

PROPUESTA DE TRABAJO

MODIFICACIÓN CURRICULAR PARA EL FOMENTO DE LA CULTURA EMPRENDEDORA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Decreto 108/2012, de 15 de junio, por el que se modifica el decreto 82/2007, de 24 de abril, por el que se establece el currículo de **educación primaria** para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Elabora:
GOBIERNO DE EXTREMADURA

Coordina:
Secretaría General de Educación
Consejería de Educación y Cultura

En la redacción de los textos de esta propuesta de trabajo de apoyo al docente se ha utilizado un lenguaje no sexista. Aún así, para facilitar la lectura, en algunas ocasiones se ha utilizado el término neutro para hacer referencia tanto al género femenino como al masculino.

Índice

1. Introducción

2. Marco teórico-legal

3. Objetivos Generales de la Modificación Curricular

4. Modificación Curricular en el 3er. ciclo de Educación Primaria (Decreto 108/2012)

- **Propuesta de Trabajo 1: "Desarrollando nuestra Capacidad Emprendedora"**
- **Propuesta de trabajo 2: "Aprendiendo en La Nube"**

1. Introducción

Este documento está concebido como una **propuesta de trabajo** para que los docentes implicados por la Modificación Curricular establecida en el Decreto 108 de 2012 del Gobierno de Extremadura dispongan de herramientas para impartirla en el aula de una forma **efectiva**. La aspiración fundamental de esta propuesta de trabajo es posibilitar una **inserción transversal de aprendizajes significativos** de conocimientos, habilidades y actitudes, generadoras de una **Cultura Emprendedora desde el sistema educativo**.

En el apartado 2 de esta propuesta de trabajo "**Marco teórico-legal**" se indican las fuentes documentales fundamentales en las que se basa. Cabe destacar, especialmente la siguiente:

Decreto 108/2012, de 15 de junio, por el que se modifica el decreto 82/2007, de 24 de abril, por el que se establece el currículo de educación primaria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

En el apartado 3 se indican los "**Objetivos Generales de la Modificación Curricular**", distinguiendo en función de quiénes lograrán los objetivos presentados. Así pues, establecemos Objetivos de la Modificación Curricular, Objetivos de los docentes y Objetivos de aprendizaje de los alumnos/as.

El apartado 4, denominado "**Modificación Curricular en el 3er. Ciclo de Educación Primaria**" recoge dos **propuestas de Trabajo ofrecidas a los docentes**, en las que se han contemplado los **contenidos y criterios de evaluación** proporcionados en el Decreto 108 / 2012, garantizándose, asimismo, la satisfacción de los **objetivos** curriculares.

Las Propuestas de Trabajo han sido ideadas, diseñadas y elaboradas de forma muy **intuitiva para el docente**. Además, se adjuntan todos los **materiales didácticos e indicaciones metodológicas** necesarios para el desarrollo de las actividades en estos procesos de enseñanza- aprendizaje. En relación a la evaluación, se recomienda recurrir a la **observación directa y el feed-back** con los alumnos/as para conocer la consecución de objetivos y, por tanto, el grado de aprendizaje adquirido. Es importante conocer la evolución de las **actitudes o valores relacionados con el Emprendimiento**.

2. Marco teórico-legal

Para la elaboración de esta propuesta de trabajo se han tenido en cuenta las siguientes líneas estratégicas en materia de emprendimiento:

Europa:

Carta de Bolonia, firmada en la primera Conferencia de Ministros Responsables de Pequeña y Mediana Empresa en junio de 2000, (Marco Estratégico para la Cooperación Europea en el ámbito de la Educación y la Formación ET 2020)

El Libro Verde del Emprendimiento.

Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente.

España:

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación

El Fomento de la Iniciativa Emprendedora en el sistema educativo. Dirección General de Política de PYME.

Extremadura:

Plan 3E del Gobierno de Extremadura, Plan de Acción Integral de Empleo, Emprendedores y Empresa.

Ley 4/2011, de 7 de marzo, de Educación de Extremadura

Decreto 108/2012, de 15 de junio, por el que se modifica el decreto 82/2007, de 24 de abril, por el que se establece el currículo de educación primaria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Decreto 82/2007, de 24 de abril, por el que se establece el currículo de educación primaria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

3. Objetivos de la Modificación Curricular

Objetivos Estratégicos de la Modificación Curricular

- Introducir en Educación Primaria el desarrollo de las **cualidades y valores del emprendimiento**.
- Generar una cultura del emprendimiento, basada en los **conocimientos, destrezas y actitudes** que le son propios.
- Proporcionar situaciones de aprendizaje en las que se identifique y aprecie la **capacidad de gestión, dirección y liderazgo** propios del emprendedor.
- Proporcionar a los docentes **recursos didácticos adecuados** y accesibles en materia de emprendimiento.

Objetivos Generales de los docentes

- Incorporar los contenidos y aplicar los criterios de evaluación establecidos por la **modificación curricular** del Decreto 108/ 2012.
- Conferir **transversalidad** a los contenidos relacionados con la cultura emprendedora en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Acercar al alumnado conceptos de cultura emprendedora de forma **atractiva y sencilla**
- Proporcionar experiencias de **aprendizaje activo y creativo** a sus alumnos/as.

Objetivos Generales de los alumnos/as

- Desarrollar **experiencias directas** de aproximación educativa al emprendimiento.
- Saber reconocer y **desarrollar las Habilidades Emprendedoras** (trabajo en equipo, creatividad, autonomía, cooperación, iniciativa, comunicación, resolución de conflictos o superación,...)
- Iniciarse en la **adopción de decisiones** consensuadas en base a criterios lógicos y estableciendo prioridades.

