



# GUÍA JUNIOR

Cultura  
Emprendedora

\*nevo|iniciativa 

Bienvenido, Bienvenida  
a la experiencia **Junioemprende**.

En esta guía está pensada para ayudarte a facilitar el proyecto en tu centro. Aquí podrás encontrar:

## **UNO.**

LOS PROGRAMAS DE CULTURA EMPRENDEDORA DE LA JUNTA DE  
EXTREMADURA

## **DOS:**

MARCO CONCEPTUAL. EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS  
EMPRENDEDORAS EN LA ESCUELA.

## **TRES:**

EL PROGRAMA JUNIOEMPRENDE EN LA PRÁCTICA.

2

## **CUATRO:**

PROPUESTA DE TRABAJOS POR PROYECTOS.

## **CINCO:**

RECURSOS DISPONIBLES.

## UNO. LOS PROGRAMAS DE CULTURA EMPRENDEDORA DE LA JUNTA DE EXTREMADURA

Los Programas de Cultura Emprendedora de la Junta de Extremadura, aúnan la voluntad de diferentes ámbitos de gestión de la administración; Educación, Empresa y Empleo diseñan acciones de manera transversal, explicitando la visión que la Junta tiene acerca del emprendimiento y su desarrollo en la sociedad extremeña: trabajar las habilidades emprendedoras con los y las jóvenes de hoy supone asegurarse los emprendedores y las emprendedoras de mañana. Empezar es algo más que generar ideas de negocio, supone desarrollar habilidades personales que atiende a un crecimiento integral de los y las jóvenes que les permite afrontar con más recursos su quehacer diario.

Y este desarrollo de habilidades emprendedoras, en la educación formal, se inicia desde la educación primaria con el programa **Junioemprende**, continúa en la educación secundaria con el programa **Teenemprende**, bachillerato con **Youthemprende**, en la Formación Profesional media y superior con el programa **Expertemprende**.

Esta estructura, nos permite trabajar en la promoción del emprendimiento también en otros entornos y contextos, tales como en la Universidad o la formación de Adultos a través de programas europeos. Por otro lado, en educación no formal, consideramos fundamental contribuir al desarrollo de habilidades emprendedoras también desde las familias, generando espacios para empoderar y dotar de herramientas a padres y madres, para que desde su cotidianeidad puedan reforzar y desarrollar la adquisición de estas habilidades en sus hijos e hijas.

Desde 2005 en Extremadura se vienen desarrollando de manera estructural estos programas de promoción de la cultura emprendedora en las diferentes etapas educativas. En cada uno de ellos, con unos objetivos concretos y dependiendo del nivel en el que nos encontremos, se fomentarán, desarrollarán o afianzarán las diferentes habilidades emprendedoras, como las que establece el currículo de Educación Primaria, E.S.O y Bachillerato: autonomía, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en una/o misma/o, sentido crítico, solidaridad y creatividad. Entendemos la creatividad como gran eje en todos los programas y propuestas de trabajo, se puede considerar clave para construir muchas de estas aptitudes y actitudes; alimenta la autoestima, la comunicación y la socialización, y es fundamental también para encontrar soluciones a los retos que se nos presentan día a día.



Con carácter general, podríamos afirmar que los distintos programas de Cultura Emprendedora tienen unos objetivos generales comunes:

- Difundir una perspectiva amplia e inclusiva del emprendimiento.
- Sensibilizar y acercar metodologías activas al aula para el trabajo de la competencia emprendedora.
- Apoyar al docente-facilitador/a en nuevas líneas de investigación sobre innovación educativa en el aula.
- Propiciar un acercamiento entre el alumnado, profesorado y centros educativos con su entorno emprendedor.

El aprendizaje del alumnado, se produce hoy en un entorno muy dinámico y cambiante, que nos exige, tanto al profesorado como a la Administración, saber conjugar los aspectos estrictamente curriculares con aquellos otros que son imprescindibles, si bien no son obligatorios, para generar individuos más capaces y mejor adaptados a su entorno.

Las metodologías que se desarrollan en los diferentes programas **Junioemprende**, como la de **Teenemprende**, la de **Expertemprende**, o la de **Youthemprende** proponen un modelo donde el alumnado se convierte en agente activo de cambio, cuando puede tomar decisiones, organizarse, gestionar el trabajo en equipo y comunicar sus ideas para afrontar un reto compartido. Este reto se transforma en un proyecto, que sirve de plataforma para el desarrollo de un conjunto de actitudes, habilidades y conocimientos que conforman la competencia emprendedora.

En este sentido y alineado con la estrategia regional basada en la Economía Verde, pretendemos hacer explícitos algunos objetivos que contribuirán a generar personas más concienciadas con el espacio natural y social en el que viven, por lo que la sostenibilidad y el emprendimiento social son opciones destacadas en los proyectos que se desarrollan en el marco de los programas de Cultura Emprendedora.

Igualmente, somos conscientes de las diferencias existentes entre hombres y mujeres, diferencias que valoramos muy positivamente cuando juegan papeles igualitarios. Consideramos necesario visibilizar todos aquellos aspectos del currículo oculto relacionados con el género, es decir, todas aquellas normas no escritas, contenidos no recogidos en ninguna programación, valores no explicitados, que llevan sigilosamente hacia la desigualdad de género. Pero son más los aspectos a considerar como el equilibrio de las tareas y los roles además de en términos de capacidades, en términos de potencialidades cuando de organizar la participación en grupos de trabajo se refiere; la utilización de un lenguaje no sexista; la adecuación de los materiales didácticos entre otros.

## DOS. MARCO CONCEPTUAL. EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS EN LA ESCUELA

El presente documento pretende ser un elemento de apoyo para los maestros y las maestras participantes en el programa Junioremprende, durante el desarrollo del curso 2019-2020.

El objetivo para este curso es, una vez más, trabajar la cultura emprendedora desde la transversalidad en el currículo de 5º y 6º de Primaria, a ser posible, involucrando a todos los sectores de la comunidad educativa: profesorado, familias, agentes del entorno y el alumnado como protagonistas de su proceso de aprendizaje.

Desde el punto de vista didáctico, el instrumento principal de aprendizaje que proponemos lo constituye la elaboración en grupo de un proyecto emprendedor en el aula, con implicación activa por parte del centro (directiva del centro, claustro...) e impacto en su entorno más cercano (familias, administración local, emprendedores, empresarias...) Consideramos que la metodología ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) es idónea para la implementación del programa en el centro escolar.

Se trasladará al alumnado el concepto de cultura emprendedora, como **toda actividad capaz de generar cambios en su entorno para mejorarlo**, entendiendo el concepto de emprendimiento de manera amplia, ya sea desde un punto de vista social, científico-tecnológico, empresarial o cultural entre otros. De esta forma, el planteamiento general de **Junioremprende** apuesta por el emprendimiento entendido de un modo amplio, como una actitud positiva ante la vida, un “llevar tus sueños y deseos, tus proyectos, adelante”.

5

Esta propuesta entiende que todas las personas disponen de esa actitud emprendedora en los diferentes planos de sus vidas (profesional, social, familiar, personal...) por eso, apostamos por invitar a los alumnos y las alumnas a que identifiquen sus propios retos y deseos, tomando la iniciativa por satisfacerlos de forma colaborativa, inclusiva y respetuosa con el entorno.

Para facilitar la identificación y desarrollo de la competencia emprendedora en el alumnado, tomamos como referencia las recomendaciones de la Comisión Europea, que ha identificado el “sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor” como una de las 8 competencias clave necesarias para impulsar el desarrollo profesional y personal en el contexto educativo. La UE lleva desde el 2003, en el Libro Verde europeo sobre el espíritu empresarial en Europa, invitando a los países miembros a implementar estos contenidos en los centros educativos diseñando iniciativas que favorezcan el fomento de habilidades, actitudes y conocimientos, y proporcionando herramientas para evaluar esta competencia transversal.

