Cursos de Cooperativismo Escolar y Estudiantil.

Se trata de la actualización de dos cursos 100% virtuales acerca de las temáticas de cooperativismo escolar, siendo estos: “Introducción al Cooperativismo Escolar” y “Gestión Administrativa de una Cooperativa Escolar”.

Dicho esto, para todo el proceso de actualización se contemplará una duración total de 6 meses de trabajo. Asimismo, una vez estos queden terminados, se espera que ambos cursos cuenten con una duración de 40 horas cada uno. Donde, para abarcar la participación total de 250 personas, se abrirán un total de 10 grupos con 25 participantes para cada curso.

Así pues, viéndolo de manera tabular, la duración de las diferentes actividades previamente especificadas se pueden observar más puntualmente en el Cuadro 2.

Detalle	Duración
Comunidad de Aprendizaje	De inicio a fin del proyecto
Curso Autogestionado	6 horas
Curso de Introducción al Cooperativismo Escolar	40 horas
Curso de Gestión Administrativa de una Cooperativa Escolar	40 horas

Cuadro 2. Duración de actividades programa de Docentes con Recargo Cooperativo. Elaboración propia.

2.6. Habilidades del Perfil de Salida

Luego de que el personal docente con recargo cooperativo concluya en totalidad el programa, se pronostica que estas y estos hayan alcanzado a potenciar habilidades ya adquiridas, o a desarrollar nuevas. Entre ellas se puntualizan:

- Liderazgo Cooperativo
- Planificación Estratégica
- Resolución de problemas
- Gestión Administrativa Cooperativa

2.7. Resultados Esperados

Se espera alcanzar un impacto significativo mediante la realización de múltiples actividades y la participación de un amplio número de docentes y estudiantes, contribuyendo así al fortalecimiento del conocimiento y la práctica del cooperativismo en el ámbito educativo. Para aspectos específicos obsérvese el Cuadro 3.

Acciones	Actividades	Participantes
Comunidad de Aprendizaje	N/A	250
Curso Autogestionado	1 curso	250
Actualización de los cursos de cooperativismo escolar y estudiantil: "Introducción al Cooperativismo Escolar" y "Gestión Administrativa de una Cooperativa Escolar"	Para cada curso: 10 grupos (25 personas cada uno)	250

Cuadro 3. Resultados esperados Docentes con Recargo Cooperativo. Elaboración propia.

3. MERCADOS COOPERATIVOS

3.1. Beneficiarios

Los beneficiarios directos del programa serían todos aquellos niños, niñas, personas jóvenes y docentes pertenecientes a centros educativos que cuentan con cooperativas estudiantiles en Costa Rica.

3.2. Objetivos

Objetivo General

Desarrollar mediante el aprendizaje cooperativo la construcción conjunta, lúdica, dinámica y demostrativa de conceptos propios del emprendimiento, así como herramientas para sus cooperativas estudiantiles

Objetivos Específicos:

- Motivar a la población beneficiaria para iniciar un emprendimiento.
- Introducir conceptos básicos propios del emprendimiento y el cooperativismo.
- Proveer de un kit de materiales y herramientas con los cuales puedan replicar el taller realizado.

3.3. Contenidos

Para la construcción del aprendizaje esperado en todas las personas participantes, se ha delimitado una serie de contenidos puntuales que permitan servir como base fundamental para el desarrollo del programa

y, por ende, la construcción del aprendizaje en materia de emprendimiento e innovación. Estos serían los siguientes:

- Emprendimiento para cooperativas estudiantiles.
- Intraemprendimiento estudiantil / diagnóstico intraemprendedor.
- Innovación.
- Mapa de valor.
- Herramientas de innovación para cooperativas estudiantiles.

3.4. Modalidad

Los Mercados se estarían desarrollando de manera presencial en su totalidad, siendo esto justificado por su indispensable carácter vivencial. La explicación de estrategias, abordajes y recursos requiere de un acompañamiento presencial por parte de la persona facilitadora con el estudiantado y docentes, esto para permitir potenciar el entendimiento de las y los participantes.

3.5. Duración

Para fines de este programa en específico se establece una duración de 08 horas para el desenvolvimiento de cada evento, estas incluyendo los tiempos de alimentación. Por ende, se establece un horario que contempla desde las 8:00 a.m. hasta las 4:00 p.m.

En la otra mano, se debe de aclarar que este horario está sujeto a cambios, ya que se encuentra en estado de espera de definición por parte de la organización perteneciente al Ministerio de Educación Pública. Donde, incluso, estos comentaron la posibilidad de disminuir el tiempo total con el fin de adaptarlo a los lapsos de atención y descanso de los niños y las niñas involucrados.