4. Modificación Curricular en el 3er. ciclo de Educación Primaria (Decreto 108/2012)

En este apartado de la propuesta de trabajo se introduce un primer acercamiento a conceptos y valores relevantes de la cultura emprendedora para los alumnos/as del tercer ciclo de primaria (cursos 5º y 6º) dentro del área de "Conocimiento del medio natural, social y cultural". Se establecen los siguientes objetivos, contenidos y criterios de evaluación:

Objetivos:

"15. Conocer y asumir competencias clave para el desarrollo del emprendimiento en todos sus ámbitos, asociando el perfil de emprendedor con una actitud activa y positiva ante retos del futuro"

Contenidos:

- Bloque 4: "Personas, culturas y organización social"

"11. Comprensión de conceptos relacionados con la persona emprendedora y su actividad dentro de la sociedad actual: liderazgo, creatividad, imaginación, autonomía, flexibilidad, responsabilidad, asunción de riesgos, trabajo en equipo e innovación".

- Bloque 7: "Objetos, máquinas y tecnologías"

"6. Valoración de la influencia del desarrollo tecnológico en las condiciones de vida y en el trabajo, como herramienta indispensable a la hora de emprender un proyecto. Conocimiento y valoración del desarrollo tecnológico y su influencia en la vida cotidiana de Extremadura en las últimas décadas".

Criterios de evaluación:

"12. Conocer y distinguir entre las diferentes facetas que puede tener el emprendimiento (empresarial, social, asociativa, lúdica), valorando la importancia que tiene esta capacidad a la hora de desarrollar ideas para poder aprovechar oportunidades.

Este criterio pretende comprobar si el alumnado reconoce los diferentes conceptos relacionados con la iniciativa emprendedora y si está en condiciones de aplicarlo a su realidad más inmediata, bien aplicándolo a la resolución de problemas o al desarrollo de actitudes imaginativas".

Propuesta de trabajo 1: “Desarrollando nuestra Capacidad Emprendedora”

Modificación Curricular: Decreto 108/2012 (3er. Ciclo de Educación Primaria)

Materia sujeta a Modificación Curricular: Conocimiento del medio natural, social y cultural

Contenido Modificado: Bloque 4 - Personas, culturas y organización social:
“11. Comprensión de conceptos relacionados con la persona emprendedora y su actividad dentro de la sociedad actual: liderazgo, creatividad, imaginación, autonomía, flexibilidad, responsabilidad, asunción de riesgos, trabajo en equipo e innovación”.

Índice:

1. Introducción
2. Objetivos
3. Contenidos
4. Competencias básicas
5. Actividades
6. Metodología
7. Recursos
8. Temporalización
9. Evaluación

Anexo I

1. Introducción

Los valores de la cultura y competencia emprendedora vienen determinados por una serie de capacidades que se pueden aprender y desarrollar en el entorno educativo como la creatividad, el liderazgo, la imaginación, la autonomía, la flexibilidad, la responsabilidad, la asunción de riesgos, el trabajo en equipo o la innovación, entre otras.

Para conseguir un tejido emprendedor es fundamental formar personas con capacidad de innovar, que sean creativas, metódicas, éticas, responsables y efectivas. Es muy conveniente trabajar estos valores del emprendimiento con los más jóvenes dentro del sistema educativo.

A lo largo de esta Propuesta Didáctica se pretende abordar las diversas competencias de modo ameno mediante dinámicas grupales que trabajan de modo indirecto tales competencias y que son fácilmente adaptables por el docente a sus sesiones formativas, cualquiera que sea la temática que esté abordando.

2. Objetivos

- Conocer, identificar y desarrollar las habilidades emprendedoras fundamentales.
- Adquirir y desarrollar hábitos de comportamiento y conciencia emprendedora.

3. Contenidos

Conocimiento y desarrollo de habilidades emprendedoras:

- Liderazgo
- Creatividad
- Imaginación
- Autonomía
- Flexibilidad
- Responsabilidad
- Asunción de riesgos
- Trabajo en equipo
- Innovación

4. Competencias básicas

- Competencia social y ciudadana
- Autonomía e iniciativa personal
- Competencia cultural y artística
- Tratamiento de la información y competencia digital
- Conocimiento e interacción con el mundo físico
- Competencia de comunicación lingüística
- Aprender a aprender

5. Actividades

Actividad de referencia 1

Título: "Lidera tu equipo"

Introducción:

El **liderazgo** es la capacidad de influir positivamente en el otro para el logro de un fin valioso, común y humano.

La capacidad de liderazgo debe ser conocida por los alumnos, tanto para cultivarla y orientarla, como para reconocerla en otras personas. Como sabemos, el liderazgo constituye una característica básica de la competencia emprendedora: el emprendedor debe liderar e ilusionar a las personas con las que interacciona a diario. Esta actividad proporciona un acercamiento a esta capacidad.

Objetivos:

- Desarrollar estrategias de cooperación.
- Realizar trabajo en equipo.
- Adquirir la capacidad de asumir compromisos.
- Desarrollar la iniciativa propia y asumir responsabilidades.
- Asumir la capacidad de auto-superación, perseverancia y actitud positiva.
- Habituarse a tener capacidad de organización.

Competencias básicas:

- Competencia social y ciudadana.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia en comunicación lingüística.

Descripción:

El profesor/a divide a los alumnos/as por parejas. El docente debe esparcir por el pasillo material de diverso tamaño, colocado a distancias distintas para que los alumnos/as puedan sortearlo. En esta actividad de liderazgo, un alumno debe dar indicaciones a otro compañero que llevará los ojos vendados para impedir que pise o tropiece con el material.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo que haya sucedido a lo largo de la actividad con la "fiabilidad" de un líder u otro, el que se equivoca y el que no, el que proporciona seguridad y el que no, los estilos de liderazgo de los alumnos/as que han orientado a otros, etc.

