

**PROGRAMA DE DESARROLLO DE DESTREZAS SOCIALES
INTELIGENCIA SOCIAL Y
FINANCIERA**

Hacia la Escuela del Nuevo Mundo

**Mariano Alejandro Goren
2008**



FUNDAMENTOS

La revolución de las comunicaciones –con Internet y los celulares a la cabeza- se encuentra cambiando la manera en que la sociedad se **organiza** y accede a la **información**, considerado como **el commodity de mayor valor existente**.

La información está pasando de ser un bien escaso, centralizado y difícil de encontrar, a algo extendido, sobreabundante y disperso en -literalmente- un "océano de datos".

Se torna relevante entonces, la necesidad de que los adolescentes cuenten con mayores **herramientas** para poder **recolectar, analizar y filtrar** esta **información**, para luego **combinarla y producir nuevas construcciones**.

Esta producción propia se torna mucho más rica -y factible de ser llevada a cabo- cuando quien la realiza conoce la manera de obtener un beneficio económico de la misma.

El sistema post-capitalista en el cual nuestro modelo de sociedad está basado, es plausible de ser decodificado y aprovechado para el bien tanto de la comunidad como del individuo, pero actualmente faltan medios para que este conocimiento se expanda a todos los estratos sociales.

Este programa intenta acercar los conocimientos básicos y fundamentales en *Destrezas Sociales* a jóvenes de entre 17 y 18 años, haciendo énfasis en la **Inteligencia Financiera** y la **Inteligencia Social**, como herramientas a ser utilizadas en la **reflexión crítica** y en su **inserción en la comunidad**.

DESCRIPCIÓN

El taller contempla **otorgar una mirada crítica y constructiva** a los jóvenes que se encuentran terminando el colegio secundario, momento de quiebre por excelencia, donde el individuo debe salir al mundo e intentar encontrar un camino entre los muchos que tiene para elegir.

Conlleva una carga teórica y una práctica, siendo esta última la que ocupa mayor espacio en la currícula. El programa está organizado en tres etapas de trabajo, yendo de la enseñanza de conceptos econo-financiero-sociales hasta su aplicación en simulaciones y puestas en práctica.

Los procesos en los que se encuentra fundado este programa son el **Aprendizaje Cooperativo** (*Teamwork*), el **Aprendizaje Basado en Proyectos** (*Project Based Learning*) y en la incorporación de las **Nuevas Tecnologías** en el proceso educativo.

METAS

Los participantes del taller, a su finalización, estarán en condiciones de

- Utilizar herramientas para el desglose del entramado socio-econo-financiero y su sistema de contingencias, posibilitando su correcta operación.
- Buscar información en múltiples fuentes.
- Organizar de manera efectiva volúmenes importantes de datos.
- Testear la información encontrada.
- Planear un curso de acción.
- Utilizar la información de forma creativa para hacer algo tangible con ella.
- Generar ingresos sin necesidad de tener un trabajo en relación de dependencia.

ACTORES

- El taller está orientado a jóvenes que estén cursando de 3° a 5° año del colegio secundario.
- Los docentes de contabilidad y matemática (que pueden funcionar como nexo de contacto entre la escuela y el taller).



METODOLOGÍA

Primera Etapa:

Durante los primeros meses, el trabajo se centrará en debates sobre contenidos teóricos, los cuales están relacionados con la Teoría General de los Sistemas, el mundo financiero, la economía y en cómo el marco social se funde con este entramado. Se acompañará de trabajo sobre problemas de índole contable y financiera, intentando apuntalar conocimientos básicos de estas disciplinas.

Segunda Etapa:

La forma de trabajo se traslada a una práctica enfocada en el juego de mesa Cashflow 101, donde las nociones de contabilidad y cultura financiera pasan a ser aplicadas de manera concreta y grupal. Este trabajo será tutelado por un empresario con experiencia y por el autor, y opcionalmente por un docente de la escuela. El objetivo de esta relación es reforzar el pensamiento estratégico que permite alinear las destrezas aprendidas en la vida.

Tercer Etapa:

La aparición y *resolución de problemas reales* permite oportunidades de aprendizaje mucho más ricas. Con esta idea en mente, esta etapa apunta a que los participantes del taller puedan *participar en la generación de microemprendimientos*; proyectos de corta envergadura que funcionarán como medio para aplicar lo aprendido anteriormente. Este proceso (basado en el concepto de Project Based Learning) funciona por medio de una tutoría permanente, con apoyo en sistemas informáticos.