3.6. Habilidades del Perfil de Salida

Una vez las y los estudiantes participantes hayan recibido los talleres y explorado todos los contenidos previamente descritos, se espera que estos hayan conseguido formarse personalmente por medio del desarrollo de habilidades puntuales como:

- a) Liderazgo Emprendedor
- b) Trabajo en Equipo
- c) Creatividad
- d) Comunicación

3.7. Resultados Esperados

Se pronostica la realización de 21 talleres en totalidad. Donde, se prevee que cada taller disponga con un máximo de 30 participantes, proyectando un total de 630 personas impactadas de manera directa. Asimismo, recordando que estos 21 talleres cuentan con réplicas, por mínimo se espera la duplicidad de la cantidad de personas impactadas, siendo estas de manera indirecta.

Acciones	Cantidad
Taller de Mercado Cooperativo	21
Participantes por actividad	30
Población total	630

Cuadro 4. Resultados esperados Mercados Cooperativos. Elaboración propia.

4. TALLERES DE DOCTRINA COOPERATIVA

4.1. Beneficiarios

Los beneficiarios directos serán todas aquellas personas estudiantes de primaria, secundaria, así como las y los docentes pertenecientes a centros educativos que cuentan con cooperativas estudiantiles en el país.

4.2. Objetivos

Estos talleres se basarán en un objetivo único y primordial que se definirá como la base para todo el programa. Este se define de la siguiente manera:

- Desarrollar un taller de Doctrina Cooperativa donde se aborden las generalidades del cooperativismo escolar mediante una metodología lúdica y participativa.

4.3. Contenidos

Si bien la temática de Doctrina Cooperativa es un tema bastante extenso que abarca diferentes áreas, para este programa en específico se ha planteado una serie de contenidos que permite puntualizar en diferentes conceptos y temáticas que, por la naturaleza del programa, son indispensables. Estos se definen como:

- Qué es una cooperativa escolar y su propósito.
- Deberes y responsabilidades de un asociado en una cooperativa escolar.
- Principios y valores del cooperativismo.
- Cuál es el papel que cumplen los cuerpos directivos en una cooperativa.
- Por qué es importante promover el ahorro a través de la cooperativa.

- Beneficios de ser parte de una cooperativa.

4.4. Modalidad

Para el desarrollo de los diferentes talleres se va a trabajar bajo una modalidad 100% presencial en cada uno de los centros educativos asignados por el MEP. Esto debido a que, entendiendo que se busca una dinámica de aprendizaje lúdica y constructiva, es indispensable la experiencia vivencial entre las personas participantes y la o el facilitador a cargo del taller.

4.5. Duración

Para abarcar los diferentes contenidos previamente definidos, se considera una duración de 04 horas por taller. Estando estas contempladas bajo un horario de 8:00 am a 12:00 medio día en tiempo lectivo de las y los estudiantes.

4.6. Habilidades del Perfil de Salida

Con los talleres una vez finalizados, se espera que las y los participantes no únicamente hayan crecido en conocimiento teórico sobre Doctrina Cooperativa, sino que por medio de este tipo de aprendizaje estos (as) hayan desarrollado habilidades como:

- Liderazgo Cooperativo
- Trabajo en Equipo
- Cooperación

4.7. Resultados Esperados

Para el programa en general se espera desarrollar una totalidad de 40 talleres en centros educativos de diversas partes del país. Donde, contemplando una participación de 50 personas estudiantes por taller, se pronostica una totalidad de 2000 beneficiarios directos.

Acciones	Cantidad
Talleres de doctrina cooperativa	40
Participantes por actividad	50
Población total	2000

Cuadro 5. Resultados esperados Talleres de Doctrina Cooperativa. Elaboración propia.

5. PROYECTO JOVEM: JÓVENES EMPRENDEDORES

5.1. Beneficiarios

Los beneficiarios directos de este programa se define como todas aquellas personas estudiantes que se encuentran cursando séptimo, octavo y noveno año de Educación General Básica en colegios técnicos profesionales del MEP; siendo estos a nivel país.

5.2. Objetivos

Para el desarrollo del programa se planteó un propósito principal, siendo este el objetivo claro que permitirá que se lleve a cabo el desarrollo del proyecto en su totalidad. Este se define como:

- Fomentar la cultura emprendedora en personas jóvenes que cursan séptimo, octavo y noveno año, con el objetivo de que puedan visualizar el futuro del país a través del emprendimiento.