Materiales:

Objetos del aula: sillas, papelera...

Atención: deberán escogerse materiales que posibiliten un desarrollo seguro de la actividad, evitando accidentes. Asimismo, el ritmo de desarrollo de la dinámica no deberá ser acelerado para evitar caídas, tropezones,...

Duración:

20 minutos.

Actividad de referencia 2

Título: "Crea tu idea"

Introducción:

Entendemos por "**creatividad**" a la capacidad que una persona tiene para crear. Consiste en encontrar procedimientos o elementos para desarrollar labores de manera distinta a la tradicional, con la intención de satisfacer un determinado propósito. La creatividad permite cumplir deseos personales o grupales de forma más sencilla, veloz, eficiente o económica.

Es básico que desarrollemos la capacidad creativa en los alumnos. En buena medida, esta capacidad es cultivada en todas las materias, como un elemento inherente a la metodología. No obstante, a continuación planteamos una actividad que trabaja específicamente tal cualidad. Las personas emprendedoras que actúan como revulsivo en la sociedad destacan por su creatividad y pensamiento alternativo como claros exponentes de su competencia emprendedora.

Objetivos:

- Aplicar la creatividad ante la incertidumbre.
- Identificar necesidades de otros y darles respuesta.

Competencias básicas:

- Competencia cultural y artística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Aprender a aprender.

Descripción:

El "cadáver exquisito" es una dinámica cooperativa mediante la cual se ensamblan colectivamente un conjunto de palabras o imágenes. La dinámica se desarrolla entre varios alumnos/as, quienes escriben por turnos en una cartulina.

El alumno/a que empieza, una vez haya escrito su parte, ha de tapar todo menos la parte final (lo más práctico sería doblar la cartulina). La parte visible servirá de guía al siguiente alumno para continuar la historia (o el dibujo). Así pues, cada alumno/a sólo puede ver el final de lo que escribió el compañero/a anterior. Y así sucesivamente hasta pasar dos rondas o más. Al final, un alumno coge la cartulina, la despliega y la muestra al resto de la clase para ver hasta qué punto la historia (o dibujo) tiene coherencia o no, es original/creativa o no,... El resultado final sería una composición con elementos, por tramos, de cada uno de ellos, permitiendo crear una obra única a partir de –quizás– diferentes intencionalidades.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo que haya sucedido a lo largo de la actividad con la "creatividad" demostrada por unos alumnos u otros.

Materiales:

Cartulina, ceras y rotuladores de colores, temperas, revistas, tijeras y pegamento.

Duración:

50 minutos.

Actividad de referencia 3

Título: "Proyecta tu futuro"

Introducción:

La **imaginación** se caracteriza por la capacidad de crear mundos fantásticos, íntimos y propios, donde el sujeto es generalmente el protagonista y donde no existen ni límites ni restricciones de ninguna clase para el impulso de su libertad.

Al cultivar la actividad imaginativa en los alumnos, conseguiremos personas más creativas, iconoclastas, e innovadoras, en definitiva, más emprendedoras. Esta cualidad forma parte de las competencias emprendedoras de una forma muy evidente: los emprendedores imaginan y, posteriormente, materializan ideas visionarias que hacen evolucionar a la sociedad.

Objetivos:

- Aplicar la imaginación a situaciones que requieren inmediatez.
- Emplear la comunicación lingüística.
- Identificar necesidades y oportunidades y darles respuesta.

Competencias básicas:

- Competencia cultural y artística.
- Competencia de comunicación lingüística.
- Competencia social y ciudadana.
- Autonomía e iniciativa personal.

Descripción:

Consiste en una dinámica de presentación consistente en el intercambio de lugares de dos personas, indicando una de ellas a la otra la forma en que debe desplazarse hasta ocupar su lugar.

Sentados en un círculo. Un miembro del grupo comienza la actividad presentándose de la forma siguiente:

"Soy... (nombre) y quiero que mi aposento sea ocupado por...(nombre de otro alumno/a del grupo)".

A continuación indica cómo quiere que vaya a ocupar su aposento:

"Para eso vendrá... (se indica una acción: bailando, a la pata coja, montado a caballito sobre uno de sus ayudantes*, sentado, volando, etc.)"

*Los dos alumnos/as que están sentados a ambos lados del nombrado/a, actúan de ayudantes, si se estima necesario que intervengan.

El alumno/a nombrado va a ocupar el sitio del primero y viceversa. A continuación, volverá a iniciarse el proceso, comenzando por el alumno/a que se ha desplazado, quien pedirá a otro compañero/a que todavía no haya intervenido que se desplace conforme a la fórmula establecida.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo que haya sucedido a lo largo de la actividad con la "imaginación" demostrada por las diferentes personas, el uso de recursos disponibles (los ayudantes),... Podría solicitarse que se vote cuál ha sido el desplazamiento más original de todos.

Materiales:

Tantas sillas como jugadores.

Duración:

20 minutos.

Actividad de referencia 4

Título: "Toma tus decisiones"

Introducción:

La **autonomía** es la capacidad percibida de controlar, afrontar y tomar decisiones personales acerca de cómo actuar, pensar y vivir, de acuerdo con las normas y preferencias propias.

Como competencia emprendedora, la autonomía es fundamental para el emprendedor. Este debe tener la fortaleza de ánimo e independencia necesarios para superar las dificultades, manteniendo una visión estratégica de las situaciones. Así, a través de la presente actividad los alumnos tendrán ocasión de trabajar y reforzar su autonomía.

Objetivos:

- Desarrollar la iniciativa propia y asumir responsabilidades.
- Asumir la capacidad de auto-superación, perseverancia y actitud positiva.

Competencias básicas:

- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.

