El emprendimiento: una vía para despertar el potencial de nuestros alumnos

Guía para implantar el programa

Creamos
NUESTRA EMPRESA

Un programa creado por la Fundación Créate para trabajar actitudes y habilidades del emprendedor en los alumnos.

REDACCIÓN
María del Mar Cañado Caparrós
Isabel Navarro Fernández de Caleya
Margarita Ortiz Cotro

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Carlos García Maganto

ILUSTRACIONES
Ana Barberá Durbán

EDICIÓN
Delia Rodríguez Ortiz

Edición especial para el programa educativo Creamos nuestra empresa, 2012. © 2012, Fundación Créate.
© Texto e ilustraciones, Fundación Créate.

Queda rigurosamente prohibida sin la autorización escrita de los titulares del Copyright, bajo las sanciones establecidas, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidas la reprografía, el tratamiento informático y la distribución de ejemplares de la misma.

José Abascal, 58, 4º dcha.
28003 Madrid
www.fundacioncreate.org

Fundación Créate

Dirección General de Industria y de la Pequeña y Mediana Empresa
Ministerio de Industria, Energía y Turismo

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE INDUSTRIA, ENERGÍA Y TURISMO
SECRETARÍA GENERAL DE INDUSTRIA Y DE LA PEQUEÑA Y MEDIANA EMPRESA
DIRECCIÓN GENERAL DE INDUSTRIA Y DE LA PEQUEÑA Y MEDIANA EMPRESA

El emprendimiento: una vía para despertar el potencial de nuestros alumnos

Guía para implantar el programa

Creamos NUESTRA EMPRESA



“Un niño no es un contenedor que hay que llenar, sino una potencialidad que hay que encender.”

DR. MARIO ALONSO PUIG
Ponencia en la formación de profesores
del programa Creamos nuestra empresa, sept. 2012

índice

1. qué hacemos

2. los pilares del programa

3. estructura del programa

4. resultados

5. ¿qué necesito para implementar el programa?

6. preguntas frecuentes

1. qué hacemos

QUÉ HACEMOS

La Fundación Créate surge como una iniciativa de la sociedad civil con el objeto de promover el cambio hacia una sociedad cuyos individuos sean capaces de crear proyectos propios e innovar sin miedo al fracaso.

Nuestra **misión** es contribuir al desarrollo de valores, actitudes y habilidades emprendedoras a través de la educación en etapas iniciales de los niños y jóvenes. En este sentido, hemos elaborado un programa bilingüe para 5º o 6º de Primaria (de 10 a 12 años), basado en una metodología vivencial que fomenta el aprendizaje mediante el autodescubrimiento y motiva las habilidades emocionales y sociales de los niños; es decir, la capacidad de tener la confianza en sí mismos, iniciativa y creatividad para crear proyectos propios que respondan a una necesidad o un reto.

Los colegios lo introducen en horario lectivo y de manera transversal en distintas áreas de conocimiento identificadas como idóneas (Conocimiento del Medio, Lengua, Matemáticas, Plástica, Inglés, Educación para la Ciudadanía) o en horas específicas de uso multidisciplinar (talleres o tutoría). Para ello, el programa **Creamos nuestra empresa** se ha elaborado de acuerdo al currículo de Educación Primaria y es de fácil integración en la programación de los centros.

En este programa los niños pasan por todas las etapas del desarrollo de un proyecto, desde la exploración en su entorno, la generación de la idea y la obtención de financiación, hasta la presentación y comercialización de sus proyectos. La implicación en este proyecto ayuda a los niños y jóvenes a desarrollar las siguientes cualidades:

INICIATIVA

CREATIVIDAD

FIJACIÓN DE METAS

RESPONSABILIDAD

AUTONOMÍA

MOTIVACIÓN POR EL LOGRO

BÚSQUEDA DE OPORTUNIDADES

ASUNCIÓN DE RIESGOS

AUTOCONCIENCIA Y AUTOCONFIANZA

PERSISTENCIA

EL PROGRAMA CREAMOS NUESTRA EMPRESA CONTADO POR SUS PARTICIPANTES



"Quisiéramos que los alumnos se quedaran con dos cosas: empoderamiento y libertad de elección. Esa libertad de elección responsable que parte de conocer tus capacidades y de saber que emprender un proyecto propio puede ser una de tus opciones vitales, porque ya lo has aprendido, ya lo has experimentado..."

MARGARITA ORTIZ COTRO
Vicepresidente de la Fundación Créate

"El programa contribuye a desarrollar y mantener el entusiasmo en la tarea educativa."

SAGRARIO PEÑA DELGADO
Directora del CEIP Luis Buñuel





"A los profesores les aporta una nueva herramienta, una nueva forma de mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje. Le habéis dado impulso a mi convicción de que hay todavía muchos profes que guardan esa primera pasión por los alumnos, por ser importantes en su desarrollo y por aceptar que aún nos queda mucho por aprender."

DANIEL BORES GARCÍA
Tutor de 6º de Primaria del Colegio Valdefuentes

"Los materiales didácticos son un gran apoyo. El Manual del profesor está muy detallado, para seguirlo paso a paso. Los vídeos encantan a todos los alumnos."

VALME GARCÍA SÁNCHEZ
Profesora y Coordinadora de Primaria del Colegio Internacional de Aravaca





"Creo que la labor que estáis haciendo con nuestros niños es delicada, cariñosa, didáctica y muy emprendedora. Rompe las barreras de aquello que los adultos vemos como un imposible e infranqueable destino. Todo puede cambiar si nosotros así lo queremos y eso es lo más importante y lo que debe quedar en el disco duro de nuestros hijos."

SUSANA ORTEGA
Madre de alumna de 6º del Colegio Alameda de Osuna

"Lo que más me ha sorprendido de la exploración es la capacidad que tienen los alumnos de generar nuevas ideas a partir de un olor, de una sensación o de algo que ven. No hay nada mejor para hacer aflorar la creatividad que invitarles observar su alrededor."



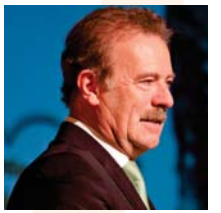
ÓSCAR MARTÍN CENTENO
Director del CEIP Santo Domingo



"A partir de ayudar a los alumnos a creer en sí mismos, a confiar en ellos y a poder impulsar ese cambio, apostamos por dar soluciones, generar ideas, atrevernos a hacer las cosas de manera diferente."

BEATRIZ GARCÍA RICONDO
Socia Directora de Crearte Coaching y Transformación. Formadora y coautora del programa

"Es importante y es posible enseñar el espíritu emprendedor en la escuela. Probablemente en este país las cosas nos irían enormemente mejor si a nuestros chicos y chicas en las escuelas les enseñáramos desde el principio el sentido emprendedor...



Por suerte le tocó al colegio de mis hijos y uno de ellos, de 10 años, pudo participar. Créanme, le cambió la vida en las conversaciones, creó con sus amigos una empresa de camisetas con *slogans* y ya mi hijo cuando va por Madrid dice: esta esquina es muy buena para poner una tienda porque pasa mucha gente..."

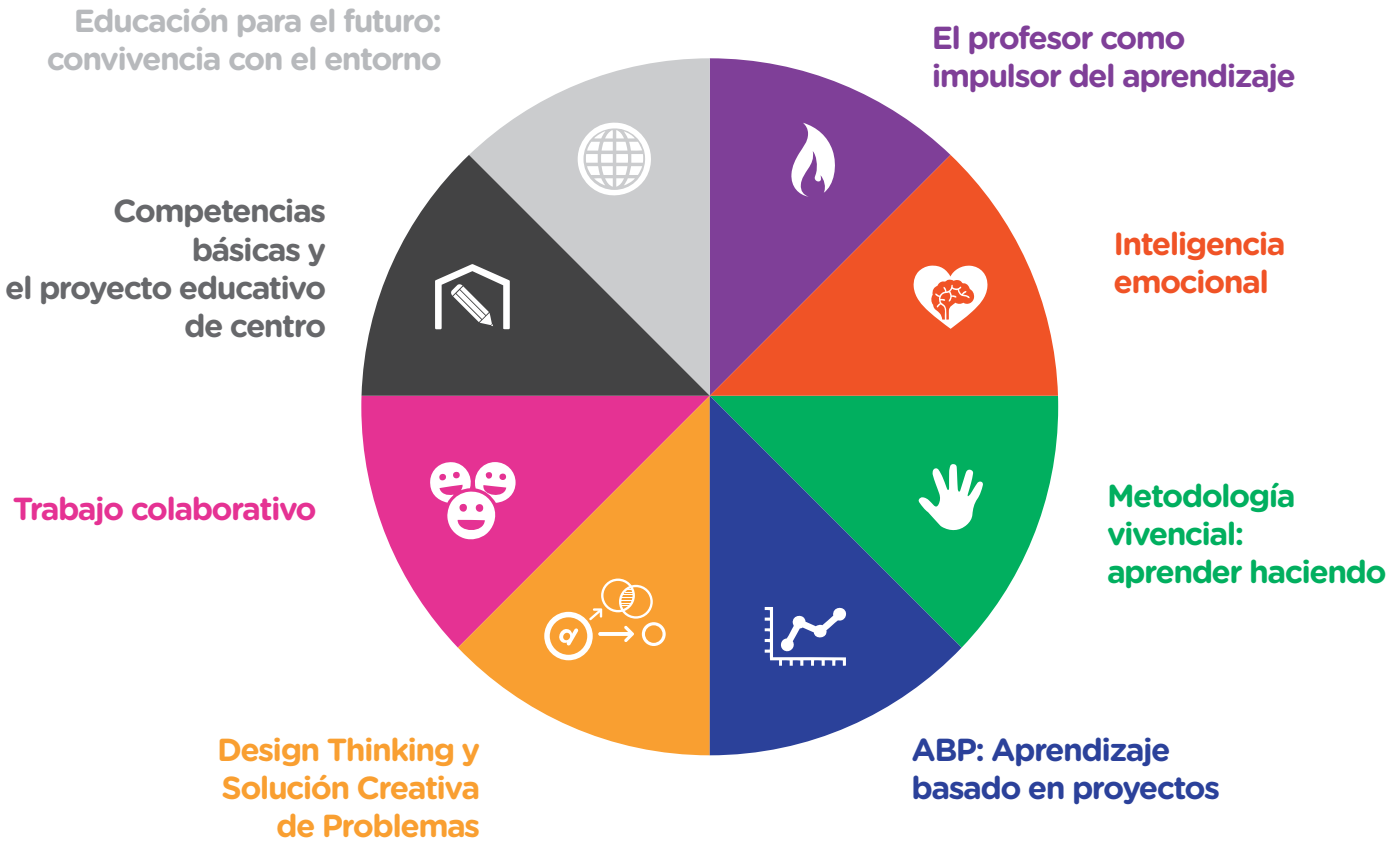
MANUEL CAMPO VIDAL
Padre de alumno de 5º del Colegio Internacional de Aravaca

