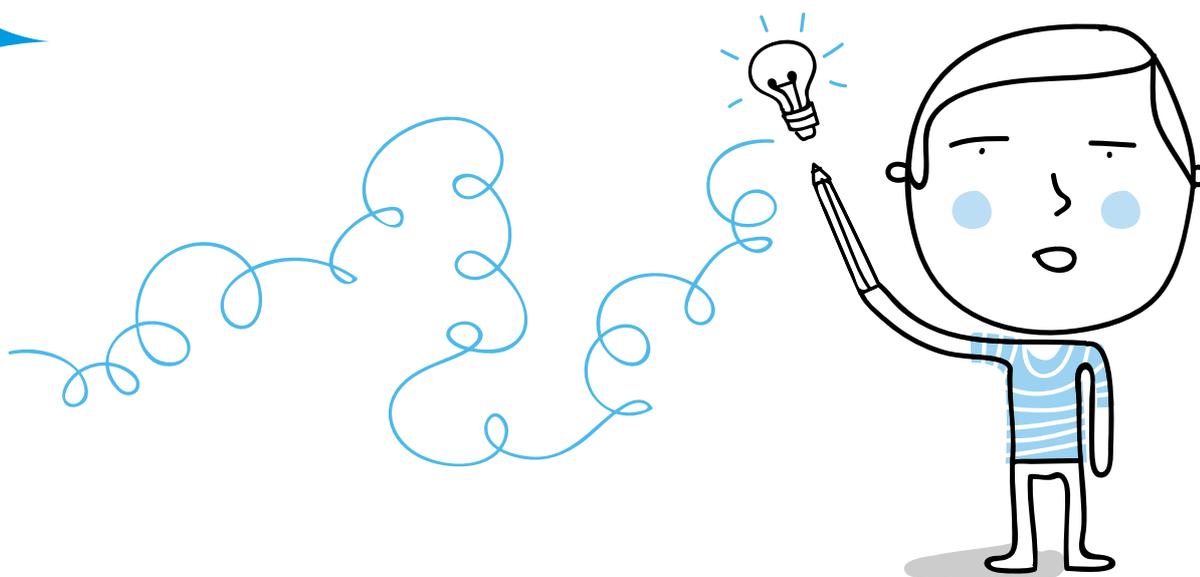


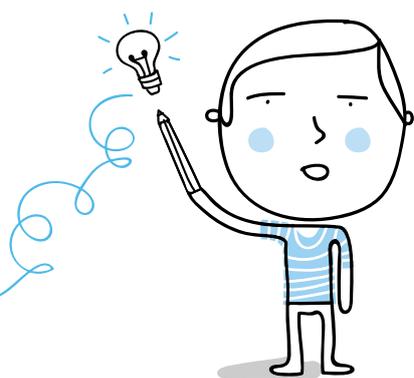
SET
VEINTI
UNO

GUÍA DE EMPRENDER



Índice general de la guía:

1. ¿Por qué formar sobre emprendimiento en la escuela?.....	4
2. ¿Cómo enseñar emprendimiento a los alumnos?	4
3. ¿En qué consiste el programa educativo <i>Emprender</i> ?	8
3.1. Marco teórico	8
3.2. Objetivos	9
4. Planteamiento del programa educativo <i>Emprender</i>	14
5. ¿Cómo trabajar los contenidos de <i>Emprender</i> ?	15
5.1. Secuencia didáctica	15
5.2. Metodología de cada proyecto	16
6. ¿Cómo tiene que trabajar el docente?	16
7. Recursos	17
7.1. Proyectos y artefactos	17
7.2. Vídeos	22
7.3. Fichas del profesor	22



Presentación del programa educativo EMPRENDER SET21

CARMEN PELLICER IBORRA
MARÍA BATET ROVIROSA

1. ¿POR QUÉ FORMAR SOBRE EMPRENDIMIENTO EN LA ESCUELA?

El panorama que muestran algunos informes que analizan el fenómeno emprendedor de distintos países, así como su influencia sobre las economías nacionales, plantea la necesidad de generar una cultura emprendedora y un cambio de actitud en los jóvenes respecto del emprendimiento. La respuesta a la situación es clara: la iniciativa emprendedora puede aprenderse en la escuela y debería potenciarse, de manera que los jóvenes puedan desarrollar competencias como la autonomía, la confianza en sí mismos y la toma de decisiones en entornos de riesgo. Así, los informes mencionados señalan que sería necesario que los profesores, en sus escuelas, tengan herramientas y materiales adecuados para enseñar el sentido de la iniciativa y el espíritu de empresa, a la vez que fomentan la interacción de sus alumnos con emprendedores locales. Todo ello permitiría desarrollar una mayor cultura emprendedora, que ayudaría a evitar «estigmatizar» al creador de una nueva empresa que haya fracasado, a la vez que se incrementaría el número de emprendedores.

El interés por la educación en iniciativa emprendedora no es algo nuevo y ya ha sido planteado desde diferentes organismos y entidades, tanto a nivel nacional como internacional. Las diferentes iniciativas y propuestas se enmarcan dentro de una perspectiva económica y empresarial o de un enfoque educativo. Pero todas ellas tienen como objetivo a largo plazo generar un modelo económico más dinámico y creativo, acorde con el entorno globalizado y cambiante en el que vivimos.

2. ¿CÓMO ENSEÑAR EMPRENDIMIENTO A LOS ALUMNOS?

La inclusión de la iniciativa emprendedora en todas las etapas de la educación ha venido siendo objeto de debate en el ámbito internacional desde hace muchos años. La OCDE (Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos) recomienda desde hace tiempo a sus Estados miembros y a otras partes implicadas que lleven a cabo acciones en esta materia. En la actualidad contamos con documentos y recomendaciones de acción muy relevantes, y que llaman a las autoridades públicas, asociaciones empresariales, escuelas, ONG y demás partes interesadas a promover la iniciativa emprendedora en la educación.