Descripción:

Se crean grupos de cinco o seis alumnos (según el tamaño del grupo-clase), que llamaremos "grupos escultóricos".

Cada "grupo escultórico" adoptará el nombre de un escultor histórico (ejemplo: "Grupo escultórico Fidias", "Grupo escultórico Rodin", "Grupo escultórico Salcillo",... (los nombres serán propuestos por el profesor/a, quien, optativamente, y en el momento que lo considere más oportuno, podrá dar alguna breve explicación sobre cada artista).

El docente indicará en la pizarra la denominación de cada "grupo escultórico" y el nombre de los alumnos/as que lo componen.

A continuación se establecerá el orden de intervención:

- De los grupos: puede ser por orden alfabético, por orden alfabético inverso, por orden cronológico de los artistas que dan nombre a los grupos,... (a criterio del docente).
- De los componentes de cada grupo (los criterios pueden ser los mismos: alfabético, alfabético inverso o por fecha de nacimiento, por ejemplo).

Seguidamente el docente dará la siguiente instrucción:

“A partir de este momento no se puede decir nada. La actividad que vamos a realizar con los grupos que habéis formado consiste en que, por orden, iréis interviniendo cada grupo frente a los demás. La primera persona de cada grupo, adoptará una determinada postura para representar un tema que se le ocurra (no debe comentárselo a nadie) y permanecerá quieto/a. A continuación, irán interviniendo por orden el resto de miembros del grupo e irán adoptando una posición relacionada con la que su/s compañero/s precedentes hayan adoptado, pero sin repetir ninguna posición. Una vez estén todos los componentes en sus posiciones, manteniéndose quietos, esperarán 20 segundos para dejar que los demás compañeros (o “gran grupo espectador”) observe la composición y piensen cuál es el “tema” o “inspiración” de la misma, que anotarán en un folio.”

Una vez que todos los “grupos escultóricos” hayan realizado su composición, pediremos que cada miembro del grupo explique qué postura ha adoptado y por qué; a continuación, pediremos al “gran grupo espectador” que observó la composición que nos digan qué han percibido ellos. Repetiremos este proceso de “evaluación” con todos los grupos.

Previsiblemente habrá gran heterogeneidad de interpretaciones, ante lo cual el docente hará hincapié en el respeto a los puntos de vista de otras personas; asimismo destacará aquellas representaciones más “insólitas” por demostrar la importancia de tener autonomía, opiniones y personalidad propias.

Materiales:

Folios y lápices.

Duración:

20 minutos.

Actividad de referencia 5

Título: "Adáptate a nuevas situaciones"

Introducción:

La **flexibilidad** está muy relacionada con el ánimo, la tolerancia, y la capacidad de aceptar nuevas ideas, hechos o situaciones distintas. Las personas flexibles logran adaptarse a las nuevas circunstancias, saben percibir las necesidades y son capaces de moldear un patrón que encaje en ellas.

Los alumnos practicarán esta competencia emprendedora mediante una dinámica que "romperá sus esquemas"; debiendo adaptarse muy rápidamente para poder lograr los objetivos que tienen asignados. De esta manera contribuimos al desarrollo de una actitud flexible, adaptativa, que es inherente a todo emprendedor/a.

Objetivos:

- Desarrollar estrategias de cooperación, trabajo en equipo y capacidad de asumir compromisos.
- Trabajar de forma efectiva con colaboradores/as e inventar nuevas realidades con ellos/ellas.

Competencias básicas:

- Competencia social y ciudadana.
- Conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Autonomía e iniciativa personal.

Descripción:

El docente iniciará la actividad diciendo:

"Esta dinámica se trabaja por parejas. Uno de los alumnos tiene que leer el siguiente texto al revés, de la forma más clara posible, para que la entienda su compañero. El oyente tendrá que volver a contar la historia, cuando el primero/a haya finalizado. Consejo: no equivoques las palabras e intenta tener un ritmo adecuado, pues aquello en lo que te equivoques, confundirá a su vez a tu compañero".

A continuación el docente facilitará (del revés) el fragmento que considere necesario del texto que sigue al alumno/a lector, para que lea (del revés). El otro alumno/a no deberá poder ver el texto.

"—No —dijo el principito—. Busco amigos. ¿Qué significa «domesticar»?
—Es una cosa demasiado olvidada —dijo el zorro—. Significa «crear lazos».
— ¿Crear lazos?

—Sí —dijo el zorro—. Para mí no eres todavía más que un muchachito semejante a cien mil muchachitos. Y no te necesito. Y tú tampoco me necesitas. No soy para ti más que un zorro semejante a cien mil zorros. Pero, si me domesticas, tendremos necesidad el uno del otro. Serás para mí único en el mundo. Seré para ti único en el mundo...

—Empiezo a comprender —dijo el principito—. Hay una flor... Creo que me ha domesticado...

—Es posible —dijo el zorro—. ¡En la Tierra se ve toda clase de cosas...!

— ¡Oh! No es en la Tierra —dijo el principito. El zorro pareció muy intrigado:

— ¿En otro planeta?

—Sí.

— ¿Hay cazadores en ese planeta?

—No.

— ¡Es interesante eso! ¿Y gallinas?

—No.

—No hay nada perfecto —suspiró el zorro. Pero el zorro volvió a su idea:

—Mi vida es monótona. Cazo gallinas, los hombres me cazan. Todas las gallinas se parecen y todos los hombres se parecen. Me aburro, pues, un poco. Pero, si me domesticas, mi vida se llenará de sol. Conoceré un ruido de pasos que será diferente de todos los otros. Los otros pasos me hacen esconder bajo la tierra. El tuyo me llamará fuera de la madriguera, como una música. Y además, ¡mira! ¿Ves, allá, los campos de trigo? Yo no como pan. Para mí el trigo es inútil. Los campos de trigo no me recuerdan nada. ¡Es bien triste! Pero tú tienes cabellos color de oro. Cuando me hayas domesticado, ¡será maravilloso! El trigo dorado será un recuerdo de ti. Y amaré el ruido del viento en el trigo...