2. los pilares del programa

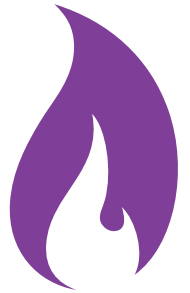
LOS PILARES DEL PROGRAMA

El programa **Creamos nuestra empresa** ha sido elaborado por un equipo de expertos en emprendimiento, educación y crecimiento personal. La estructura del programa, así como las dinámicas, ejercicios y herramientas didácticas, han sido diseñados en base a una variedad de metodologías y disciplinas. Desde la Fundación Créate consideramos que la conjunción de metodologías ofrecerá al docente un abanico de opciones con las cuales explorar e innovar en el aula.

De esta manera, el programa se sustenta sobre los siguientes pilares:



#1



El profesor como impulsor del aprendizaje

"...No he visto nunca nada que marque tanto una diferencia como encontrar a una persona que cree de verdad en ti y apuesta por tu potencial..."

MARIO ALONSO PUIG

Quién no recuerda a un profesor que marcó su infancia, su adolescencia o incluso su edad adulta. Todos guardamos en nuestra memoria el recuerdo de aquel mentor cuyos valores y actitudes, o la motivación que nos proporcionó cuando más la necesitábamos, traspasaron todas las barreras.

Dentro de un programa eminentemente práctico y de autodescubrimiento, en la Fundación Créate valoramos profundamente la figura del profesor como referente que motiva a sus alumnos y los guía a través del proceso de aprendizaje y descubrimiento. El programa se integra en la programación del curso, y se imparte semanalmente por una persona familiar y cercana a los alumnos, los mismos docentes con los cuales aprenden y trabajan diariamente en el aula.

Durante un periodo formativo del más alto nivel, reconocido por la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid con créditos de formación, los profesores se preparan junto a los compañeros de otros centros para desarrollar el programa.

La formación ofrecida por la Fundación Créate constituye uno de los puntos más valorados por los profesores participantes en el programa, quienes aseguran adquirir durante este periodo un gran número de valiosas herramientas para su práctica docente diaria no sólo en este programa específico, sino de manera general en todas las áreas que imparten. Los profesores afirman adquirir asimismo una nueva mirada: la del emprendedor, la de la persona que busca y encuentra nuevas opciones y que conoce las herramientas para ponerlas en práctica.

Tanto la formación como los materiales didácticos han sido desarrollados pensando en el profesor en primera instancia. Cada profesor participante recibe los siguientes materiales:

Manual del Profesor: un detallado manual donde se describen todas las sesiones a impartir en el aula. Cada una de ellas incluye los siguientes aspectos:

-Objetivos pedagógicos a trabajar.
-Explicación de cada dinámica con su duración estimada.
-Materiales necesarios.
-Fundamentación teórica.
-Recursos didácticos alternativos.

Presentaciones y materiales audiovisuales de apoyo al programa: más de una decena de presentaciones y una veintena de vídeos que incrementan aún más el dinamismo de cada sesión en el aula.

Cuaderno y fichas específicas para el alumnado: cuadernos de grupo listos para entregar a los alumnos y fichas individuales preparadas para imprimir y entregar.

Herramientas de creatividad y de gestión de proyectos: materiales de diseño exclusivo para el programa que se utilizarán con los alumnos durante los diferentes módulos.

Como método para la implantación exitosa del programa, la Fundación Créate apoya de manera continuada al profesor durante los dos primeros años. Un formador de la Fundación acompaña al profesor a lo largo de todo el proceso para resolver sus dudas, aportar materiales auxiliares e integrarle en la red de profesores de otros centros participantes. De esta manera, se logra un intercambio en tiempo real de las distintas experiencias en el aula.

Todo ello hace de la implantación del programa un camino especialmente transitable, donde profesores y alumnos sólo necesitan prepararse para disfrutar y enriquecerse de la experiencia.

"Con este programa he aprendido a mirar a mis alumnos con otros ojos. Nuestros alumnos saben mucho más de lo que nosotros pensamos."

CELIA PRIETO SÁNCHEZ, Profesora y responsable del bilingüismo del CEIP Luis Buñuel

#2



Inteligencia emocional

“Las emociones son el lubricante que permite aprender y luego fijar lo aprendido”
PROFESOR PAUL BROWN

En un mundo extraordinariamente cambiante, donde el valor de lo inmediato aumenta, al tiempo que el aprendizaje de la tolerancia a la frustración se diluye de generación en generación, un buen manejo de las emociones toma especial relevancia en la calidad de vida de todo individuo y en especial de los más jóvenes.

En el ámbito educativo, autores de referencia en Neurociencia y Neuropsicología como Antonio Damasio o Daniel Goleman, confirman la importancia de un marco emocional adecuado para lograr el aprendizaje deseado.

Goleman entiende la inteligencia emocional como un “conjunto de habilidades que permiten expresar y controlar las emociones de la manera más adecuada en el terreno personal y social, incluyendo un buen manejo de los sentimientos, de la motivación, de la perseverancia, de la empatía y de la agilidad mental.”

De este modo, potenciar la inteligencia emocional en el aula permite que el alumno incremente su autoestima, aprenda a valorar sus puntos fuertes y a tratar de mejorar los menos acentuados.

En el programa **Creamos nuestra empresa** trabajamos las denominadas “10 cualidades del emprendedor” bajo el paraguas de una necesaria base en inteligencia emocional que permite a los alumnos el progreso continuado en estas cualidades dentro del entorno seguro del aula y del marco de la elaboración de su propio proyecto. Así, los escolares aprenden, una vez más, haciendo y reflexionando sobre los resultados obtenidos en cada momento.

Desde la Fundación Créate dotamos a los profesores de una serie de dinámicas para el aula adaptadas a alumnos de edades comprendidas entre 10 y 12 años. Además, les proporcionamos un marco teórico y experimental en este campo durante la formación, antes de comenzar el programa en cada centro.

Las dinámicas y herramientas a tratar durante el programa se centran en cinco aspectos clave:

1. Autoconocimiento: Conocerse a sí mismo

Desarrollar un proyecto de emprendimiento dando la espalda al descubrimiento y reflexión acerca de nuestras habilidades supone una pérdida de información importante. Metafóricamente sería el equivalente a subir una montaña sin conocer el contenido de nuestro propio equipaje, sin saber si llevamos agua suficiente, un mapa, una brújula... o si tal vez hemos incorporado materiales que nos dificultan el avance.

A lo largo del programa los alumnos aprenden a mirar en su interior de manera paulatina. Diferentes dinámicas les permiten valorar sus cualidades individuales y encontrar la oportunidad de mejora como una constante a lo largo de las 30 sesiones. De esta forma, junto al apoyo de su profesor y sus compañeros, el alumno aprende a preparar su mochila para emprender el mejor de los viajes.

Asimismo, cabe destacar el hecho de que en este programa el establecimiento de roles es determinado por los alumnos integrantes de cada equipo. Tras la vivencia de diversas actividades acometidas en escenarios y situaciones cambiantes en el aula durante el primer trimestre de proyecto, toda la clase desarrolla una actividad especialmente dinámica y motivante donde los talentos y preferencias de cada participante se ponen de relieve de manera espontánea.

2. Autoconfianza: Confiar en nuestras capacidades y habilidades

Durante el primer módulo del programa, los alumnos aprenden a identificar qué cualidades del emprendedor tienen más acentuadas. A partir de ahí, comienza un avance continuado, tanto en el plano consciente como en el inconsciente, en las capacidades y habilidades

del alumnado. De manera explícita, los alumnos reforzarán seis cualidades: **iniciativa, creatividad, responsabilidad, persistencia, asunción de riesgos y búsqueda de oportunidades.** Debido a las edades a las que va dirigido el programa, las cuatro cualidades restantes se trabajarán de manera implícita únicamente, esto es, sin hacer conscientes de ello a los escolares.

El alumno integra las cualidades del emprendedor de manera transversal mediante una consecución de dinámicas de diversa índole y el profesor le motiva a valorar y a entrenar su progreso en seis cualidades de manera consciente al finalizar cada sesión en el aula. Al tratarse esta última de una práctica colectiva, comentada entre toda la clase, se crea el clima idóneo para el crecimiento individual a partir de las aportaciones de los compañeros.