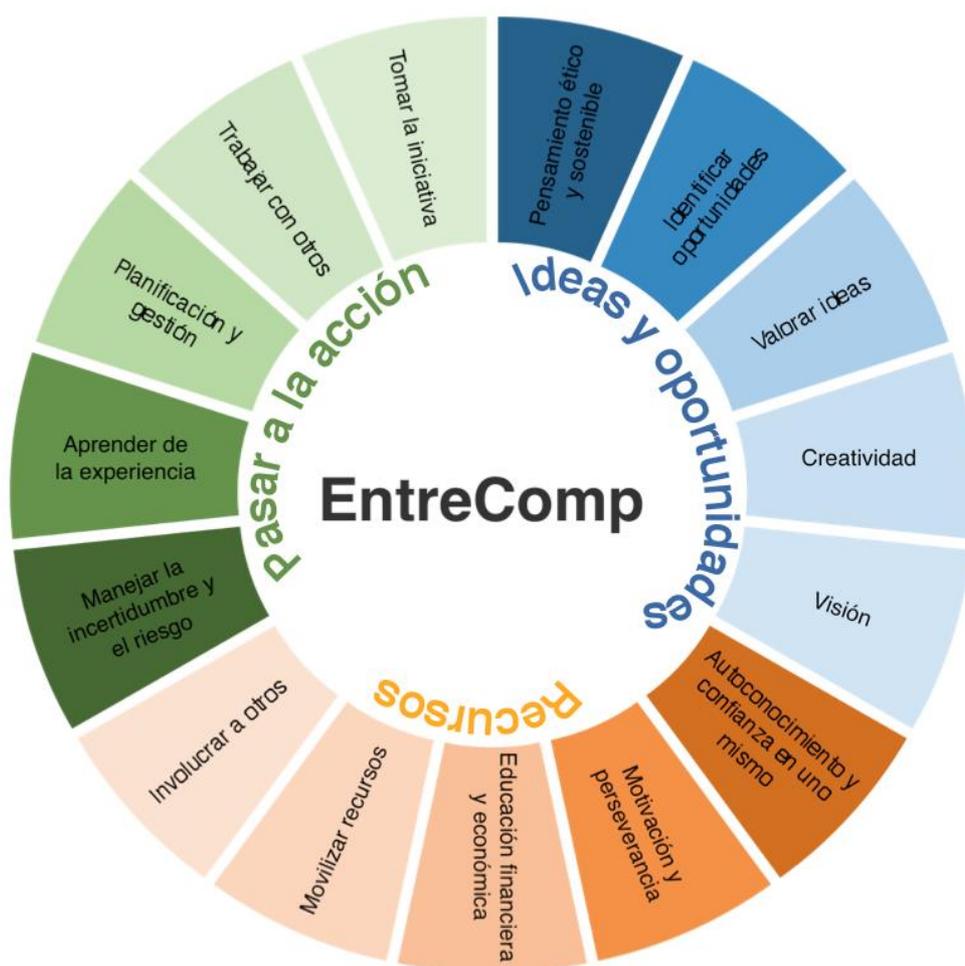
En este contexto nace **EntreComp, Entrepreneurship Competence Framework** lanzado por la Dirección General de Empleo, Asuntos Sociales e Inclusión durante el 2016. Entre los objetivos específicos están: tener un enfoque conceptual común, que apoye el desarrollo del espíritu emprendedor como competencia clave a nivel europeo; y establecer puentes entre el mundo educativo y empleo, y crear un marco de inspiración adaptados a los diferentes contextos (formal, no formal, e informal).

Este marco teórico se compone de 3 áreas de competencia:

- Ideas y oportunidades.
- Recursos.
- Pasar a la acción.

Cada área incluye 5 competencias, que se interrelacionan para construir la iniciativa y espíritu empresarial. El estudio marca también 8 niveles de progresión (442 resultados de aprendizaje) que se pueden implementar a lo largo del itinerario educativo: desde Primaria hasta la Universidad pasando por secundaria, bachillerato y todos los niveles de formación profesional, sin estar necesariamente equiparado cada nivel de progresión con la etapa educativa.

Las tres áreas de este modelo hacen hincapié en la competencia emprendedora como la capacidad para identificar y transformar ideas y oportunidades en acción, movilizand los recursos necesarios para ello. Estos recursos pueden ser personales, es decir, confianza en uno mismo, motivación y perseverancia; materiales, por ejemplo, medios de producción y recursos financieros; o habilidades, conocimientos específicos y actitudes.



Este marco es idóneo a la hora de identificar, evaluar y potenciar habilidades emprendedoras en el alumnado, contribuye a acercar el aprendizaje basado en proyectos de manera transversal a las asignaturas existentes, considerando al equipo docente como agentes facilitadores o mentores de la iniciativa emprendedora, ayudando al alumnado a tomar decisiones relacionadas con sus ideas y coordinar el uso de recursos para pasar a la acción.

El marco nos proporciona un lenguaje común y apoyo a la hora de diseñar actividades para potenciar las competencias emprendedoras que consideremos más importantes o necesarias, para reforzar durante el proceso de ideación y puesta en marcha de los proyectos.

Tal y como hemos citado anteriormente, el marco describe niveles de competencia que no tiene por qué corresponderse con las diferentes etapas educativas. Por otra parte, es importante señalar que no sigue una secuencia línea, y aunque de manera lógica pueda pensarse que un área de competencia sigue a otra en una línea temporal, en la práctica las competencias pueden trabajarse independientemente del momento en el que se esté desarrollando el proyecto.

Podemos contextualizar el trabajo en las tres áreas de competencia para el programa **Junioremprende** de la siguiente manera:

Área	Subcompetencias	Implementar en Junioremprende
Ideas y oportunidades	<b>Identificar oportunidades:</b> Usar la imaginación e identificar oportunidades para crear valor	Aprovechar las oportunidades para crear valor investigando en el entorno (social, cultural y económico) de tu centro; identificar las necesidades y desafíos; y establecer nuevas conexiones
	<b>Creatividad:</b> Desarrollar ideas creativas y útiles	Poner en marcha nuestra capacidad creativa con el objetivo de generar ideas y oportunidades con valor, incluyendo soluciones a los desafíos; explorar y experimentar para innovar
	<b>Visión:</b> Trabajar hacia una visión de futuro	Imaginar el futuro; desarrollar una visión para convertir las ideas en acción; visualizar escenarios de futuros
	<b>Evaluar ideas:</b> Aprovechar al máximo las ideas y oportunidades	Medir y reconocer el potencial de las ideas que se han generado en el aula y juzgar el valor social, cultural y económico
	<b>Pensamiento ético y sostenible:</b> Evaluar las consecuencias y el impacto de ideas, oportunidades y acciones	Actuar con responsabilidad; evaluar las ideas y su efecto a nivel social, medioambiental, cultural y económico; buscar la viabilidad de la idea para poder innovar

El área de **Ideas y Oportunidades** es idónea para trabajarse en las primeras etapas del proyecto, ya que en nuestra concepción metodológica el alumnado se convierte en parte activa a la hora de explorar su entorno en la búsqueda de oportunidades, retos o ideas en los que trabajar de manera grupal. Será necesario producir y evaluar ideas, investigar el entorno y buscar una visión común. En este ámbito se reforzarán sus capacidades creativas, no sólo en las etapas iniciales sino de manera transversal durante el ciclo de vida del proyecto.

Área	Subcompetencias	Implementar en Junioremprende
Recursos	<b>Autoconocimiento y confianza en sí:</b> Creer en ti mismo y seguir desarrollándose	Reconocer las necesidades y aspiraciones del alumnado participante; identificar y evaluar sus fortalezas y debilidades individuales y grupales; y creer en sus capacidades
	<b>Motivación y perseverancia:</b> Mantener la concentración y no darse por vencido	Resistir el fracaso y la adversidad que pueda surgir durante el proceso con paciencia para alcanzar los objetivos propuestos en el proyecto
	<b>Movilizar recursos:</b> Recopilar y gestionar los recursos que se necesitan	Administrar los recursos necesarios para convertir las ideas en acción; gestionar las competencias necesarias en cualquier fase del proyecto
	<b>Educación financiera y económica:</b> Desarrollar conocimientos financieros y económicos	Calcular el costo de convertir una idea en una actividad; planificar y evaluar las decisiones económicas; y gestionar estos recursos para que duren el tiempo de ejecución del proyecto
	<b>Involucrar a otras personas:</b> Inspirar, entusiasmar y atraer a otras personas a bordo	Trabajar una comunicación efectiva, y dotes de negociación y liderazgo. Buscar los apoyos necesarios (dirección, claustro, entorno, familias...)