El zorro calló y miró largo tiempo al principito:

— ¡Por favor... domesticame! —dijo.

—Bien lo quisiera —respondió el principito—, pero no tengo mucho tiempo. Tengo que encontrar amigos y conocer muchas cosas.

—Sólo se conocen las cosas que se domestican —dijo el zorro—. Los hombres ya no tienen tiempo de conocer nada. Compran cosas hechas a los mercaderes. Pero como no existen mercaderes de amigos, los hombres ya no tienen amigos. Si quieres un amigo, ¡domesticame!"

El principito (en francés: Le Petit Prince), Antoine de Saint-Exupéry.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo que haya sucedido a lo largo de la actividad con la "flexibilidad" demostrada por las diferentes personas.

Materiales:

Texto impreso.

Duración:

50 minutos.

Actividad de referencia 6

Título: "Asume compromisos"

Introducción:

El concepto de **responsabilidad** implica asumir las consecuencias de todos aquellos actos que realizamos de forma consciente e intencionada.

Uno de los rasgos más importantes del emprendedor/a y, sin embargo, no muy conocido, es su conexión y sensibilidad en relación a la sociedad en la que desarrolla su actividad. Así pues, los alumnos/as tendrán ocasión de cultivar su responsabilidad a través de la actividad medioambiental propuesta, la cual contribuye a su competencia emprendedora.

Objetivos:

- Desarrollar la propia iniciativa y asumir responsabilidades.
- Asumir la capacidad de auto-superación, perseverancia y actitud positiva.
- Estrategias de cooperación, trabajo en equipo y capacidad de asumir compromisos.
- Trabajar con colaboradores/as e inventar realidades con ellos/ellas.

Competencias básicas:

- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia social y ciudadana.
- Conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia cultural y artística.

Descripción:

Construir colectivamente dos contenedores con materiales reutilizados; uno para papel y otro para plástico, implicando a compañeros de otras clases. Culminar la dinámica recogiendo papeles y plásticos del patio y/o de la clase, depositándolos en los contenedores.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo sucedido a lo largo de la actividad con la "responsabilidad" demostrada por las diferentes personas y la importancia de que exista dicho valor en el emprendimiento.

Materiales:

Material reutilizable del colegio.

Duración:

50 minutos.

Actividad de referencia 7

Título: "Asume riesgos"

Introducción

Una predisposición a la **asunción de riesgos** implica no evitar situaciones que supongan incertidumbre o riesgo potencial. La persona emprendedora va a asumir riesgos, pero éstos deben ser calculados y razonables.

La persona emprendedora conoce que toda decisión implica un riesgo, pero no se atenaza, sino que analiza las probabilidades racionalmente y asume los riesgos como factores controlables con trabajo y dedicación. Además, el emprendedor/a sabe que rodearse de personas "fiables" puede suponer una importante ayuda, mientras que otras personas generan desconfianza, y por ello, aumentan los riesgos. Esta dinámica aborda la competencia emprendedora de la asunción de riesgos a través de la fiabilidad que aporta el factor humano.

Objetivos:

- Identificar e intervenir sobre los estados de ánimo.
- Desarrollar la propia iniciativa y asumir responsabilidades.
- Asumir la capacidad de auto-superación, perseverancia y actitud positiva.

Competencias básicas:

- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia social y ciudadana.

Descripción:

El profesor/a dirá a los alumnos/as:

"Cada uno de vosotros tenéis que elegir a un compañero/a, debéis estar en parejas. Lo que tenéis que hacer es lo siguiente: De espaldas uno de vosotros, con los brazos semiabiertos y con los pies juntos, debéis dejaros caer hacia atrás y vuestro compañero os detendrá antes de llegar al suelo. No debéis sentir miedo ya que vuestro compañero es de confianza y nunca os va a dejar caer."

Dado que los alumnos tendrán la posibilidad de elegir a su compañero "de confianza", el docente deberá estar especialmente atento a que no se produzcan situaciones de marginación o favoritismos.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo sucedido a lo largo de la actividad con la "asunción de riesgos" demostrada por las diferentes personas y la importancia de que exista dicho valor en el emprendimiento.

Puede ser interesante insertar el factor "tiempo" y la competición en esta actividad. Con ello habrá más dinamismo y podremos relacionar más directamente eficiencia, eficacia y fiabilidad en función de los resultados.

Materiales:

Ninguno, aunque sería recomendable obtener una colchoneta para garantizar que no se produzca ningún accidente.

Duración:

20 minutos.

Actividad de referencia 8

Título: "Colabora en equipo"

Introducción:

El **trabajo en equipo** es la capacidad para trabajar en cooperación con otros y ser parte de un colectivo con el fin de lograr objetivos comunes que beneficien a todos. Otra definición complementaria indica que el trabajo en equipo consiste en realizar una tarea específica, por medio de un grupo de personas, que conforman, a su vez, un grupo de trabajo. Es primordial en el trabajo en equipo la unión y empatía entre los integrantes. En más de una oportunidad, será necesario comprender a otro integrante y, asimismo, apoyar las distintas ideas que vayan naciendo con el desarrollo de la tarea en cuestión.

La capacidad emprendedora de trabajo en equipo es fundamental para cualquier emprendedor/a, que sabe que la interacción positiva con otras personas constituye un pilar fundamental de la consecución de sus objetivos. A través de la actividad que se propone los alumnos/as tendrán una experiencia directa relacionada con la naturaleza y características del trabajo en equipo.