Así, en el informe *Entrepreneurship Education at School in Europe*, elaborado por Eurydice para la Comisión Europea, se analizó en el curso 2011-2012 la situación de cinco regiones y treinta y un países europeos en cuanto a la educación del emprendimiento, ahondando en la existencia, o no, en cada uno de los sistemas educativos, de diferentes acercamientos respecto de la educación emprendedora:

- Existencia de estrategias nacionales y planes de acción para fomentar la educación emprendedora.

- Integración de la educación para el emprendimiento en los currículos nacionales.
- Existencia de objetivos de aprendizaje explícitos sobre el emprendimiento para los estudiantes.
- Directrices para el profesorado sobre cómo trabajar el emprendimiento en las aulas.
- Iniciativas actuales y reformas en curso.

El informe indica que la educación para el emprendimiento está explícitamente reconocida en los programas de Educación Primaria de dos tercios de los países objeto del análisis. Si bien el emprendimiento no se enseña como asignatura distinta en las escuelas primarias, la mitad de los países han definido objetivos de aprendizaje relacionados con las actitudes y las competencias en torno al mismo, tales como el sentido de la iniciativa, la asunción de riesgos y la creatividad.

Para las edades concretas a las que se dirige el programa educativo *Emprender* (de los ocho a los dieciséis años), es importante distinguir entre:

- La **iniciativa emprendedora**, el espíritu emprendedor o cualquier otro concepto similar, el cual hace referencia al trabajo sobre diferentes habilidades emprendedoras, como la autoconfianza, la motivación de logro, la superación del fracaso, la toma de decisiones, la gestión eficaz del trabajo, el liderazgo, el trabajo en equipo, las habilidades de comunicación, la resolución de problemas o la creatividad y planificación, entre otras. Todas ellas habilidades útiles para enfrentar cualquiera de los retos que todos y cada uno de nosotros tendremos que emprender en algún momento de nuestras vidas (unos estudios, un nuevo trabajo, una familia, un viaje...).
- La **iniciativa empresarial**, que se relaciona más bien con la creación y gestión de una empresa y que lleva a adquirir, entre otros, conocimientos de creación de empresas, *marketing*, gestión de recursos económico-financieros y gestión de recursos humanos, utilizando, eso sí, las habilidades emprendedoras anteriormente mencionadas. La iniciativa empresarial también se vincula directamente con la disposición para generar autoempleo.

Y es importante distinguir entre ambos tipos de iniciativa porque, así como todos nosotros emprenderemos a lo largo de nuestra vida diversos proyectos para cuya consecución habremos de poner en práctica diferentes habilidades emprendedoras, no todos decidiremos crear una empresa ni ser empresarios. Así pues, en el contexto de la enseñanza obligatoria, especialmente en esta etapa inicial, lo primordial será entrenar la iniciativa emprendedora.

Se trata, por tanto, de inculcar en los alumnos un espíritu emprendedor, entendido como la actitud necesaria para poder desarrollar, en un futuro, cualquier actividad, tanto vital como profesional, a la que decidan dedicarse. Se trata de introducir en las escuelas, de forma sistemática y a través de experiencias de aprendizaje conscientes y gratificantes, tanto individuales como colectivas, el desarrollo del talento emprendedor, mediante la realización de proyectos de emprendimiento, gracias a los cuales el alumno irá adquiriendo valores, habilidades y conocimientos relacionados con ese talento. Aprender a emprender implica la conciencia, la gestión y el control de los propios saberes y capacidades desde un sentimiento de competencia o eficacia personal, e incluye tanto el pensamiento estratégico como la capacidad de cooperar y de autoevaluarse, el manejo eficiente de un conjunto de recursos y técnicas de trabajo intelectual.

Favorecer el espíritu emprendedor permite desarrollar entre el alumnado, desde edades tempranas, las cualidades personales que constituyen la base de dicho espíritu, a saber, la creatividad, la iniciativa, la responsabilidad, la capacidad de afrontar riesgos y la autonomía

personal. Ese desarrollo debe realizarse, desde el principio de la escolarización, con rigor y sistematicidad. El modelo de enseñanza por competencias nos permite entrenar el espíritu emprendedor de manera transversal, globalizado y organizado, mediante la utilización de diferentes metodologías activas y estrategias, y con el planteamiento de diferentes experiencias en el aula en las que haya que poner en acción las distintas habilidades emprendedoras.

El reto es generar alumnos capaces de poner en juego todo su aprendizaje, el conocimiento en acción, de manera eficaz en contextos reales. Resolver problemas, tomar decisiones, generar ideas creativas... son situaciones que se pueden afrontar con habilidad de pensamiento o no. Nuestra escuela debe dotar a los alumnos de habilidades para pensar mejor. En este contexto, es vital la selección de estrategias metodológicas en el aula que permitan el diseño de tareas ricas en contenido, que supongan un reto intelectual a nuestros alumnos y que les proporcionen herramientas para ser mejores aprendices.

Actualmente disponemos de una gran variedad de esas metodologías que antes hemos llamado «activas» y que podemos barajar para el diseño de las tareas. La clave está en identificar los pros y contras de cada una de ellas y en elaborar criterios claros para su selección, buscando su eficacia en el aula. O, en otras palabras, que los alumnos aprendan más y mejor. La expresión «metodología activa» implica que el peso del aprendizaje en el aula pasa del profesor al alumno. En nuestro sistema educativo, todavía hoy seguimos utilizando metodologías donde el peso de la sesión recae sobre lo que explica el docente. El cambio se produce cuando ese peso recae sobre lo que aprenden los alumnos. Y en ese momento, el rol del profesor también cambia sustancialmente: su principal actuación ya no se desarrolla tanto en la sesión como en su planificación y en una reflexión previa para que los alumnos puedan construir su aprendizaje de modo más autónomo.

