



RES. CD ECO N° 428-25
EXPTE. N° 368/2025-ECO-UNSa
Salta, 09 SEP 2025

VISTO: la presentación efectuada por la Profesora Paola Guardatti mediante la cual eleva para su consideración y aprobación el Proyecto de Práctica Docente propuesto por alumnos de la carrera Profesorado en Ciencias Económicas, que se dictará en el marco del Módulo III: La Práctica Educativa; y,

CONSIDERANDO:

Que el proyecto de capacitación tiene como propósitos: Promover una educación que forme personas comprometidas con su comunidad y el entorno global. Fomentar la inclusión, la igualdad de oportunidades y el respeto por la diversidad cultural y social. Impulsar el desarrollo de proyectos educativos que respondan a las necesidades locales promuevan el crecimiento sostenible.

Que el presente proyecto está destinado a Alumnos del Instituto de Educación Superior abuelas de plaza de mayo. Carrera: Tecnicatura Superior en Economía Social con orientación al desarrollo local, Segundo año.

Que el Reglamento de las Prácticas Docentes aprobado por Res. CD ECO N° 162/21, establece que el desarrollo de las mismas se podrá formalizar mediante propuestas de capacitación.

Que la Dirección de Posgrado y Recursos Propios emitió el informe correspondiente.

Que la Comisión de Posgrado y Extensión Universitaria de esta Unidad Académica, aconseja de la aprobación del Proyecto de Práctica Docente propuesto.

Que el Consejo Directivo en su Reunión Ordinaria N° 11/2025 celebrada de manera presencial el día 26/08/2025, aprobó el dictamen de la Comisión de Posgrado y Extensión Universitaria.

POR ELLO, en uso de las atribuciones que le son propias,

**EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
ECONÓMICAS, JURÍDICAS Y SOCIALES**

RESUELVE:

ARTICULO 1°.- AUTORIZAR el Proyecto de Práctica Docente con modalidad presencial que estará a cargo de los alumnos de la carrera Profesorado en Ciencias Económicas, obrante en ANEXO, a dictarse en el marco del Módulo III: La Práctica Educativa, que se detalla a continuación:

Alumnas/os	Propuesta	Destinatarios
Cra. Guzmán, Miriam Elizabet Lic. Masoni, Carlos Alfredo	"Formación en Economía Social y Emprendedurismo: Aprender Jugando y Construyendo Futuro"	Alumnos del Instituto de Educación Superior abuelas de plaza de mayo. Carrera: Tecnicatura Superior en Economía Social con orientación al desarrollo local, Segundo año.



M
19



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE SALTA

FACULTAD DE
CS. ECONÓMICAS,
JURÍDICAS Y SOCIALES



RES. CD ECO N° 428-25
EXPTE. N° 368/2025-ECO-UNSa

ARTICULO 2°.- ESTABLECER que los docentes Prof. Paola Guardatti y Cr. Diego Sibello, tendrán a su cargo la coordinación, seguimiento y supervisión del referido proyecto.

ARTICULO 3°.- Publíquese en el Boletín Oficial de la Facultad y hágase saber a la Dirección de Posgrados, a los alumnos Cra. Guzmán, Miriam E. y Lic. Masoni, Carlos y a los docentes de la carrera para la toma de conocimiento y demás efectos.

melg
melg/cca

Rosalia
Cra. ROSALIA HAYDÉE JAIME
Secretaria de As. Académicos
Fac. Cs. Econ. Jur. y Soc. - U.N.sa.