Objetivos:

- Desarrollar estrategias de cooperación y trabajo en equipo.
- Habitarse a tener capacidad de organización.

Competencias básicas:

- Competencia social y ciudadana.
- Conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia cultural y artística.
- Autonomía e iniciativa personal.

Descripción:

Por grupos dibujar con los ojos tapados, la siguiente secuencia:

Primer Dibujante: Dibuja una casa con dos ventanas y una puerta.

Segundo: Un árbol junto a la casa.

Tercero: El sol sobre la casa.

Cuarto: Una vaca detrás de la casa.

Quinto: La cordillera detrás de la casa.

Sexto: El papá, la mamá y sus hijos caminando hacia la casa.

Primero dibujar sin ayuda del grupo y segundo dibujar con los consejos y comentarios de los miembros del grupo.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo sucedido a lo largo de la actividad con el "trabajo

en equipo" demostrado por las diferentes personas y la importancia de que exista dicho valor en el emprendimiento.

Materiales:

Folios y lápices de colores.

Duración:

50 minutos.

Actividad de referencia 9

Título: "Propicia la innovación y el espíritu investigador"

Introducción:

La **innovación** es el proceso de llevar a la práctica concreta las ideas generadas por la creatividad. La capacidad de innovar es una característica esencial de la personalidad de los emprendedores.

Así pues, a través de esta actividad se incentiva la aplicación del espíritu innovador por parte de los alumnos. A través de la actividad que se propone se aborda el pensamiento alternativo e innovador en los alumnos/as.

Objetivos:

- Aplicar la creatividad a la vida diaria.
- Trabajar con colaboradores/as e inventar nuevas realidades con ellos/ellas.
- Escuchar activamente las necesidades de otros/as.
- Diseñar prototipos para compartir ideas y proyectos.

Competencias básicas:

- Competencia cultural y artística.
- Conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Autonomía e iniciativa personal.

Descripción:

El profesor/a reparte un folio a cada uno de los alumnos/as (si fuera posible, es mucho más adecuado emplear papel A3). Éstos dividirán con un bolígrafo el folio en 8 partes. El profesor/a será quien marque las indicaciones y los tiempos:

- . En el primer cuadrante, dibujad una casa en 5 segundos.
- . Dibujad otra casa diferente en 5 segundos en el segundo cuadrante.

Y así sucesivamente hasta completar las 8 partes del folio

Es previsible que, dado el número de casas que tienen que dibujar los alumnos/as, progresivamente irán dibujando casas más originales e innovadoras. Por ejemplo, es previsible que arquitectónicamente vaya variando el estilo de la casa; también es probable que cambien los "complementos" estéticos de la casa. Todos estos matices serán comentados y puestos en común en la fase final de evaluación.

Materiales:

Folios y lápices.

Duración:

20 minutos.

6. Metodología

En esta Propuesta de Trabajo se han planteado una serie de **actividades de referencia** a modo de ejemplo que pueden ser útiles para trabajar las **habilidades emprendedoras** en el aula. Éstas enmarcadas dentro de la asignatura Conocimiento del medio natural, social y cultural y pueden emplearse en cualquier momento a lo largo del curso, en relación a cualquier materia que se esté abordando en clase, pues son muy flexibles. Tan sólo habría que hacer hincapié en la relación con las habilidades emprendedoras, especialmente en la puesta en común de conclusiones, al finalizar cada una de ellas.

Como sabemos, estas actividades constituyen una excelente herramienta para el desarrollo de actitudes. Además, de una manera divertida y de interacción con los/as alumnos/as, generan gran motivación y captan la atención de todos/as. De esta manera, se pone de manifiesto una metodología activa en la que el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje, con el acompañamiento y apoyo del docente.

Un aspecto básico que debemos cuidar es el refuerzo positivo de todas aquellas conductas desarrolladas por alumnos que colaboren a la consecución de los objetivos previstos.

Finalmente, si llevamos el concepto de **transversalidad** en la cultura emprendedora a su estado idóneo, se requeriría el compromiso de todo el profesorado del centro y su comunidad educativa (agentes sociales, padres y madres,...). En este sentido, las dinámicas también podrían ser empleadas por ellos.

7. Recursos

Se ha puesto especial atención en plantear actividades que no requieren apenas recursos y, cuando sí se precisan, son normalmente materiales muy comunes en el aula y de bajo coste.

Cada una de las actividades que se plantean presenta un apartado de materiales necesarios.

De forma sintética, en el siguiente cuadro se recogen los recursos necesarios para las actividades:

Actividad	Habilidad emprendedora	Recursos
1	Liderazgo	Objetos del aula: sillas, papelería...
2	Creatividad	Cartulina, ceras y rotuladores de colores, temperas, revistas, tijeras y pegamento
3	Imaginación	Tantas sillas como jugadores
4	Autonomía	Folios y lápices
5	Flexibilidad	Texto impreso
6	Responsabilidad	Material reutilizable del colegio
7	Asunción de riesgos	Ninguno, aunque sería recomendable obtener una colchoneta para garantizar que no se produzca ningún percance.
8	Trabajo en equipo	Folios y lápices de colores
9	Innovación	Folios y lápices

8. Temporalización

Las actividades propuestas están concebidas para ser empleadas en cualquier momento a lo largo del curso, en relación a los contenidos que se estén abordando. Dada la transversalidad de las habilidades y valores emprendedores, el docente determinará en qué momento las desarrolla.

El tiempo requerido por las nueve actividades que se plantean dentro de esta propuesta de trabajo se especifica en cada una de ellas. Además, en el siguiente cuadro se refleja el tiempo necesario para su desarrollo.