3. La empatía, clave en el trabajo en equipo

El programa trabaja en primer lugar la empatía entre compañeros. Todas las dinámicas grupales tienen como denominador común la escucha, el respeto y la puesta en valor de las opiniones de los compañeros de equipo y de clase. Durante la primera sesión se establecen las llamadas "Reglas de Oro", que potencian un clima de respeto, apertura y confianza entre toda la clase. Sentadas estas bases y puestas en práctica de manera repetida, los alumnos transitan un camino para"ponerse en los zapatos" de otras personas y adecuar sus ideas de producto o servicio a la información extraída de esta experiencia reiterada.

Por otro lado, los equipos aprenden a desarrollar perfiles de clientes potenciales y probarlos con sus productos o servicios a través de un *storyboard* (o cuento relatado mediante viñetas), así como a dar y recibir *feedback* sobre sus ideas y progreso de una manera repetida dentro del aula y en momentos puntuales y controlados fuera de la misma.

4. Tomar decisiones

Cada pequeña o gran acción que realizamos en nuestra vida va precedida de una decisión. Sin embargo, cuántos proyectos quedan estancados por la falta de una última decisión que los materialice, cuántas personas se quedan paralizadas por el miedo a tomar una decisión que consideran "demasiado importante".

El ejercicio en la toma de decisiones de peso para el equipo tiene lugar a lo largo de todo el programa. Para ello, los alumnos aprenden a dialogar entre sí y a avanzar en función del bien común, a partir de una valoración de la información a su disposición en cada momento para sopesar el impacto o los efectos de sus acciones.

5. Aprender de los resultados y resolver problemas reales

Tal vez éste sea uno de los puntos más relevantes del programa. Donde otros apuntan "errores", nosotros enseñamos "resultados" y buscamos **aprender** de ellos.

El programa ha sido configurado para que el alumno adopte una actitud de progreso hacia los resultados y los errores no esperados. Las dinámicas conducen a los alumnos a un trabajo autónomo en el que la equivocación constituye un valor especialmente importante. Esto quiere decir que, lejos de corregir continuamente para obtener el resultado entendido en primera instancia como más adecuado, el profesor permite que los alumnos se equivoquen y participa como orientador, pero no solucionador, ante los problemas reales.

"Si somos capaces de enseñar a nuestros alumnos a manejar la frustración, a confiar en sí mismos y a no tener miedo a equivocarse, les estamos haciendo fuertes frente a los difíciles retos que impone la sociedad. Esta es la esencia de la actitud emprendedora."

ISABEL NAVARRO FERNÁNDEZ DE CALEYA, Directora de la Fundación Créate

#3



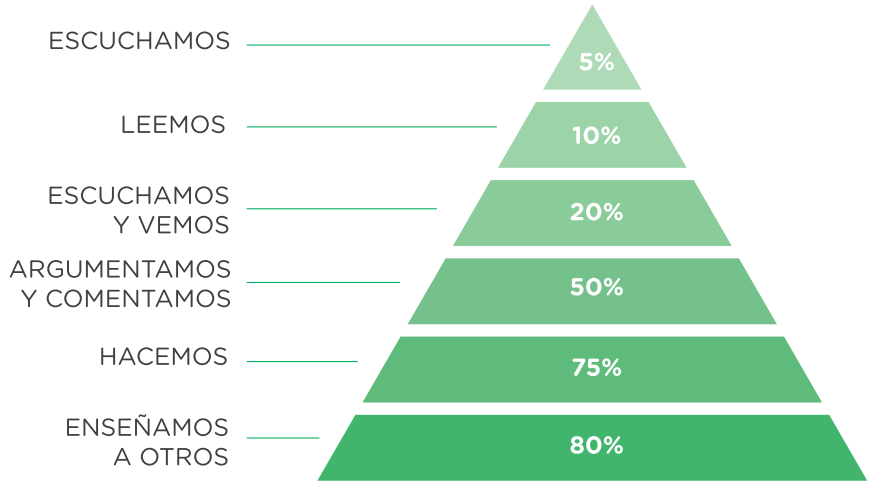
Metodología vivencial: aprender haciendo

"Dímelo y lo olvidaré,
enséñamelo y lo recordaré,
involúcrame y lo aprenderé"
CONFUCIO

El aprendizaje vivencial o experiencial es "un proceso formativo en el que se consigue implicar al individuo físicamente, socialmente, intelectualmente, cognitivamente y emocionalmente a través de una experiencia concreta que le ofrece un reto, no exento de un nivel mesurado de riesgo y posibilidad de fracaso. En este proceso, el aprendiz es animado a formular problemas e hipótesis, a experimentar y a aplicar su creatividad e ingenio para buscar respuestas y soluciones, desarrollando conocimiento." (Itin, 1999).

El programa **Creamos nuestra empresa** plantea al docente una guía mediante la cual convertir su aula en un laboratorio, un lugar donde los aprendizajes se logren mediante la experimentación colectiva e individual de los alumnos. El proyecto también trasciende de este laboratorio y del centro, de manera que los alumnos interactúan con su entorno y adquieren compromiso y responsabilidad ante terceros: sus futuros clientes, el público al cual se dirigen, posibles proveedores con los cuales establecen contacto, entre otros. Asimismo, asumen responsabilidad ante el resto de miembros de su equipo, al encargarse de distintas tareas en diferentes momentos del programa.

El cono del aprendizaje de Edgar Dale o la Pirámide del Aprendizaje de los *National Training Laboratories (NTL)*, nos muestran la gran diferencia entre lo que asimilamos al asistir a una conferencia o a una lección magistral y lo que aprendemos cuando nos involucramos en la acción o ya cuando incluso trasladamos lo aprendido a otras personas.



La Pirámide del Aprendizaje

Para que el aprendizaje sea efectivo, no basta con "hacer", sino que las actividades deben ir ligadas a una reflexión en la que se construye significado a partir de la experiencia vivida. En el programa, esto se logra de manera natural, al ir vertebrado por un proyecto concreto a ser desarrollado por los alumnos. Como se verá en el pilar # 4 que sigue, al tener una finalidad clara, crear una empresa que ofrezca productos y servicios que aporten valor a su entorno- no se limita a una serie de experiencias aisladas, sino que se asegura el aprendizaje al dotarle de significado y de sentido.

"Puedes aprender más de un individuo durante una hora de juego, que en un año de conversación."
PLATÓN

La metodología seguida en el programa **Creamos nuestra empresa** tiene muy en cuenta todos estos principios. Se trata de un programa eminentemente práctico donde, a partir de una breve explicación por parte del profesor, apoyada en materiales audiovisuales y herramientas didácticas, los alumnos descubren de una manera muy dinámica los conceptos que necesitan aplicar, y los ponen en práctica durante sesiones consecutivas. Todas las sesiones finalizan con diferentes dinámicas para la reflexión y crítica, donde los alumnos analizan y exponen lo aprendido, sacan sus propias conclusiones y enriquecen a su vez el avance de sus compañeros de clase.

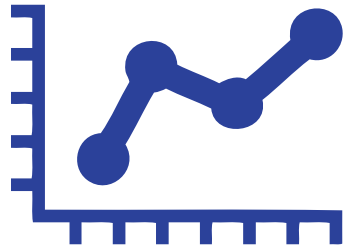
Asimismo, el programa está estructurado de manera que, sesión a sesión, los alumnos vayan trabajando de manera vivencial las cualidades como emprendedores: iniciativa, creatividad, responsabilidad, asunción de riesgos, búsqueda de oportunidades, fijación de metas, motivación por el logro, autoconciencia, autonomía y persistencia.

Un aspecto a resaltar del programa es la continua invitación al alumno a tener confianza en sí mismo y a atreverse a participar, a hacer y a implicarse. Cuando la experimentación en primera persona se realiza de manera continua, se pierde poco a poco el miedo a equivocarse, el miedo a fracasar. La experiencia de un error cometido –tanto individualmente, como en grupo- se convierte en una fuente de aprendizaje, muchas veces incluso de mayor envergadura y trascendencia, que el de un éxito.

Desde la Fundación Créate creemos que si pudiésemos añadirle un nivel a la Pirámide del Aprendizaje, sería: ¡Aprendemos un 90% cuando nos equivocamos!

"El momento de acudir al banco supuso un cambio de actitud. Lo emprendedores se decían: 'Esto va en serio'. El director del banco valoró el trabajo que habían hecho y les hizo muchas preguntas y sugerencias para mejorar."
ÁNGEL HERRERA FERNÁNDEZ, Tutor de 6º curso del Colegio Peñalvento

#4



ABP: Aprendizaje basado en proyectos

"Un sueño sin plan de acción, fantasía; un sueño con plan de acción, es resultado, es éxito. En la formación buscamos dotar a los profesores de las herramientas parasentirse capaces de impartir el programa y además hacerlo con ilusión."

ADELINA RUANO MOCHALES *Coach* profesional. Formadora y coautora del programa.

La metodología de aprendizaje por proyecto (ABP o en inglés, PBL-Project Based Learning) tiene sus orígenes en el constructivismo, si bien la metodología empleada cada vez con mayor frecuencia en la educación primaria y secundaria es fruto de las aportaciones de educadores y psicólogos como Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jerome Bruner y John Dewey a lo largo del tiempo.

Consiste en la enseñanza de conocimientos, habilidades y capacidades propias del currículum mediante un proyecto. Es una vía para estimular el aprendizaje de los alumnos transmitiéndoles el liderazgo de su propia formación.

El programa **Creamos nuestra empresa** plantea a los alumnos, desde su inicio hasta su fin, un proyecto con una finalidad muy clara: desarrollar un producto o servicio para ofrecerlo a su comunidad, a su entorno. Con este fin, se integran en cada uno de los cinco módulos objetivos pedagógicos de las distintas áreas, logrando por un lado aplicar los conocimientos adquiridos, y por el otro desarrollar habilidades y destrezas distintas, según son requeridas en cada fase.