Es importante destacar que este enfoque se sustenta en valores cooperativistas y un enfoque ambiental, lo que permitirá a las y los jóvenes adquirir habilidades y conocimientos para desarrollar proyectos sostenibles y responsables, promoviendo al mismo tiempo valores éticos y sociales.

5.3. Contenidos

Los contenidos estarán dirigidos a actividades prácticas enfocadas en la investigación, reflexión y aplicación del conocimiento en una situación real, se pretende que, con la participación del estudiantado, ellas y ellos puedan incrementar la curiosidad, el interés, la motivación, el pensamiento crítico, integración, innovación, la preocupación por la resolución de problemas en la sociedad, fortaleciendo sus habilidades y capacidades.

Es fundamental, para el éxito del programa, la transversalidad de los contenidos entre varias asignaturas; el objetivo es lograr en un periodo de tiempo establecido la integración técnica- académica.

Asimismo, como parte del proceso que se contempla dentro del programa, se enseñarán y fortalecerán valores cooperativistas que vendrán a contribuir a la formación de personas jóvenes respetuosos de los demás, de sus comunidades y de nuestro país. Todo el programa de emprendimiento para el tercer ciclo a desarrollarse en los tres niveles: séptimo, octavo y noveno año, está dirigido a motivar y enseñar a las y los jóvenes desde tempranas edades a desarrollar una visión emprendedora a lo largo de su vida.

Así pues, se establecen los siguientes contenidos puntales:

- I UNIDAD: La empresa
- II UNIDAD: Los jóvenes emprendedores
- III UNIDAD: Generando mi idea de negocio

- IV UNIDAD: Mi primer prototipo
- V UNIDAD: Costos de mi producto
- VI UNIDAD: Estrategias para vender
- VII UNIDAD: Presentando mi producto

5.4. Modalidad

El desarrollo del programa se dará a través de clases magistrales en las materias básicas, donde dentro de las mismas se buscará integrar actividades y contenidos relacionados a la innovación y el emprendimiento

5.5. Duración

Este programa está visualizado para desarrollarse en el transcurso de los años 2024 y 2025.

5.6. Habilidades del Perfil de Salida

Luego de conformadas las guías, y de que estas hayan sido utilizadas por las y los estudiantes de los años previamente puntualizados, se pronostica haber aportado al crecimiento y desarrollo de habilidades personales y profesionales como:

- a) Creatividad
- b) Resolución de Problemas
- c) Planificación Estratégica
- d) Pensamiento Crítico

5.7. Resultados Esperados

Para fines del programa, momentáneamente, se tiene planificado impactar en dos CORVEC's con una participación inicial estimada de 3300 personas estudiantes y 150 docentes. Esto aclarando que se encuentra en consideración una posible ampliación a nivel nacional.

6. CENTRO DE INNOVACIÓN VIRTUAL (CIV)

6.1. Beneficiarios

Para este programa se establecen como beneficiarios directos todas aquellas personas estudiantes y docentes del Ministerio de Educación de Costa Rica.

6.2. Objetivos

Objetivo General

Desarrollar e implementar una plataforma social educativa innovadora y robusta para el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, que facilite la conexión, el intercambio de conocimientos, la colaboración y el desarrollo profesional continuo de las personas docentes, profesionales administrativos y personal directivo del sector educativo costarricense, en aras de fortalecer la calidad de la educación y contribuir al logro de los objetivos educativos del país.

Objetivos Específicos

- Crear un espacio virtual dinámico donde docentes, profesionales administrativos, personal directivo y estudiantes puedan interactuar, compartir experiencias, buenas prácticas y recursos educativos.
- Fomentar la creación de comunidades de aprendizaje en línea donde las y los usuarios puedan colaborar en proyectos educativos, intercambiar ideas y resolver problemas de manera conjunta.
- Implementar herramientas de comunicación efectivas, como foros, chats y videoconferencias, para facilitar la interacción y el trabajo en equipo entre las y los usuarios.