En el área de **Recursos** es dónde se moviliza toda la capacidad organizativa del grupo. Incluye conocerse a sí mismo y situarse en el equipo de trabajo, identificar y activar todos los recursos necesarios para llevar la idea a cabo, incluyendo la aplicación práctica de los conocimientos financieros y de cálculo, orientándolo siempre a la acción y a la identificación del grupo con sus ideas y metas.

Área	Habilidades	Implementar en Junioremprende
Pasarse a la acción	<b>Tomar la iniciativa:</b> Ir a por ello, emprender acciones para cambiar las cosas	Tener iniciativa a la hora de poner en marcha el proyecto; actuar ante los desafíos para alcanzar las metas propuestas por el grupo
	<b>Planificación y gestión:</b> Priorizar, organizar y hacer seguimiento	Establecer las metas de su proyecto a largo, medio y corto plazo; definir prioridades y planes de acción; adaptarse a cambios
	<b>Manejar la incertidumbre. La ambigüedad y el riesgo:</b> Tomar decisiones frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	Tomar decisiones cuando existe un riesgo de resultados no deseados; manejar situaciones rápidas y con flexibilidad
	<b>Trabajar con otras personas:</b> Trabajar en equipo y colaborar en red	Trabajar en grupo; cooperar con el centro; crear red con otros centros participantes; implicar al entorno más cercano (familias, administración local, emprendedores)
	<b>Aprender de la experiencia:</b> Aprender haciendo	Aprender experimentando incluyendo compañeros y mentores; reflexionar y aprender tanto del éxito como del fracaso

En esta área el aprendizaje se centra en la **Acción**, la interacción con otros y la puesta en marcha de actividades. Será necesario movilizar el trabajo cooperativo y en equipo, reparto, ejecución de tareas y toma de decisiones a nivel grupal. La comunicación del proyecto, la interacción con agentes del entorno y la actitud emprendedora marcarán el trabajo para reforzar esta área.

Este **proceso de trabajo** se orientará principalmente en descubrir las cualidades, potenciales, intereses y deseos del alumnado. También se centra en el reconocimiento de diferentes tipos de problemas y necesidades que hay en el entorno de los estudiantes que pueden resolverse creativamente y en el desarrollo de habilidades y actitudes individuales. Se basa en la exploración de los diferentes enfoques de los problemas, concentrándose en la diversidad y en el desarrollo de habilidades y actitudes sociales.

Para la consecución de estos objetivos, se propone que el docente tenga o adquiera un papel de supervisión constante de este proceso de aprendizaje y un apoyo reducido para promover cierta autonomía en los chicos y chicas participantes.

Esta metodología genera la base de conocimientos relacionados con el desarrollo de habilidades emprendedoras y ayuda a crear un posible itinerario que se podrá experimentar a lo largo del ciclo educativo y en última instancia, acompañarle en la vida profesional posterior.

El modelo incluye una subdivisión de cada competencia en indicadores y niveles de progresión. Proporcionaremos una rúbrica completa como material anexo para la práctica docente.

A modo de ejemplo incluimos la tabla correspondiente a la subcompetencia “Creatividad” dentro del área Ideas y Oportunidades:

		Descubrir	Explorar
<b>Resultados de aprendizaje</b>	<b>Ser curioso/a y abierto/a</b>	Puedo mostrar que tengo curiosidad por cosas nuevas.	Puedo explorar nuevas maneras de hacer uso de los recursos existentes.
	<b>Desarrollar ideas</b>	Puedo desarrollar ideas que resuelvan problemas que son relevantes para mí y mi entorno.	Solo yo y como parte de un equipo, puedo desarrollar ideas que creen valor para otros.
	<b>Definir problemas</b>	Puedo abordar problemas abiertos (problemas que pueden tener muchas soluciones) con curiosidad.	Puedo explorar problemas abiertos de muchas maneras para generar múltiples soluciones.
	<b>Diseñar valor</b>	Puedo ensamblar objetos que creen valor para mí y para otros.	Puedo mejorar los productos, servicios y procesos existentes para que puedan satisfacer mejor mis necesidades o las de mis compañeros y la comunidad.



## TRES. EL PROGRAMA JUNIORENPRENDE EN LA PRÁCTICA

Aquí describiremos el programa en sus diferentes fases y momentos clave, aclarando los roles de los actores principales, poniendo especial atención en el papel que desempeñará el alumnado (actor principal de su aprendizaje), y el de los maestros y maestras que coordinen un proyecto dentro del programa **Juniorenprende**.



Una clave fundamental en la metodología del programa es la interacción con el entorno y los agentes clave que conforman la comunidad educativa. En esta imagen aparecen los agentes principales que toman un papel de apoyo y soporte en el desarrollo de los proyectos emprendedores.

A nivel práctico, la participación en el programa la asume el centro educativo. El o la docente que se haya inscrito en el programa asumirá también la coordinación de **Junioemprende** en el centro.

Es imprescindible que en el momento de la inscripción y durante todo el desarrollo del programa, se cuente con el apoyo del Equipo Directivo y que el centro en su totalidad conozca la existencia del programa y pueda asumir el reto emprendedor como propio.

Uno de los docentes de cada centro inscrito asumirá la coordinación del programa. Esta coordinación se entiende si hay más de un maestro/a participando de manera continuada. No se acreditará esta función de coordinación si en el centro hay un solo docente participando. Recordad que a nivel administrativo serán acreditados como máximo a dos maestros/as por proyecto-aula.

## ASÍ TRABAJAMOS COMO EQUIPO

### LAS FUNCIONES DEL COORDINADOR-A SERÁN

- **Impulsar** el diseño y desarrollo del Programa Junioemprende participando activamente en su elaboración y siendo el/la responsable último/a de su contenido y desarrollo.
- **Acompañar y motivar** al alumnado participante en todas las fases y actividades del Programa.
- **Implicar a la directiva del centro**, al Claustro...en el proceso y toma de decisiones del proyecto que se diseñe dentro del programa para, de manera progresiva, incluirlo como proyecto de centro.
- **Participar** en las distintas sesiones de formación, información y evaluación propuestas por el equipo de Cultura Emprendedora.
- **Convocar** las reuniones necesarias en el centro para el buen desarrollo del programa.
- **Ser la persona de referencia** para la asociación de madres y padres del alumnado, la Administración regional y otros agentes intercentros y/o municipales que colaboren en el programa.
- **Incluir** en la programación las salidas extraescolares necesarias para el desarrollo del programa y sus gestiones como la solicitud de permisos y seguros de salidas de los/as participantes.
- **Ser el/la responsable** de la elaboración y/o recopilación, junto con el alumnado, de la memoria final de proyecto donde se describe el proceso y resultados del aprendizaje, en el formato recomendado por la organización, "Cuaderno de campo" o blog.

