



Universidad
**Católica de
Valencia**
San Vicente Mártir

LLÉVAME A SERVIR: PROYECTO
INTERDISCIPLINAR PARA FOMENTAR LA
COMPETENCIA EMPRENDEDORA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA

Presentado por:

D^a Lara Ochoa Rodrigo

Dirigido por:

Dr. D. Juan Antonio Giménez Beut

Valencia, a trece de mayo de 2022

Facultad de Magisterio y Ciencias de la Educación
Grado en Maestro en Educación Primaria

Agradecimientos

Una vez finalizado este Trabajo de Fin de Grado, me gustaría dar las gracias a todas las personas que han estado a mi lado a lo largo de esta aventura.

A mi familia y amigos, por apoyarme y aconsejarme. Por haber escuchado con ilusión todo mi proyecto y por haberme motivado en todo momento.

A todas las maestras que me han acogido en sus clases, ya que de ellas he aprendido que ser un profesor emprendedor no es una tarea fácil, pero me han demostrado que no es imposible. Que el esfuerzo y el entusiasmo lo pueden todo.

Me gustaría también, agradecer a todos los docentes que me han impartido clase a lo largo de esta etapa universitaria y en especial a Juan Antonio Giménez, mi director de TFG, por su paciencia, por sus consejos y por guiarme en este proceso.

Gracias a este trabajo, he podido comprobar que todos somos capaces de hacer grandes cosas si nuestra fe se dirige a ayudar a los demás. Por eso, doy gracias a Dios, por ser mi fuente de apoyo y por guiarnos a a hacer el bien.

Índice

Resumen	7
1. Introducción	10
2. Marco Teórico	12
2.1. Aprender a Emprender	12
2.1.1. ¿Qué es Emprender?.....	12
2.1.2. Aprendizaje por Competencias.....	14
2.1.3. Evolución de la Competencia Emprendedora	15
2.1.4. Habilidades Emprendedoras	18
2.2. El Profesor Emprendedor	24
2.3. Metodologías Activas y el Desarrollo de la Competencia Emprendedora	28
2.3.1. Aprendizaje Basado en Proyectos	29
2.3.2. Aprendizaje y Servicio Solidario y la Competencia de Aprender a Emprender ..	32
2.3.3. Aprendizaje Cooperativo.....	34
2.4. Evaluación del Proyecto	34
3. Objetivos	36
4. Metodología	36
5. Aplicación Práctica	38
5.1. Justificación de la Propuesta	38
5.2. Objetivos Generales y Específicos	39
5.3. Contenidos, Criterios, Indicadores y Competencias	39
5.4. Desarrollo de la Propuesta	51
5.5. Metodología	52
5.6. Evaluación	52
5.7. Horario y Temporalización	56
5.8. Desarrollo de las Sesiones	59
6. Conclusión	80
7. Referencias Bibliográficas	83
8. Anexos	87

Índice de anexos

Anexo 1: 10 veces 2.....	87
Anexo 2: Noticias de Ucrania.....	87
Anexo 3: Aplicación Mentimeter	96
Anexo 4: Canción Alma Misionera	97
Anexo 5: Links para la búsqueda de información	97
Anexo 6: Mindmap	98
Anexo 7: ¿Qué es un libro de socios?	99
Anexo 8: Libro de socios	99
Anexo 9: Libro de actas	100
Anexo 10: DAFO personal	102
Anexo 11: Roles	102
Anexo 12: Tarjetas de identificación	104
Anexo 13: Lluvia de ideas	105
Anexo 14: Presupuesto	107
Anexo 15: DAFO del taller	107
Anexo 16: Problemas de cálculo de beneficios	108
Anexo 17: Registro de observación de la elaboración del taller	110
Anexo 18: Diana de coevaluación	112
Anexo 19: Rúbrica de la expresión oral	113
Anexo 20: Rúbrica del mindmap	114
Anexo 21: Lista de chequeo del logo	116
Anexo 22: Tabla de porcentajes para evaluar el libro de actas	118
Anexo 23: Evaluación del profesor	119

Índice de figuras

Figura 1	13
Figura 2	18
Figura 3	20
Figura 4	23
Figura 5	26
Figura 6	31

Resumen

El principal objetivo de este Trabajo de Fin de Grado es analizar la competencia emprendedora en la escuela para exponer la necesidad de incluirla en las aulas.

Desarrollar las habilidades emprendedoras se convierte en una herramienta esencial para hacer frente a los cambios imprevisibles que se producen en la sociedad. A su vez, ser emprendedor permite a los niños desarrollar su creatividad, su perseverancia y su esfuerzo para transformar ideas en acciones. Se llevará a cabo un proyecto interdisciplinar para trabajar la competencia emprendedora a través de la constitución de una empresa social. La propuesta se dirige a los alumnos de sexto de primaria, partiendo de la pregunta de cómo integrar a los niños ucranianos en el centro. En primer lugar, se ha elaborado un marco teórico que abarca una revisión literaria del concepto de competencia emprendedora. En segundo lugar, se ha analizado el papel del profesor en este campo y por último, se desarrollan metodologías activas que fomentan el desarrollo de las habilidades emprendedoras. Finalmente, este Trabajo de Fin de Grado ofrece un proyecto fundamentado en el aprendizaje para el servicio que permite que el alumno desarrolle la competencia emprendedora lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Emprender no se asocia únicamente a la empresa que obtiene un beneficio propio, sino que en el emprendimiento está la base para entregarnos al otro, proponiendo soluciones que mejoren la calidad de vida e influyan en la felicidad de muchas personas.

Palabras clave: competencia emprendedora, profesor emprendedor, metodologías activas, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje para el servicio, habilidades emprendedoras, Educación Primaria.

Abstract

The main objective of this Final Degree Project is to analyze entrepreneurial competence in schools in order to expose the need to include it in the classroom. Developing entrepreneurial skills becomes an essential tool for dealing with the unpredictable changes that occur in our society. In turn, being entrepreneurial allows children to develop their creativity, perseverance, and effort to transform their ideas into action. An interdisciplinary project will be carried out to work on entrepreneurial skills through the setting up of a social enterprise by sixth-form pupils aimed at integrating Ukrainian children into the school. Firstly, a theoretical framework has been developed which includes a literature review of the concept of entrepreneurial competence. Secondly, the role of the teacher in this field has been analyzed and finally, active methodologies that encourage the development of entrepreneurial skills are developed. This Final Degree Project offers a project based on service learning that allows students to develop the skills throughout the teaching-learning process. The sources indicate that the term "entrepreneurship" is not only associated with a company that obtains its own profit, but that entrepreneurship is the basis for giving ourselves to others, proposing solutions that improve the quality of life and influence the happiness of many people.

Keywords: entrepreneurial competence, entrepreneurial teacher, active methodologies, project-based learning, service learning, entrepreneurial skills, primary education.