Por su potencialidad en el aula para entrenar los aprendizajes vinculados al talento emprendedor, consideramos metodologías especialmente relevantes para el desarrollo de la competencia emprendedora las siguientes:

- El **aprendizaje cooperativo**. Consiste en crear pequeños grupos que realizarán tareas de aprendizaje y se evaluarán por su productividad. Se caracteriza por el tamaño reducido del grupo (máximo tres o cuatro miembros), donde todos están vinculados por el objetivo final, los roles, las tareas y los recursos, marcados y repartidos cuantitativa y cualitativamente de forma equivalente; también quedan vinculados por las normas y destrezas sociales que crean y mantienen el grupo. Se ha demostrado que esta metodología de trabajo aumenta el aprendizaje de la persona, su autoestima, la aceptación de las diferencias y una actitud positiva hacia el estudio. También permite fomentar relaciones de cooperación entre los alumnos.

En una propuesta de trabajo cooperativo, el docente debe tomar decisiones previas de vital importancia, como, por ejemplo, el número de alumnos por grupo, los criterios para agruparlos, la manera en que pautará el trabajo, cómo hará el seguimiento del trabajo grupal, qué responsabilidades individuales y grupales establecerá, la duración del trabajo, la agrupación formal o informal de los alumnos, su coevaluación, etc. La clave para que el trabajo cooperativo funcione y produzca efectos visibles, tanto en el aprendizaje como en el clima del aula, es la continuidad del mismo en el tiempo y las decisiones que al respecto haya tomado el profesor.

- El **aprendizaje servicio**. Es una modalidad de trabajo que va cobrando fuerza en las aulas y que pretende generar oportunidades para la colaboración activa de los alumnos en su comunidad mediante actividades de servicio. Su finalidad es el desarrollo de la conciencia

social y el compromiso cívico de los alumnos, a la vez que la génesis de redes de colaboración con la comunidad local. Las experiencias pueden realizarse en el propio centro, con otros alumnos o con otros miembros de la comunidad educativa. También pueden realizarse en su entorno cercano, en experiencias más abiertas a las necesidades del barrio o la ciudad.

- El **trabajo por proyectos**. Se trata de una estrategia de enseñanza a largo plazo, focalizada en un determinado objetivo o problema, y constituida por tareas significativas concatenadas que permiten alcanzarlo o resolverlo. Las tareas están, a su vez, constituidas por actividades que trabajan un conjunto de ideas o principios que pueden provenir de diversas áreas o disciplinas. Enseñar a través de proyectos ya no es una idea novedosa, pero aún tiene fama de ser difícil de llevar a cabo. Sin embargo, en los últimos años se ha confirmado su efectividad en la enseñanza y el aprendizaje del emprendimiento. Los proyectos son especialmente útiles a la hora de motivar a los estudiantes para aprender una amplia variedad de habilidades y saberes, así como para potenciar su autonomía. En cuanto a los docentes, el trabajo por proyectos les ofrece la oportunidad de dar un mayor soporte a los alumnos en función de sus necesidades.

En ese contexto, el programa educativo *Emprender* tiene dos propósitos fundamentales: por un lado, promover el interés de docentes y alumnos, y vincular una visión interdisciplinar del currículo; por el otro, lograr que el producto final de cada proyecto revierta de forma visible en la transformación de la realidad. Además, consideramos importante que todos los proyectos tengan un componente ético que implique la mejora real de algún aspecto de la convivencia y el desarrollo local.

Además de las metodologías anteriormente descritas, existen también algunas estrategias didácticas que contribuyen más particularmente al entrenamiento de la competencia emprendedora en nuestros alumnos. Destacaremos entre otras las siguientes:

- Crear un clima de confianza y libertad en el aula que permita al alumnado desplegar una actividad amplia y creativa.
- Favorecer el aprendizaje experiencial, partiendo siempre de las experiencias de los alumnos para potenciar un enfoque abierto y receptivo hacia el entorno.
- Enseñar a pensar, es decir, que los alumnos sean capaces de secuenciar los procesos de aprendizaje.
- Facilitar el aprendizaje cooperativo, posibilitando la participación de todos los alumnos y fomentando su intervención en todos los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Mostrar flexibilidad, tanto en las programaciones como en las metodologías empleadas.
- Fomentar la autonomía del alumno, facilitando la toma de decisiones por su parte y la posibilidad de dirigir sus actividades por sí mismo, en función de su grado de madurez.
- Promover la responsabilidad en el trabajo personal y el estudio como inversión de futuro, para que cada alumno desarrolle una ética personal y profesional comprometida consigo mismo.

3. ¿EN QUÉ CONSISTE EL PROGRAMA EDUCATIVO EMPRENDER?

3.1. MARCO TEÓRICO

Emprender es un programa educativo que pretende fomentar la iniciativa emprendedora y empresarial, entrenando la competencia emprendedora a lo largo de cuatro niveles de aprendizaje que se adaptan al nivel educativo de cuatro franjas de edad: 8-10 años (Nivel 1), 10-12 años (Nivel 2), 12-14 años (Nivel 3) y 14-16 años (Nivel 4).

Dicha competencia emprendedora gira en torno a cuatro ejes fundamentales sobre los que se desarrollará el talento emprendedor de los alumnos, poniendo en práctica y trabajando las diferentes habilidades necesarias para ello:

- La **autonomía personal**, fundamental para transformar los rasgos de la personalidad del alumno hacia actitudes emprendedoras.
- El **liderazgo**, cualidad básica en las relaciones con los demás, tanto personales como profesionales, para consolidar las habilidades comunicativas necesarias para la cooperación y la generación de equipos.
- La **innovación**, considerada hoy como fundamental para la transformación y el cambio, y que permite la adquisición de estrategias creativas para los proyectos de futuro.
- Las **habilidades empresariales**, imprescindibles para poner en práctica un proyecto tal como la creación de una empresa, la venta de algún producto, la difusión de una campaña, etc.

SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	
Autonomía personal	Liderazgo
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar la autoestima y la confianza básicas.• Potenciar la motivación de logro y el espíritu de superación.• Ser responsables y asumir las consecuencias de las propias acciones.• Gestionar de forma eficaz el trabajo.• Tomar decisiones y resolver problemas.	<ul style="list-style-type: none">• Manejar las habilidades de comunicación y negociación.• Promover y dirigir el trabajo en equipo.• Asumir riesgos.• Mostrar energía y entusiasmo.• Influir positivamente en los demás y generar implicación.
Innovación	Habilidades empresariales
<ul style="list-style-type: none">• Iniciar acciones nuevas a partir de conocimientos previos.• Ser creativos en ideas, procesos y acciones.• Generar cambios y abrir perspectivas.• Planificar y llevar a cabo proyectos.• Trabajar la visión de futuro.	<ul style="list-style-type: none">• Definir el objeto de negocio y la estrategia competitiva.• Gestionar los aspectos económico-financieros.• Gestionar los recursos humanos.• Desarrollar los procesos vinculados a la actividad.• Utilizar estrategias de <i>marketing</i> y comunicación empresarial.• Actuar con responsabilidad social y sentido ético.

3.2. OBJETIVOS

El programa educativo *Emprender* parte del objetivo general de entrenar los distintos indicadores de la competencia emprendedora, conectando la actividad en el aula con la de la vida diaria. Ese objetivo general se desglosa en otros cuatro, alineados con los distintos indicadores de la competencia emprendedora. Los detallamos a continuación, especificando los desempeños que se persiguen con cada uno.

OBJETIVO 1: FOMENTAR LA **AUTONOMÍA** DE LOS ALUMNOS PARA QUE SEAN CAPACES DE EJERCER JUICIOS INDEPENDIENTES Y POSEAN SUS PROPIOS CRITERIOS.

- a) Entrenar su autoestima y confianza personales, mejorando su autoconcepto, la confianza en sí mismos y en los demás, la aceptación de riesgos, la autosuperación y la capacidad de aceptar los fallos propios.

Desempeños: desarrollar la autoestima y la confianza básicas

- Se percibe de forma positiva.
- Confía en sus propias aptitudes y habilidades.
- Defiende sus derechos ante los demás, a veces con ayuda de los adultos.
- Es consciente de la influencia de su esfuerzo en las situaciones de éxito.
- Controla sus sentimientos negativos ante situaciones de frustración.
- Demuestra cuáles son sus emociones y sentimientos, aunque a veces lo hace de forma confusa.

- b) Cultivar el espíritu de superación como motivación para perfeccionarse a sí mismos, venciendo los obstáculos y las dificultades que se presenten.

Desempeños (Primaria): potenciar la motivación de logro y el espíritu de superación

- Se siente motivado para enfrentarse a tareas que le resultan novedosas.
- Autoevalúa su trabajo, siempre que se le marquen unos criterios concretos.
- Analiza de forma crítica el trabajo que realiza, haciendo propuestas de mejora.
- Busca soluciones ante las dificultades que encuentra en actividades habituales.
- Ante un fracaso no se le generan sentimientos negativos.
- Actúa con decisión ante problemas en una situación conocida.

- c) Poner a los alumnos en situaciones en las que deban asumir la libertad de poder elegir y tomar sus propias decisiones, con el fin de entrenar su responsabilidad.

Desempeños: ser responsables y asumir las consecuencias de las propias acciones

- Reflexiona de forma concreta antes de actuar.
- Se esfuerza de forma constante ante tareas concretas y bajo supervisión.
- Cumple los plazos marcados a corto plazo y de forma detallada.
- Supera los pequeños obstáculos que se le plantean.
- Respeta y cumple las normas de disciplina, a veces con supervisión externa.

- d) Fomentar su capacidad de tomar decisiones de una forma autónoma, valorando las diferentes posibilidades y asumiendo las posibles consecuencias.

Desempeños (Primaria): tomar decisiones y resolver problemas

- Actúa con autonomía en las actividades habituales.
- Ante demandas del entorno, es capaz de tomar la iniciativa y decidir.
- Tiene criterios propios de juicio sobre situaciones cotidianas.
- Describe claramente el problema.
- Genera posibles soluciones a los problemas.
- Valora diferentes soluciones alternativas y decide entre las mismas.
- Analiza las consecuencias de determinada solución.

OBJETIVO 2: DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE **LIDERAZGO** EMPRENDEDOR DE LOS ALUMNOS, ENTRENANDO SUS HABILIDADES DE COMUNICACIÓN Y NEGOCIACIÓN, ASÍ COMO SU CAPACIDAD DE TRABAJAR EN EQUIPO, DE ASUMIR RIESGOS Y DE MOSTRAR ENERGÍA Y ENTUSIASMO.

- a) Entrenar su habilidad para comunicarse de forma efectiva con los demás, propiciando interacciones constructivas en el aula, generando contextos de comunicación y climas de escucha y respeto, y enseñándoles a centrarse más en comunicar que en informar.

Desempeños: manejar las habilidades de comunicación y negociación

- Describe una situación, un entorno, un personaje...
- Define un concepto de forma clara y estructurada.
- Expresa sus sentimientos y emociones.
- Realiza una escucha atenta.
- Se expresa de forma clara y estructurada.
- Formula preguntas correctamente.
- Participa en situaciones de comunicación oral.
- Se comunica con claridad.
- Inicia, mantiene y termina una conversación.
- Consigue alcanzar acuerdos, contando con supervisión.

b) Generar situaciones que permitan entrenar el trabajo en equipo.

Desempeños: promover y dirigir el trabajo en equipo

- Actúa para alcanzar los objetivos del equipo.
- Comprende las reacciones de los demás.
- Trabaja con criterios de colaboración.
- Acepta las reglas y normas que establece el grupo democráticamente.
- Resuelve los conflictos de forma respetuosa y civilizada.
- Conoce y respeta a todos los miembros del equipo.
- Escucha las aportaciones de los demás.

c) Desarrollar la capacidad de entusiasmo de los alumnos, entendida como su capacidad de transformar las cosas, de creer en sí mismos y en los demás, así como en su fuerza para transformar el mundo y su propia realidad.