6.3. Contenidos

Para el desarrollo del programa se plantea bajo el trabajo de 3 contenidos principales, siendo estos la base primordial para el cumplimiento y finalidad del programa. Estos se definen como:

a. Recursos Educativos

- Cursos en línea:** La plataforma ofrecerá una amplia gama de cursos en línea de alta calidad, desarrollados por expertos en educación y alineados con los currículos educativos nacionales e internacionales. Los cursos estarán disponibles en diferentes formatos, como videos, presentaciones, lecturas y actividades interactivas.
- Materiales educativos:** La plataforma proporcionará acceso a una amplia biblioteca de materiales educativos, incluyendo libros electrónicos, artículos, infografías, videos y recursos multimedia. Estos materiales estarán organizados por tema, nivel educativo y tipo de recurso.
- Recursos de aprendizaje:** La plataforma ofrecerá una variedad de recursos de aprendizaje, como simulaciones, juegos educativos, herramientas de evaluación y actividades prácticas. Estos recursos permitirán a los usuarios aplicar sus conocimientos y habilidades en situaciones reales.

b. Herramientas de Colaboración

-

Foros y chats: La plataforma permitirá a las y los usuarios participar en foros y chats para compartir ideas, intercambiar experiencias y colaborar en proyectos. Estos espacios virtuales estarán moderados por expertos para garantizar un ambiente respetuoso y productivo.

- **Comunidades de aprendizaje:** La plataforma facilitará la creación de comunidades de aprendizaje en línea donde las y los usuarios puedan conectarse con otros profesionales que compartan sus intereses y necesidades. Estas comunidades permitirán la colaboración en proyectos, el intercambio de recursos y el apoyo mutuo.
- **Herramientas de trabajo en equipo:** La plataforma proporcionará herramientas de trabajo en equipo, como calendarios compartidos, listas de tareas y herramientas de gestión de proyectos, para facilitar la colaboración en proyectos educativos.

c. Espacios de Interacción y Participación

- **Eventos virtuales:** La plataforma facilitará la organización de eventos virtuales, como seminarios web, conferencias y talleres, para que las personas usuarias puedan participar en actividades de aprendizaje y desarrollo profesional de manera virtual.
- **Grupos de discusión:** La plataforma permitirá la creación de grupos de discusión donde las y los usuarios puedan debatir temas de interés educativo, compartir ideas y experiencias, y buscar soluciones a problemas comunes.
- **Encuestas y sondeos:** La plataforma permitirá a las y los administradores realizar encuestas y sondeos para recopilar información sobre las necesidades y preferencias de los usuarios.

6.4. Modalidad

El Centro de Innovación Virtual (CIV) se ha diseñado como una plataforma 100% virtual, donde las personas beneficiarias podrán acceder a él las 24 horas del día, durante todos los días de la semana.

6.5. Duración

Las y los usuarios podrán acceder a la plataforma y utilizar sus recursos en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo que permitirá una mayor flexibilidad y accesibilidad para todas las personas participantes. Por lo que apertura a una disponibilidad de 24 horas, los 7 días de la semana.

6.6. Habilidades del Perfil de Salida

Luego de aplicado el programa, y que las personas docentes y estudiantes hagan uso del mismo en su día a día, este los llevará a potenciar y desarrollar habilidades tanto profesionales, como personales. Entre ellas se puntualizan:

- a) Adaptabilidad Digital
- b) Capacidad de Integración
- c) Comunicación Asertiva

6.7. Resultados Esperados

Al darse por finalizada la realización del proyecto se espera que haya cumplido con el objetivo de capacitar a 157 colegios técnicos profesionales diurnos, 96 colegios técnicos profesionales nocturnos, 10 colegios científicos, 17 colegios experimentales bilingües y 8 cooperativas de servicios educativos, tal como se muestra en el Cuadro 6.

Beneficiarios	Cantidad
Colegios Técnicos Profesionales Diurnos	157
Colegios Técnicos Profesionales Nocturnos	96
Colegios Científicos	10
Colegios Experimentales Bilingües	17
Cooperativas de Servicios Educativos	8

Cuadro 6. Resultados esperados Centro de Innovación Virtual. Elaboración propia.

Asimismo, esto permite obtener como resultado final la atención de 198 000 estudiantes y 1 452 profesores aproximadamente.

7. LABORATORIOS DE INNOVACIÓN ABIERTA (LINN): PROGRAMA DE INCUBADORAS DEL MEP

7.1. Beneficiarios

Como beneficiario principal del programa se define al ecosistema de emprendimiento e innovación articulado como una red de Laboratorios de Innovación, Incubación y Aceleración de alto impacto socioproductivo. Donde, por medio de este, se llegue a la integración de las cuatro incubadoras adscritas a la Unidad de Emprendimiento del MEP y su población estudiantil y egresada de alcance. Siendo estas:

- Incubadora Empresarial de la Región Caribe (INERCA) del Colegio Técnico Profesional de Liverpool, Limón.