Resum

El principal objectiu d'aquest Treball de Fi de Grau és analitzar la competència emprenedora a l'escola per a exposar la necessitat d'incloure-la en les aules.

Desenvolupar les habilitats emprenedores es converteix en una eina essencial per a fer front als canvis imprevisibles que es produeixen en la societat. Al seu torn, ser emprenedor permet als nens desenvolupar la seva creativitat, la seva perseverança i el seu esforç per a transformar les seves idees en accions. Es durà a terme un projecte interdisciplinari per a treballar la competència emprenedora a través de la constitució d'una empresa social per part dels alumnes de sisè de primària dirigida a integrar als nens ucraïnesos en el centre. En primer lloc, s'ha elaborat un marc teòric que abasta una revisió literària del concepte de competència emprenedora. En segon lloc, s'ha analitzat el paper del professor en aquest camp i finalment, es desenvolupen metodologies actives que fomenten el desenvolupament de les habilitats emprenedores. Aquest Treball de Fi de Grau ofereix una projecte fonamentat en l'aprenentatge per al servei que permet que l'alumne desenvolupi les capacitats anteriorment esmentades al llarg del procés d'ensenyament-aprenentatge. Les fonts ens indiquen que el terme emprendre no s'associa únicament a l'empresa que obté un benefici propi, sinó que en l'emprenedoria està la base per a lliurar-nos a l'altre, proposant solucions que millorin la qualitat de vida i influeixin en la felicitat de moltes persones.

Paraules clau: competència emprenedora, professor emprenedor, metodologies actives, aprenentatge basat en projectes, aprenentatge per al servei, habilitats emprenedores, Educació primària.

1. Introducción

Actualmente, el mundo es cambiante e imprevisible, las personas debemos enfrentarnos y adaptarnos a él. Estos últimos años nos hemos visto inmersos en una pandemia que ha condicionado nuestra forma de vida. El virus ha cambiado la dirección del timón, que ha girado hacia un realidad donde se ha instaurado una nueva crisis económica, sin haber salido todavía de la anterior.

Como he señalado, el mundo es incierto y el ser humano también; no solo tenemos que hacer frente a las repercusiones de la covid-19, sino que hace apenas unos meses se ha iniciado una guerra devastadora en Ucrania que afecta en muchos ámbitos de la sociedad, como la economía, pero, principalmente, a replantearnos la envidia, el egoísmo y la maldad del individuo. A raíz de esta guerra, están surgiendo iniciativas, organizaciones y proyectos que ponen de manifiesto valores como la solidaridad, la bondad y la entrega. Tanto las innovaciones en el ámbito sanitario como las propuestas que han surgido para ayudar a las personas de Ucrania parten de un espíritu emprendedor, personas que transforman sus ideas en acciones y ponen en marcha un proyecto, siendo conscientes de los riesgos y responsabilidades que ello supone. Está en nuestras manos innovar y buscar las mejores soluciones para resolver los problemas que emergen en nuestro entorno.

En noviembre de 2021, Viaña publicó en El Mundo las cifras de paro que revelaban la situación de desempleo juvenil en España. Entre los jóvenes menores de 24 años, el dato era mayor que el 30%, cifra que superaba al resto de países europeos. Las cifras publicadas por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos mostraban el 9 de noviembre de 2021 que el paro juvenil ascendió a un 30,6%. La cifra en España es casi cinco veces mayor que en países como Alemania.

Asimismo, en último informe GEM (Global Entrepreneurship Monitor) de España los autores del Observatorio del Emprendimiento en España (2021) revelan que la actividad emprendedora total (TEA) se ha reducido de un 6, en el último año. Una de las principales causas de la falta de emprendimiento es el miedo al fracaso (64% de los entrevistados). Además, entre las motivaciones para emprender destaca la escasez de trabajo y no aspectos como marcar la diferencia. Respecto a las condiciones del entorno español para emprender, la educación y formación emprendedora en etapa escolar ha recibido una valoración muy baja.

Por lo tanto, debido a la situación que estamos viviendo ,el emprendimiento cobra un papel fundamental. Emprender es una vía para reducir el paro juvenil y

desarrollar una serie de valores, habilidades y actitudes en la persona que le lleven a proponer ideas innovadoras para hacer frente a las demandas del mundo.

Uno de los retos que tiene la educación es incluir la innovación y el emprendimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles educativos. Es necesario que se desarrolle la competencia emprendedora desde que los niños empiezan la escuela para ser personas resolutivas y creativas, ajustando sus acciones a las adversidades que surgen en el mundo en que vivimos. La asociación GEM recomienda que se fortalezca esta educación en emprendimiento dotando de calidad y cantidad a los programas de creación de empresa que desarrollan competencias y valores desde la infancia hasta la universidad. Debemos tener presente que educar la iniciativa emprendedora y desarrollar la competencia emprendedora es posible. Emprender está presente en nuestra vida, en la actitud que mostramos ante la manera de hacer las cosas y a los retos que se ponen en nuestro camino.

Sin embargo, a lo largo de estos cuatro años de prácticas no he observado un desarrollo efectivo e integral de la competencia en cuestión. En esta línea, se ha planteado este trabajo de fin de grado; para el fomento del emprendimiento y las habilidades a través de la creación de una empresa social cuyo objetivo es integrar a los niños ucranianos en la escuela. Emprender no solo está ligado al mundo empresarial, por esta razón, dada su importancia en el mundo actual se propone este proyecto para desarrollar también en los niños habilidades emprendedoras desde un enfoque social. He elegido un tema tan reciente para poner de manifiesto que los maestros debemos adaptarnos a la realidad y trasladarla al aula para conceder al alumno la oportunidad de participar en la sociedad y proponer soluciones a problemas o necesidades sociales presentes en nuestro entorno.

Todos somos ciudadanos del mundo y está en nuestras manos generar un cambio y ayudar al otro para mejorar su calidad de vida. Como el centro educativo de referencia es un centro cristiano, se han vinculado estas pretensiones con la necesidad de vivenciar el mandamiento de Jesús de amar al otro como él nos ha amado. Así pues, no podemos quedarnos quietos frente a las injusticias, la pobreza o los más necesitados. Ante la situación de la guerra, todos podemos hacer algo para ayudar y, a través de la creación de la empresa social, cada niño podrá aportar su huella, ya que cada pisada genera un camino cuya meta es la felicidad del otro. El proyecto se llamará “Llévame a servir”, pues Jesús nos llama a ayudar a los demás y los niños tendrán que llevarlo a la acción mediante sus ideas solidarias y de fraternidad.