Desempeños: mostrar energía y entusiasmo

- Ve con facilidad el lado positivo de las cosas.
- Anima a los compañeros de manera espontánea.
- Se muestra activo durante un proceso continuado de trabajo.

d) Fomentar la habilidad de influir positivamente en los demás y generar su implicación.

Desempeños: influir positivamente en los demás y generar implicación

- Contagia ánimo positivo e influye en los demás.
- Genera alternativas de solución cuando el grupo está en un momento de crisis.
- Consigue alcanzar acuerdos con los compañeros.

OBJETIVO 3: HACER DE LA **CREATIVIDAD** UNA POSIBILIDAD PALPABLE Y NO SOLO UNA EXPERIENCIA INDIVIDUAL Y AISLADA, OFRECIENDO A LOS ALUMNOS UN ENTORNO Y UNAS POSIBILIDADES PARA QUE EXPERIMENTEN LA CREATIVIDAD COMO UNA VIVENCIA COLECTIVA QUE LOS SITÚE EN EL CAMPO DE LA **INNOVACIÓN**.

a) Fomentar actividades y espacios donde los alumnos puedan llevar a cabo y poner en marcha ideas y proyectos que surjan de su propia voluntad.

Desempeños: iniciar acciones nuevas a partir de conocimientos previos

- Tiene un enfoque proactivo en entornos conocidos.
- Establece una jerarquía de prioridades.
- Se entusiasma ante los retos.
- Ejecuta acciones tendentes a resolver los problemas que surgen en el día.

- b) Impulsar la dimensión creativa del proceso educativo, tanto del docente como del alumno, desarrollando la originalidad y el respeto a la inventiva.

Desempeños: ser creativos en ideas, procesos y acciones

- Propone soluciones novedosas a los problemas.
- Hace uso de diferentes recursos que le son habituales.
- Es imaginativo al interpretar sus observaciones sobre el entorno.
- Plantea soluciones divergentes (buenas y nuevas).
- Manifiesta un pensamiento original e intuitivo ante los problemas.
- Tiene facilidad para imaginar ideas y proyectos nuevos.

- c) Generar situaciones para que los alumnos sean conscientes de que el progreso, la innovación, la superación solo son posibles mediante la implantación de cambios, y crear situaciones para que aprendan a gestionarlos de forma positiva.

Desempeños: generar cambios y abrir perspectivas

- Tiene una actitud flexible ante situaciones conocidas.
- Estructura la realidad.
- Se adapta a nuevas fórmulas de trabajo que no supongan muchos cambios.
- Cuestiona sus posiciones.
- Se adapta a las diferentes necesidades.

- d) Crear situaciones para que los alumnos aprendan a planificar, organizándose, analizando procesos, tiempos, recursos, necesidades y objetivos; para que aprendan a priorizar entre lo urgente, lo importante y lo prescindible, adoptando las decisiones y acciones consecuentes.

Desempeños: planificar y llevar a cabo proyectos

- Conoce algunas fases o modos de organizar el trabajo en proyectos o equipo.
- Piensa y expresa diferentes posibilidades de solución y organización antes de ponerse a trabajar en un proyecto.
- Hace una temporización realista del trabajo.
- Reparte adecuadamente tareas, con criterios asesorados por el profesor.
- Realiza una evaluación adecuada del proceso en los momentos aconsejados por el docente.
- Propone mejoras en futuros procesos y proyectos.

- e) Promover su visión de futuro, de manera que se aventuren a ejercer su pensamiento creativo, en vez de simplemente responder a las circunstancias actuales.

Desempeños: trabajar la visión de futuro

- Identifica los elementos más significativos del entorno.
- Anticipa consecuencias.
- Tiene una visión general de los problemas.
- Secuencia la información percibida.

OBJETIVO 4: PROPORCIONAR SITUACIONES PARA QUE CONOZCAN CÓMO FUNCIONA EL **MUNDO DE LA EMPRESA** Y AYUDARLOS A DESCUBRIR Y UTILIZAR RECURSOS Y ESTRATEGIAS QUE LUEGO LES SERÁN ÚTILES TANTO EN SU VIDA LABORAL COMO PERSONAL, CONVIRTIÉNDOSE EN TRABAJADORES COMPETENTES Y CIUDADANOS SOCIALMENTE RESPONSABLES.

- a) Propiciar la observación detallada, la generación de alternativas, la búsqueda de soluciones, el análisis crítico de la realidad, etc., para que puedan plantearse objetos de negocio que sean competitivos y aporten valor a los ya existentes.

Desempeños: definir el objeto de negocio y la estrategia competitiva

- Identifica dificultades y facilidades en los trabajos y tareas que debe afrontar.
- Es creativo y propone diversas posibilidades ante la petición de un producto o trabajo.
- Es observador y se fija en detalles más allá de la apariencia.
- Crea criterios lógicos para comparar objetivos.
- Expresa criterios lógicos por los que un producto puede ser más aceptado que otros en la sociedad.

- b) Trabajar algunos aspectos relacionados con conceptos económicos y financieros, útiles tanto para el desarrollo de proyectos empresariales como para la economía familiar.

Desempeños: gestionar los aspectos económico-financieros

- Maneja con soltura el cálculo mental y operaciones matemáticas para diferentes situaciones.
- Disfruta con la experiencia de pequeñas ventas o negocios en el aula.
- Realiza presupuestos adecuados de costes para pequeñas experiencias de aula.

- c) Generar estrategias de aprendizaje cooperativo en el aula para que los alumnos experimenten y reflexionen sobre el recurso más valioso que posee cualquier empresa u organización, a saber, las personas que forman parte de la misma.