## LAS RESPONSABILIDADES DESDE EL CENTRO EDUCATIVO SON

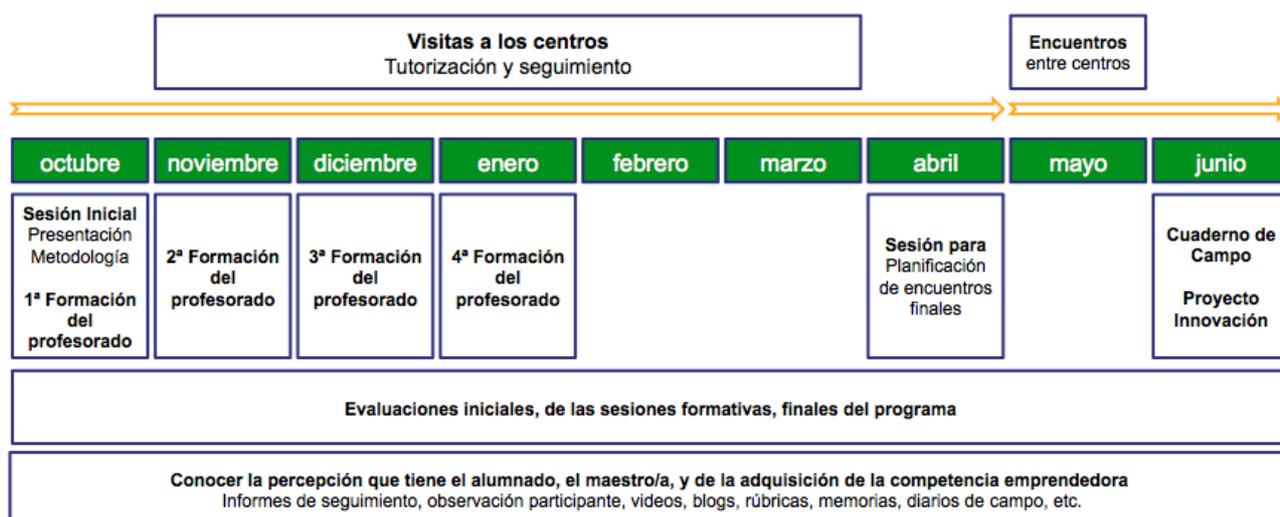
- **Participar** en las actividades de formación que de forma específica se desarrollen en el programa y facilitar la participación de los maestros y maestras a cargo del mismo.
- **Facilitar la organización** de actividades relacionadas con el programa y adecuar espacios para el aprendizaje en el centro.
- **Implicarse en el proceso** y toma de decisiones del proyecto que se diseñe dentro del programa para, de manera progresiva, incluirlo como proyecto de centro.

## SI PARTICIPO COMO MAESTRO O MAESTRA MIS FUNCIONES SERÁN

- **Acompañar y motivar** al alumnado participante en todas las fases y actividades del programa.
- **Participar** en las distintas sesiones de formación, información y evaluación convocadas por el equipo de CE.
- **Adaptar las actividades** propuestas en la formación del profesorado del programa en el proyecto y programación del aula.
- **Incluir en la programación**, las salidas necesarias para el desarrollo del programa y sus gestiones.

12

## CALENDARIO Y PUNTOS DE ENCUENTRO



## ¿Qué es la Sesión Inicial?

Esta primera sesión servirá como arranque de todos los programas, de las diferentes etapas educativas, de Cultura Emprendedora.

Será una sesión motivadora y de puesta en común para los docentes participantes. Se desarrollará en el mes de octubre y coincidirá con la 1ª sesión formativa del programa de formación al profesorado, donde se presentará el material de referencia para trabajar el proyecto durante el curso junto a la propuesta de trabajo.

## ¿Qué son las sesiones formativas?

Son cuatro sesiones de trabajo presencial de todos los docentes que están participando en el programa y que se distribuirán a lo largo del curso escolar. Estarán orientadas a experimentar el proceso de diseño de un proyecto y a conocer como otros centros escolares ponen en marcha el programa. Las sesiones estarán diseñadas para potenciar el aprendizaje entre iguales y el trabajo en red, aportando dinámicas, herramientas y espacios de reflexión que les permitan experimentar el proceso que posteriormente implementarán en el centro-aula.

La 1ª sesión formativa que coincide con la sesión inicial de octubre, estará orientada a la planificación docente y el análisis del marco teórico, así como al conocimiento de casos prácticos. (Fase 0 - planificación Docente)

La 2ª sesión formativa estará orientada a la exploración del área "Ideas y Oportunidades" donde se trabajará de forma grupal para identificar recursos que permitan definir el proyecto en cada aula, aportaremos herramientas para trabajar la creatividad y el desarrollo de una visión que guíe la acción del grupo. (Fases 1 y 2)

La 3ª sesión formativa está orientada al área "Recursos" donde se profundizará en el trabajo cooperativo y la planificación de tareas y acciones, creación de redes e implicación de agentes del entorno. (Fases 2 y 3)

4ª sesión formativa dedicada a potenciar los proyectos que se están llevando a cabo, nos centraremos en la comunicación y puesta en valor del proceso recorrido, así como a compartir herramientas de reflexión y evaluación de las competencias emprendedoras que se están poniendo en marcha. Estará más orientada al área "Pasar a la acción" y Fase 3.

## ¿En qué consiste una visita al centro?

Por parte del equipo de Cultura Emprendedora se realizarán visitas a los centros para acompañar en la implementación del programa en la práctica y poder conocer de primera mano a los niños y niñas participantes.

## ¿Qué son los encuentros entre centros?

Un día en el que alumnos/as participantes tienen la oportunidad de disfrutar de una jornada de convivencia, aprendizaje y reconocimiento a su imaginación, creatividad y ganas de aprender y emprender. Un día en el que, de manera lúdica, aprenden haciendo y tiene la oportunidad de mostrar su trabajo a otros centros participantes.

## ¿Qué hago si tengo dudas?

El equipo de apoyo al programa pondrá a disposición un correo electrónico y un número de teléfono para dudas, consultas e intercambio de documentación.

[junioremprende@juntaex.es](mailto:junioremprende@juntaex.es)

924 17 02 14/10

## ESTAMOS AQUÍ PARA AYUDARTE DURANTE TODO EL PROCESO

El equipo de cultura emprendedora es un grupo multidisciplinar de profesionales con más de 10 años de experiencia en el desarrollo de programas de cultura emprendedora. Nuestra función será la de aportar todos los recursos a nuestro alcance para que podáis desarrollar el programa en los centros educativos, incluidos materiales didácticos, seguimiento personalizado, la organización de sesiones de formación e intercambio de experiencias para el profesorado, así como los encuentros finales entre centros participantes.

Trabajamos de manera coordinada desde diferentes entidades de la Junta de Extremadura, implicadas en la creación y puesta en marcha de estos programas:

- Consejería de Educación y Empleo.
- Dirección General de Política Universitaria.
- Dirección General de Empresa.
- Instituto de la Juventud.
- Dirección General de Innovación e Inclusión Educativa.
- Servicio Extremeño Público de Empleo.

## NUESTRAS FUNCIONES SERÁN

- Coordinar y supervisar el desarrollo y evaluación del programa.
- Diseñar, ejecutar y coordinar la formación inicial del programa, las sesiones de seguimiento, y la evaluación.
- Diseñar y organizar la valoración del material recopilado.
- Organizar la gestión de los recursos y materiales de apoyo del programa.
- Gestionar los recursos de la Web del programa.
- Visitar a los centros participantes a lo largo del proceso.
- Apoyar en la gestión de las comisiones de servicio necesarias para la participación de maestros y maestras en sesiones de formación y de información.
- Velar por la utilización, por parte de los centros, de la herramienta de seguimiento de la evaluación propuesta por el programa.
- Colaborar en la gestión de las certificaciones y acreditaciones relativas a la participación del docente en el programa.

## RECONOCIMIENTO A DOCENTES

A los maestros y maestras participantes se les certificará con **3 Créditos de Formación**, con un máximo de 2 maestros/as por aula-proyecto que lleguen a completar todo el itinerario del programa y entreguen el Cuaderno de Campo en el formato que marca la organización, así como las evaluaciones del profesorado.

Y **3 Créditos de Innovación Educativa** a los centros que asistan a las sesiones formativas y a los docentes que entreguen un producto final sobre la experiencia docente que pueda ser transferible a contextos parecidos. Los criterios y criterios de valoración serán publicados en la web de Cultura Emprendedora.

El rol de coordinador/a está reconocido con 1 crédito más. Habrá coordinador en los centros donde haya más de un docente participando. El coordinador debe estar inscrito en el programa y debe asumir un doble rol: maestro/a responsable de un proyecto y coordinador del programa en el centro.

## RINCÓN DIDÁCTICO

En la página web de Cultura Emprendedora podrás encontrar un rincón didáctico con recursos técnicos y material importante para la implantación y gestión del programa en el aula.