El trabajo se estructura en dos partes claramente diferenciadas. La primera parte, el marco teórico, explica qué es emprender y la competencia emprendedora, haciendo un recorrido de la misma en las diferentes leyes de educación para observar su evolución. También se enumeran las habilidades emprendedoras, se incide en las cualidades que debe tener un profesor emprendedor y en las metodologías activas que fomentan la adquisición de esta competencia. En la segunda parte, se elaborará un proyecto interdisciplinar para fomentar el espíritu emprendedor y la solidaridad dirigido a desarrollar habilidades, conocimientos y actitudes ligadas al emprendimiento en los alumnos. Asimismo, podrán contribuir en el bienestar de los niños ucranianos que están llegando a nuestra ciudad.

2. Marco Teórico

2.1. Aprender a Emprender

Hoy por hoy, muchas sociedades se caracterizan por la incertidumbre y la ambigüedad, donde la concepción de autoemplearse ha adquirido mayor protagonismo, tanto por la necesidad de estabilidad como por la misión de innovar y mejorar la sociedad (Ward, 2017). El emprendimiento es un concepto muy amplio que ha sido estudiado a lo largo de estos años a causa del contexto socioeconómico en el que nos encontramos. Diversos autores proponen distintos enfoques para definir qué es emprender. Es necesario entender este término para poder exponer todo lo que concierne a la competencia emprendedora.

2.1.1. ¿Qué es Emprender?

A lo largo de la historia, el emprendimiento siempre ha estado presente, ha ido evolucionando paralelamente a la humanidad. En los últimos 10 años, ha cobrado importancia a causa de los problemas económicos. Para adaptarse a los nuevos mercados laborales es fundamental y necesario formar a la persona en competencias emprendedoras para hacer frente a las dificultades presentes (Ward et al, 2017).

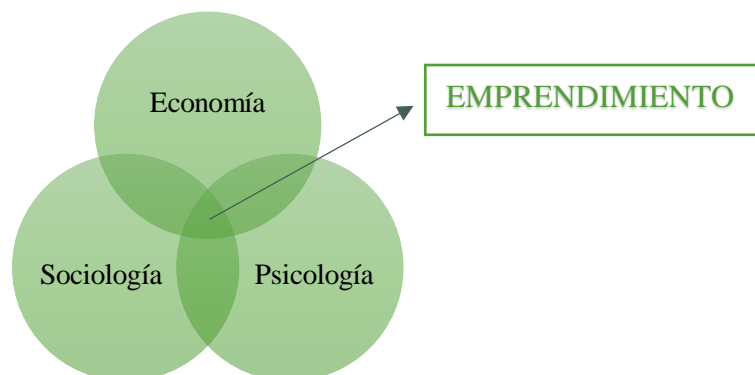
El verbo emprender tiende a asociarse únicamente a la empresa y por consiguiente al campo de la economía. Sin embargo, en su origen proviene del francés *entrepreneur* y significa “pionero”. En este contexto, la segunda acepción que ofrece la RAE de pionero es “persona que da los primeros pasos en alguna actividad humana” (Real Academia Española, s.f., definición 2) y la primera acepción que propone del verbo emprender es “acometer y comenzar una obra, un negocio, un empeño,

especialmente si encierran dificultad o peligro” (Real Academia Española, s.f., definición 1). Las personas durante nuestra vida, tomamos decisiones y surgen ante nosotros situaciones inesperadas que entrañan dificultad, a las cuales debemos hacer frente dando respuestas creativas. Por lo tanto, no puede asociarse emprender únicamente ligado a la creación de nuevas empresas (Fayolle, Gailly y Lassas-Clerc, 2006, como se cita en Paños, 2017).

Asimismo, Sánchez (2011) divide el emprendimiento en tres enfoques: economía, psicología y sociología, como se muestra en la Figura 1. Las tres áreas integradas conforman el emprendimiento en su globalidad. La psicología se ve implicada al determinar las características psicológicas de las personas que emprenden, la economía al mejorar el mercado y la sociología porque contribuyen a que prospere la sociedad.

Figura 1

Enfoque del emprendimiento



Nota. El emprendimiento como interacción de la economía, sociología y psicología. Elaboración propia a partir de *Entrepreneurship as a legitimate field of knowledge*, por J.C., Sánchez, 2011, Psicothema.

Otros autores, como Damián (2013) presentan un doble enfoque del término. Una vertiente es el enfoque utilitarista, que está dirigido a montar una empresa o un negocio; un segundo enfoque dirigido al ámbito social, que recoge el conjunto de habilidades y competencias que caracterizan a un ciudadano activo en la sociedad.

Igualmente, la Comisión Europea (2016) define el emprendimiento como la habilidad de transformar las ideas en acción y se concibe como una capacidad beneficiosa en todos las áreas de la vida, tanto personal, social como profesional.

A través de estas concepciones, comprobamos que emprender engloba muchos campos, más allá del mundo empresarial. La capacidad de emprender nos ha

acompañado a lo largo de la historia y ha permitido encontrar soluciones y propuestas innovadoras para la evolución del ser humano y la sociedad. Según Rodríguez et al (2014), el emprendimiento implica unas habilidades que pueden enseñarse y una actitud que puede desarrollarse, por lo tanto, se puede enseñar y aprender. Emprender implica unas competencias clave que el niño deberá desarrollar a través de conocimientos, destrezas y actitudes.

2.1.2. Aprendizaje por Competencias

El aprendizaje por competencias que conocemos actualmente surge en 1997, gracias a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OECD], que desarrollaron el Programa para la Evaluación Internacional para Estudiantes (PISA). A través de estas evaluaciones se evidenció que el éxito de un alumno en la vida no se fundamenta solamente en las áreas de lectura, matemáticas y resolución de problemas. Por esta razón, surge El Proyecto de Definición y Selección de Competencias [DeSeCo] de la OCDE, que desarrolla un modelo que implica el dominio de más competencias (Orden ECD, 2015).

En primer lugar, el vocablo competencia se define como “la capacidad para resolver problemas en cualquier situación y, especialmente, cuando se trata de situaciones nuevas o diferentes a las ya conocidas, y en diversos contextos de actuación” (Zabala y Arnau, 2014, como se cita en Paños, 2017). En consecuencia, el modelo permite que la persona desarrolle unas habilidades y actitudes a partir de conocimientos, para poder hacer frente a los problemas diversos que puede encontrarse (Rodríguez et al, 2014). Las competencias hacen referencia al saber hacer, un saber que abarca conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes.

Asimismo, Vergara (2020) define una competencia como la capacidad de adaptarse y generar una respuesta a las demandas individuales o sociales, o a la realización de una actividad. Además, afirma que “educar en competencias es dibujar un centro que interviene en su entorno, y que define su modelo relacional, su espacio de participación, los roles de quienes lo habitan y el sueño que les orienta a la acción” (Vergara, 2020, p. 102). Una de las competencias hace referencia al emprendimiento y explicaremos su evolución a continuación.