El programa incide en las siguientes características del aprendizaje por proyecto:

- Está **centrado en el alumno,** que asume un rol protagónico y activo.
- El **profesor** asume un rol de guía, facilitador y moderador.
- Son los **alumnos quienes establecen sus metas,** tiempos y ritmos de trabajo.
- El proyecto es **a largo plazo:** tiene una duración de un curso escolar.
- Existe **un problema a resolver,** o un reto a superar: el de identificar y diseñar un producto o servicio que aporte valor a otros, al entorno.
- Existe un **eje central que "vertebra" todas las actividades** y les da coherencia y sentido: la empresa que crearán los alumnos.
- Promueve **el trabajo interdisciplinario y transversal** del currículum.
- Al plantear proyectos en grupos de 6-8 alumnos, requiere del **trabajo colaborativo,** de la **distribución de tareas, roles y responsabilidades.**

Las investigaciones desarrolladas acerca del aprendizaje por proyectos muestran una serie de ventajas que hemos podido comprobar durante la implantación del programa **Creamos nuestra empresa** en las aulas:

Incrementa la motivación en clase. Los profesores confirman observar una mayor participación en clase y mejor disposición para realizar las tareas cuando se trata del proyecto de emprendimiento.

Permite a los alumnos hacer la conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad. Retienen mayor cantidad de conocimiento y habilidades al estar comprometidos con un proyecto estimulante. Mediante los proyectos, los alumnos hacen uso de habilidades

mentales como la lógica, las asociaciones y la priorización, en lugar de memorizar datos en contextos aislados sin conexión con cuándo y dónde se pueden utilizar en el mundo real.

Ofrece oportunidades de colaboración para construir conocimiento. Al plantear los proyectos en equipo, el programa permite a los alumnos compartir ideas entre ellos o servir de caja de resonancia a las ideas de otros, expresar sus propias opiniones y negociar soluciones.

Permite a los alumnos hacer y ver las conexiones existentes entre diferentes áreas de conocimiento. El contar con un motivo central que integra todas las actividades, facilita a los alumnos establecer relación entre las matemáticas, el conocimiento del medio, la expresión oral y escrita y la expresión artística, por ejemplo. Cada conocimiento y habilidad adquirido, sea del área que fuere, cobra sentido.

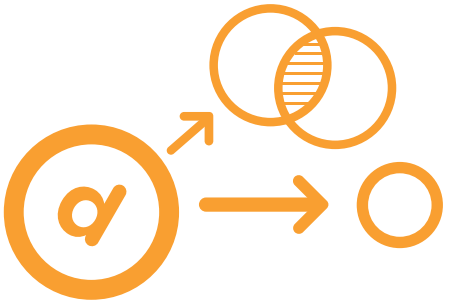
Aumenta las habilidades sociales y de comunicación. Los alumnos tendrán presentaciones en distintos momentos a lo largo del programa. Lo harán ante sus compañeros de clase y profesor, así como ante otros cursos y grupos del entorno del centro.

Incrementa las habilidades para la solución de problemas. Si bien esta es característica propia del ABP, el programa lo refuerza de manera específica mediante el uso de herramientas de la metodología de Solución Creativa de Problemas.

Aumenta la autoconfianza y la autoestima. Los alumnos se enorgullecen de lograr algo que tenga valor y trascienda del aula de clase, que aporte beneficios a los demás. El ABP ofrece oportunidades para realizar contribuciones en la escuela o en la comunidad.

Prepara a los alumnos para un futuro. Los alumnos se exponen a una gran variedad de habilidades y de competencias tales como colaboración, planificación de proyectos, toma de decisiones y manejo del tiempo. Por el desarrollo cognitivo de los alumnos en estas edades, la capacidad de planificar acciones para una meta a largo plazo es algo que se trabaja en el programa, pero que no se pretende desarrollar, sino abordar una aproximación a ella.

#5



Design Thinking y Solución Creativa de Problemas

"Lo que necesitamos son nuevas opciones - nuevos productos que equilibren las necesidades de los individuos y de la sociedad; nuevas ideas capaces de abordar los retos mundiales en salud, pobreza y educación; nuevas estrategias que resulten en mejoras y en un propósito que comprometa e implique a todo aquel afectado por ellas."

TIM BROWN, Fundador de IDEO

El programa **Creamos nuestra empresa** aborda el proyecto de emprendimiento desde el marco de la creatividad a lo largo de todo el curso, si bien hay dos fases del proceso en los que se aplica una metodología con herramientas específicas, estas fases son:



En la exploración y búsqueda de soluciones a problemas identificados por nuestros alumnos.



En el diseño de la solución elegida.

En este sentido, la metodología de *design thinking,* ofrece un enfoque humano hacia el desarrollo de soluciones que aporten valor a nuestra comunidad y entorno. Iniciado en la década de los 60 y formalizado en los años 80 por un grupo de la Universidad de Stanford, es una disciplina que permite crear productos y servicios mediante la combinación de dos elementos básicos: una profunda comprensión de las necesidades humanas mediante la observación; y una consideración de lo que es técnicamente viable y transformable en una solución que aporte valor al mercado.

El programa adapta esta poderosa metodología, gracias al trabajo conjunto de la Fundación con el H2i Institute. Se ha definido un ciclo propio para el diseño del producto o servicio, tomando en cuenta que el contexto en el que se trabaja es el aula escolar, con un docente ante 25 alumnos, en edades entre los 10 y 12 años. De esta manera, se plantea un ciclo con distintos pasos, cada uno de los cuales cuenta con dinámicas y ejercicios a realizar en el aula, que se apoyan en herramientas propias.

A lo largo de este ciclo se trabajará en diversos momentos con metodología de Solución Creativa de Problemas o CPS (Creative Problem Solving), tan ampliamente desarrollada por sus fundadores Osborn y Parnes y otros colaboradores. A través del "Templo Creador", una dinámica diseñada específicamente para este programa, los alumnos navegan desde el pensamiento divergente, generando tantas observaciones como sean capaces; hasta el pensamiento convergente, en el que concretan el campo de acción mediante diferentes filtros. En la siguiente fase vuelven a diverger, ya que formulan infinidad de ideas que solucionen los retos que se plantean. Este momento es particularmente gratificante: queda patente el potencial de creatividad especialmente elevado en estas edades, y se crea una atmósfera sin límites, un lugar para soñar.

Por último, realizarán un ejercicio de convergencia para elegir una única idea de proyecto, aquella con mayor potencial según el compendio de criterios que aporta el programa y con la valiosa orientación del docente.

"En el campo de la observación, el azar sólo favorece a la mente preparada."

LOUIS PASTEUR

Este trayecto entre divergencia y convergencia se transita en otros momentos del programa, lo que potencia una habilidad muy útil no sólo para la creación de nuevos artefactos o soluciones, sino para acciones tan cotidianas como la comunicación. Se dice que los grandes comunicadores son aquéllos capaces de transitar con soltura entre lo más amplio y lo más específico de su materia, una tarea que sin duda requiere de entrenamiento.

Definir

Se establece con los alumnos el marco de trabajo del proyecto de emprendimiento: objetivos, plazos, criterios del proyecto y conceptos básicos.

Observar/Explorar

Los alumnos exploran en torno a un tema o un lugar, entrevistan a personas y registran sus observaciones con el uso de herramientas basadas entre otros, en métodos de investigación antropológica.

Idear

Comparten y expresan sus observaciones en grupo. Identifican y empatizan con las necesidades y motivaciones de sus futuros destinatarios (clientes). Generan infinidad de ideas que respondan a estas necesidades.

Elegir

Los equipos eligen las ideas con mayor potencial, para lo que toman en cuenta muchos criterios como el que cubra una necesidad, la viabilidad, su impacto en el entorno, y ique entusiasme a todo el equipo!

Prototipar

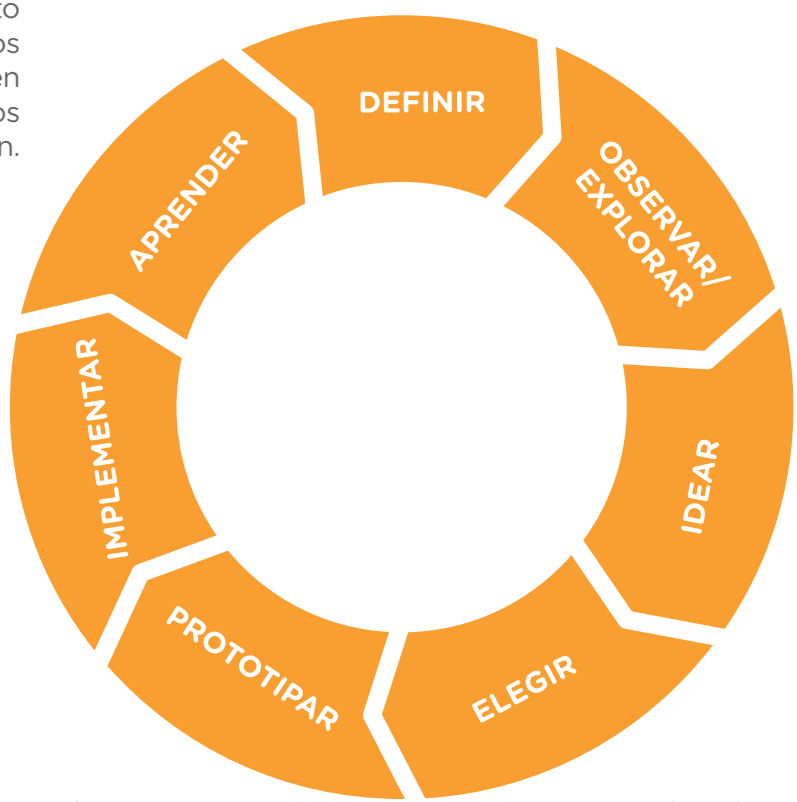
Combinan, amplían y refinan sus ideas. Crean distintos prototipos, ensayan y los ponen a prueba con sus potenciales clientes. Presentan y comparten ante sus compañeros, reciben y dan *feedback* para mejorar las ideas.