<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>

15

## AQUÍ ENCONTRARÁS UN KIT DIGITAL QUE CONTIENE

- **Propuesta de Trabajo del programa:** Este documento.
- **Guión del Cuaderno de Campo en formato digital:** Para facilitar la entrega de la memoria al finalizar el programa y el registro del proceso de aprendizaje durante el ciclo de vida del proyecto.
- **Caja de Herramientas:** Una serie de dinámicas y actividades organizadas siguiendo las fases de desarrollo propuestas en este documento.

## HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN PARA EL PROFESORADO

Antes, durante y al finalizar el programa, os trasladamos un conjunto de herramientas de evaluación diseñadas desde la organización para obtener información y reflexionar sobre el programa.

La información aportada será fundamental para la toma de decisiones, mejoras y propuestas de rediseño. También estará a disposición de los y las docentes un protocolo de evaluación del impacto del programa, disponible en la Web de Cultura Emprendedora.

## CUADERNO DE CAMPO (BLOG)

El cuaderno de campo es una parte fundamental del desarrollo del proyecto, ya que sirve como hilo conductor del mismo y permite al docente destacar la metodología utilizada y los momentos por los que se ha pasado durante el ciclo de vida del proyecto. Está pensado para completarse paulatinamente durante el programa, incluso con la participación activa del alumnado, entendido como un registro del proceso de trabajo para poner en valor lo aprendido. Esta parte será imprescindible para obtener los créditos de formación.

Durante este curso se entregará un modelo a modo de *Cuaderno de Campo Digital* que facilitará el registro de actividades y aprendizajes durante todo el ciclo de vida del proyecto: ideas y oportunidades, recursos y pasar a la acción. También se volcará la percepción que tiene el alumnado de sí mismo, de su entorno y de su aprendizaje. Se recomienda la elaboración de este cuaderno de campo en formato blog o publicación digital.

En este sentido proporcionaremos un recurso de apoyo a la elaboración de blogs y publicación on-line materiales digitales gracias a la colaboración de AUPEX y NCC.

Este diario incluirá una *evaluación* de satisfacción por parte del alumnado.

Se podrá utilizar cualquier tipo de formato: texto, fotografía, vídeo, podcast siempre que la publicación siga un histórico del proceso y que se mantengan los contenidos básicos que son:

- Presentación de la clase (por parte del alumnado y docentes).
- ¿Cómo se ha llegado a la idea? Aquí se puede incluir información sobre la situación de partida, expectativas del grupo, ejemplos de dinámicas utilizadas, fotos...
- ¿Con qué recursos se cuentan: económicos, personales, agentes del entorno? ¿Cómo habéis involucrado a otros?
- Sistema de organización: Distribución de cargos, grupos y tareas. Calendarios y acciones concretas programadas.
- Explicación del proyecto: ¿Qué se ha hecho? ¿Por qué? ¿Qué se ha necesitado para llevarlo a cabo? ¿Con qué aliados se ha contado?
- Plan de comunicación: ¿Qué medios se han utilizado para contar el proyecto al Ayuntamiento, familias, centro, clientes o usuarios/as, amigos...aquí se podrá añadir ejemplos de publicidad, cartas, mails, blog, puntos de venta, nota de prensa, o cualquier otro medio que haya utilizado.
- Evidencias de aprendizaje: Reflexión colectiva sobre el antes, durante y después. Grado de cumplimiento de objetivos o testimonios sobre lo aprendido durante el proceso.
- Foto final del equipo mostrando un emoticono que refleje su grado de satisfacción: contento, no contento, indiferente.

## CUATRO. PROPUESTA DE TRABAJO POR PROYECTOS

El desarrollo del proyecto implicará un trabajo consciente y programado sobre la competencia clave “*Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*” recogida en el DECRETO 103/2014, de 10 de junio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Con la puesta en marcha del programa en el aula, se podrá trabajar de forma transversal el resto de competencias clave recogidas en dicho currículo, así como contenidos específicos propios de las asignaturas de Lengua, Matemáticas, Ciencias Sociales y Naturales, Artística, Valores Sociales y Cívicos y/o Educación física.

Se aportan recursos que facilitan la labor docente para conseguir no sólo apasionar y aportar experiencia a los alumnos y alumnas, sino al mismo tiempo trabajar por competencias sobre partes concretas y evaluables del currículo.

A modo de recordatorio: Estas son las siete competencias clave definidas en la actual Ley de educación:

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** utilizar correctamente el lenguaje, tanto en la comunicación oral como escrita, y saber interpretarlo y comprenderlo en los diferentes contextos.
- **Competencia matemática y básica en ciencia y tecnología (CMCT):** poseer habilidades para utilizar y relacionar números, sus operaciones básicas y el razonamiento matemático para interpretar la información, ampliar conocimientos y resolver problemas tanto de la vida cotidiana como del mundo laboral.
- **Competencia digital (CD):** capacidad para buscar, obtener, procesar y comunicar información y transformarla en conocimiento. Supone hacer uso de los recursos tecnológicos para resolver problemas reales de modo eficiente.
- **Competencias sociales y cívicas (CSCV):** conocerse y valorarse, saber comunicarse en diferentes contextos, expresar las ideas propias y escuchar las ajenas. Desenvolverse de forma autónoma en distintos ámbitos como la salud, el consumo o la ciencia, de modo que se sepa analizar, interpretar y obtener conclusiones personales.
- **Conciencia y expresiones culturales (CEC):** conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente las distintas manifestaciones culturales y artísticas, así como saber emplear algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias.
- **Competencia para aprender a aprender (CPAA):** se refiere al aprendizaje a lo largo de la vida, es decir a la habilidad de continuar aprendiendo de manera eficaz y autónoma una vez finalizada la etapa escolar.
- **Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEE):** responsabilidad, perseverancia, autoestima, creatividad, autocrítica o control personal, son algunas de las habilidades relacionadas con esta competencia.

El trabajo sobre estas competencias y especialmente ésta última (SIEE) es la hoja de ruta para aportar contenidos a la programación, aunque lo realmente importante será la experiencia enriquecedora y emocionante que se va a construir entre todos.

Trabajar en base a un proyecto emprendedor puede contribuir a mejorar la comprensión del mundo y aumentar el compromiso de los alumnos y alumnas por actuar en su entorno más cercano.

## EL MARCO DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Los programas de cultura emprendedora tienen ya un largo recorrido en la Comunidad Autónoma. Como fruto de este trabajo continuado se cuenta con múltiples ejemplos de proyectos desarrollados en las aulas de Primaria que de una u otra forma, han trabajado con sus alumnos y alumnas bajo el marco del Aprendizaje Basado en Proyectos; no sólo porque los alumnos hayan hecho un proyecto sino porque **el proceso ha implicado un cambio sustancial en la forma de enseñar y aprender.**

Proponemos la metodología ABP o Aprendizaje Basado en Proyectos, como marco de trabajo general para el desarrollo de Junioremprende en el aula-centro. Consideramos que esta metodología es lo suficientemente amplia y general como para sostener la gran diversidad de proyectos que año tras año se desarrollan en el marco de **Junioremprende**. Hemos observado que la participación en el programa se convierte en una oportunidad para que el docente ensaye y amplíe las posibilidades que la metodología por proyectos puede aportarles en su práctica docente e incluso en la organización del centro escolar. Esta experiencia permite profundizar en las metodologías activas, lograr aprendizajes significativos y experimentar nuevas potencialidades del rol docente.