2.1.3. Evolución de la Competencia Emprendedora

Para comenzar, en El Proyecto DeSeCo ya se define la competencia de actuar de manera autónoma como la predisposición de la persona para dirigir su vida desde la responsabilidad, demostrando un control sobre sus condiciones de vida y de trabajo (Pellicer, Álvarez y Torrejón, 2013). La identidad personal es un aspecto esencial en la vida de la persona, ya que el niño irá construyendo sus valores y reflexionará sobre ellos para actuar con responsabilidad. La competencia expuesta se divide en tres enfoques: la habilidad para actuar dentro del gran esquema, la habilidad de formar y conducir planes de vida y proyectos personales y la habilidad de afirmar derechos, intereses, límites y necesidades.

Posteriormente, el Programa Educación y formación 2010 de la Comisión Europea, en el apartado de competencias claves define concretamente el Espíritu Emprendedor:

Capacidad de provocar uno mismo cambios (componente activo) y la habilidad para aceptar y apoyar cambios producidos por factores externos (componente pasivo). Incluye la aceptación del cambio, asumiendo la responsabilidad de las propias acciones marcando objetivos y alcanzándolos y teniendo motivación por el éxito (Romero y Espasandín, 2016, p. 1226)

Por consiguiente, la competencia emprendedora integra las habilidades que desarrolla una persona para adaptarse ante los cambios y para resolver problemas en el contexto en el que se encuentre. El espíritu emprendedor es necesario para poder evolucionar y participar activamente en la sociedad siendo responsable de nuestras acciones.

En este sentido, debido a las demandas de la sociedad, en el preámbulo de la LOE se recalca que la educación debe proporcionar la capacidad de elaborar respuestas a los cambios constantes que demanda la sociedad, para mejorar la vida del ser humano, tanto individual como colectiva. En España, la educación por competencias aparece definida en la Ley Orgánica de la Educación (LOE, 2006) y entre ellas se define la “competencia para la autonomía y la iniciativa personal”, cuyo objetivo es estimular en la escuela la formación de la identidad personal para encontrar el sentido de la vida, adquiriendo progresivamente la capacidad para elaborar y plantear proyectos personales con el propósito de llevarlos a cabo. No aparece directamente el término emprendimiento, pero entre los fines de la ley se expone que el sistema educativo español se dirigirá al logro de “el desarrollo de las capacidades de los alumnos para

regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como para desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor” (Art.2.6).

Posteriormente, en la Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) se vuelve a subrayar la importancia que tienen la educación, ya que forman personas que participarán en la sociedad. Afirma que “todos los alumnos y las alumnas tienen un sueño, todas las personas jóvenes tienen talento. Nuestras personas y sus talentos son los más valioso que tenemos en nuestro país” (p. 3). Como maestro, debemos despertar estas inquietudes, motivando a los alumnos para que formulen proyectos que contribuyan a mejorar las condiciones económicas y sociales, que requieran esfuerzo y responsabilidad por su parte. En esta reforma hacen hincapié en que la educación es el eje de cambio de nuestra sociedad y economía. En consiguiente, se expresa explícitamente el desarrollo del espíritu emprendedor, así queda modificado el párrafo b del artículo 17 “Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor”. Así pues, observamos que el concepto se amplía en la LOMCE, dado que manifiesta una educación que permite que el niño adquiera una actitud hacia el emprendimiento desde la responsabilidad y la innovación.

A su vez, en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación. En relación con el emprendimiento, la competencia pasa a llamarse “sentido de iniciativa y espíritu emprendedor” (Art.2.6). En la misma, se establece en primer lugar su definición, como la habilidad de convertir las ideas en actos. Además, se enumeran las competencias específicas que será necesario trabajar en la escuela para desarrollarla: la capacidad creadora y de innovación, la capacidad pro-activa para gestionar proyectos, la capacidad de asunción y gestión de riesgos y manejo de la incertidumbre, las cualidades de liderazgo y trabajo individual y en equipo, y el sentido crítico y de la responsabilidad (p. 15).

Por último, en la Ley Orgánica de modificación de la LOE (LOMLOE, 2020) se modifica el artículo 19 que hace referencia a los principios pedagógicos, donde aparece el término emprendimiento social y económico que se pretende trabajar desde todas las áreas. En general, los objetivos en relación con la actitud de emprender son los mismos, pero observamos un énfasis en esta competencia a lo largo de la ley, por ejemplo, en el preámbulo se reconoce la necesidad de atender al desarrollo sostenible en relación con

lo establecido en la Agenda 2030. A tal efecto, es primordial proporcionar conocimientos, actitudes, capacidades y valores para que el alumno pueda tomar decisiones con criterio y ser un ciudadano activo en la sociedad, siendo capaz de aportar soluciones a los problemas que tendrán que afrontar. Asimismo, en el perfil de salida del alumnado se recoge esta competencia con el nombre de competencia emprendedora, de creatividad e iniciativa. En su conceptualización, destaca que se dirige al desarrollo de un enfoque vital, que permite llevar a cabo acciones a partir de oportunidades e ideas que generen resultados de valor para otros. Las estrategias que describe se relacionan con la visión de detectar necesidad y oportunidades, con el desarrollo de un pensamiento crítico que permita analizar el entorno, con el uso de la creatividad y la reflexión ética y constructiva para crear ideas y despertar en el niño las ganas por aprender. También, con la capacidad de tomar decisiones, afrontar riesgos, colaborar con los otros, desde la motivación y la empatía y elaborar habilidades para comunicarse y negociar con el objetivo de llevar las ideas a la acción, a través de la realización de proyectos sostenibles de valor social, cultural y financiero. Además, se establecen los descriptores básicos que el alumno tiene que alcanzar al completar la educación primaria:

- Reconoce necesidades y retos a afrontar y utiliza destrezas creativas para identificar y proponer ideas y soluciones originales, tomando conciencia de las consecuencias y efectos que estas ideas puedan generar en el entorno.
- Identifica fortalezas y debilidades propias para llevar a cabo ideas emprendedoras, se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos para resolver problemas de la vida diaria, elige los recursos materiales y humanos a su alcance, que le son necesarios para llevar a cabo las ideas propuestas a la acción, haciendo uso de estrategias de colaboración con otros y trabajo en equipo.