Implementar

Los alumnos se asignan roles en el equipo, definen su misión y valores y la identidad gráfica que les representa. Definen tareas y recursos necesarios para llevarlas a cabo, calculan costes y potenciales ingresos.
Cada equipo prepara el material para EXPOKIDS, la presentación y entrega ante potenciales clientes.

Aprender

Los alumnos hacen un balance de la experiencia, e identifican los principales aprendizajes, tanto positivos, como aquellos puntos de mejora. Miden sus resultados en función de los criterios establecidos desde el inicio y los registran.



¿Cómo transformar sus ideas en proyectos?

En esta fase toma especial relevancia el prototipado, ya sea en forma de *storyboard,* sea con un juego de roles, o con la construcción de maquetas y modelos; todas ellas mediante el empleo de materiales cotidianos y el vídeo, recurso con amplias posibilidades. Esta herramienta permite a los equipos materializar sus ideas de manera sencilla y desarrollar la capacidad crítica de autoevaluación, ya que con cada prototipado los alumnos aprenden a valorar el resultado y a implementar mejoras.

Otra herramienta es la del Lienzo del Modelo de Proyecto, sin la cual las ideas se quedarían en conceptos, sin concretar los aspectos que se necesitan para aterrizarlas y llevarlas a la realidad. El Lienzo es una herramienta de elaboración propia, adaptada para estas edades, a partir de la metodología ampliamente desarrollada por Osterwalder y Pigneur en la última década. Permite plasmar de manera gráfica todos los aspectos relevantes del proyecto:

¿A quién nos vamos a dirigir?

¿Qué hace único o especial nuestro producto o servicio?

¿Cómo vamos a generar ingresos al ofrecer nuestro producto?

¿Qué pasos o actividades son necesarios para producir y venderlo?

¿Qué recursos y conocimientos necesitaremos para realizar estas actividades?

¿Cuáles van a ser nuestros gastos?

"Las herramientas de diseño y creatividad ayudan a los niños a abrir la mente, a despertar la curiosidad, a aprender a mirar el mundo de una manera diferente y encontrar fuentes de inspiración para crear proyectos que aporten valor... El codesarrollo de estas herramientas para un programa con una estructura y sentido tan profundo como éste, ha sido una especie de pócima mágica que creo tendrá resultados extraordinarios..."

HUMBERTO MATAS, Co-fundador de Designit Madrid y del H2i Institute.

#6



Trabajo colaborativo

"No hay problema que no podamos resolver juntos, y muy pocos que podamos resolver por nosotros mismos".
LYNDON JOHNSON

El trabajo colaborativo o trabajo en equipo constituye la base del programa **Creamos nuestra empresa.** Se emplea desde su inicio y se plantea a distintos niveles del centro: entre profesores, a nivel de grupo o clase y a nivel de equipo de proyecto e *intraequipos* (se plantea la creación de tres a cuatro equipos por clase). Al estructurarse bajo la forma de aprendizaje por proyecto, el trabajo colaborativo resulta una condición y una vía natural de desempeñarse en el aula.
Por otro lado, los elementos de inteligencia emocional presentes de manera constante a lo largo de todas las sesiones del programa, permiten al profesor crear un clima favorable para el trabajo en equipo.

A nivel de profesores

Si bien los centros eligen cuántos profesores imparten el programa y entre sus opciones puede encontrarse la de impartirse por un solo profesor, desde la Fundación se promueve un trabajo colaborativo donde el centro facilite a sus docentes las condiciones favorables para su buen desempeño. En la práctica se observa que el espíritu del programa traspasa el aula donde se imparte y contagia a las demás debido a profesores y alumnos.

A nivel de grupo o clase

En el aula, se emplean diversas técnicas de trabajo y cohesión del grupo entero. Desde la primera sesión del programa se establecen las "Reglas de Oro" como herramienta de enorme utilidad, presente a lo largo del curso para el buen funcionamiento y trabajo del grupo. Asimismo, una vez creados los equipos por grupo, se sigue trabajando de manera colaborativa entre ellos, a través de distintas dinámicas de presentación en público, dar y recibir *feedback,* y lluvias de ideas más allá del equipo de proyecto, entre todos los alumnos del grupo.

A nivel de equipo por proyecto

Tras el primer mes del programa, se formarán tres o cuatro equipos por clase a criterio del profesor. El programa facilita distintos criterios y formas para crear los equipos, se busca que exista heterogeneidad y diversidad, para que sean lo más multidisciplinares posible. Al perseguir un objetivo común, los alumnos aprenderán a:

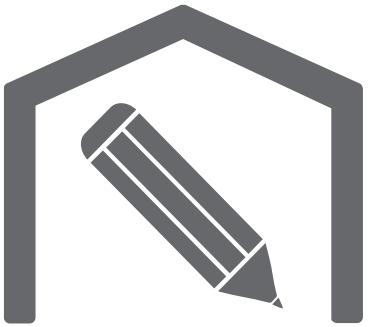
- Comunicarse desde el respeto.
- Aceptar y valorar las opiniones de los compañeros del equipo y de la clase.
- Evaluar y celebrar conjuntamente sus progresos.
- Mejorar continuamente el desarrollo de sus proyectos.
- Primar el bien del equipo frente a las opiniones personales.
- Distribuirse los roles entre ellos, de manera autónoma, sin la dirección del profesor.
- Construir ideas y conocimiento a partir de las aportaciones de cada uno.

Como resultado tras la evaluación del programa, se constatan las afirmaciones de autores como Pujolás Maset (2008), "...trabajando en equipo dentro de la clase se aprenden muchas más cosas que las que pretendemos enseñar: no sólo se desarrollan habilidades de la competencia social y ciudadana, sino muchas otras relacionadas con las competencias comunicativas y metodológicas."

Un aspecto a destacar del programa es la aplicación espontánea de un **liderazgo rotativo y compartido** en los grupos. En la mayoría de los equipos se observó una flexibilidad en la que los alumnos permitían -e incluso pedían- el liderazgo de sus compañeros, según la naturaleza de la tarea a realizar.

El aprendizaje y práctica de estas competencias, para lo cual el programa consta de actividades tanto concretas como generales, prepara a los alumnos para etapas posteriores tanto de su vida formativa como laboral.

#7



Competencias básicas y el proyecto educativo de centro

"Este programa es una vía clara para reforzar el camino andado en la integración transversal de las competencias básicas."

GREGORIO GARCÍA ÁLVAREZ, Director del Colegio Arcángel Rafael

La adecuación de los módulos y dinámicas del programa a las competencias básicas han constituido una máxima en el desarrollo del programa desde su origen. Asimismo, la Fundación Créate persigue la adecuación del programa al proyecto educativo específico de cada centro. Se busca ofrecer una herramienta que sirva a los centros para potenciar su labor educativa de manera integral.

El programa se ha configurado considerando las competencias básicas y puede implementarse de distintas maneras, según decida el centro: ya sea de manera transversal en cada área según los objetivos pedagógicos de cada sesión (especialmente en Conocimiento del medio, Lengua, Matemáticas, Educación artística e Informática); sea en horas predeterminadas como base de un proyecto o materia específica; o incluso tratarse de manera extraescolar.

El programa propuesto fomenta el desarrollo de las ocho competencias básicas de la siguiente manera:

1. Autonomía e iniciativa personal

Se propone potenciar actitudes que ayuden al alumno a mantener su motivación para lograr sus objetivos de grupo, así como una actitud positiva ante los cambios entendiéndolos como oportunidades. Se busca desarrollar la capacidad de abordar cada paso con la flexibilidad y una postura abierta ante nuevos planteamientos que van surgiendo; sin por ello dejar a un lado sus convicciones y valores bajo la responsabilidad, compromiso y sentido crítico.
El programa entiende esta competencia de manera muy especial, puesto que engloba dos de las diez cualidades del emprendedor trabajadas a lo largo de todo el curso, en cada sesión.

2. Aprender a aprender

El programa facilita a los alumnos la toma de conciencia de sus propias capacidades (intelectuales, emocionales y físicas). Reconocerán en sí mismos las cualidades del emprendedor, así como aquellas que aún desconocen o no poseen, aumentando su motivación por aprender de manera eficaz e independiente.

Asimismo, se les brinda la oportunidad de crear junto a sus compañeros estrategias de aprendizaje que les permitan aprender de sus fallos y desarrollar nuevos recursos que podrán poner en práctica en futuras ocasiones. En este sentido, el programa motiva la curiosidad, la búsqueda continua y el aprendizaje mediante el autodescubrimiento y la experimentación. Al aprender haciendo, los alumnos no sólo tendrán experiencias positivas y de éxito, sino también experiencias de fracasos; todas ellas valiosas fuentes de aprendizaje.

3. Competencia social y ciudadana

El programa se relaciona con esta competencia ya que permite comprender la realidad social en que se vive y comprometerse a contribuir a su mejora. De manera reiterada se plantean actividades en las que los alumnos integran conocimientos y habilidades que les permiten participar, tomar decisiones y elegir, así como responsabilizarse de las decisiones adoptadas. Mediante situaciones reales, se busca que los alumnos aprendan sobre la convivencia en sociedad, a relacionarse y cooperar con los demás, a comprometerse y afrontar los conflictos desde la tolerancia y el respeto a los demás.

4. Competencia en comunicación lingüística

Se expone a los alumnos a situaciones reales que requieren de una expresión oral y escrita estructurada, coherente y clara. Se utiliza el lenguaje tanto oral como escrito con unos fines claramente sociales, donde la puesta en común de ideas y la toma de decisiones de manera colectiva van a permitir la cohesión grupal y la adaptación de su propio lenguaje a situaciones prácticas.