- Incubadora del Sur (INSUR) del Colegio Técnico Profesional de Golfito, Puntarenas.
- Incubadora Empresarial de Occidente (IEO) del Colegio Técnico Profesional Calle Zamora, Alajuela.
- Incubadora COTAI Profesional Regional de San Carlos, Alajuela.

7.2. Objetivos

Objetivo General

Diseñar la red de Laboratorios de Innovación, Incubación y Aceleración de alto impacto socioproductivo generando el acompañamiento metodológico, técnico y formativo por parte del sector cooperativo en innovación y emprendimiento.

Objetivo Específicos

- Mapear las necesidades específicas de cada incubadora.
- Diseñar una estrategia de intervención y formación para cada incubadora y como sistema de incubación del MEP.
- Estandarizar procesos de acompañamiento y metodológico para las incubadoras con base en los parámetros de CENECOOP – FUNDEPOS.
- Generar una red de incubación de alto impacto para el sector educativo del MEP moderno y dinámico para los procesos empresariales de las y los estudiantes y la comunidad.
- Acelerar aquellos proyectos estudiantiles que ameriten por medio de La Fábrica 506.

7.3. Contenidos

Para el desarrollo del programa en sí se establecen 4 contenidos principales que, a su paso, direccionarán al cumplimiento de los objetivos previamente planteados. Estos se definen como:

- Programas de acompañamiento y formación en planes y modelos de negocio, metodologías ágiles, procesos de incubación.
- Transferencia de metodologías y herramientas interactivas y colaborativas.
- Bootcamps de inmersión en metodologías ágiles.

7.4. Modalidad

El programa está definido para trabajar bajo 4 modalidades, siendo estas: bimodal, presencial, virtual sincrónica y asincrónica. Cada una de ellas ha sido diseñada para trabajar los 4 contenidos expresados anteriormente, la forma en que se desenvuelva cada uno de ellos va depender propiamente de la naturaleza de cada contenido.

7.5. Duración

El programa está visualizado para desarrollarse a lo largo del I y II Semestre del año. Donde, dentro de dicho periodo, se estima abarcar las consultorías, mentorías, giras de campo, bootcamps y acciones formativas necesarias para el cumplimiento y desarrollo del programa. Véase más puntualmente en el Cuadro 7.

Detalle	Duración
2 Bootcamps (presenciales) 13 Acciones Formativas	Duración I y II Semestre del año
Consultorías y mentorías para cada incubadora y sus personas incubadas	
Giras de Campo	

Cuadro 7. Duración destinada Laboratorios de Innovación Abierta. Elaboración propia.

7.6. Habilidades del Perfil de Salida

Así bien, una vez las y los incubados, así como el personal docente involucrado, haya finalizado el programa en su totalidad. Es decir, una vez estos hayan pasado por la exploración de todos los contenidos, se espera que estos (as) hayan logrado potenciar y/o desarrollar habilidades específicas como:

- a) Pensamiento Crítico
- b) Resolución de Problemas
- c) Técnicas de Presentación
- d) Planificación Estratégica

7.7. Resultados Esperados

Una vez concluido el programa, bajo su buen desarrollo y cumplimiento, se espera la satisfactoria ejecución de actividades formativas. Así como el impacto en aproximadamente 140 personas, distribuidas entre las y los coordinadores de las incubadoras (4), sus incubados y profesores indirectos.

Por otra parte, se visualiza un alcance al 100% del programa de incubadoras del Ministerio de Educación Pública, impactando así en nuevas personas estudiantes incubadas en cada una de las 4 sedes. Permitiendo, a su paso, el aumento en la cantidad de proyectos incubados, la cantidad de proyectos acelerados en La Fábrica 506 y el alcance de 4 CORVEC's.

Y, finalmente, se espera la creación de nuevas alianzas estratégicas con actores locales y nacionales para el trabajo y desarrollo de cada una de las 4 incubadoras involucradas.

8. STEAM Skills

Esta división del proyecto abarca los contenidos de la parte de enseñanza STEAM en niños (as) y jóvenes. Así pues, a continuación se detallan los 5 proyectos a llevarse a cabo dentro de esta área.