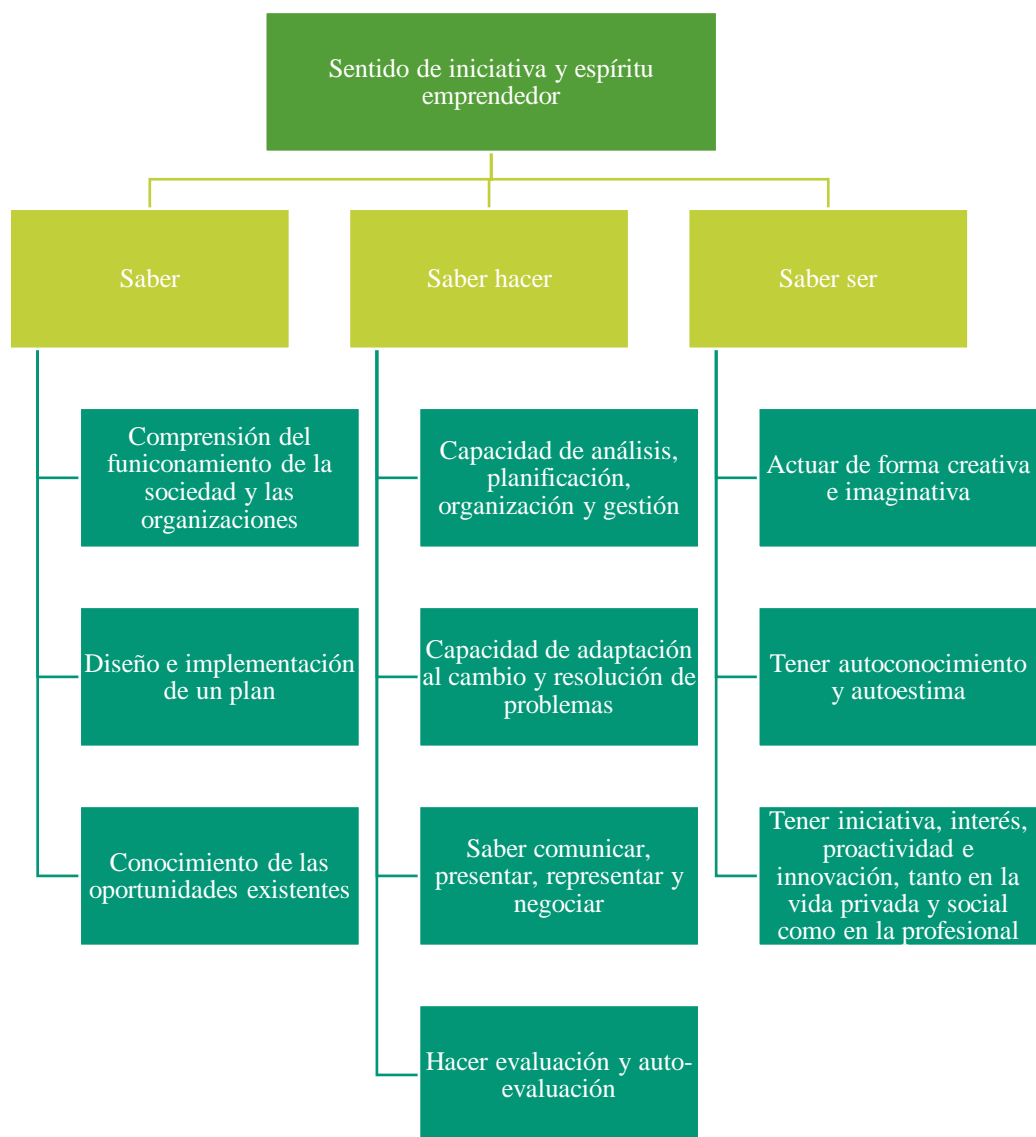
Se inicia en el proceso de creación de ideas valiosas, asume retos con responsabilidad, realiza las tareas planificadas, cooperando con otros y en equipo para llevarlas a cabo valorando el proceso realizado, así como el resultado obtenido y considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender. (Perfil de salida del alumnado, LOMLOE, pp.18-19).

2.1.4. *Habilidades Emprendedoras*

Las competencias se dividen en tres tipos de saberes, como hemos expuesto anteriormente. Por lo tanto, la competencia emprendedora abarcará el saber, el saber hacer y el saber ser. El Portal del Sistema Educativo Español ofrece la división de cada saber en las siguientes habilidades.

Figura 2

Habilidades emprendedoras



Nota. El gráfico representa la competencia emprendedora dividida en el saber, el saber hacer y el saber ser. Elaboración propia a partir de *Sentido de Iniciativa y espíritu emprendedor*, por Ministerio de Educación y Formación Profesional (s.f.), Educagob.

Para poder desarrollar el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el alumnado, será necesario presentarles conocimientos para que conozcan cómo

funcionan las sociedades y organizaciones empresariales, cómo se diseña un plan y conocer las oportunidades existentes. Igualmente, respecto al saber hacer es necesario desarrollar habilidades como la organización, la capacidad de resolver problemas adaptándose a los cambios, desarrollar la comunicación y evaluar y autoevaluar las propuestas. Finalmente, dentro del saber ser se incluye la creatividad y la imaginación como ejes principales, en un marco de autoconocimiento y autoestima, esencial para poder llevar a cabo cualquier proyecto, y no se puede olvidar la importancia de despertar la iniciativa en el niño, dirigida a innovar para proponer soluciones eficaces tanto en el ámbito personal como social.

A fin de llevar a cabo el desarrollo de un proyecto emprendedor es necesario determinar cuáles son nuestros objetivos y qué debemos trabajar para alcanzar la competencia. Pellicer, Álvarez y Torrejón (2013) dividen la competencia emprendedora en cuatro indicadores con sus correspondientes descriptores, como se muestra en la Figura 3.

Figura 3

Indicadores y descriptores de la competencia emprendedora



Nota. El gráfico divide la competencia emprendedora en cuatro indicadores que se subdividen en descriptores para desarrollar en el alumnado. Elaboración propia a partir de *Aprender a emprender. Cómo educar el talento emprendedor*, por C. Pellicer, B. Álvarez y J.L. Torrejón, 2013, Planeta.

En el desarrollo de la **autonomía personal**, la autoestima juega un papel fundamental. Para poder llevar a cabo proyectos debemos confiar en nosotros mismos, lo cual implica sentirse valorado por las personas que nos rodean. El docente tendrá que ayudar a los alumnos a configurar su pensamiento positivo hacia sí mismo desde que entra a la escuela, creando un clima donde estén a gusto y sean felices. En este contexto, es importante que el niño tenga oportunidades de afrontar retos que despierten su curiosidad y su disposición de trabajo para resolverlos. Asimismo, podrán comprobar la

repercusión de sus acciones, puesto que será necesario educar la responsabilidad. Además, la motivación de logro es un aspecto que no podemos olvidar, ya que les ayuda a creer en ellos mismos y a luchar por conseguir lo que se proponen; de lo contrario, hay muchos niños que tienen miedo al fracaso y tratan de pasar desapercibidos. Este aspecto influirá negativamente en sus proyectos y en su percepción hacia sí mismo. Para finalizar, en este indicador encontramos la gestión del trabajo. En la escuela se ha de ofrecer al niño recursos para que aprenda a planificarse y organizarse, con el fin de que realice propuestas con criterio, es decir, tomando decisiones asumiendo sus consecuencias.