5. Competencia matemática

El programa contribuye a adquirir esta competencia en la medida en que permite desarrollar destrezas de razonamiento matemático requeridas especialmente en las últimas fases, en la que los alumnos realizarán operaciones sobre costes reales, basadas en las estimaciones de venta realizadas.

6. Tratamiento de la información y competencia digital

Mediante el uso de diversas herramientas, los alumnos desarrollan habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información en diferentes soportes. De este modo, el programa contribuye a generar en nuestros alumnos actitudes críticas y reflexivas a la hora de manejar información relevante para ellos, valorándola y contrastándola cuando sea necesario. La información obtenida la trabajan, y la transforman en conocimiento de utilidad para su proyecto.

7. Competencia cultural y artística

Basado en las aportaciones de autores como Eisner, Lowenfeld y Gardner, el programa reconoce la importancia de la creación artística en edades tempranas dada la relación entre el desarrollo creativo y el desarrollo evolutivo-emocional. Se busca así que el alumno desarrolle la capacidad de expresarse a través de códigos artísticos, para potenciar la creatividad y la imaginación.

8. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

El contacto constante con el mundo físico que rodea al alumno le permite interactuar con él, de manera que puede adquirir habilidades de anticipación de consecuencias y dirigir sus actividades a la mejora de su vida personal y social. Del mismo modo, los alumnos establecen relación y comprenden la posición de distintos actores: sus proveedores, sus potenciales clientes y sus competidores. Por último, los alumnos desarrollan su pensamiento crítico, mediante el cual serán capaces de detectar necesidades en su entorno y resolver problemas reales.

"Como resultado de la evaluación del programa Creamos nuestra empresa, se observa que ayuda al alumno a mejorar su capacidad de persistir en la tarea, superar el miedo al fracaso, aumentar su creatividad, su iniciativa, liderazgo y autonomía; todas estas cualidades forjan un sistema emocional sólido en el niño que le ayuda a saber y creer que puede conseguir lo que se proponga."

LUCÍA HALTY, Profesora de psicología evolutiva de la Universidad Pontificia Comillas de Madrid

#8



Educación para el futuro: convivencia con el entorno

"... lo que estamos enseñando a nuestros alumnos, dentro de 10 o 20 años... ¿lo van a necesitar?... ¿les va a ser útil? Pues probablemente no. Esto sí estoy seguro de que les va a servir en su vida futura."
JOSÉ MARTÍN, Profesor y Director de Primaria, Colegio Alameda de Osuna

Como se viene detallando, el programa **Creamos nuestra Empresa** hace especial énfasis en la interacción del pequeño emprendedor con su entorno, un lugar que explorar y al que aportar iniciativas que lo mejoren de un modo u otro, los alumnos pasan de este modo de ser espectadores a ser protagonistas de una nueva realidad.

Nuestros alumnos están expuestos a un mundo cambiante, donde predomina el acceso a enormes cantidades de información y avances tecnológicos a una velocidad vertiginosa. El programa busca dotar a los centros educativos de una herramienta que permita a los alumnos desarrollar habilidades y competencias que les sean de utilidad en el futuro, en ese futuro tan complejo que les espera.

De esta manera, los alumnos mantienen una constante relación con su entorno a lo largo del programa: desde la etapa inicial en la que buscarán a un emprendedor en su barrio o entre sus conocidos y familiares, o en la fase de la exploración, hasta el momento de la feria expositiva final –ExpoKids- en la que presentarán su proyecto en un espacio público ante profesionales y emprendedores.

El programa contempla la visita de profesionales a las aulas en tres momentos distintos. Se trata de las únicas sesiones que se imparten por una persona distinta al profesor y a cada una de ellas corresponde un perfil determinado, que buscará cubrir objetivos pedagógicos específicos. Los alumnos reciben la visita a las aulas de:

Emprendedores, que compartirán sus experiencias y los motivos que les llevaron arriesgarse en los proyectos emprendidos. Transmitirán su pasión, así como sus aprendizajes a partir de sus éxitos y sus fracasos o errores cometidos.

Diseñadores gráficos y creativos de publicidad, con los cuales aprenderán en qué consiste la imagen corporativa, cómo comunicar y cómo apoyarse en los principales medios de comunicación a su alcance como vía para dar a conocer su proyecto.

Asesores, que asistirán a cada equipo una vez hayan definido todos los elementos del proyecto. Ayudarán a los alumnos a concretar los recursos identificados y les prepararán así para el cálculo de costes y precios.

Uno de los aspectos fundamentales del programa consiste en promover el autodescubrimiento por parte de los alumnos. En estas sesiones, los colaboradores también emplearán el método

interrogativo, recursos audiovisuales y juegos a fin de que los alumnos razonen sus ideas y lleguen a sus propias conclusiones.
Por otro lado, el programa también prevé dos sesiones que se realizan en un ambiente distinto al del aula; los alumnos salen del centro para protagonizar un encuentro en dos ambientes distintos:

Visita de los alumnos a la oficina bancaria: llegado el momento, en el Módulo 4 de ¡Las cuentas claras!, los alumnos visitarán una oficina de un banco y presentarán su proyecto para solicitar financiación. En aquellos casos en que, tras los cálculos realizados, el equipo haya concluido que no necesitará financiación, los alumnos serán recibidos igualmente por el Director de la oficina bancaria que les ofrecerá recomendaciones y una opinión sobre cómo enfocar la última fase de venta y entrada al mercado.

La sesión en el banco representa un hito relevante del programa, al permitir a los alumnos asumir responsabilidad y autonomía, dos cualidades de una persona emprendedora.

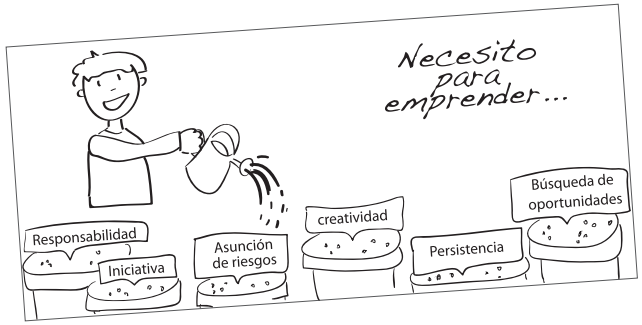
ExpoKids: la feria expositiva constituye el momento final en el que los alumnos presentan a terceros su proyecto, se ponen a prueba y se organizan para dar lo mejor de sí. Es un evento en el que también valoran los proyectos de los alumnos de otros centros, y aprenden de los distintos enfoques dados por cada grupo a su proyecto de emprendimiento.

Al plantear los proyectos en equipo, el programa permite a los alumnos compartir ideas entre ellos, expresar sus propias opiniones y negociar soluciones, habilidades todas necesarias para desempeñarse en cualquier campo en el futuro.

"Los niños estaban predispuestos a escuchar, de pronto se hizo el silencio absoluto. Les brillaban los ojos... Sentí que estaban pensando que ser emprendedor podría molar, y ese era mi principal objetivo. ¡Fue realmente gratificante!"

**FIDEL RODRÍGUEZ BATALLA, Gerente de UNIR Emprende,
Universidad Internacional de La Rioja. Emprendedor en las aulas**

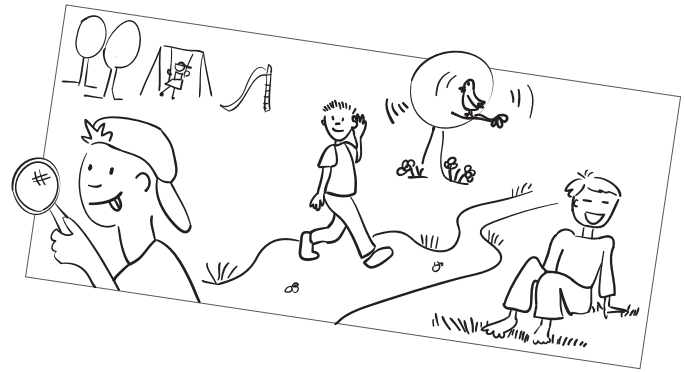
3. estructura del programa



M1

¿Qué es emprender?

- Las cualidades del emprendedor
- Tomamos conciencia de nuestras cualidades
- Conocemos a distintos emprendedores



M2

De la exploración a la idea

- Exploramos y observamos
- Planteamos un reto y le damos solución
- Prototipamos y *testamos* nuestra idea
- Presentamos nuestro proyecto ante terceros



M3

De la idea a la empresa

- La misión y los valores de nuestra empresa
- Nos distribuimos los roles en el equipo
- Construimos nuestra imagen corporativa
- Aprendemos a planificar



M4

¡Las cuentas claras!

- Aprendemos a considerar todos los costes del proyecto
- Hacemos una previsión de gastos e ingresos
- Ejercitamos la comunicación del proyecto



M5

¡La hora de la verdad!

- Presentamos y vendemos nuestro producto o servicio
- Aprendemos de emprendedores de otros colegios
- Hacemos un balance y reflexión de la experiencia

4. resultados

RESULTADOS

El programa **Creamos nuestra empresa** ha sido evaluado por una experta en psicología evolutiva, profesora de la Universidad de Comillas. Se creó una herramienta específica para medir el impacto del programa en los alumnos en lo referente a la adquisición de las cualidades del emprendedor trabajadas sesión a sesión durante el curso escolar.

Se ha evaluado la muestra completa de diez centros participantes, públicos, concertados y privados, un total de 450 alumnos, y se ha contrastado con una muestra equivalente que no participó en el programa (grupo de control).