18

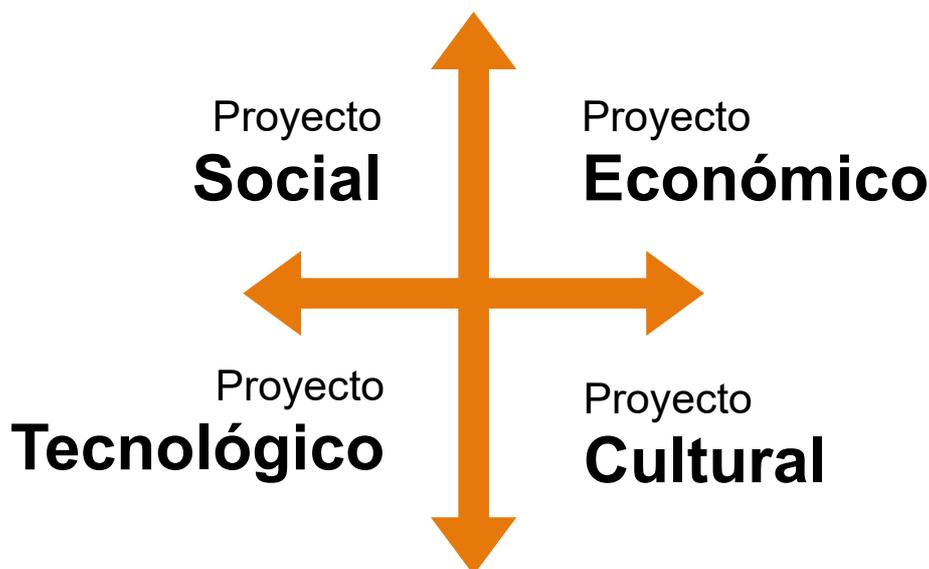
La elección de la idea y la forma que adopte el proyecto es libre, lo más importante es llevar una idea a la práctica. Aun así, se invita a investigar sobre qué tipo de empresas y asociaciones hay en el entorno y, siempre que sea coherente con el proyecto, se podrá organizar el equipo bajo una estructura empresarial, cultural o social.



## ANTES DE COMENZAR RECUERDA...

- Estas fases **no son secuenciales**, sino un planteamiento lógico de desarrollo, por lo que pueden solaparse e incluso repetirse. Pueden corresponderse con trimestres escolares o acortarse y alargarse según las necesidades de tu proyecto.
- Para sacar lo mejor de ti mismo-a y de tu grupo, atrévete a **experimentar**, el proceso está pensado para que te atrevas a hacer las cosas de manera diferente y ajustes la metodología a la realidad de tu centro escolar.
- Eres tú como docente quien facilita el proyecto y lo hace posible. **Tu actitud emprendedora e investigadora contagiará a todo el grupo durante** el ciclo de vida del proyecto.
- **Documentar el proceso** de aprendizaje te permitirá ganar en confianza y poder realizar de manera más fácil la memoria final. Servirá para que puedas evaluar de manera cualitativa todo el proceso y transferir la metodología utilizada, dando valor al trabajo realizado.
- Es importante tomar una **actitud más facilitadora** que directiva, y permitir así que el alumnado tome decisiones y coja confianza en sí mismo, asuma y aprenda de los errores, para activar así actitudes emprendedoras.
- **Confía en tu instinto y en tu capacidad** de empatía para permitir que la elección del proyecto surja desde el alumnado.

19



El trabajo por proyectos es perfectamente compatible con la creación de una cooperativa escolar a nivel formal. Este modelo ha sido ampliamente utilizado en el contexto de Junioremprende, ya que fue la base de trabajo en convocatorias anteriores y aunque sigue siendo válido para trabajar en torno a un proyecto emprendedor a veces limita la experimentación y la creación de métodos propios.

Contamos con una guía para cooperativas escolares como apoyo didáctico elaborada para el curso 2014-2015 y se puede descargar en el “Rincón Junior” de la Web de Cultura Emprendedora o solicitarla al equipo de coordinación.

Esta guía docente se estructura alrededor de cuatro Unidades Didácticas tipo para la creación de una cooperativa escolar e incluye actividades específicas que ayudarán al alumnado a conocer, experimentar y participar del ciclo de vida completo de una cooperativa escolar, desde la generación de una idea, hasta la venta del producto o servicio.

La encontrarás en este enlace: <http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2012/09/Guía-Didáctica.rar>



## EL PROYECTO EMPRENDEDOR EN FASES:

Proponemos 4 fases para la implantación del programa en el aula o centro escolar. Estas marcarán los ritmos de trabajo dentro de la “Formación del Profesorado” específica que hay para los/as docentes que estén adscritos al programa. Serán entre octubre-noviembre-diciembre-enero.

# FASE 0 PLANIFICACIÓN DOCENTE

El objetivo de esta fase es preparar el terreno para la implementación Junioremprende en el aula. Comprende varias acciones orientadas sobre todo a la planificación y la búsqueda de espacios y aliados para el desarrollo del programa: Es misión del docente planificar el proceso e identificar el marco de trabajo, ya sea el espacio físico o ámbito de actuación. Comparte con todo el equipo docente el trabajo que vais a realizar y si ocupareis circunstancialmente espacios comunes del centro.

-  Observación del centro educativo con el fin de detectar actividades relacionadas con el emprendimiento y contexto apropiados para el desarrollo del proyecto.
-  Investigación y reflexión sobre el concepto de emprendimiento y las habilidades emprendedoras.
-  Trabajo interno por parte del maestro o la maestra, donde se propone analizar y descubrir las propias actitudes hacia el emprendimiento, las competencias clave prioritarias y los contenidos a trabajar en el aula.
-  Revisión de la relación entre el desarrollo del programa Junior y la programación del curso, con el objetivo de elaborar una planificación integral.
-  Presentar el programa en el aula y el centro educativo. Preparar un espacio para el desarrollo del programa en el centro educativo.

21

Os proporcionaremos materiales y dinámicas para apoyaros en esta fase durante la primera sesión formativa en octubre. Proporcionaremos rúbricas y esquemas de competencias basadas en el marco ENTRECOMP para ayudaros en la planificación didáctica.

En la Caja de Herramientas también encontrarás algunos materiales que te ayudaran a establecer tus prioridades e identificar el campo de acción para el futuro proyecto **Junioremprende**.

# FASE 1 IDEAS Y OPORTUNIDADES

Este primer momento de puesta en marcha estará marcado por el **CONOCIMIENTO MUTUO** y la **IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO** sobre el cual se va a trabajar.

Será el momento para explorar los intereses del alumnado, los problemas que les preocupan, prestando atención a su entorno más cercano, para que tomen conciencia de los que les rodea, amplíen su visión del mundo e identifiquen un reto sobre el que trabajar. Es importante no obviar esta fase ya que los alumnos y alumnas tienen la oportunidad de movilizar aquí toda su capacidad creativa y de observación del entorno, además de sentar las bases para el trabajo en grupo tomando decisiones grupales y defendiendo sus puntos de vista, para ganar en confianza y autonomía.

Este será también el momento de explorar el concepto de **emprendimiento y creatividad**. Mostrarles otros proyectos realizados en el centro o en el contexto de **Junioemprende**, invitándoles a generar sus propias iniciativas. Háblales sobre el proceso y las fases que vais a seguir para que puedan ir desarrollando una visión del reto que tiene por delante y generando ilusión.

En esta fase se identificará el campo de acción para el desarrollo del proyecto, ya sea económico, social, cultural o tecnológico. No hay límites ni miedo a equivocarse.

Algunas ideas para la puesta en marcha:

En un primer momento, la maestra o el maestro facilitará al alumnado la búsqueda de información preliminar, la generación de ideas, el filtrado y discusión. El grupo pasará por una etapa divergente en la que producirá ideas y opiniones basándose en la exploración del entorno, seguida de una convergente en la que tendrá que ponerse de acuerdo y seleccionar las mejores opciones. El/la docente favorecerá la toma de decisiones y la expresión individual de intereses. Cada alumno o alumna propondrá y defenderá sus ideas, en grupo decidirán sobre el campo o área de actuación y, finalmente, acordarán y darán forma proyecto concreto que llevarán a cabo.



Se les ayudará a **explorar y descubrir** sus gustos, intereses, preocupaciones, etc. Esto facilitará el desarrollo personal del alumnado favoreciendo así su predisposición hacia la creatividad, e identificar ideas con valor, y otras habilidades emprendedoras, individualmente y en grupo.