Respecto al **liderazgo**, Pellicer, Álvarez y Torrejón (2013) no contemplan el término desde el punto de vista de un jefe que manda, sino a la capacidad de dirigir nuestras decisiones y ser capaz de explicárselas a los otros. Para ello, el niño tendrá que desarrollar habilidades comunicativas que le serán muy útiles en todos los aspectos de su vida, como argumentar, convencer o negociar. La acción de negociar suele relacionarse únicamente con el ámbito empresarial, pero estos autores exponen que en nuestro día a día utilizamos habilidades de negociación frecuentemente, dado que todos ofrecemos diferentes perspectivas de una misma realidad y tratamos de defenderlas para que la decisión final beneficie al máximo de personas posible.

La **innovación** es un proceso del cual no podemos prescindir para construir la competencia emprendedora del niño, no solo ligada a la empresa y al beneficio económico. Cada vez más, observamos la innovación dirigida al mundo social y al beneficio colectivo. La educación ha de tenerlo en cuenta y posicionar un aspecto tan relevante como la creatividad en el centro de las programaciones. Los niños tienen que experimentar la a través del entorno y las posibilidades que ofrece el maestro como una experiencia colectiva y transversal. El ser humano es creativo por naturaleza, no existen personas que nacen creativas y otras que no. La creatividad puede educarse, se va haciendo, puesto que significa un proceso investigador que se da en el interior de la persona, que se formula preguntas que derivan en hipótesis, que han de comprobarse. Para desarrollar la innovación en el alumno es necesario impulsar el desarrollo creativo, pero también influyen otros factores. La visión de futuro es primordial para establecer metas a largo plazo, que vayan más allá de la realidad actual y que no se limiten solamente a resolver los problemas que nos afectan en primera persona. El sentido crítico es necesario para que los alumnos respondan a las situaciones con fundamentos adecuados; el profesor se convierte en un modelo para que los alumnos desarrollen su

criterio a través de la búsqueda de la verdad, la ciencia, el conocimiento de los valores que debemos respetar y siendo conscientes de la realidad social a la que se exponen. La gestión al cambio se ve envuelta en esa perspectiva, ya que ser innovador implica adaptarse a las circunstancias y aceptar las consecuencias de nuestras acciones, modificando nuestra conducta y autoevaluando nuestro comportamiento. Para progresar, los cambios son una realidad a la que han de enfrentarse y deberán aceptarlos para poder gestionarlos, sin perder la motivación y la visión positiva para hacerles frente. Finalmente, para configurar un cerebro creativo es fundamental la actitud que muestra la persona en el proceso, el entusiasmo que engloba la iniciativa personal, la cual es el motor que debe permanecer encendido. El alumno tiene que verse envuelto en actividades donde puedan efectuar sus propias ideas y proyectos.

Por último, para poder realizar un proyecto que desarrolle la competencia emprendedora en la escuela, se pone de manifiesto el manejo de **habilidades empresariales**. En la Educación Primaria, hemos observado que no se muestran directamente conocimientos de economía, pero consideramos que es importante que los alumnos vayan tomando conciencia de su papel activo en la sociedad y cómo funciona el mundo laboral. Así pues, estos autores manifiestan que, para desarrollar la autonomía, el liderazgo y la innovación, se pueden realizar tareas relacionadas con la actividad económica. De modo que, los alumnos creen y gestionen empresas donde tendrán que organizar los recursos materiales y humanos y tomar decisiones analizando la situación, con el fin de proponer diferentes enfoques a la hora de actuar. Por tanto, tendrán que aprender conceptos económicos y financieros adecuados a su nivel. Pellicer, Álvarez y Torrejón (2013) expresan que en muchos de los proyectos que se están desarrollando en las escuelas se introducen dos conceptos, la responsabilidad social y el sentido ético. De esta forma, uno de los objetivos se dirige a que las empresas creadas contribuyan a mejorar la sociedad, trabajando los valores en la cultura empresarial. No todo vale para alcanzar el éxito; por lo tanto, es una oportunidad para que los alumnos reflexionen y generen sus criterios desde valores como la solidaridad y la empatía.

Muchos de los enfoques que explican la competencia emprendedora coinciden en las habilidades que tendrán que desarrollarse en el alumnado, como el propuesto por Bacigalupo et ál (2016) en un informe de la Comisión Europea. Entienden el emprendimiento como una competencia que se aplica a todas las esferas de la vida. Permite a los ciudadanos fomentar su desarrollo personal, contribuir activamente al

desarrollo social, entrar en el mercado laboral como empleado o como autónomo, y poner en marcha o ampliar empresas que puedan tener un objetivo cultural, social o comercial. La competencia emprendedora queda dividida en tres áreas que se subdividen en 15 competencias.

Figura 4

Subdivisión de la competencia emprendedora en competencias



Nota. El gráfico muestra las tres áreas en que se divide la competencia emprendedora.

Elaboración propia a partir de *EntreComp: The entrepreneurship competence framework*, por M. Bacigalupo et ál, 2016, Publicación Oficial de la Unión Europea.

Elaboración propia a partir de *EntreComp: The entrepreneurship competence framework*, por M. Bacigalupo et ál, 2016, Publicación Oficial de la Unión Europea.

Todos los autores coinciden en que la competencia emprendedora se adquiere a través de habilidades como la creatividad, la iniciativa o la visión de futuro. De modo que, los proyectos que se realicen en el aula tendrán que tener en cuenta el progreso de estas capacidades. Destacamos de la figura, la importancia del trabajo en equipo y el aprendizaje a través de la experiencia. También, el desarrollo de un pensamiento ético y sostenible. Para que el alumno pueda adquirir todas las competencias, el profesor tendrá que ofrecerles oportunidades para desarrollarlas de manera vivencial y significativa. El papel del docente es fundamental, ya que debe ser un ejemplo que muestre una actitud

empresarial, un referente para sus alumnos. En el siguiente apartado explicaremos detalladamente la importancia de su figura en un proyecto emprendedor.

2.2. El Profesor Emprendedor

Nuestro objetivo como maestro debe dirigirse a formar ciudadanos emprendedores que participen activamente en la sociedad, para suscitar una huella social y económica en el futuro (Ward, 2017). Esta tarea se podrá llevar a cabo si el docente muestra una actitud emprendedora, motivado hacia el cambio y que presente sus propios proyectos. Por tanto, es necesario que se estimulen las capacidades emprendedoras desde la educación primaria, pero también que siga dándose esta formación en las universidades.