Desempeños: gestionar los recursos humanos

- Sabe sacar partido de sus fortalezas y minimizar sus debilidades.
- Reconoce fortalezas y debilidades de los compañeros relacionadas con el trabajo en grupo encomendado.
- Reparte tareas de trabajo teniendo en cuenta las fortalezas y debilidades de sus compañeros de equipo.
- Muestra una actitud positiva hacia el trabajo y genera un buen ambiente de grupo.
- Se dirige correctamente a los compañeros del grupo, fomentando una comunicación cordial entre ellos.

- d) Explorar e identificar la cultura empresarial, así como la manera en que se realiza la comunicación interna y externa de una actividad empresarial.

Desempeños: utilizar estrategias de *marketing* y comunicación empresarial

- Identifica posibles criterios de éxito de una campaña publicitaria.
- Realiza pequeñas campañas publicitarias, dentro o fuera del aula, utilizando con soltura el lenguaje publicitario.
- Compara productos semejantes, identificando criterios de éxito en los mismos.
- Identifica las fortalezas del producto y sus posibles destinatarios, y lo publicita de manera atractiva y directa.

4. PLANTEAMIENTO DEL PROGRAMA EDUCATIVO EMPRENDER

¿Cómo dar respuesta a objetivos tan ambiciosos? ¿Qué contenidos seleccionar y ofrecer para garantizar que los alumnos que participan en este programa se conviertan realmente en personas más emprendedoras?

A nosotros no se nos ha ocurrido otra forma mejor que ponerlos en situación de abordar retos, donde el contenido es aquello que tienen que aprender para afrontar con éxito las diversas situaciones planteadas.

El programa *Emprender* consta, así, básicamente, de 12 proyectos y un Momento Cero introductorio para cada uno de los cuatro niveles, volcados en otros tantos Cuadernos del alumno, donde se presentan los contenidos y se pautan los pasos que los alumnos deberán abordar para realizar los diferentes proyectos propuestos. Cada proyecto va acompañado de un atractivo vídeo que permite introducir el tema y generar una reflexión previa, así como de una serie de «artefactos» que permitirán trabajar parte de los contenidos de forma a la vez significativa y lúdica. Por su parte, el docente tendrá a su disposición unas Fichas del profesor con orientaciones didácticas para afrontar el trabajo sobre cada proyecto.

Todos los proyectos trabajan los cuatro contenidos básicos que hemos desarrollado anteriormente: el talento emprendedor, el liderazgo, la innovación y las habilidades empresariales. La estructura de los conocimientos se repite en cada nivel, adaptándose cada uno al momento vital de los alumnos. Los proyectos por nivel son los siguientes:

<p>Nivel 1, Son emprendedores</p>	<p>Nivel 2, La magia de emprender</p>
<p>Momento Cero</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué quiero ser de mayor? 2. ¿Creamos un museo? 3. ¿Y si fueras como Robin Hood? 	<p>Momento Cero</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué cambiarías en el mundo? 2. ¿Me haces un favor? 3. ¿Te atreves a inventar?
<p>Nivel 3, El deporte de emprender</p>	<p>Nivel 4, La naturaleza de emprender</p>
<p>Momento Cero</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué te apasiona? 2. ¿Qué cambiarías si mandarás? 3. ¿Te imaginas regalando esperanza? 	<p>Momento Cero</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Sabes buscarte la vida? 2. ¿Cómo construyes tu futuro? 3. ¿Quieres crear tu propia empresa?

5. ¿CÓMO TRABAJAR LOS CONTENIDOS DE *EMPRENDER*?

5.1. SECUENCIA DIDÁCTICA

Emprender entrena en los alumnos el talento emprendedor, siguiendo una pauta de trabajo que conecta la actividad del aula con su vida diaria:

- **Motivación:** el formato del material, la utilización del vídeo, del juego y del pensamiento visual, el trabajo en equipo, la experimentación y, sobre todo, los retos planteados son herramientas que, por su novedad y efectividad pedagógica, generan una alta motivación en los alumnos. Si emprender es una actitud, necesitamos la energía que aporta la motivación para que el proyecto se desarrolle correctamente.
- **Focalización:** *Emprender* es un material que propone focos de atención muy concretos e identificados, y que permite al alumno, pero también al docente, centrar de forma muy eficaz los retos, contenidos y herramientas propuestos en cada proyecto.
- **Pensamiento creativo:** todo el material está pensado para que los alumnos aprendan que no hay una única respuesta, que su aportación individual y grupal es fundamental y que siempre existen alternativas distintas para solucionar un mismo reto. El pensamiento creativo es absolutamente necesario para trabajar este material, el cual reta a alumnos y docentes a ponerlo en práctica.
- **Planificación y producción:** *Emprender* quiere entrenar, también, la capacidad de los alumnos de proyectar y planificar. El desarrollo de los proyectos de todo un curso no puede realizarse sin utilizar herramientas rigurosas de planificación que garanticen un aprovechamiento eficaz del tiempo.
- **Habilidades comunicativas:** todos los proyectos finalizan con una presentación del producto final. Es un momento esencial en que los alumnos deberán aprender a defender sus ideas, seducir con sus estrategias y convencer de sus propuestas.