Los resultados del estudio muestran en los alumnos, con independencia del centro y del profesorado:

- ✔ MEJORA EN LA CREATIVIDAD Y BÚSQUEDA DE OPORTUNIDAD
- ✔ INCREMENTO EN LA PERSISTENCIA EN LA TAREA
- ✔ AUMENTO EN LA INICIATIVA Y LIDERAZGO
- ✔ MAYOR AUTONOMÍA
- ✔ DISMINUCIÓN DEL MIEDO AL FRACASO, LIGADO A UNA MAYOR AUTOCONFIANZA

para ti, ¿qué es emprender?

Es trabajar con tus amigos, esforzarte y aprender.
R. Chen, 6º curso. Colegio Valdefuentes

Empezar una nueva carrera, buscando una nueva meta en la que hay que esforzarse por llegar.
I. Pérez, 5º curso. Colegio Arcángel Rafael

Para mí emprender es crear una empresa de la nada, es decir a partir de cero, y encima, con 11 años.
N. Oro, 6º curso. Colegio Alameda de Osuna

Trabajar un montón de horas, ser muy responsable.
M. Barcén, 5º curso. CEIP Luis Buñuel

Empezar una nueva aventura con tus compañeros.
M. Troyano, 5º curso. CEIP Ramiro de Maeztu

Una forma diferente de hacer las cosas.
R. Calvo, 5º curso de primaria. CEIP Luis Buñuel

Para mí emprender es tener valor y decisión por las cosas.
M.C. Duque, 5º curso. CEIP Luis Buñuel

Para mí es avanzar, crear, cooperar, aprender cosas nuevas, participar...
C. García, 6º curso. Colegio Gaudem

Ponerte una meta y llegar a través de tus recursos.
N. Nombela, 6º curso. Colegio Gaudem

Emprender para mí es llevar algo a cabo y no abandonar.
C. Gonzalves, 5º curso. Fundación Balia (del CEIP Ortega y Gasset)

Es innovar, crear para poner en marcha un proyecto.
M. Cambrezo, 5º curso. CEIP Ramiro de Maeztu

Emprender para mí es querer continuar, estar motivado en algo, estar seguro de mí mismo, trabajar en equipo... algo positivo.
L. Puente, 5º curso. Colegio Internacional Aravaca

Es crear una empresa que sea innovadora, original, con un grupo de personas.
E. López, 6º curso. Colegio Alameda de Osuna

RESULTADOS: QUÉ DICEN LOS ALUMNOS

¿qué has aprendido?

He aprendido a hablar y comprenderme mejor con la gente.
S. Ballesteros, 5º curso. CEIP Ramiro de Maeztu

Tienes que seguir adelante pase lo que pase y solucionar los problemas, porque así vas a conseguir todo lo que te propongas.
L. Fernández, 6º curso. Colegio Alameda de Osuna

Que pase lo que pase no te rindas y que todo lo que hemos hecho nos va a servir en un futuro.
S. Hernando, 6º curso. Colegio Peñalvento

Que aunque seamos pequeños podemos ser más de lo que pensamos.
A. Gárgoles. CEIP Luis Buñuel

Que trabajando con tus amigos y compañeros puedes conseguir todo lo que te propongas.
J. Velasco, 5º curso. Colegio Ábaco

Un montón de cosas útiles para la vida.
I. Pérez, 5º curso. Colegio Arcángel Rafael

Que se puede empezar desde el principio a crear una empresa y que te diviertes mucho haciéndolo.
M. Sánchez, 6º curso. Colegio Valdefuentes

Que hay que currárselo porque el día de mañana hay que hacerlo igual pero de verdad.
5º curso. Colegio Arcángel Rafael

A ver las cosas de otra manera.
R. Calvo, 5º curso. CEIP Luis Buñuel

A respetar y ayudar a mis compañeros y a trabajar en grupo.
A. Martínez, 5º curso. Colegio Arcángel Rafael

He aprendido a trabajar bien con mis compañeros y a hacer las cuentas de una empresa.
M. Pérez, 6º curso. Colegio Alameda de Osuna

Escuchar a mis compañeros, preocuparme por lo que va mal e intentar hacer todas las cosas bien.
M. Barcén. CEIP Luis Buñuel

Que lo que te propongas lo puedes conseguir con sólo poner tu esfuerzo.
J.C. Cabrera. CEIP Luis Buñuel

A trabajar en equipo, organizarme mejor y tener paciencia.
S. Allageme, 6º curso. Colegio Gaudem

5. ¿qué necesito para implementar el programa?

¿QUÉ NECESITO PARA IMPLEMENTAR EL PROGRAMA?

La Fundación Créate ofrece a los centros educativos **formación de docentes, seguimiento** y **asesoramiento, evaluación de resultados,** y los **recursos** necesarios para impartir el programa de manera transversal en las distintas áreas relacionadas con los contenidos del mismo o en horas específicas reservadas para usos multidisciplinares.

El programa se nutre de la **experiencia de emprendedores** que visitan las aulas en tres momentos y de la visita a una oficina bancaria. Asimismo incluye la participación de los alumnos en la **Feria ExpoKids** y la **Ceremonia de Entrega de Premios,** además de otros eventos extraescolares que refuerzan de manera lúdica el aprendizaje en las aulas.

La Fundación ofrece un **acompañamiento de dos años** para la correcta integración del programa en la oferta educativa del centro, para después pasar a formar parte de la Comunidad Educativa Créate, a través de la cual los docentes podrán tener acceso a formación continua, actualización de materiales didácticos, participación en eventos educativos, presencia de emprendedores en las aulas, organización de la visita al banco así como participación en concursos y eventos.

Dicho acompañamiento implica la comunicación semanal de la Fundación con el centro, comunicación que podrá ser presencial, por teléfono o vía correo electrónico.

La Fundación ofrece la participación en un **foro *online*** para docentes, padres y alumnos, donde podrán obtener información adicional, aclarar dudas, comentar cualquier aspecto del programa y sobre todo compartir experiencias con el objetivo de ampliar el aprendizaje.

EVALUACIÓN

Además del seguimiento periódico, la Fundación ha desarrollado una herramienta estadística que permite la evaluación de la integración de las cualidades del emprendedor por parte del alumnado en su paso por el programa.

Alumnos y profesores completan una serie de tests al inicio y final del programa que permiten la posterior evaluación y extracción de resultados.

A QUIÉN NOS DIRIGIMOS

Nos dirigimos a los docentes. Si eres un centro educativo, una institución con competencias en materia de educación o cualquier entidad pública o privada en capacidad de impartir o fomentar el programa educativo, si lideras un colectivo o grupo de centros, nos dirigimos a ti.

El programa de la Fundación Créate puede implantarse en centros públicos, privados y concertados. Los centros presentarán un máximo de dos docentes por línea hasta un máximo de 6 por centro. Asimismo, proponemos la figura de un coordinador del programa en los casos de tres o más líneas por centro. Los docentes serán quienes reciban la formación e impartan el programa en los colegios.

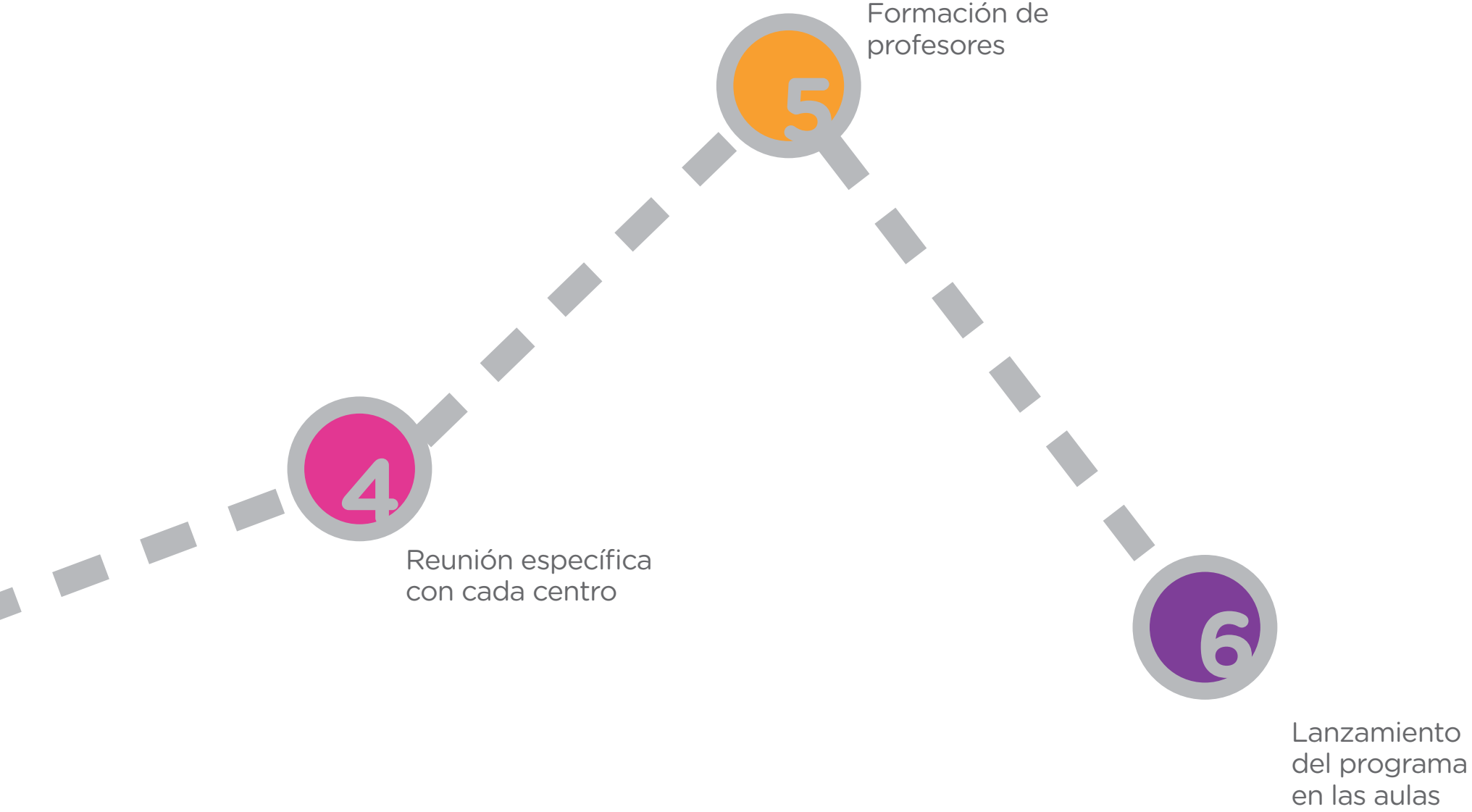
¿CUÁNDO Y DÓNDE SE IMPARTE?