Teodelina
Lic. TEODELINA INES ZUVIRIA
DECANA
Fac. Cs. Económicas, Jurídicas y Sociales - U.N.Sa



ANEXO

Proyecto de Práctica Docente PPD

Ámbito de Realización: IES N° 6053 -Instituto de Educación Superior abuelas de plaza de mayo

PROPUESTA DIDÁCTICA PEDAGÓGICA

Carrera	TECNICATURA SUPERIOR EN ECONOMÍA SOCIAL CON ORIENTACIÓN AL DESARROLLO LOCAL			
Docente	Lic. Masoni, Carlos Alfredo			
	Cra. Guzmán, Miriam Elizabeth			
Espacio Curricular	Año	Régimen	Hs Cátedra	
2.12 – Seminario: Análisis y Gestión de Procesos Productivos	2° 1°	2° Cuatrimestre	6 (Seis)	

"Formación en Economía Social y Emprendedurismo: Aprender Jugando y Construyendo Futuro"

NATURALEZA DEL PROYECTO: proyecto pedagógico

Descripción: Este es un proyecto pedagógico diseñado para enseñar contenidos relacionados con la economía social, las unidades económicas y el emprendedurismo mediante enfoques innovadores y lúdicos. Responde a la necesidad de que los estudiantes, comprendan las dinámicas económicas y empresariales desde una perspectiva práctica y significativa, utilizando herramientas metodológicas, que fomenten el aprendizaje activo y contextualizado.

La propuesta aborda la problemática de la falta de interés y desconexión de los estudiantes con los contenidos tradicionales, reemplazándolos por estrategias como la gamificación (basada en juegos como el Monopoly, la Oca y otros), que simulan los desafíos reales de emprendedores y PYMES. Estas dinámicas, promueven habilidades de resolución de problemas, toma de decisiones y trabajo colaborativo, permitiendo que los alumnos apliquen lo aprendido en escenarios simulados y tangibles.

FUNDAMENTACIÓN

El presente proyecto de práctica docente se fundamenta en la necesidad urgente de revitalizar el vínculo entre los estudiantes de la Tecnicatura Superior en Economía Social con Orientación al Desarrollo Local y los contenidos curriculares del Seminario de Análisis y Gestión de Procesos Productivos, una asignatura de carácter transversal que atraviesa todo el trayecto formativo. Esta materia, por su enfoque microeconómico, técnico y contextual, constituye un pilar clave para comprender las dinámicas del trabajo, la producción y el desarrollo desde una perspectiva crítica y transformadora.





428-25

No obstante, se ha observado un notorio desinterés, desmotivación y bajo nivel de participación del estudiantado, situación que incluso ha llevado a considerar el cierre de la tecnicatura. Frente a este panorama, se vuelve imprescindible replantear las estrategias de enseñanza. La elección de este espacio curricular para desarrollar la práctica docente responde, entonces, a dos criterios: su centralidad dentro del plan de estudios y su potencial para reconectar a los estudiantes con el sentido social y político de su formación.

Para ello, el proyecto propone el uso de recursos lúdicos y estrategias de gamificación como herramientas didácticas centrales. Lejos de reducirse a una dimensión recreativa, lo lúdico es entendido aquí, como un medio para resignificar el conocimiento y activar aprendizajes significativos, atendiendo a la diversidad de edades, trayectorias y experiencias previas del estudiantado.

Desde una mirada pedagógica situada, consideramos que la gamificación permite:

Aumentar la motivación intrínseca mediante el uso de dinámicas narrativas, desafíos colaborativos y recompensas simbólicas.

Involucrar activamente a estudiantes de distintas edades y perfiles mediante propuestas que apelan a múltiples inteligencias.

Fomentar el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, la creatividad y la toma de decisiones, competencias fundamentales para desempeñarse en el sector de la economía social y solidaria.

Aproximar los contenidos técnicos de la materia (análisis de procesos, herramientas de gestión, comprensión de dinámicas productivas) desde una lógica experiencial, reflexiva y participativa.

Este enfoque se sustenta en las concepciones actuales de enseñanza como práctica transformadora (Freire, 1996), en la pedagogía de la participación (Maggio, 2012) y en las propuestas de enseñanza centradas en el sujeto que aprende, no como receptor pasivo sino como protagonista activo de su construcción de conocimiento. A la vez, permite recuperar las experiencias de la economía popular y de las PYMES desde metodologías que conecten con lo concreto, lo cotidiano y lo colectivo.