Se les animará a mirar más allá, fuera del aula, **identificando oportunidades y explorando posibles soluciones creativas al reto planteado con un pensamiento ético** (integridad, responsabilidad, transparencia...) **y sostenible** (social y medioambiental) **que fomente valores y principios cooperativos**. En primer lugar, observarán el entorno más inmediato, y también podrán relacionarlo con lo que ocurre en el mundo, es decir, los grandes problemas a los que se enfrenta la humanidad.



Se reflexionará sobre la idea de si es mejor trabajar solos o en equipo. Se necesita aprender a trabajar en equipo, **cooperando**, cuidando nuestra comunicación, desarrollando la flexibilidad y la creatividad. Analizar qué destrezas tiene cada alumno y alumna.



La maestra o el maestro animará y orientará al alumnado para la búsqueda de información preliminar, y sentará las bases para la **generación y valoración de las ideas**. Se favorecerá la toma de decisiones para fomentar la **iniciativa** y el **trabajo con otros**. Cada alumno/a propondrá y defenderá sus ideas y el equipo decidirá.



Para forjar una visión de equipo, una proyección al futuro de los beneficios y potencialidades de la idea a trabajar. Paralelamente el/a docente generará en el alumnado el deseo de actuar, usando la pregunta como instrumento principal para la **toma de decisiones** y la reflexión, acompañando al grupo en la elección de su idea a través de estas preguntas, basándose en todo momento en las ideas propuestas por ellos/as. Se trata de comprobar si el tema elegido les **emociona o motiva**, y si es posible llevarlo a cabo.

### Competencias a trabajar...

**CCL:** Comunicación escrita y oral, y expresión de ideas.

**CPAA:** Creatividad y generación de ideas, distinguir intereses. Pensamiento crítico. Formular preguntas. Categorización y filtrado de ideas. Distinguir lo útil de lo superfluo.

**SIEE:** Identificar habilidades emprendedoras: flexibilidad, creatividad, trabajar con otros, pensamiento ético y sostenible, tomar la iniciativa, motivación y perseverancia.

**CEC:** prototipado y pensamiento visual. Uso de mapas mentales para dar forma al proyecto o collage de tendencias.

23

En la **Caja de Herramientas** encontrarás algunas dinámicas para apoyarte en el proceso:

- Sesión de Creatividad.
- Materiales para la creación y selección de ideas.
- Materiales para la exploración de intereses.
- Materiales para el prototipado de ideas y la reflexión sobre los temas propuestos.
- Dinámicas para la recogida de información.
- Introducir el concepto de sostenibilidad y responsabilidad sobre el impacto de nuestras acciones e iniciativas.



## FASE 2 RECURSOS

Esta fase estará centrada en la **ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO**, la **PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN** para el diseño del proyecto y su posterior puesta en marcha.

Algunas ideas para la puesta en marcha:

En este momento empezareis a movilizar toda la potencialidad del grupo y su capacidad para cooperar. Trabajar en equipo es muy enriquecedor, pero no siempre es fácil. Tendrán que repartir cargos y ponerse de acuerdo, habrá que ceder en ocasiones y el docente tendrá que encauzar la participación democrática de todo el grupo, respetando roles de liderazgo siempre que sean aceptados. Puedes crear subgrupos de trabajo y gestionar la asunción de responsabilidad y tareas. Para organizar las tareas aconsejamos trabajar la línea del tiempo, que nos servirá como hilo conductor durante todo el proceso. Incluso a la hora de evaluar. Hazles sentir que forman parte de un todo más grande, y saber que muchos otros niños y niñas están participando del mismo proceso. En la búsqueda de recursos la interacción con la comunidad educativa será clave para la puesta en marcha del proyecto.

★ Es un buen momento para fomentar la empatía y la capacidad de observación, investigación y escucha activa. Pondréis en común la información que se ha recopilado, nos mezclaremos con el **entorno** involucrando a la **comunidad educativa** para dar forma y **planificar** el cómo se va a llevar a cabo el proyecto. Buscaremos apoyos involucrando a otros, presentaremos la iniciativa al resto del centro educativo, continuaremos forjando una visión de equipo. Algunas cuestiones que intentaremos resolver en esta fase serán:

24

★ ¿Quién hace qué? ¿Cómo vamos a hacerlo? ¿Qué recursos necesitamos? ¿Qué tiempos nos marcamos? Es el momento de realizar el mapa del proyecto o línea del tiempo que recoge como un diario común, el recorrido y planificación del proyecto (calendarios, horarios y distribución de tareas), de diseñar materiales de comunicación, así como formas de documentar el proceso y de estimar **los recursos** para llevar a cabo el proyecto: humanos, materiales...

★ Es el momento de **interrogar, investigar y descubrir**. En esta fase será interesante conocer más sobre el mercado y distintos tipos de organizaciones que existen en nuestro entorno (cooperativas, asociaciones, empresas, personas emprendedoras...)

★ En este momento podremos introducir conceptos financieros y poner en práctica el cálculo de recursos económicos y técnicos necesarios para la puesta en marcha del proyecto.

### Competencias a trabajar...

**CCL:** Comunicación escrita y oral, y expresión de ideas.

**CMCT:** Búsqueda de información usando medios digitales. Cálculo de recursos económicos para llevar a cabo la idea (educación financiera y económica).

**CPAA:** Planificación temporal y reparto de tareas.

**CEC:** Creación de materiales para apoyar la comunicación del proyecto. Pensamiento visual.

**SIEE:** Autoconocimiento, trabajar con otros, flexibilidad, espíritu investigador, planificación y gestión, liderazgo e iniciativa.

En la **Caja de Herramientas** encontrarás algunas dinámicas para apoyarte en el proceso:

- Mapa de Empatía para conocer mejor a los beneficiarios, usuarios y posibles "clientes" de nuestros proyectos.
- Línea del tiempo para la previsión y puesta en calendario de acciones.
- Listados y contacto de proveedores, financiadores y apoyos.
- Materiales para el reparto de tareas y el trabajo cooperativo.
- Dinámicas para la recogida de información.
- Diseñar materiales de comunicación para presentar acciones y buscar apoyos: cartas, posters, comunicados a prensa o radio, etc.
- Canvas para el diseño de proyecto.



## FASE 3 PASAR A LA ACCIÓN

Sea cual sea el tipo de proyecto que se quiera llevar a cabo, **HAY QUE PASAR A LA ACCIÓN**. También se hablará de **evaluación** en el contexto de revisión y reflexión sobre lo aprendido. El grado de concreción de esta fase estará estrechamente relacionada con los objetivos de aprendizaje que se haya definido al inicio del programa.

Algunas ideas para la puesta en marcha:

La comunicación dentro y fuera del aula ayudará a sacar toda la potencialidad del proyecto en el cual habéis estado trabajando. En esta etapa van a llevar acciones al mundo real y será una oportunidad para que vean cómo pueden producir cambios en su entorno y conseguir objetivos en grupo. Mientras desarrolláis las acciones programadas no olvidéis registrar todo, grabar videos, entrevistas y fotos que luego os permitan sacar materiales de comunicación.

Esta fase será también la de volver la vista atrás y mirar con orgullo la historia vivida. Podéis revisar todo el material generado y elegir los mensajes que queréis transmitir. Podéis revisar la línea del tiempo y el papel que ha jugado cada uno, los momentos preferidos o los errores. También aconsejamos que preparéis un video o ensayéis el contar vuestra historia frente a la cámara y prepararos para los encuentros finales.