Actividad	Habilidad emprendedora	Tiempo
1	Liderazgo	20 minutos
2	Creatividad	50 minutos
3	Imaginación	20 minutos
4	Autonomía	20 minutos
5	Flexibilidad	50 minutos
6	Responsabilidad	50 minutos
7	Asunción de riesgos	20 minutos
8	Trabajo en equipo	50 minutos
9	Innovación	20 minutos

9. Evaluación

En relación a la evaluación del aprendizaje, se recomienda recurrir a la **observación directa y el feed-back** con los alumnos/as para conocer la consecución de objetivos y, por tanto, el grado de aprendizaje adquirido. Es importante conocer la evolución de las **actitudes o valores de los alumnos en relación con el Emprendimiento**.

En todo momento hay que considerar el proceso de evaluación como un instrumento para obtener información valiosa sobre cómo se está desarrollando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como herramienta de evaluación planteamos la actividad del Anexo I, que sirve como colofón al aprendizaje de valores emprendedores y que puede simultanearse en su planteamiento y planificación con otras materias para satisfacer varios objetivos simultáneamente.

Anexo I

Actividad de identificación de las habilidades emprendedoras aprendidas en clase

Los alumnos y alumnas elegirán a 5 emprendedores de su localidad (panadera, peluquero, hostelero...). Entre todos/as defenderán las habilidades que tiene cada emprendedor. El profesor/a deberá fomentar un debate sobre si cada uno de ellos tiene o no una habilidad en concreto.

Se realizará un cuadro en la pizarra como el que se presenta a continuación:

- En la columna vertical se pondrán las habilidades aprendidas.
- En la columna horizontal los emprendedores locales.

Según el debate se irán marcando con una cruz las habilidades que tengan los diferentes emprendedores.

Habilidades	Emprendedor 1	Emprendedor 2	Emprendedor 3	Emprendedor 4	Emprendedor 5
Liderazgo					
Creatividad					
Imaginación					
Autonomía					
Flexibilidad					
Responsabilidad					
Asunción de riesgos					
Trabajo en equipo					
Innovación					

* Es importante que los emprendedores sean **conocidos** por la mayoría de los alumnos y alumnas.

* El docente deberá poner máxima atención a atajar hipotéticos **comentarios negativos** por parte de algunos alumnos.

Propuesta de Trabajo 2: "Aprendiendo en la Nube"

Índice:

- Introducción
- Objetivos
- Contenidos
- Competencias básicas
- Actividad
- Metodología
- Recursos
- Temporalización
- Evaluación

1. Introducción

Esta Propuesta de Trabajo se ha construido en torno al diseño de una actividad de aprendizaje desarrollada en diferentes momentos a lo largo del curso.

La actividad "Aprendiendo en la Nube" satisface diversos propósitos. Por un lado, se hace hincapié en el uso de la tecnología como herramienta para la búsqueda, procesamiento y presentación de información. Por otro lado, se emplea para medir los conocimientos adquiridos al finalizar cada uno de los trimestres de la materia "Conocimiento del medio natural, social y cultural", de una manera divertida y original.

Además, con esta actividad podremos comprobar la aplicación, por parte del alumnado, de los diferentes conceptos relacionados con la iniciativa emprendedora.

2. Objetivos

- Fomentar las habilidades emprendedoras en el alumnado del tercer ciclo de primaria.
- Desarrollar la iniciativa y el espíritu emprendedor y que sean capaces de afrontar retos y asumir riesgos de forma proactiva.
- Aprender a través de la experiencia utilizando metodologías de participación.
- Emplear herramientas tecnológicas para la investigación y prospección de información.
- Usar recursos tecnológicos para la presentación de información y como apoyo a la exposición verbal.
- Valorar la utilidad de la tecnología como herramienta indispensable para plasmar un proyecto.

3. Contenidos

- Diseño de proyecto de emprendimiento.
- Conocimiento y desarrollo de habilidades emprendedoras.
- Utilización de las nuevas tecnologías.

4. Competencias básicas

- Competencia social y ciudadana.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.

- Conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia de comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.

5. Actividad

Título: "Aprendiendo en la Nube"

Introducción

El instrumento principal de aprendizaje que se propone es la elaboración de un proyecto emprendedor. La propuesta que planteamos con esta actividad, es que para obtener una mejor formación, se necesitan, además de los conocimientos de carácter técnico, aplicar actitudes que resultan imprescindibles en el día a día como son la creatividad, el espíritu emprendedor y el trabajo en equipo entre otros.

Esta actividad está orientada a conocer y valorar la importancia del desarrollo tecnológico a la hora de emprender un proyecto.

Objetivos

- Conocer y distinguir entre las diferentes facetas que puede tener el emprendimiento: empresarial, social, asociativo, lúdico.
- Aprovechar las oportunidades que se nos presentan, así como saber generar nuestras propias oportunidades.
- Medir los conocimientos adquiridos al finalizar cada uno de los trimestres, de una manera divertida y original.
- Contribuir a la recapitulación, al refuerzo y/o evaluación de los aprendizajes realizados en cada trimestre de la materia "Conocimiento del medio natural, social y cultural".

Contenidos

- Influencia del desarrollo tecnológico en las condiciones de vida y el trabajo en la sociedad actual.
- Utilidad de la tecnología como herramienta indispensable para plasmar un proyecto.
- Situaciones de nuestra vida cotidiana con presencia de desarrollos tecnológicos.
- Identificación de hitos del desarrollo tecnológico experimentado en Extremadura en las últimas décadas.
- Desarrollo de competencias relacionadas con las siguientes habilidades emprendedoras:
 - Responsabilidad.
 - Resolución de conflictos.

- Espíritu investigador e innovador.
- Comunicación.
- Trabajo en equipo.
- Toma de decisiones.

Competencias básicas

- Autonomía e iniciativa personal.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia de comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.