La idea es generar asignar una tarea emprendedora puntual que deberán llevar a cabo. Para este fin, deberán combinar lo aprendido en las etapas anteriores, sumándole sus habilidades personales. *Aprender resolviendo grupalmente*, con tutores apoyando estas situaciones, les permitirá conocer *in-situ* como se llevan adelante este tipo de emprendimientos, algunos riesgos asociados y varios mecanismos para superar las dificultades.

ACTIVIDADES

Etapas I & II

- ❖ Conversaciones teóricas colaborativas. Sistema tutorial.
 - Temario
 - ◆ La información y su tratamiento. Su impacto en la economía y su reflejo en la historia (psicoeconomía). Búsqueda, organización, testeo y utilización de la información para la generación de valor.
 - ◆ Teoría General de los Sistemas. Reglas y principios. Cognición, Patrones y Diferencias. Inteligencia Emocional. Trabajo Cooperativo. El cuadrante del flujo del dinero. Networking. Web 2.0 y su influencia en el sistema económico. El Yo Social, el Yo Financiero. La economía del poder. La inteligencia emocional
 - ◆ Funcionamiento de la banca y circulación del dinero. El interés compuesto. Diferencia entre la inversión y el gasto. Formas de endeudamiento. El ahorro y la caridad. Activos, pasivos y patrimonio neto. Precio, Costo y Beneficio.
 - ◆ Generación de ingresos. Emprendedorismo y trabajo en relación de dependencia. Estructuras de poder y cooperación (sinergia).
- ❖ Debate sobre contenidos audiovisuales.
 - Matrix: Filosofía contemporánea y la Teoría General de los Sistemas. La energía y su circulación.
 - Otras posibilidades, según intereses de los participantes: Zeitgeist, Zeitgeist Addendum, Vanilla Sky, Wall Street, El Padrino, La República Perdida I y II,
- ❖ Prácticas grupales con ejercicios financieros.



- ❖ Ejercitación práctica por medio del juego Cashflow 101, con participación de tutores externos.

Etapa III

- ❖ Práctica en la vida real. Sistema de tutoría permanente, compartido con docentes de la institución y supervisado por un organismo externo.
 - Aprendizaje Basado en Proyectos.
 - Creación de activos: cómo generar, planificar, organizar e implementar negocios. Manejo del dinero. Control de gestión. Trabajo en Equipo y División Del Trabajo. Las distintas áreas de trabajo de una empresa o emprendimiento. Algunas de las prácticas propuestas:
 - Venta de Rifas / Sorteos
 - Venta de bienes consumibles (como comestibles y papelería, según cada institución)
 - Organización de eventos (bajo supervisión de una entidad universitaria en la materia):
 - Reunión anual.
 - Fiestas para la recaudación de fondos.

RECURSOS NECESARIOS

Lo requerido a la institución educativa para participar en este programa es el aporte de:

- ❖ Un aula fija de la cual disponer durante 3 horas a la semana, durante la época de actividades escolares.
- ❖ La sala de audiovisuales, de una a cuatro veces al año, por plazos no más extensos a 2 horas cada vez.
- ❖ Contacto con el departamento de ciencias exactas. Opcionalmente, la escuela puede participar con un docente durante la cursada del taller, para obtener una integración entre lo aprendido durante las clases regulares y este espacio.
- ❖ La colaboración con otros departamentos es opcional y bienvenida.

DURACION

Está estipulado que los talleres duren por toda la extensión del período escolar regular.

HORARIOS

Los talleres tienen una carga horaria repartida –preliminarmente– en cuatro encuentros al mes, de una duración aproximada de 1:30 cada uno.

AUTOR

Mariano Alejandro Goren (Emprendedor – Desarrollador de Negocios).

- ❖ Diplomado en Finanzas Corporativas UP 2007
- ❖ Estudiante de 2° año de Administración de Empresas UP
- ❖ Ex estudiante de Psicología en la UBA (3° año)

ALGUNOS DE LOS TUTORES INVITADOS

- ❖ Lic. Marcelo Andreotti – Director del Centro de Entrepreneurship de la Facultad de Ciencias Económicas de la UBA.
- ❖ Lic. Gabriel Foglia – Decano de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de Palermo.