- ★ Esta fase estará orientada a la **producción**, a poner en marcha el proyecto y las actividades programadas que darán respuesta al plan de trabajo realizado en etapas anteriores, dando uso a los materiales ya elaborados. Es importante definir las prioridades y los planes de acción para tener margen si hay que hacer algún cambio. Es un buen momento para desarrollar actividades que ayuden a manejar la incertidumbre y el riesgo.
- ★ Este es un momento ideal para **seguir involucrando a la comunidad educativa**, haciendo partícipe al resto de escolares del centro, así como a los padres y madres y las personas del entorno que puedan ayudar a llevar el proyecto a cabo.
- ★ Aunque la **comunicación** es un aspecto transversal que debe estar presente en todas las fases del programa, en esta fase se trabajará la comunicación del proyecto en el entorno y se crearán materiales de comunicación para difundirlos posteriormente y dar valor a lo que ha ido sucediendo durante la experiencia Junioremprende.
- ★ Y en cuanto al grado de adquisición de **habilidades emprendedoras**, el objetivo es triple: que el/la docente y el alumnado tomen conciencia de que se han movido hacia lugares diferentes del que estaban, que echen la vista atrás y analicen cómo se han sentido y qué se ha aprendido y, por último, proporcionar un espacio para mirar al futuro y **“re-pensar” el proyecto** que se ha llevado a cabo.
- ★ ¿Cómo evalúo la adquisición de habilidades y progresión del grupo?  
Entendemos la evaluación como una práctica continua, como un intercambio o feedback sobre el proceso y resultados de aprendizaje. Esta acción podrá tener diferentes formas, siendo más formal o informal según sea necesario. Puede comprender diferentes modalidades: autoevaluación, evaluación entre iguales, evaluación grupal, individual o ser pública o privada. Proporcionaremos una batería de herramientas para ello y os animamos a crear y compartir las vuestras.

## Competencias a trabajar...

**CCL:** Comunicación escrita y oral, y expresión de ideas.

**CMCT:** Búsqueda de información usando medios digitales. Cálculo de recursos económicos para llevar a cabo la idea (educación financiera y económica).

**CPAA:** Planificación temporal y reparto de tareas. Aprender de los errores y de la experiencia. Perspectivas de futuro.

**CEC:** Creación de materiales para apoyar la comunicación. Pensamiento visual.

**SIEE:** Autoconocimiento, trabajar con otros, flexibilidad, espíritu investigador, planificación y gestión, liderazgo, iniciativa, manejar la incertidumbre y el riesgo, y aprender de la experiencia.

En la **Caja de Herramientas** encontrarás algunas dinámicas para apoyarte en el proceso:

- Línea del tiempo para la revisión y mejora continua de actividades e hitos significativos del proyecto.
- Claves e ideas para producir materiales de comunicación.
- Práctica de oratoria para contar vuestra historia.
- Materiales para la evaluación, tipo cualitativo y cuantitativo.



## ASPECTOS TRANSVERSALES

### EL ESPACIO IMPORTA...Y MUCHO

A la hora de comenzar a trabajar y dar rienda suelta a la imaginación, no olvidéis pensar en cómo queréis que sea el espacio donde se va a desarrollar el trabajo. El espacio será clave para determinar la facilidad con la que ocurren ciertos aprendizajes.

¿Has pensado cómo sería tu aula ideal? ¿Qué posibilidades de uso tiene la clase? ¿Y en el centro? Ya sea la transformación de la propia aula, una pared o un rincón en la misma, el gimnasio o la biblioteca, o una zona habilitada como taller, la manera en la que se decore y organice el espacio de trabajo determinará la facilidad para trabajar en grupo y la estimulación creativa del mismo. No importa el tamaño del aula o el espacio que se ha elegido. Lo que importa es que estimule y motive y que esté bien organizado de acuerdo a las necesidades.

La organización del espacio puede significar desde un trabajo previo para identificarnos con el programa y mejorar la cohesión del grupo, hasta una fuente de inspiración a la hora de dar forma a un proyecto.

Algunas recomendaciones para crear un nuevo ambiente en el aula:

- Organiza un espacio de encuentro amplio y flexible, dónde podáis dejar posters y materiales, un espacio visual que permita que surjan acciones originales.
- Procura que el espacio favorezca la integración y el trabajo en grupo.
- No os limitéis, involucra a tu centro y a las familias para encontrar espacios que permitan interacción con el entorno, tanto en el propio centro como fuera de éste.

28

### LA COMUNICACIÓN

Una parte fundamental del proyecto y que estará presente desde el principio será la comunicación del mismo: contar vuestra historia, qué sabéis, qué habéis hecho, a quién habéis beneficiado y cómo ha sido el proceso de aprendizaje. Compartir estas experiencias ayudará a construir la historia.

Quizás el grupo presente el proyecto ante sus compañeros, su centro, otras aulas, familias..., importante para terminar de dar respuesta a las preguntas y consolidar lo aprendido. Compartir esta experiencia inspirará al grupo y a su entorno.

La comunicación será un eje transversal durante todo el proceso. Permitirá conseguir los recursos necesarios para dar a conocer el proyecto y trabajar en equipo mediante el diálogo y la exposición de ideas, dudas, preguntas...También facilitará la expresión creativa, produciendo materiales visuales, logo, carteles, vídeos, o el diseño de RRSS como plataforma de difusión y visibilización del proyecto.

## FILOSOFÍA “MAKER”: HAZLO TÚ MISMO

Esta filosofía combina la competencia “aprender a aprender” y “sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor”.

Esta forma de entender el aprendizaje está basada en las posibilidades que ofrece internet, donde el conocimiento y las herramientas para construirlo están accesibles para todo el mundo. Está basada en el conocimiento libre, en compartir, en reciclar, en la filosofía de **un mundo sostenible**.

En esta guía se aportan algunas orientaciones y recursos para definir y desarrollar el proyecto, pero será el alumnado junto con el docente los que construyan **su propia manera de hacer** que el proyecto de **Junioemprende** sea una realidad.



## CINCO. RECURSOS DISPONIBLES



Se ha tomado como referencia el modelo Entrepreneurship Competence (**EntreComp**) lanzado por la Dirección General de Empleo, Asuntos Sociales e Inclusión en 2016 como marco competencial de emprendimiento. En este sentido compartimos el enlace de descarga al estudio y paralelamente, un documento creado por un grupo de trabajo internacional de maestros y maestras llamado EntreLearn, dónde han seleccionado dinámicas en cada ámbito competencial. Descárgalo aquí o solicítalo al equipo Junioemprende.

[https://www.schooleducationgateway.eu/es/pub/teacher\\_academy/teaching\\_materials/entrelearn-entrepreneurial-le.htm](https://www.schooleducationgateway.eu/es/pub/teacher_academy/teaching_materials/entrelearn-entrepreneurial-le.htm)



En el contexto de **ABP** (Aprendizaje Basado en Proyectos) se recomienda el trabajo de Juan José Vergara que ha resultado muy útil a la hora de relacionar ABP con la educación emprendedora en las aulas: **Aprendo porque quiero**.

<https://www.juanjovergara.com/>



Recomendamos la Web de **Project Everyone**, donde se comparten los **Objetivos Globales de Desarrollo Sostenible** y ofrecen recursos específicos para presentar y trabajar en el aula estos retos globales de aquí a 2030. Estos contenidos pueden ayudar a inspirarse para seleccionar proyectos y adaptarlos a las edades de Junioemprende en **“La lección más grande del mundo”**.

<http://worldslargestlesson.globalgoals.org/es/introduce-the-global-goals/>



En el Rincón Didáctico de Junioemprende encontrarás materiales de referencia para poder llevar a cabo el proyecto, lo encontrarás en un apartado de la web

<http://culturaempresarial.extremaduraempresarial.es/>

30



Existe un grupo de Facebook de maestros participantes llamado Junioemprende Extremadura, en lo que se comparten noticias y entradas del desarrollo de los proyectos. ¡Solicita unirte!

<https://www.facebook.com/groups/1154959201262490/>



En el canal de YouTube de Cultura Emprendedora encontrarás videos sobre el desarrollo del programa, presentaciones de alumnos y alumnas participantes e impresiones de docentes. Estas te ayudarán a presentar el programa a tu grupo y al centro escolar.



Canal de YouTube: <https://www.youtube.com/user/CulturaEmprendoraExt>

Video de presentación Junioemprende: <https://youtu.be/FE8G8BhPrP0>

Recuerda, estamos para ayudarte en todo el proceso.

[juniemprende@juntaex.es](mailto:juniemprende@juntaex.es)

924 17 02 14/10



<sup>®</sup> **nevoj iniciativa**

31

[culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es](http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es)

[www.educarex.es](http://www.educarex.es)

**JUNTA DE EXTREMADURA**