8.1 F1 IN SCHOOLS COSTA RICA

a. Beneficiarios

Los beneficiarios directos del programa serán personas estudiantes de colegios técnicos a nivel nacional. Estos distribuidos en 28 equipos, involucrando a aproximadamente 160 estudiantes que representarán a Costa Rica en competencias de diseño y fabricación de vehículos de Fórmula Uno a escala.

b. Objetivos

Los objetivos puntuales que se tienen para el desarrollo del programa se puntualizan en los siguientes:

- Incentivar el interés y las competencias en áreas STEAM a través del diseño y la ingeniería de prototipos inspirados en la Fórmula Uno, donde se incentiva la práctica de valores y principios cooperativos como la colaboración el aprendizaje y la ayuda mutua.
- Desarrollar habilidades prácticas y teóricas en ingeniería, diseño aerodinámico y trabajo en equipo, cooperación y flexibilidad cognitiva.
- Crear una plataforma de lanzamiento para futuros profesionales en áreas de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas.

c. Contenidos

Asimismo, bajo la misma línea, se tiene planteados una serie de contenidos que direccionen al cumplimiento del programa, estos son:

- Programas de diseño y simulación de prototipos.
- Competencias nacionales e internacionales donde las y los estudiantes presentan y compitan con sus diseños de vehículos.
- Talleres y mentorías con profesionales en áreas de ingeniería y tecnología con temas de habilidades de vida.

d. Modalidad

El programa tiene su propia modalidad dada por casa matriz. Esta se lleva a cabo a través de modalidades combinadas que incluyen sesiones presenciales para la construcción y prueba de los vehículos, así como sesiones virtuales para teoría y diseño.

e. Duración

Para términos de este programa en específico se tiene definida una duración anual, culminando en un evento nacional donde se seleccionarán a las o los representantes para la competencia internacional.

f. Habilidades del Perfil de Salida

Luego de finalizado el programa, se espera que todas las personas participantes, sin importar el nivel al que hayan conseguido llegar en la competencia, no solo logren la comprensión teórica de los contenidos, sino que también logren potenciar habilidades como:

- a) Creatividad
- b) Trabajo en Equipo
- c) Planificación
- d) Resolución de Problemas

g. Resultados Esperados

Tras llevado a cabo el programa, se visualiza impactar por medio de la participación de 147 centros educativos del Ministerio de Educación Pública (MEP), esto en las diferentes categorías: Entry Level con 135 instituciones y Development Class con las 12 instituciones restantes. Asimismo, se espera el desarrollo de 14 eventos

semifinalistas, reuniendo a estudiantes en diversas zonas del territorio nacional.

8.2. Especialista STEAM - STEM

a. Beneficiarios

La educación STEAM – STEM más allá de potenciar las habilidades en Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemática, en los últimos años también ha sido una estrategia clave para la incorporación de recursos didácticos activos. Así pues, para esta primera edición del especialista, se buscará impactar en personas docentes y facilitadores, esto con el fin de brindarles herramientas para sus procesos de enseñanza y aprendizaje en las diferentes instituciones en las que se desempeñan.

b. Objetivos

Este curso, debido a su naturaleza, permite el desarrollo de una amplia cantidad de aprendizajes. Lo que, por ende, conduce a manejar un amplio menaje dentro de la guía objetiva, véase los mismos a continuación:

- Impulsar la educación y formación científico-técnica en todas las etapas educativas, implicando para ello a los agentes educativos y formativos.
- Inspirar aspiraciones profesionales en el ámbito STEAM/STEM desde la educación infantil, con especial atención a las alumnas, para preparar al alumnado adecuadamente ante los retos de futuro.
- Promocionar la divulgación y la cultura científico-tecnológica entre la ciudadanía costarricense.
- Dar a conocer y visibilizar las acciones que actualmente se están realizando en el marco de la educación STEAM/ STEM
- Orientar la actividad vinculada a la educación STEAM/STEM que se está llevando a cabo en la actualidad.
- Proponer nuevas acciones que den un nuevo impulso a la educación STEAM/STEM bajo un marco definido
- Escuchar de forma más activa como asesor STEAM/STEM.
- Cómo puede la formación STEAM/STEM ayudarle a mejorar sus ventas y las de su equipo.
- Cómo tomar decisiones ante su equipo y organización gestionando adecuadamente los conflictos y logrando los acuerdos emocionales adecuados.
- Cómo conocerse un poco más, y de paso a los demás.
- Cómo ser su propio coach aplicado STEAM/STEM.

c. Contenidos

El curso como tal abarca una duración de 192 horas lectivas, distribuidas en un total de 4 módulos de formación.