Descripción

“El sorteo de preguntas”:

El profesor/a elaborará una serie de preguntas relacionadas con la asignatura de Conocimiento del medio natural, social y cultura, centrándolas en el entorno inmediato del alumno: su barrio, su localidad, su región...

Cada una de esas preguntas estará escrita en un A4 y se plegará para evitar que se pueda leer su contenido. Se asignará un número consecutivo a cada uno de los papeles plegados (empezando por el 1 y terminando por “n”) (n = nº de alumnos/as del aula).

Ejemplos:

- ¿Qué ciudades extremeñas son Patrimonio de la Humanidad?

- Dime, al menos, 5 árboles singulares de Extremadura

- Recupera una leyenda de tu localidad preguntando a alguien de tu familia

Habrán preguntas a las que los alumnos/as podrán responder a través de los recursos tecnológicos disponibles en el aula o en el centro educativo (Internet); otras, necesitarán de la ayuda de padres, madres, abuelos, el conserje del cole... u otros actores del entorno educativo del alumno.

“Los investigadores”

Los alumnos/as formarán grupos mínimo de tres y máximo de cinco componentes (se intentará tener grupos con perfiles compensados entre diversas cualidades y/o características personales).

Cada grupo de investigadores escogerá los números de preguntas que prefieran, debiendo verificarse que el nº de miembros del equipo = nº de preguntas escogidas. Las preguntas deben abordarse en equipo: no puede

asignarse una pregunta a cada uno de los miembros para que la responda individualmente.

“La cooepetición” (cooperación + competición)”

Los equipos podrán colaborar entre sí, intercambiándose ítems en función de las preferencias de unos y otros. Los equipos también podrán ayudarse unos a otros.

Por otro lado, la actividad también genera “competición”, pues ganará el juego el equipo que elabore en primer lugar su “collage digital” satisfactoriamente.

“Los resultados”

El resultado final de cada grupo de trabajo se plasmará en un **collage digital** creado por los alumnos/as, con la asistencia del profesor/a. Para su construcción se utilizará todo el material recabado por los alumnos/as (fotografías, textos, vídeos, audios...) que responden o satisfacen a las cuestiones planteadas por el profesor/a.

Materiales

- Pizarra digital (en función de la disponibilidad).
- Ordenador.
- Internet.

*Todo el material utilizado puede encontrarse fácilmente en el centro.

Duración

“Aprendiendo en la Nube” se desarrollará a lo largo del curso escolar en tres fases de dos sesiones cada una. Cada fase se realizará al final de cada trimestre (una sesión por semana) para medir el grado de conocimiento y aprendizaje de los niños y niñas en las diferentes competencias relacionadas con la cultura emprendedora en el ámbito natural, social y cultural.

6. Metodología

Son líneas metodológicas adecuadas aquellas que se basan en una propuesta de tareas y ejercicios que deben ser desarrollados grupalmente, fomentando la **comunicación grupal** y la toma conjunta de decisiones por **consenso**. Es importante favorecer en el alumnado la **iniciativa** y el aprendizaje **sin miedo** a la equivocación o el error. Asimismo, es muy recomendable la expresión libre

de la forma de pensar, los **gustos** y **aficiones**; todo ello conduce al alumnado a plantear iniciativas novedosas basadas en sus ideas.

Otros elementos metodológicos que deben ser tenidos en cuenta por parte del docente son los siguientes principios:

“Enseño a aprender” y “Aprendo a enseñar”

Con estos términos, el docente ilustra la flexibilidad y predisposición a adaptarse a diversas circunstancias existentes en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Así pues, la retroalimentación o feed-back debe ser continua. Esta flexibilidad es especialmente importante para los docentes de Educación Primaria: ellos son el espejo en el que los alumnos identificarán el acervo de valores y actitudes que colaboran en la construcción de su personalidad y forma de ver el mundo.

7. Recursos

Los recursos necesarios para el buen desarrollo de esta actividad se pueden obtener fácilmente en el aula o en el centro. Sería importante contar con una **pizarra digital interactiva** y, al menos, un **ordenador con acceso a internet**. En todo caso, lo ideal sería disponer de un ordenador con Internet para cada grupo de trabajo. Este material puede encontrarse fácilmente en el centro.

8. Temporalización

La actividad de aprendizaje propuesta se desarrollará en distintos momentos a lo largo del curso escolar. Al final de cada trimestre se ejecutará “Aprendiendo en la Nube” para ver el grado de aprendizaje de los niños/as, y así reforzar su cultura emprendedora en el ámbito natural, social y cultural.

La actividad se realizará en **dos sesiones por trimestre (una por semana)**. Se propone que la primera sesión sea de reparto de ítems e investigación y la segunda sea de “montaje” del Collage Digital.

9. Evaluación

Se propone una **evaluación trimestral** a través de la actividad “Aprendiendo en la Nube” para detectar las principales ideas y conceptos que el alumnado

tiene acerca de las diferentes competencias relacionadas con la cultura emprendedora.

Al finalizar cada actividad el profesorado puede utilizar las siguientes preguntas para medir el grado de desarrollo de la actividad y de aprendizaje del alumnado:

- ¿Te ha parecido interesante la Unidad Didáctica?
- ¿Qué te ha resultado más difícil?
- ¿Qué actividad eliminarías y cuál añadirías?
- ¿Cómo valoras el trabajo en equipo? Enumera algún aspecto positivo y negativo.
- ¿Crees que los.as compañeros.as de grupo valoran tus aportaciones? ¿Por qué?
- ¿Te has implicado en las tareas del equipo?
- ¿Cómo valoras la utilización de las TIC's para buscar y elaborar documentos?
- ¿Te gustaría repetir esta forma de trabajo?
- ¿Cómo valoras la utilización de las TIC's para buscar y elaborar documentos?
- ¿Te gustaría repetir esta forma de trabajo?