5.2. METODOLOGÍA DE CADA PROYECTO

Cada proyecto repite la misma estructura para ayudar a consolidar un proceso práctico y eficaz en el momento de abordarlo:

<ul style="list-style-type: none">• «Para empezar»: se enfoca la mirada de los alumnos hacia el eje de contenido que permitirá trabajar las habilidades de la competencia emprendedora.	
<ul style="list-style-type: none">• «Vemos el vídeo»: además de anticipar el desafío propuesto en cada proyecto, introduce el tema, genera una reflexión y plantea actividades para profundizar en el contenido.	
<ul style="list-style-type: none">• «Afrontamos un desafío»: propone el reto, el desafío, que hay que materializar, desarrollando un proyecto de equipo.	
<ul style="list-style-type: none">• «Buscadores de ideas»: ofrece ese momento creativo que todo proyecto necesita para valorar su originalidad, viabilidad y diferencia (según los requisitos concretos de cada proyecto, esta tarea y la anterior podrán, excepcionalmente, intercambiarse).	
<ul style="list-style-type: none">• «Haciendo camino»: conduce al detalle de cada uno de los pasos necesarios para concretar las ideas en un proyecto definitivo.	
<ul style="list-style-type: none">• «¡Manos a la obra!»: da pautas para llevar a la práctica todo lo que se ha pensado y organizado previamente.	
<ul style="list-style-type: none">• «¡Directos a la fama!»: sugiere estrategias para dar a conocer el proyecto y conseguir una buena difusión del mismo.	
<ul style="list-style-type: none">• «¿Qué hemos conseguido?»: permite evidenciar el aprendizaje adquirido mediante diversas herramientas de evaluación y coevaluación. También será el momento de usar y cumplimentar el portfolio.	

6. ¿CÓMO TIENE QUE TRABAJAR EL DOCENTE?

En el contexto del programa *Emprender*, el docente es un facilitador para conseguir que todo lo que nos hemos propuesto pueda llevarse a cabo. Algunas sugerencias útiles para realizar esa función de facilitador serían las siguientes:

- Conocer los rasgos que determinan el talento emprendedor.
- Explorar otras iniciativas de profesores o centros que hayan trabajado el emprendimiento en sus aulas.
- Establecer siempre los objetivos de forma clara y vinculados a la mejora del entrenamiento.

- Pautar las acciones que los alumnos deberán realizar: a pesar de que también puedan y deban aportar sus propias soluciones creativas, ello hará que dispongan de unos primeros cimientos que les aporten tranquilidad.
- Pautar los recursos necesarios (tiempo, espacio, materiales...) para la correcta puesta en marcha de los proyectos.
- Observar y registrar los avances de los alumnos para poder evidenciar su mejora y progreso.
- Generar confianza y complicidad.
- Comunicar los proyectos a la comunidad educativa.
- Celebrar los logros e identificar las posibilidades de continuidad del aprendizaje, así como consolidar la experiencia, planificando con perspectivas de futuro.

7. RECURSOS

Los alumnos comenzarán su incursión en el emprendimiento de una forma progresiva y contextualizada, abordando los proyectos propuestos con la ayuda de recursos educativos que despierten su interés por emprender y los ayuden a descubrir sus propias habilidades emprendedoras. Entre los mismos, algunos de los cuales ya se han mencionado, ofrecemos los siguientes: los Cuadernos del alumno, las Fichas del profesor, los vídeos, la Caja de artefactos y una web con información y Actividades complementarias.

7.1. PROYECTOS Y ARTEFACTOS

NIVEL 1

- El **Proyecto 1**, «¿Qué quiero ser de mayor?», ayudará a los alumnos a visualizar su futuro y a reflexionar sobre lo que les gustaría ser en la vida. El resultado de dicha reflexión se traducirá en la representación de su futuro en una *improclass* o improvisación en clase. En el proceso de creación de la misma, se utilizarán los artefactos Mimsere y El ciempiés productivo, recursos como las matrioskas o el *selfie*, y técnicas como la lluvia de ideas.



- El **Proyecto 2**, «¿Creamos un museo?», plantea el reto de crear un Museo del Trabajo entre todos los alumnos, trabajando en subgrupos, pero coordinándose entre sí. Para facilitar la percepción de la evolución del trabajo se facilitará al alumnado el artefacto Memory y se desarrollarán estrategias de pensamiento como «comparar y contrastar».

- El **Proyecto 3**, «¿Y si fueras como Robin Hood?», propicia el análisis crítico del entorno por parte de los alumnos. En esta ocasión, el desafío consistirá en crear un proyecto solidario que haga frente a alguna injusticia social. Para conseguirlo, pondremos a disposición del alumnado los artefactos Juego de la justicia y Paso a paso: gracias al primero, los alumnos podrán establecer conexiones entre los derechos humanos y algunas problemáticas sociales; el segundo permitirá poner en marcha y plasmar el proceso de planificación del proyecto solidario.



NIVEL 2

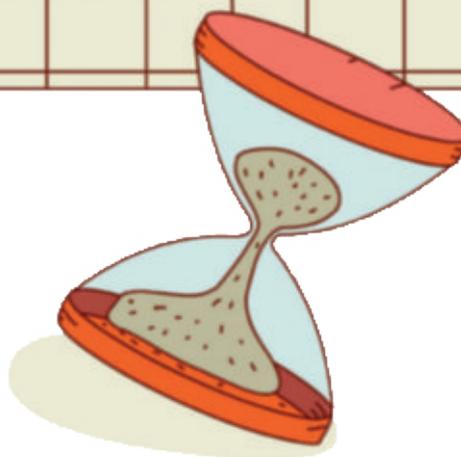
- El **Proyecto 1**, «¿Qué cambiarías en el mundo?», llevará a los alumnos a observar los problemas sociales de su entorno y a reflexionar sobre sus causas y consecuencias con el fin de plantear posibles soluciones. El resultado de dicha reflexión se traducirá en la creación y difusión de una campaña de sensibilización sobre uno de los problemas detectados. En el proceso de creación de la misma se utilizarán los artefactos Detectar problemas y Scrum, recursos como los Objetivos de Desarrollo del Milenio y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, y herramientas como el mapa mental y «Los seis sombreros para pensar».



- El **Proyecto 2**, «¿Me haces un favor?», plantea el reto de crear una cadena de favores entre todos los alumnos, trabajando en ciertos momentos en subgrupos, pero siempre coordinándose entre sí. Para facilitar el desarrollo de este desafío se proporciona al alumnado el artefacto Talonario y se emplean herramientas didácticas como el análisis DAFO, el cronograma y el pensamiento visual.