- MÓDULO 1: La aportación de las bases para la formación STEAM – STEM

- MÓDULO 2: Intermedio
- MÓDULO 3: Avanzado, Gamificación, Juego y Diseño
- MÓDULO 4: Proyecto Final de Graduación y TIC como herramientas de apoyo STEAM – STEM

Asimismo, dentro de los diferentes módulos de aprendizaje se les brindará a los y las estudiantes una amplia cantidad de ejercicios de aprendizaje y pruebas de autoevaluación. Así como también material complementario, enlaces externos y bibliografía variada y verificada.

d. Modalidad

El especialista que aquí se detalla trabajará bajo la modalidad E-Learning Mixta, esto quiere decir que tendrá la combinación del aprendizaje online y el presencial en cada módulo de estudio.

Así pues, dentro de la parte online se hará uso de la plataforma e-learning del CENECOOP R.L. a través de un Aula Virtual. Esta estará disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana, por lo que la o el participante podrá acceder al contenido en el momento en el que mejor le convenga.

Adicionalmente, las y los estudiantes tendrán el soporte y acompañamiento del personal docente, esto gracias a 2 sesiones virtuales por medio de la plataforma ZOOM. Donde, además de darle acompañamiento al estudiantado tanto estas sesiones como las presenciales, les permite reforzar y evacuar las dudas con respecto a los nuevos aprendizajes.

e. Duración

El curso está destinado para comenzar la primera semana de Junio y concluir a mediados de Noviembre, más específicamente el 17 de este mes. A lo largo de estos 6 meses los estudiantes se conectarán virtualmente 2 veces a la semana (Martes y Jueves) a clases virtuales por medio de la plataforma ZOOM. Y, una vez concluido cada módulo, estos serán parte de una sesión presencial, véase las fechas a continuación:

Detalle	Fecha
1 Módulo (Presencial)	Del 12 al 14 de Julio
2 Módulo (Presencial)	23 al 25 de Agosto
3 Módulo (Presencial)	04 al 06 de Octubre
4 Módulo (Presencial)	15 al 17 de Noviembre

Cuadro 8. Duración de especialista STEAM - STEM. Sesiones presenciales. Elaboración propia.

f. Habilidades del Perfil de Salida

El especialista está diseñado para que los y las docentes o facilitadores que se encuentran llevando el curso no solo aprendan sobre temática STEAM – STEM y nuevas herramientas pedagógicas, sino que también alcancen a adquirir habilidades que les ayuden en el desarrollo personal y profesional. Algunas de ellas serían:

- a) Curiosidad
- b) Creatividad
- c) Pensamiento crítico
- d) Comunicación Asertiva

g. Resultados Esperados

Una vez que los y las participantes den por concluidas todas las temáticas en estudio estos serán certificados bajo la acreditación de Asesor (a) STEAM – STEM. Lo que respalda el desarrollo de un nuevo perfil que lo prepara para liderar de forma más estratégica e integral las prácticas educativas en sus diferentes sectores.

8.3. COOP Lab (STEAM LAB, BOOTCAMPs, EXPO STEAM)

a. Beneficiarios

Se trata de la realización de diversas actividades (STEAM Lab, BootCamps y Expo STEAM), donde se espera llegar a impactar en el aprendizaje de Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemática. Así pues, y de la mano de aliados estratégicos como la reconocida empresa privada Tecni Kids, se espera beneficiar a las y los diferentes estudiantes, niños, niñas y personas jóvenes de los diferentes Centro Educativos con los cuales se estará trabajando.

b. Objetivos

Estas iniciativas, los tres diferentes proyectos que aquí se unifican, buscan desarrollar habilidades como curiosidad, creatividad, pensamiento crítico y trabajo en equipo. Todo esto a partir de la creación de prototipos tecnológicos que resuelvan problemáticas reales y de la interacción de las partes para conseguir este tipo de soluciones bajo el enfoque STEAM.

c. Contenidos

Para el desarrollo de las diferentes actividades se trabajará bajo 5 ejes temáticos, estos basados desde los principios del CENECOOP R.L., así como la temática de todo el mundo tecnológico. Véase puntualmente:

- Experiencias STEAM
- Desarrollo de habilidades tecnológicas
- Solución de problemas reales
- Cooperativismo
- La Hamaca de los Sueños

d. Modalidad

Todas las actividades aquí mencionadas son de carácter presencial, esto último ya que son bajo la modalidad de giras educativas, campamentos, exposiciones y demás. Eventos que, debido a su naturaleza, el cara a cara es justamente el que permite el éxito de las actividades.

e. Duración

Debido a que se trata de un proyecto integrado por una amplia serie de actividades, este comprende una gran variedad de fechas distintas. Por lo tanto, para comprender mejor su desempeño a lo largo del año véase el Cuadro 9.