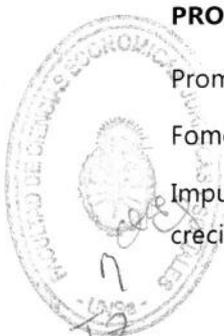
En un contexto atravesado por transformaciones socioeconómicas globales, crisis del empleo, fragmentación de derechos y desafíos al desarrollo sostenible, la formación en economía social debe ser innovadora, situada y comprometida. A través de propuestas pedagógicas lúdicas, este proyecto busca aportar a una educación más inclusiva, crítica y vivencial que habilite no solo el aprendizaje de contenidos técnicos, sino también la construcción de sujetos capaces de incidir en sus realidades y en su entorno comunitario.

PROPÓSITOS

Promover una educación que forme personas comprometidas con su comunidad y el entorno global.

Fomentar la inclusión, la igualdad de oportunidades y el respeto por la diversidad cultural y social.

Impulsar el desarrollo de proyectos educativos que respondan a las necesidades locales y promuevan el crecimiento sostenible.





OBJETIVOS DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Promover el aprendizaje significativo de los conceptos centrales de la Economía Social y el desarrollo local, mediante propuestas lúdicas, dinámicas y contextualizadas que permitan a los estudiantes apropiarse activamente de los contenidos del seminario.

Favorecer el desarrollo de habilidades para el análisis de procesos productivos a través del trabajo colaborativo en el aula, empleando herramientas gráficas, simulaciones, dinámicas participativas y estrategias de gamificación.

Implementar estrategias didácticas que vinculen teoría y práctica, orientadas a que los estudiantes reconozcan en su entorno experiencias concretas de emprendimientos, PYMES y organizaciones de la economía social.

Estimular la participación activa y el trabajo en equipo, promoviendo espacios de intercambio en los que los estudiantes puedan expresar sus ideas, resolver problemas y tomar decisiones en contextos simulados relacionados con la gestión productiva.

Utilizar recursos tecnológicos y materiales didácticos innovadores, que acompañen el aprendizaje y fortalezcan el desarrollo de competencias transversales como la comunicación, la creatividad, la planificación y la toma de decisiones.

EXPECTATIVAS DE LOGRO

Reconocer, a partir de actividades prácticas y lúdicas, cómo las tecnologías y las herramientas de gestión operativa impactan en el funcionamiento de organizaciones de la economía social, promoviendo el análisis crítico de su aplicación en contextos locales concretos.

Valorar el rol estratégico de los emprendimientos asociativos, cooperativas, microempresas y PYMES, a través del estudio de casos y simulaciones, comprendiendo sus aportes al desarrollo económico con base solidaria y territorial.

Comprender las potencialidades de la economía social como alternativa al modelo capitalista tradicional, mediante dinámicas que inviten a la reflexión y el debate, e identifiquen oportunidades reales de transformación social y económica en sus comunidades.

Aplicar conceptos clave de economía social y gestión de procesos productivos en situaciones simuladas o reales del entorno local, desarrollando propuestas integradoras que promuevan el desarrollo sostenible, la inclusión y el trabajo digno.

CRITERIOS TENIDOS EN CUENTA PARA LA SELECCIÓN DE CONTENIDOS:

Siguiendo el enfoque de Steiman (2008) en *Más didáctica*, utilizaremos su propuesta para el planteo de los contenidos en nuestro proyecto de práctica docente porque permite organizar la enseñanza de manera dinámica y significativa, promoviendo una relación constante entre teoría y práctica. Este enfoque prioriza la relevancia de los contenidos desde una perspectiva lógica, psicológica y social, garantizando que sean comprensibles, relevantes para los estudiantes y aplicables en contextos reales. Además, Steiman resalta la importancia de estructurar los contenidos de forma progresiva, favoreciendo la construcción gradual del conocimiento y la posibilidad de que los estudiantes reflexionen sobre lo aprendido. Esta forma de trabajo se adapta perfectamente a la naturaleza interdisciplinaria y práctica de los temas de





428-25

economía social y emprendimientos, permitiendo a los futuros docentes desarrollar competencias que integren el análisis crítico, la creatividad y la aplicación práctica en escenarios educativos y profesionales.