En Europa y concretamente en España, hay una tendencia en la enseñanza sobre emprendimiento que se dirige en su mayoría a los estudios empresariales y económicos (Arruti, 2016). A su vez, en una revisión realizada por Diego y Vega (2016), se revela que no se ha desarrollado en profundidad modelos de progresión que permitan el desarrollo de los valores y competencias propias del emprendimiento a lo largo de las diferentes etapas educativas. Respecto a la formación del profesorado, destacan un claro déficit en relación a la formación inicial del mismo en materia de emprendimiento. Si elaboramos un proyecto para emprender dentro de la escuela, será necesario que en la titulación de magisterio se ofrezca formación en dicho campo para los futuros docentes, a través de la oferta de cursos, seminarios, talleres o conferencias.

En la escuela, evidenciamos una carencia en la utilización de metodologías activas e innovadoras en el aula. Un estudio realizado por Romero y Espasandín (2016) revela que el recurso más utilizado en el aula es el libro de texto. Sin embargo, en esta revisión los cuestionarios desvelan un considerable porcentaje de alumnos que disfrutaban más cuando se les concede responsabilidad en las tareas de clase. Les gusta que el profesor cambie la metodología tradicional para poner en juego su imaginación y creatividad en la tarea encomendada. El profesor no puede perder de vista que “no estamos solo educando en competencias, estamos formando ciudadanos. No estamos enseñando destrezas, sino ayudando a formar personalidades creadoras y buenas” (Marina 2010, p.69).

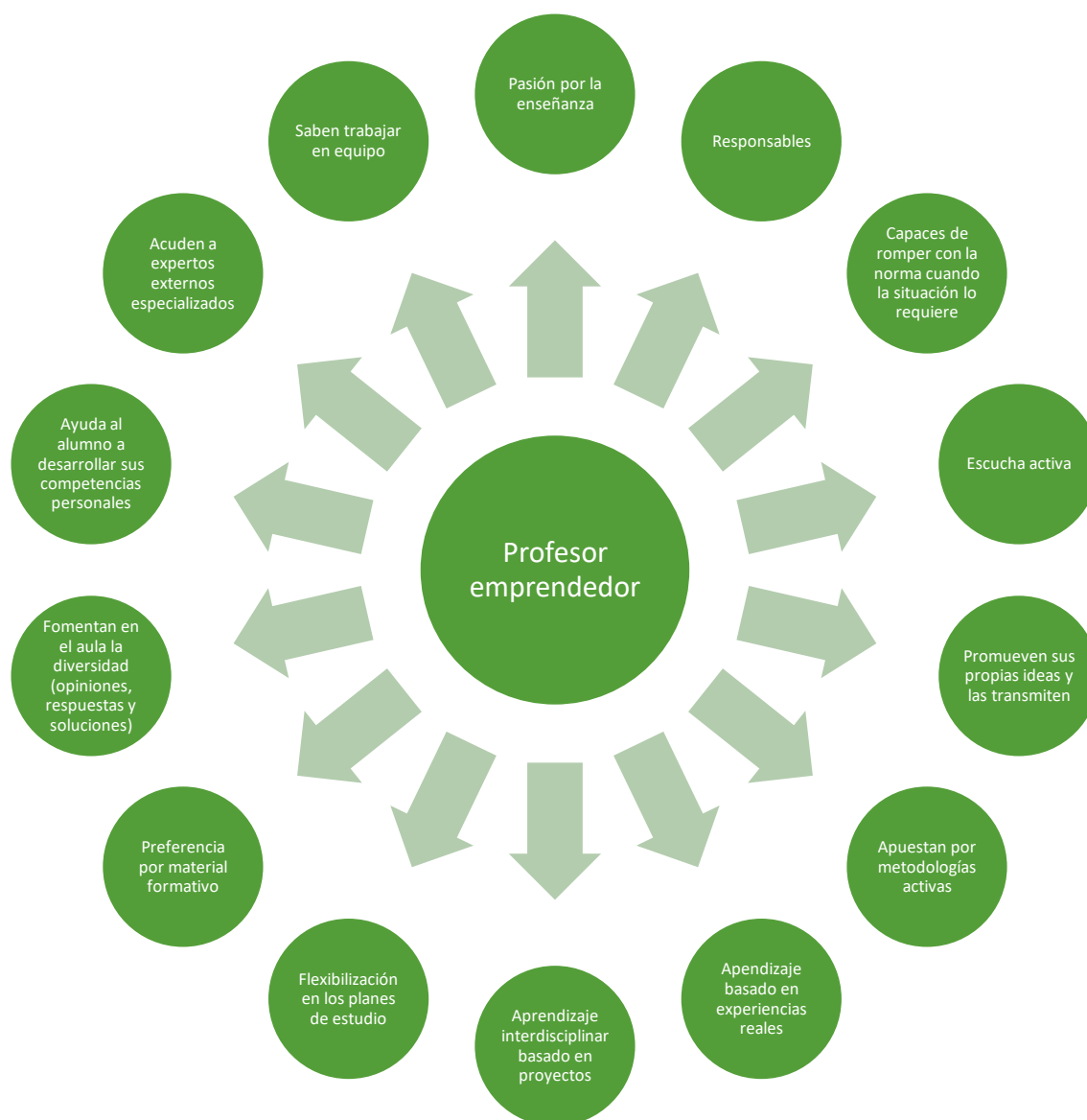
En este sentido, la Comisión Europea (2006) en la Comunicación sobre la aplicación del Programa Comunitario de Lisboa, recalca esta idea, dado que expone que la competencia emprendedora debería estar presente en todas las etapas de aprendizaje,

desde primaria hasta la universidad, sin olvidar la formación profesional secundaria y los centros técnicos superiores. Asimismo, se expresa que “las universidades e institutos técnicos deberían integrar el emprendimiento, desglosado en varias asignaturas, como una parte importante de su plan de estudios, y exigir o recomendar a los estudiantes que sigan los cursos sobre emprendimiento” (Comisión, Europea 2016: 9, como se cita en Arruti, 2016).

Es cierto que no siempre se ha creído que el emprendimiento se puede enseñar. Pero, después de comprobar que sí es posible desarrollarlo, la tarea docente se convierte en el eje central. La educación es la encargada de desarrollar la creatividad, el talento y la capacidad de innovación, rasgos esenciales de una persona emprendedora (Neira et ál, 2021). En el campo del emprendimiento, los profesores tienen un papel crucial, ya que son los facilitadores de aprendizaje y tienen la capacidad de incrementar las ideas que emergen de las mentes de los niños. De esta manera, está en sus manos ayudar al alumno a alcanzar resultados de aprendizaje en relación con el emprendimiento en forma de conocimiento, capacidades y aptitudes.

Dada la relevancia de la figura del profesor en materia de emprendimiento, en los últimos años ha sido estudiado y se ha desarrollado el concepto de *teacherpreneurs*. Según Arruti (2016) son profesores apasionados, seguros de sí mismos, que muestran flexibilidad en sus acciones, son capaces de ir más allá de las reglas impuestas e incluyen aportaciones de expertos en sus clases para ofrecer a sus alumnos experiencias ligadas a la realidad. Los docentes de la escuela “pasan a convertirse en el recurso crítico más valioso de nuestra sociedad, pues deben ser los actores que deben protagonizar el cambio” (De la Fuente, Vera y Cardelle-Elawar, 2012, como se cita en Paños, 2017, p. 37).

