

# Habilidades digitales

Según datos del INDEC, el desempleo juvenil en el país duplica al desempleo en adultos, afectando cerca del 20% de la población joven. La situación es más grave en los que viven en hogares con menores ingresos. Del otro lado, el 51% de las empresas dice no encontrar los perfiles que busca.

En este sentido, la tarea de Junior Achievement es ser un puente que conecta a los estudiantes con el mundo del trabajo y los empleos del futuro, para garantizar que cuenten con las herramientas necesarias para insertarse en la economía global. Es en ese escenario, donde la tecnología, las carreras STEM, las habilidades digitales y la promoción de las áreas de vacancia en la industria y en las empresas pasan a ser determinantes para formar a los jóvenes.

**El objetivo -que compartimos con muchas empresas y organizaciones con las que trabajamos- es dotar a los estudiantes de competencias digitales que favorezcan su empleabilidad. Hacer que vean la tecnología no sólo como parte de su vida cotidiana, sino como una fuente de oportunidades para su futuro.**



## Habilidades 4.0

12 a 15 años

### El programa

**A través de este programa los estudiantes aprenden sobre habilidades blandas y su importancia, dan sus primeros pasos en programación por bloques a través de una actividad interactiva, y reflexionan sobre la importancia de las carreras STEAM.**

Descubren las habilidades sociales y tecnológicas necesarias para el del Siglo XXI. Se inician en programación por bloques, mientras descubren las nuevas carreras STEAM a partir de testimonios de profesionales de alto nivel; y cómo se entrenan y aprenden las computadoras a través del proceso de aprendizaje automático.



### Principales conceptos

**Design thinking. Trabajos del futuro.  
Habilidades STEM.  
Programación. Código.**

**Inscripciones:** [www.junior.org.ar/habilidades](http://www.junior.org.ar/habilidades)

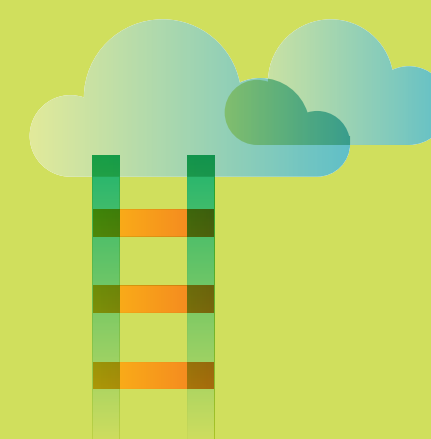
**Contacto:** [habilidades@junior.org.ar](mailto:habilidades@junior.org.ar) ó +54 911 6836 2420

### Modalidad pedagógica

El programa se inicia con un evento sincrónico donde se encuentran estudiantes y voluntarios del curso para presentarse y conocer las dinámicas del programa. Los contenidos y actividades estarán disponibles en el campus virtual de Junior Achievement durante una semana y los estudiantes podrán navegarlos de manera autónoma, acompañados por la guía de su tutor.

El programa finaliza con un evento de cierre sincrónico para que puedan compartir entre todos los aprendizajes y cómo les resultó la experiencia.

Para recibir la **certificación**, los estudiantes deben asistir a los 2 encuentros sincrónicos en las fechas programadas y realizar el **90% del curso** en el campus.



### Habilidades a desarrollar

**Pensamiento computacional.  
Creatividad.  
Comunicación.**

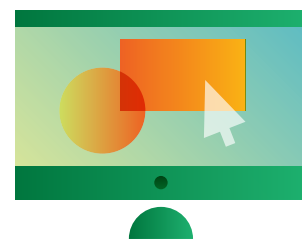


**Dedicación  
9 h**



## Habilidades 4.0

### Módulos del programa



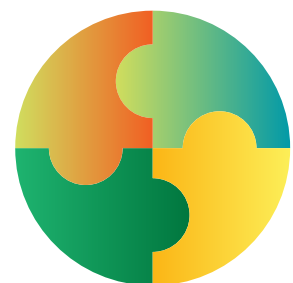
**1. Presentate con tu avatar:** los estudiantes crean su propio avatar con una herramienta digital y lo comparten en el foro del campus.



**2. Primeros pasos:** una joven de 15 años que está iniciándose en programación, les cuenta cómo creó su primer videojuego.



**3. Pista de baile:** aprenden la lógica de programación a través de la creación de coreografías animadas de baile.



**4. A jugar:** a través del *Teachable Machine*, una herramienta que permite crear modelos de aprendizaje automático, los jóvenes entrenan a la computadora con fotos para ver cómo aprende a distinguir según la información que le damos. Trabajos del futuro: se aproximan al mundo laboral a través de testimonios de profesionales.





## Los voluntarios

**Son un pilar de nuestro trabajo:** inspiran y preparan a los jóvenes al transmitir nuestros valores y compartir su experiencia.

En Habilidades 4.0, profesionales voluntarios **dan apertura al programa** en un webinar inicial de una hora. Luego, los jóvenes transitan el contenido en campus durante 10 días y para finalizar, vuelven a encontrarse con sus mentores en el webinar de cierre.

En las instancias sincrónicas los voluntarios **guían dinámicas interactivas** y acercan el mundo del trabajo IT a los estudiantes a través de su propio testimonio.

Los voluntarios son siempre acompañados y **capacitados previamente** por Junior Achievement.







## ¿Qué es Junior Achievement?



**+10 MILLONES DE ESTUDIANTES  
EN TODO EL MUNDO**



**470.000 VOLUNTARIOS  
Y MENTORES POR AÑO**



**PRESENTES  
EN +100 PAÍSES**

Junior Achievement (JA), calificada como la 7° ONG más influyente del mundo según NGO Advisor, **prepara a los jóvenes para los empleos del futuro** y sus acciones alcanzan a millones de niños y jóvenes en +100 países.



A través del aprendizaje práctico y combinado en educación financiera, preparación para el trabajo y emprendimiento, acompaña a los jóvenes para que desarrollen sus ideas, fortalezcan sus habilidades socioemocionales, administren sus ingresos y aseguren una mejor calidad de vida para ellos, para sus familias y para sus comunidades.

Los programas educativos de JA son facilitados por docentes y profesionales voluntarios que permiten la vinculación directa entre el mundo del trabajo y la escuela.

### ¿Cómo lo hacemos?

Nos enfocamos en tres áreas del aprendizaje experiencial:

#### Aprender a emprender



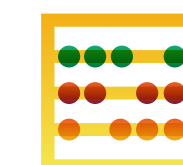
Planificar, asumir riesgos, innovar, trabajar en equipo y liderar con una actitud emprendedora.

#### Formación para el trabajo



Maximizar las posibilidades de conseguir empleo, a través del desarrollo de competencias socioemocionales clave.

#### Educación financiera






Aprender a ahorrar, invertir y administrar el dinero para tomar decisiones conscientes que acompañen el proyecto de vida de los jóvenes.





[www.junior.org.ar](http://www.junior.org.ar)

-  @JuniorAchievementAr
-  @FundacionJAA
-  @FundacionJAA
-  Junior Achievement Argentina