Seguir los planteos de Feldman y Palamidessi (2001) en nuestro proyecto de práctica docente es fundamental porque su enfoque aporta una mirada integral sobre la construcción del conocimiento y la organización del currículo. Estos autores enfatizan la necesidad de considerar diferentes tipos de contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales), lo que enriquece la enseñanza y permite abordar las múltiples dimensiones de los aprendizajes requeridos en los temas de economía social y emprendimientos. Además, su análisis sobre la significación de los contenidos –lógica, psicológica y social– ayuda a seleccionar y secuenciar aquellos más pertinentes para los estudiantes, favoreciendo aprendizajes profundos y conectados con la realidad. Feldman y Palamidessi también destacan la importancia de incorporar enfoques innovadores y herramientas que consideren las diversidades de los estudiantes, lo que se alinea con nuestro objetivo de diseñar experiencias educativas dinámicas, aplicables y significativas en el marco de un contexto educativo transformador.

CONTENIDOS EXPLICITADOS

EJE TEMÁTICO 1: Las unidades económicas de la economía social La economía social y solidaria. Características y evolución histórica. Las diferentes unidades de la economía social. Las cooperativas, las asociaciones mutuales y las empresas sociales. Los tipos de emprendimientos sociales, microempresa, pymes. La función del emprendimiento social: las dos dimensiones, el emprendedor y el campo social. Experiencia de la ESyS en Argentina.

EJE TEMÁTICO 2: Las Tecnologías de gestión de los procesos productivos La actividad productiva de la Empresa Social. La función de producción. Los diferentes tipos y/o modelos de producción. Las metas de producción. La estructura de costos de modelos productivos de las empresas sociales. La estructura y gobernanza de las empresas sociales.

EJE TEMÁTICO 3: La formulación de los Proyectos de la Economía Social y Desarrollo Local La formulación del Proyecto de Inversión Social y Productivo. El análisis de los proyectos de Inversión en el campo de la Economía Social. El acceso al capital y las estrategias de captación de fondos privados y estatales. Las tecnologías de financiación de las empresas sociales

CONTENIDOS MÍNIMOS

Unidades económicas de la economía social. Unidades económicas urbanas y rurales. Características y evolución histórica. Emprendimientos familiares, asociativos, talleres laborales, emprendimientos sociales, microempresa, PYMES. Proceso de producción, distribución y consumo. La función del emprendimiento: producción, organización del trabajo, financiera, comercialización, administración y gestión. Los factores económicos de la unidad productiva. Reproducción simple y ampliada. Ciclo de los emprendimientos: de la idea al plan de negocios. Diagramas de operaciones y encadenamientos de flujos de los insumos en ámbitos locales, regionales, nacionales. Las tecnologías en las operaciones: soportes materiales, conocimientos y procedimientos.

Tecnologías pertinentes. Proceso de trabajo. Modelos de organización del trabajo. Estudio de trabajo. Gestión y reproducción del conocimiento. Tecnologías de la gestión. Máquinas-herramientas de trabajo. Estructura jurídica y formas de propiedad.





AJUSTES PROPUESTOS

Incorporar ejemplos y casos adaptados al contexto sociocultural específico de los estudiantes. Enfatizar la dimensión práctica mediante actividades que vinculen la teoría con problemas reales. Actualizar periódicamente el programa con avances tecnológicos y normativos relevantes.

Duración total: 24 horas cátedra **Número de clases:** 12

Clase 1: Introducción a la economía social y los emprendimientos (2 hs)
Clase 2: Evolución histórica y características de los emprendimientos (2 hs)
Clase 3: El proceso de producción, distribución y consumo (2 hs)
Clase 4: Funciones del emprendimiento (2 hs)
Clase 5: Factores económicos de las unidades productivas (2 hs)
Clase 6: De la idea al plan de negocios (2 hs)
Clase 7: Diagramas de operaciones y flujos de insumos (2 hs)
Clase 8: Tecnologías en las operaciones (2 hs)
Clase 9: Modelos de organización del trabajo (2 hs)
Clase 10: Gestión y reproducción del conocimiento (2 hs)
Clase 11: Estructura jurídica y formas de propiedad (2 hs)
Clase 12: Evaluación y cierre (2 hs)

