

PLAN ESTRATÉGICO CIUDAD DE RÍO TERCERO

CARTERA DE PERFILES DE PROYECTOS

EJE TEMÁTICO	TITULO DE PROYECTO	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN
EDUCACIÓN	PROGRAMA JÓVENES EMPRENDEDORES DE RÍO TERCERO	<p>Generar en los adolescentes y en los pre-adolescentes un espíritu emprendedor que les permita alcanzar sus metas, en un marco de responsabilidad y libertad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incorporar en la currículas escolares temáticas tales como emprendedorismo, el asociativismo, etc. - Lograr un acercamiento en los jóvenes de la ciudad, para poder conocer más en profundidad problemáticas que los aquejan y cuáles son sus verdaderas motivaciones. - Crear redes de espacios en donde los jóvenes puedan conocer otras realidades y ser partícipes en la solución de problemas sociales de su propia ciudad. - Crear relaciones entre el sector educativo y el sector empresarial para lograr una mejor inserción posterior en el mercado laboral. - Fomentar la Responsabilidad Social en las empresas de la ciudad como en sus profesionales. - Que la temática de los programas de intervención, transmitan y logren incentivar sobre los jóvenes locales, determinadas actitudes. 	<p>Tras la necesidad de generar herramientas que estimulen la autoconfianza, la responsabilidad, el compromiso y la recuperación de valores en la sociedad, a través de este proyecto se propone la creación de un programa extracurricular educativo para los alumnos de 4° y 5° año del Nivel Medio, que actúe como transmisor de actitudes y valores propios de un emprendedor desde cada uno de los contextos en donde interactúe, desde el ámbito personal, familiar y educacional, hasta toda la sociedad en general. Este programa, se dividirá en dos etapas fundamentales, la de "Formación Emprendedora" y de "Acción Emprendedora". La primera pondrá foco en la transmisión de herramientas teóricas que generen y sustenten en los jóvenes su espíritu emprendedor. La segunda -de "Acción Emprendedora" será de aplicación práctica por parte de los jóvenes de su espíritu emprendedor en la sociedad, a través de la formulación de proyectos económicos y sociales y de su ejecución a través de actividades de campo. El dictado del mismo, podrá estar a cargo de profesionales voluntarios (próximos a recibirse o jóvenes profesionales), que dediquen una hora semanal en forma gratuita a la transmisión de su propia experiencia.</p>
EDUCACIÓN	PROGRAMA MUNICIPAL DE FORTALECIMIENTO EDUCATIVO	<p>Disminuir significativamente los indicadores de deserción escolar en el nivel medio. Este programa involucrará una serie de proyectos que persiguen el cumplimiento de los siguientes objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer en profundidad la realidad educativa de la ciudad. - Ampliar la oferta de infraestructura y equipamiento para los jóvenes, 	<p>1- Proyecto Observatorio de Permanente de Problemáticas Educativas de la ciudad. Este proyecto supone articulación y compromiso por parte de todas las instituciones educativas, a los fines de poder concentrar datos válidos para la interpretación de la realidad educativa; RRHH y equipamiento tecnológico.</p> <p>2- Proyecto Acuerdo Social: este proyecto busca a través de la articulación de diversas</p>

PLAN ESTRATÉGICO CIUDAD DE RÍO TERCERO

CARTERA DE PERFILES DE PROYECTOS

		<p>aprovechando los recursos existentes en las diferentes instituciones de la ciudad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incentivar la participación de los jóvenes en espacios de creación cultural, de esparcimiento deportivo, y de capacitación en oficios. - Trabajar la problemáticas particularizada de los jóvenes a través de gabinetes profesionales en las escuelas. - Estimular la participación ciudadana de los jóvenes. 	<p>instituciones de la ciudad (clubes, sindicatos, gremios, cooperativa, TICS, etc.), maximizar el uso de la oferta disponible, poniéndola al servicio de los jóvenes. Requiere la realización de diferentes tipos de convenios entre instituciones, coordinados a través del Municipio; la reglamentación del uso mediante la construcción de la código de uso y convivencia; y la publicación y difusión de la oferta existente.</p> <p>3- Proyecto “Nuestro Tiempo”: creación de espacios culturales, deportivos y de capacitación en oficios para jóvenes y coordinados por jóvenes. Dirigidos a fortalecer integralmente a los jóvenes a través del estímulo de la creatividad.</p> <p>4- Proyecto “Toda la Noche”: creación de espacios nocturnos, en donde los jóvenes tengan acceso a actividades deportivas, culturales y artísticas, sin consumo de alcohol, ni drogas.</p> <p>5- Proyecto Gabinetes Escolares Nivel Medio: equipos de profesionales asignados a cada institución educativa con población de riesgo (ver resultados emergentes de los estudios realizados desde el observatorio); que trabajen de manera particularizada con cada alumnos, articulando con profesionales insertos en otras instituciones (Ej: profesionales del APS de Secretaría de Salud Pública, EMPA Sec. de Salud Pública, que tengan acción en ese radio)</p> <p>6- Proyecto “Soy parte”: proyecto que estimula la participación de los jóvenes en programas sociales concretos, articulados con instituciones para la mejora de una situación problemática. Ej. Campañas de difusión de HIV, estímulo de la lactancia, drogadicción, limpieza de espacios urbanos barriales, producción de eventos, etc.</p>
<p>EDUCACIÓN</p>	<p>AULA EMPRESARIAL Simulador de Empresas Educativo 2.0</p>	<p>El propósito es poder llegar a una población ávida de instrumentos que le permitan lograr estándares de vida acordes al siglo en que vivimos, potenciando sus posibilidades de inserción laboral.</p>	<p>El simulador de Empresas Educativo “Aula Empresarial” reúne las tecnologías de última generación para ponerlas al servicio de la capacitación en el área de Economía y Administración. Está basado en la estrategia</p>

PLAN ESTRATÉGICO CIUDAD DE RÍO TERCERO

CARTERA DE PERFILES DE PROYECTOS

	ON – LINE		<p>pedagógica de “aprender haciendo”. Mediante la aplicación del Simulador de Empresas, herramienta accedida vía Internet, se crean empresas y se realizan transacciones comerciales por computadora a través de la red, simulando una empresa “real”.</p> <p>El desarrollo de la herramienta comprende, desde la creación de las empresas, la caja de los productos, la apertura de cuentas bancarias y operatoria de banca electrónica, destacando el Home Banking, Cajero Automático y obtención de chequeras.</p> <p>Está dirigido a alumnos de nivel medio, terciarios y universitarios, instituciones públicas y privadas, Centros de Formación Profesional, Institutos Terciarios, nacionales e Internacionales.</p> <p>La incorporación del Simulador de Empresas “Aula Empresarial”, es la herramienta en la cual el alumno forma un concepto más sólido sobre el manejo de empresas, a nivel económico y administrativo, poniendo en práctica las habilidades adquiridas en la teoría, y definiendo una visión más amplia de los conceptos de comercialización con el apoyo de las TICs.</p>
--	-----------	--	--