El programa Creamos Nuestra Empresa se imparte en la escuela en el último ciclo de educación Primaria (5º o 6º), de octubre a mayo ocupando dos sesiones de 45 minutos semanales.

En tres momentos concretos el programa se desarrolla fuera del aula: la visita al banco, el ExpoKids y la Ceremonia de Entrega de Premios. Aparte de estas tres sesiones, los alumnos desarrollarán algunas actividades fuera del aula como la entrevista a un emprendedor o la exploración en su entorno.


1
Solicitud de
Información
2
Sesión
informativa
3
Selección de centros
educativos

¿QUÉ NECESITO PARA IMPLEMENTAR EL PROGRAMA?



1. Solicitud de Información

Los centros educativos interesados pueden realizar una solicitud de información e inscripción en www.fundacioncreate.org o escribiendo a create@fundacioncreate.org. En dicha inscripción se deberá aportar la siguiente información:

• Comunicación del equipo directivo, del coordinador de ciclo o jefe de estudios exponiendo su motivación y compromiso en la participación en el programa, así como el curso escolar, número de alumnos y profesores que desean participar.

• Información relativa al centro escolar, oferta educativa, participación en otros programas educativos o de integración, y cualquier información relevante del centro.

2. Sesión informativa

La Fundación convocará a los centros docentes a una sesión informativa en la que se explicará el contenido y desarrollo del programa, y se responderán dudas y comentarios. En la misma sesión se formalizará la solicitud de participación por parte del centro educativo.

3. Selección de centros educativos

La Fundación realizará la selección de centros educativos tras valorar los siguientes criterios:

a. Motivación y compromiso del centro y de su personal docente.
b. Capacidad de integración en la oferta educativa del centro.
c. Prioridad a los centros con pocos recursos y con alumnos en riesgo de abandono escolar.
d. Bilingüismo.
e. Centros con proyectos de inclusión educativa con alumnado con necesidades educativas especiales.

4. Reunión específica con cada centro

La Fundación se reunirá con los docentes de cada centro educativo para la elaboración de un calendario de trabajo, para la mejor adecuación del programa en el centro, el establecimiento de la comunicación entre ambas instituciones y otros aspectos metodológicos y logísticos.

5. Formación de profesores

La formación de docentes consta de 50 horas (20 horas presenciales y 30 horas no presenciales). Una vez completada la formación, los docentes pasarán a formar parte de la Comunidad Educativa Créate, recibiendo materiales, recursos educativos y seguimiento por parte de la Fundación. En el caso de la Comunidad de Madrid, la formación está reconocida por la Consejería de Educación, Juventud y Deporte; en el caso de otras CCAA, la Fundación tramitará el reconocimiento de la misma caso por caso.

6. Lanzamiento del programa en las aulas

Previamente al comienzo del curso, los centros educativos recibirán el material y recursos necesarios para la implementación del mismo, así como un listado general y por sesiones de los materiales que deberá preparar el centro. Todos los materiales son muy sencillos y de uso habitual en los colegios.

COSTE DEL PROGRAMA

Implementación directa por parte de la Fundación Créate

El coste del programa para los centros educativos está subvencionado por la Fundación en un 75% y dependerá del tamaño del centro. De esta manera, el coste de la implantación por curso escolar (la implantación dura dos años) es el siguiente:

- Colegios de una línea: 1.250 euros.
- Colegios de dos líneas: 2.300 euros.
- Colegios de tres líneas: 3.200 euros.
- Colegios a partir de cuatro líneas: 4.100 euros.

La Fundación Créate no sólo subvenciona un 75% del programa en todos los centros, sino que además ofrece becas para centros de escasos recursos que debidamente lo acrediten.

Existe además la opción de búsqueda de apadrinamientos de centros escolares, para lo que la Fundación asistirá al centro en la presentación y acreditación del Programa ante terceros.

Transferencia a un grupo de centros o región

La transferencia del programa educativo a una institución que lo imparta y lidere ante un grupo de centros educativos o región, se estudiará en cada caso y el coste estará ligado a la magnitud del proyecto, el número de centros y alumnos objetivo de dicha transferencia.

6. preguntas frecuentes

PREGUNTAS FRECUENTES

¿En qué tipos de centros se puede implantar el programa?

Puede implantarse en todos los centros educativos públicos, privados o concertados y entidades que trabajen con colectivos de alumnos de manera regular y que presenten los requisitos para un desarrollo adecuado del programa. (Ver sección acerca de implantación del programa).

¿A qué edades va dirigido el programa?

El programa va dirigido a alumnos de tercer ciclo de educación primaria (5º y 6º curso) de 10 a 12 años de edad.

¿Por qué se empieza tan pronto con la educación en actitudes emprendedoras?

El último ciclo de educación primaria es el momento idóneo en el desarrollo cognitivo, emocional y social del niño para que los aprendizajes conductuales se fijen y les acompañen el resto de su vida.

¿El programa se imparte en horario escolar o extraescolar?

Se imparte en horario escolar, de manera transversal o en horas específicas que los centros dedican a usos multidisciplinares (talleres, tutorías, etc.).

¿Qué beneficios aporta el programa al profesor?

El programa ofrece una herramienta que potencia y fomenta el trabajo en los objetivos pedagógicos; una manera diferente de enseñar, que genera motivación y entusiasmo en los alumnos por aprender.

¿Y a los Centros?

A los centros educativos les aporta una vía para preparar a los ciudadanos de un futuro cambiante e incierto, donde la educación en valores y actitudes tiene mucha relevancia. Contribuye al trabajo en habilidades y competencias necesarias en el mundo profesional del futuro.

¿Qué dedicación requiere el programa al profesor?

Los profesores participantes en el programa asistirán a una formación de 20 horas presenciales antes de comenzar a impartirlo en las aulas. Para la correcta implantación se necesitan dos sesiones semanales de 45 minutos en las aulas.

¿Cómo puedo conseguir el material para impartir el programa?

La Fundación Créate facilita a los profesores los manuales del profesor y recursos didácticos durante el periodo de formación previo a su implantación.

¿Qué medios técnicos necesito en el aula para impartir el programa?

El programa se imparte con materiales de uso habitual en las aulas. Para el material audiovisual habrá que prever un proyector, ordenador o similar.

¿Qué papel juegan los padres en todo esto?

Los padres y tutores tienen un papel importante como facilitadores de las actividades que se desarrollan fuera del ámbito escolar (como la exploración) para fomentar la autonomía de los alumnos.

¿En qué Comunidades Autónomas se puede implantar el programa?

En todas las comunidades del territorio español.

¿El programa tiene algún coste?

Sí. El coste del programa para los centros educativos está subvencionado por la Fundación en un 75% y dependerá del tamaño del centro. De esta manera, el coste de la implantación por curso escolar (la implantación dura dos cursos) es el siguiente:

- Colegios de una línea: 1.250 euros.
- Colegios de dos líneas: 2.300 euros.
- Colegios de tres líneas: 3.200 euros.
- Colegios a partir de cuatro líneas: 4.100 euros .

La Fundación Créate no sólo subvenciona un 75% del programa en todos los centros, sino que además ofrece becas y apoya en la búsqueda de apadrinamientos para centros educativos con escasos recursos.

¿Qué ocurre si mi centro es bilingüe?

El programa se imparte en español, inglés y en una tercera versión bilingüe. El bilingüismo es un criterio valorado por la Fundación; sin embargo no es un requisito excluyente en ningún caso.

¿Cómo puedo organizar las visitas de emprendedores a mi centro?

La Fundación Créate se encarga de formar y llevar emprendedores, creativos y asesores a las aulas en tres momentos durante el curso. Los centros podrán proponer emprendedores y hacer extensiva esta invitación a la comunidad de padres.

¿Y si tengo dudas y no sé cómo abordar alguna sesión del programa?

La Fundación ofrece seguimiento y apoyo cercano durante los dos años de implantación. La comunicación se establecerá en cada caso -presencial, telefónica o por correo electrónico- con los profesores de cada centro durante este periodo.

Si soy Consejería de Educación o una institución que puede impartir el programa, ¿cómo puedo valorar la implantación en mi colectivo educativo ?

En estos casos lo más adecuado es mantener una reunión específica con la Fundación ya que cada región o colectivo tiene necesidades concretas a valorar. ¡No dudes en ponerte en contacto con nosotros!

¿cuándo comenzamos?



Fundación Créate

José Abascal, 58, 4º dcha
28003 Madrid

create@fundacioncreate.org

Tel: + 34 910 108 862

www.fundacioncreate.org

twitter.com/FundCreate

facebook.com/FundacionCreate


Colegio Arcángel Rafael
Colegio Arcángel Rafael
ueños emprendedores
DE LAS PALABR
COLEGIO ABACO

Y tú que nos acompañas hoy,

¡bienvenido!

© 2013