METODOLOGÍA:

Se integran dinámicas de juegos como el Monopolio, el Juego de la Oca para fomentar el aprendizaje activo, el trabajo en equipo y la aplicación práctica de los **Metodología**

La propuesta metodológica se sustenta en un enfoque activo, participativo y situado, que reconoce al estudiante como protagonista de su propio proceso de aprendizaje. En sintonía con las transformaciones actuales en el mundo del trabajo y de la producción, se busca una enseñanza contextualizada, crítica y significativa, en donde la teoría se articule con la práctica y los contenidos se resignifiquen a partir de experiencias concretas.

Desde esta perspectiva, se integrarán estrategias de gamificación y metodologías lúdicas como disparadores de procesos de aprendizaje profundo. Juegos **adaptados a la Economía Social** y dinámicas interactivas permitirán abordar de manera creativa y colaborativa nociones clave como los procesos productivos, la toma de decisiones, la gestión de recursos y el desarrollo de estrategias dentro de un marco de economía social y solidaria.

Generar las condiciones de posibilidad para las múltiples interacciones con el saber, estimulando búsquedas autónomas, el contraste de fuentes, la problematización de los datos y la construcción colectiva del conocimiento.

La metodología se estructurará en tres grandes ejes, tal como lo propone el marco institucional de la materia:

1. **Aprendizaje por proyectos:** los estudiantes diseñarán, implementarán y evaluarán un modelo de gestión de procesos productivos aplicable a un emprendimiento o experiencia real o simulada de economía social. Este trabajo integrará diversas disciplinas, habilidades cognitivas y





428-25

socioemocionales, y será acompañado por tecnologías como herramientas de gestión (documentos compartidos, planillas de costos, tableros colaborativos).

2. **Aprendizaje colaborativo:** se promoverá la conformación de equipos diversos que compartan roles, negocien acuerdos y trabajen en forma cooperativa, entendiendo que el conocimiento se construye en interacción con otros. Esta dimensión será trabajada tanto en los juegos como en las instancias de reflexión y producción escrita.
3. **Gestión de la información y alfabetización digital:** se desarrollarán habilidades para acceder, evaluar y utilizar críticamente información relevante, utilizando buscadores académicos, bibliografía específica y datos territoriales. Este aspecto es clave para comprender la dinámica de los procesos productivos locales y formular propuestas viables, sustentables y socialmente comprometidas.

Esta metodología apunta a **despertar la motivación intrínseca**, especialmente en contextos educativos donde se detectan altos niveles de deserción o desinterés. Por eso, se apuesta a estrategias que, respetando la diversidad de edades y trayectorias de los estudiantes, favorezcan el involucramiento activo, la autonomía, el pensamiento crítico y el compromiso con el entorno.

Cuadro de Recursos Didácticos

Tipo de Recurso Didáctico	Ejemplos Específicos	Propósito Pedagógico	Ventajas
Recursos Digitales y Tecnológicos	- Videos explicativos (YouTube, TEDx). - Simuladores (Planificación financiera básica).	Facilitar la comprensión de conceptos teóricos mediante ejemplos visuales y dinámicos.	Incrementan el interés y permiten acceso asincrónico a los materiales.
Recursos Lúdicos y Gamificados	- Dinámicas inspiradas en Monopolio, Minecraft y Juego de la Oca. - Recompensas simbólicas (puntos, "cajas sorpresa").	Promover el aprendizaje activo, desarrollar habilidades estratégicas y conectar con la realidad emprendedora.	Generan motivación, fomentan el aprendizaje colaborativo y estimulan la creatividad.
Recursos Impresos	- Guías de trabajo y cuadernos de actividades. - Casos prácticos (análisis de emprendimientos reales). - Diagramas de flujos y procesos.	Proveer material de consulta y herramientas para el trabajo individual y grupal.	Fáciles de adaptar y utilizar en cualquier contexto, permiten mayor profundidad en el análisis.
Recursos Audiovisuales	- Documentales sobre emprendimientos rurales y urbanos. - Podcasts relacionados con economía social.	Ampliar el contexto de los contenidos con ejemplos reales y emotivos.	Ayudan a contextualizar y conectar con situaciones del mundo real.