Detalle	Duración
3 BootCamps (presenciales)	Fecha niños y niñas de 7 a 11 años: Martes 02 de Julio Fecha niños de 12 a 16 años: Miércoles 03 de Julio Jóvenes: Lunes 08 y Martes 09 de Julio
7 Giras Educativas o STEAM Labs	Fecha por definir
Expo Steam	Fecha: Jueves 08 al Sábado 10 de Agosto

Cuadro 9. Duración CoopLab. Elaboración propia.

f. Habilidades del Perfil de Salida

Una vez dado por concluidos los diferentes subproyectos se espera que el estudiantado no solo aumente su nivel de aprendizaje en Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemática, sino también en habilidades para la vida tanto personal como profesional, detállese:

- e) Curiosidad
- f) Creatividad
- g) Pensamiento crítico
- h) Trabajo en equipo

g. Resultados Esperados

Para este proyecto en específico se espera lograr impactar en un número significativo de personas a través de la ejecución y participación de todos los subproyectos que los integran. Así pues, véase la Cuadro 10 donde se profundizan en los resultados de cada uno de forma más puntual.

Actividad	Detalle	Total Beneficiarios
3 BootCamps (presenciales)	45 niños y Niñas 45 Jóvenes	90 personas
7 Giras Educativas o STEAM Labs	16 estudiantes por gira	112
Expo Steam	N/A	6000

Cuadro 10. Duración CoopLab. Elaboración propia.

Esto conduciría a una totalidad de personas impactadas que rondan las 6202 personas. Esto como un trabajo en conjunto de todos los subproyectos que aquí se han especificado.

9. INTERNACIONALIZACIÓN DE LA INNOVACIÓN Y COOPERATIVISMO

9.1. Beneficiarios

Las personas beneficiarias del programa serán todas aquellas personas estudiantes y profesorado de los colegios técnicos de Costa Rica, diurnos y nocturnos. Siendo estos quienes recibirán formación avanzada en áreas de la enseñanza del emprendimiento, cooperativismo e innovación, facilitada por expertos (as) internacionales y nacionales.

9.2. Objetivos

Con el fin de abarcar las diferentes áreas, poblaciones y metas del programa, se establecen los siguientes objetivos:

- Fortalecer las capacidades en innovación y cooperativismo en el contexto educativo técnico.
- Transferir conocimientos y metodologías de la Universidad de Mondragón a través de programas especializados para Formador de Formadores.
- Integrar conceptos de cooperativismo, innovación y emprendimiento en el currículo de los colegios técnicos, promoviendo un modelo educativo integral y cooperativo.

9.3. Contenidos

En la misma línea, los contenidos establecidos para el programa se puntualizan en 3, siendo estos específicamente:

- Cursos y talleres sobre principios de cooperativismo, innovación y gestión empresarial.
- Programas de intercambio virtual y presencial para facilitar la colaboración internacional.
- Seminarios web y conferencias con expertos de la Universidad de Mondragón.

9.4. Modalidad

El programa trabajará bajo una modalidad mixta, esto quiere decir que incluye componentes en línea (modalidad virtual) para la teoría y viajes de estudio a España para prácticas y aprendizaje intensivo (modalidad presencial).

9.5. Duración

En temática de duración el programa está previsto para abarcar dos años académicos. Donde dentro de los mismos ya se estará incluyendo fases de implementación, desarrollo y evaluación continua.

9.6. Habilidades del Perfil de Salida

Se espera que tanto las y los estudiantes, así como el personal docente involucrado, logren el desarrollo de habilidades específicas que les van a aportar en su desarrollo profesional, así como personal en su día a día.

Entre algunas de ellas se destacan:

- a) Pensamiento Crítico
- b) Gestión de Estrategia
- c) Liderazgo Emprendedor
- d) Organización¹⁹ Empresarial

9.7. Resultados Esperados

Entendiéndose a este como un programa visionario y sin presedencia dentro de la institución, aún no se cuenta con resultados específicos planteados. Sin embargo, por medio del avance y desarrollo de las actividades como cursos, talleres, seminarios, conferencias y otros, contemplados dentro del programa, se mostrará la evidencia del éxito del mismo a través del cumplimiento de sus objetivos.

AGRADECIMIENTOS

Este programa es posible gracias al trabajo y colaboración de diferentes instituciones comprometidas con aportar en la educación y progreso económico y socialmente responsable del país. Entre ellas están:



MINISTERIO DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

GOBIERNO
DE COSTA RICA





CENECOOP

Crecemos Juntos

PROGRAMA

BE COOP

- **Cooperativismo**
- **Emprendimiento**
- **Innovación**
- **STEAM**