- El **Proyecto 3**, «¿Te atreves a inventar?», propicia el desarrollo de la imaginación y la creatividad, así como la capacidad de observación de los alumnos. En esta ocasión, el desafío consistirá en prototipar un invento que solucione algún problema cotidiano. Para conseguirlo, se pone a disposición del alumnado el artefacto Jugando a inventar, recurso lúdico mediante el cual los alumnos podrán poner en práctica sus dotes creativas y generar múltiples ideas que los ayudarán a dar forma a su invento.



NIVEL 3

- El **Proyecto 1**, «¿Qué te apasiona?», ayudará a los alumnos a percibir y expresar gustos, intereses y cualidades, y a reflexionar sobre sus habilidades personales y las de sus compañeros para descubrir aquello que les apasiona. El resultado de dicha reflexión se traducirá en el diseño y rodaje de un *spot* publicitario a partir de una pasión compartida. En el proceso de creación del mismo se utilizarán los artefactos Pasión x Habilidad y Timeline, así como técnicas muy empleadas por los emprendedores, tales como el *What if...*, el *pitching* y el pensamiento visual.



- El **Proyecto 3**, «¿Te imaginas regalando esperanza?», favorece el desarrollo de la responsabilidad y la capacidad de planificar y gestionar el trabajo de manera eficaz. En esta ocasión, el desafío consistirá en crear una ONG para tratar de paliar o atenuar alguna injusticia social que los alumnos detecten en su entorno inmediato. Para ayudarlos, pondremos a su disposición los artefactos Torbellino de escritos y Cronograma. El primero permitirá a los alumnos generar ideas a partir de otras expresadas por sus compañeros, mientras que el segundo les servirá para poner en marcha el proceso de planificación y organización de las tareas implicadas. Además de estos artefactos, también se utilizarán herramientas didácticas como el *checklist*, el *brainstorming* (y su variante, el *googlestorming*) y la estrategia de aprendizaje cooperativo conocida como «puzle de Aronson».



- El **Proyecto 2**, «¿Qué cambiarías si mandarás?», plantea a los alumnos el reto de imaginar que forman parte del equipo de gobierno de su localidad y que deben hacer una propuesta para resolver uno de los problemas que afectan a los ciudadanos que residen en la misma. Para facilitar el desarrollo de este desafío se proporcionará al alumnado el artefacto Mapa de problemas y se emplearán herramientas como la del *elevator pitch*, técnicas como la lluvia de ideas o el ya mencionado *What if...*, y la metodología del *design thinking*.



NIVEL 4

- El **Proyecto 1**, «¿Sabes buscarte la vida?», ayudará a los alumnos a descubrir sus fortalezas y habilidades personales, a visualizar su futuro y reflexionar sobre las responsabilidades que implica vivir de forma independiente. El resultado de dicha reflexión se traducirá en una simulación de la emancipación del seno familiar, partiendo de una situación hipotética dada. El proceso que llevarán a cabo los alumnos para superar este desafío requerirá la utilización de herramientas empresariales como el análisis DAFO, el llamado «círculo de oro», la infografía y otros instrumentos didácticos como el mapa mental, la «técnica de la escalera» y la formulación de buenas preguntas. También se ofrecerá a los alumnos el artefacto *Takebo*, con el que podrán realizar una de las tareas relacionadas con el reto propuesto, a saber, la elaboración de un presupuesto y la administración de las cuentas domésticas.



- El **Proyecto 2**, «¿Cómo construyes tu futuro?», plantea a los alumnos el reto de realizar un videocurrículum para dar a conocer sus habilidades como equipo, reto que, además, les permitirá descubrir sus intereses, valores y competencias respecto del ámbito laboral. Para facilitar el desarrollo de dicho desafío, se emplearán herramientas como el *moodboard*, el *checklist*, el *storyboard* y las redes sociales. También se ofrecerá un instrumento visual y una plantilla para reflexionar sobre los pensamientos, sentimientos, palabras y acciones que los alumnos desearían generar en los posibles destinatarios del videocurrículum.



- El **Proyecto 3**, «¿Quieres crear tu propia empresa?», favorece el desarrollo de la capacidad para planificar, organizar, tomar decisiones y resolver problemas de manera eficaz. En esta ocasión, el desafío consistirá en idear una empresa. Para conseguirlo, pondremos a disposición del alumnado el artefacto Buscando, un recurso gráfico que permitirá a los alumnos analizar problemas no resueltos en distintos ámbitos de su vida cotidiana, tales como el ocio, la familia, los amigos o los estudios. También se utilizarán herramientas empresariales como el *Business Model Canvas* y el *elevator pitch*, además de la técnica SCAMPER para el desarrollo de ideas creativas.



7.2. VÍDEOS

«Vemos el vídeo»: además de anticipar el desafío propuesto en cada proyecto, introduce el tema, genera una reflexión y plantea actividades para profundizar en el contenido.

Por lo demás, dentro de los recursos audiovisuales que acompañan este primer nivel, es importante señalar que el vídeo del Momento Cero está específicamente pensado para el docente, a quien ayudará a comprender el sentido y la finalidad del material didáctico que ofrece *Emprender*.

7.3. FICHAS DEL PROFESOR

En las Fichas del profesor se ofrece un conjunto de pautas didácticas para afrontar la toma de contacto con el emprendimiento de una forma práctica, integral y significativa. Así mismo, se describen todas y cada una de las tareas y actividades que se desarrollan, facilitando las posibles soluciones y los tiempos aproximados de trabajo.



© 2017 by Santillana Global, S. L.
Avda. de los Artesanos, 6
28760 Tres Cantos, Madrid
Printed in Spain

ISBN: 978-84-141-0833-8
CP: 839837
Depósito legal: M-3902-2017

ISBN: 978-84-141-0833-8



9 788414 108338

SET VEINTI UNO

setveintiuno.com