n 12



428-29

Recursos Manipulativos	- Mapas conceptuales colaborativos. - Diagramas en papel o pizarra. - Tableros físicos para juegos.	Potenciar la organización del pensamiento y la interacción entre pares.	Mejoran la comprensión visual y permiten participación activa de los estudiantes.
Recursos Simbólicos	- Role-playing (asumir roles de emprendedores, inversores, clientes). - Dramatización de situaciones económicas cotidianas.	Desarrollar empatía y habilidades de resolución de problemas reales.	Promueven la comprensión profunda mediante la experimentación de roles.
Recursos Vivenciales	- Charlas con emprendedores locales.	Relacionar los contenidos con experiencias del mundo real y generar aprendizajes significativos.	Permiten visualizar la aplicación práctica del conocimiento en contextos reales.
Recursos de Evaluación Creativa	- Portafolios de aprendizaje. - Rubricas adaptadas para simulaciones. - Evaluaciones en formato de juego.	Valorar el aprendizaje procesual, la reflexión crítica y la aplicación práctica de conocimientos.	Generan un ambiente de evaluación menos tradicional y más motivador.

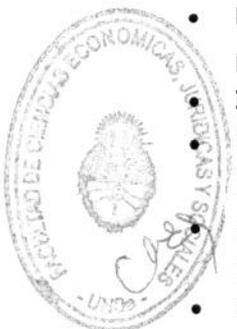
EVALUACIÓN

Enfoque general

La evaluación se concibe como un proceso formativo, continuo, contextual y significativo, que acompaña todo el recorrido de aprendizaje. En línea con lo planteado por Steiman (2015) y Santos Guerra (2003), evaluamos no solo para calificar, sino para entender, acompañar, mejorar y transformar las prácticas pedagógicas y el desarrollo de cada estudiante. Este enfoque reconoce que el conocimiento no se transmite de forma unidireccional, sino que se construye colectivamente. Por eso, la evaluación estará orientada a **valorar procesos más que productos finales**, promoviendo la autorregulación, el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la aplicación contextualizada de los saberes.

Principios del sistema de evaluación

- **Formativo y procesual:** seguimiento constante del aprendizaje, con retroalimentación oportuna para ajustar las estrategias pedagógicas.
- **Integral:** considera dimensiones cognitivas, actitudinales, procedimentales y socioemocionales.
- **Participativo:** incluye instancias de autoevaluación y coevaluación, fomentando la reflexión sobre los propios aprendizajes.
- **Significativo:** orientado a evaluar si los estudiantes pueden aplicar los contenidos a situaciones reales, especialmente en el marco de la Economía Social y el Desarrollo Local.
- **Contextualizado:** atiende a la diversidad del grupo, sus trayectorias, saberes previos, intereses y situaciones socioeducativas particulares.



R T2



4 28 - 25

Momentos y herramientas de evaluación

1. Evaluación diagnóstica (inicio del trayecto)

Objetivo: identificar conocimientos previos, intereses y expectativas.

Instrumentos:

- Mapa conceptual inicial (sobre economía social, emprendimientos, procesos productivos).
- Actividad de lluvia de ideas grupal o foro breve.
- Encuesta con Google Forms sobre intereses y experiencias previas en temas productivos.

2. Evaluación formativa (durante el trayecto)

Objetivo: acompañar el proceso de aprendizaje y detectar avances o dificultades.

Instrumentos y estrategias:

- **Portafolio de aprendizaje individual o grupal:** registro reflexivo de cada clase (diagramas, mapas, fichas, decisiones tomadas en juegos, etc.).
- **Observación directa sistemática** (con planillas y rúbricas): participación, colaboración, resolución de conflictos, apropiación de conceptos.
- **Rúbricas específicas** para dinámicas lúdicas (Monopolio, Juego de la Oca adaptado) Criterios:
 - Aplicación de conceptos.
 - Creatividad en la toma de decisiones.
 - Capacidad de trabajo en equipo.
 - Reflexión crítica posterior.

Ejemplo de escala:

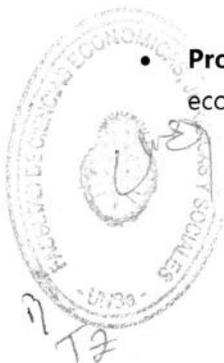
- 10: Aplicación excepcional de contenidos, colaboración activa y pensamiento estratégico.
- 7-9: Aplicación adecuada, con aportes sostenidos al equipo.
- 4-6: Aplicación parcial o mecánica, baja participación.
- 1-3: Desvinculación del objetivo o falta de compromiso.

3. Evaluación sumativa (cierre del trayecto)

Objetivo: integrar, comunicar y aplicar los aprendizajes de forma situada.

Instancias:

- **Proyecto Final Integrador:** diseño de un modelo o plan de negocio/productivo vinculado a la economía social.
 - **Producto:** informe + presentación oral (diapositivas, póster, maqueta).
 - **Rúbrica de evaluación:**
 - Claridad conceptual y terminología específica.
 - Coherencia del modelo productivo.





428-25

- Vinculación con problemáticas reales.
- Originalidad y viabilidad de la propuesta.
- Trabajo colaborativo.
- **Simulación evaluativa con juego** (Monopolio o Minecraft adaptado): resolución de escenarios productivos ficticios. Se evaluará la toma de decisiones, la argumentación y el uso de herramientas de gestión.

Instrumentos de evaluación

- Guía de observación docente (planilla de seguimiento individual y grupal).
- Rúbricas analíticas por actividad (coherencia, pertinencia, creatividad, compromiso).
- Evaluaciones digitales (Google Forms, foros, encuestas).
- Producciones escritas, gráficos y presentaciones.

Recursos Generales: **Humanos:** Docentes, estudiantes, evaluadores externos. **Materiales:** Plantillas de rúbricas, cuestionarios, dispositivos tecnológicos. **Digitales:** distintas aplicaciones existentes.

Bibliografía

- Caracciolo, M., & Foti, M. del P. (2013). *Economía social y solidaria: Aportes para una visión alternativa*. IDAES – UNSAM.
- Carro Paz, R., & González Gómez, D. (2015). *Administración de las operaciones: El sistema de producción y operaciones*. Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Ciencias Económicas y Sociales.
- Coraggio, J. L. (2004). *La gente o el capital: Desarrollo local y economía del trabajo*. Espacio Editorial.
- Cortagerena, A., & Freijedo, C. (2006). *Tecnología de gestión*. Prentice Hall.
- Curto Grau, M. (2012). *Los emprendimientos sociales: Innovación al servicio del cambio social* (Cuaderno N°13). Cátedra "La Caixa" de Responsabilidad Social de la Empresa, IESE, Universidad de Navarra.
- Forni, F. (2004). *Formulación y evaluación de proyectos sociales* (Documento de Trabajo N°21). Instituto de Investigaciones en Ciencias Sociales – IDICSO, Universidad del Salvador.
- Hatum, A. (2006). *Organizaciones que crecen*. Temas Grupo Editorial.
- Irigoyen, H. A., & Puebla, F. (1998). *Pymes, su economía y organización*. Macchi.
- Navas López, J. E. (2014). *Organización de la empresa y nuevas tecnologías*. Editorial Pirámide.
- Pimentel, E. (2008). *Formulación y evaluación de proyectos de inversión*. Datateca UNAD.
- Rodríguez, M., & Shinzato, C. (2016). *Introducción a las tecnologías de gestión*. Instituto Nacional de Tecnología Industrial (INTI), Área de Publicaciones, Diseño Gráfico y Multimedia.
- Tasca, E. L. (2000). *Empresas simuladas y microemprendimientos didácticos*. Macchi.

Cra. ROSALIA HAYDÉE JAIME
Secretaria de As. Académicos
Fac. Cs. Econ. Jur. y Soc. - U.N.Sa.



Lic. TEODELINA INES ZUVIRIA
DECANA
Fac. Cs. Económicas, Jurídicas y Sociales - U.N.Sa.