Después de justificar la importancia del docente para promulgar el emprendimiento en el alumnado, nos disponemos a determinar con detenimiento las características que definen a un *teacherpreneur* según la Guía del Educador en Educación del Emprendimiento elaborada por la Comisión Europea (2014).

Figura 5*El profesor emprendedor*

Nota. El gráfico evidencia las características que debe poseer un profesor emprendedor. Elaboración propia a partir de *Educación en emprendimiento. Guía del educador*, por Comisión Europea, 2014.

Estas características deberían trabajarlas todos los profesores en su formación y desarrollo como profesionales, para poder llevar a cabo proyectos emprendedores con los alumnos, puesto que se convierten en un referente para ellos. A pesar de la importancia que tiene el docente para desarrollar la competencia emprendedora en el aula, hay mucho trabajo por delante en cuanto a su formación. Un estudio realizado por

Núñez L. y Núñez C. (2018) revela una motivación escasa en el profesorado español hacia la competencia emprendedora. Los docentes más interesados en fomentar el emprendimiento y realizar actividades para desarrollarlo en los centros, habían tenido alguna experiencia en el mundo empresarial. Los datos expuestos, refuerzan el argumento de replantear los planes de estudio en la formación inicial de magisterio para añadir preparación en temas económicos y empresariales, con el objetivo de incluir la competencia en el aula. Aunque la legislación española y la Comisión Europea determinan que la competencia se incluye y se desarrolla desde la educación primaria, todavía observamos carencias en algunos centros. “No basta con una incorporación en el currículo si no cambia la mentalidad y el interés de los principales agentes del cambio: los profesores” (Núñez L. y Núñez C, 2018, p.32).

Por último, para paliar esta situación, la Comisión Europea (2014) ofrece diversas propuestas para fomentar la formación del profesorado en emprendimiento:

- Recibir una formación inicial adecuada en el contexto amplio de la educación en emprendimiento. El profesor deberá desarrollar unas capacidades que le inviten a ser innovadores y emprendedores para poder encender la “chispa emprendedora” en su labor e inspirar a los alumnos.
- Centros de formación del profesorado con estrategia y visión de emprendimiento. El emprendimiento se puede concebir a partir de un enfoque horizontal considerándose como una competencia clave que deben poseer los docentes.
- Un desarrollo profesional permanente de calidad. Para que el docente reciba información actualizada en materia de emprendimiento y puedan ofrecer una educación de calidad.
- Valorar el espíritu emprendedor dentro de la escuela y que el equipo directivo apoye las iniciativas.
- Socios en la comunidad. Es importante que las escuelas establezcan una cooperación con las empresas y las organizaciones de la comunidad para fortalecer sus planes de estudio.
- Redes de enseñanza emprendedora. Es muy enriquecedor que los profesores que participen en la enseñanza y el aprendizaje emprendedores se reúnan para compartir sus experiencias y conocimientos.
- Programas de formación de profesores emprendedores basados en las nuevas pedagogías. Para desarrollar el emprendimiento es necesario utilizar metodologías activas por parte del profesorado, donde el alumno se convierte en el protagonista

del aprendizaje. De modo que, se pueden enseñar las mismas en programas específicos. A continuación, explicaremos de manera detallada en el siguiente apartado algunas de ellas.

2.3. Metodologías Activas y el Desarrollo de la Competencia Emprendedora

Con el propósito de llevar a cabo un aprendizaje basado en competencias y afrontar los cambios continuos a los que se enfrenta la sociedad, las metodologías de enseñanzas han tenido que reinventarse, introduciendo metodologías en las cuales el alumno adquiera un papel más participativo y se convierta en el eje central del aprendizaje, donde el profesor se convierte en el guía que orienta al alumno (Pellicer, Álvarez y Torrejón, 2013). El alumno frente a los cambios en la productividad, el empleo y tecnología tiene que adquirir habilidades que le permitan afrontar esa versatilidad y que desarrollen su actitud emprendedora (Nieto y Martínez, 2021). A pesar de la necesidad de incluir estas metodologías en el aula para abarcar las competencias establecidas, aún existe una predominancia hacia el enfoque centrado en el profesor y el empleo de metodologías tradicionales (Paños, 2016).

Por metodologías activas entendemos, según Márquez (2021), un conjunto de técnicas y estrategias didácticas que se utilizan con un objetivo educativo: que el aprendizaje sea efectivo para el alumno. Una definición formal explica que “una metodología activa es un proceso interactivo basado en la comunicación profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico y estudiante-medio, que potencia la implicación responsable de este último y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes” (López, 2005, como se cita en Márquez, 2021, p. 6). En consecuencia, se centran en el aprendizaje más que en la enseñanza, otorgando relevancia a la comunicación, a la aportación de actividades significativas, a la participación activa del alumno y a su autonomía en el proceso.

Entre las metodologías activas para impulsar el aprendizaje basado en competencias en el aula, la Orden ECD/65/2015 (2015) recomienda el aprendizaje por proyectos, el estudio de casos, los centros de interés y el aprendizaje basado en problemas como las más efectivas para promover una participación activa, basado en la experimentación y el aprendizaje funcional.

Para formar emprendedores, Rivera (2018, como se cita en Nieto y Martínez, 2021) expuso la necesidad de estimular las habilidades y capacidades de los alumnos a través de un aprendizaje caracterizado por la interacción y la puesta en práctica de lo

aprendido, para prepararlos para la acción. Para ello, determina que “tienen que centrarse en la práctica de comportamientos, en el desarrollo de habilidades y en el reforzamiento de los atributos asociados con ser una persona emprendedora” (p.11). La Comisión Europea (2016) afirma se utilizan con mayor frecuencia el aprendizaje activo, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje experimental y las actividades que tienen lugar fuera del aula. El Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2016) añade entre las metodologías para desarrollar el emprendimiento, el aprendizaje y servicio solidario y el aprendizaje cooperativo.

Nuestra propuesta va a consistir en elaborar un proyecto para desarrollar la competencia emprendedora en los alumnos, por lo tanto, vamos a combinar distintas metodologías activas que fomenten el emprendimiento. Nos disponemos a explicar con más detenimiento en qué consiste el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje para el servicio y el aprendizaje cooperativo. Consideramos que la combinación de estas metodologías debería estar presentes en un proyecto de emprendimiento, en vista de los beneficios y aprendizajes que aportan a los alumnos.

2.3.1. Aprendizaje Basado en Proyectos

Cobo y Mariella (2017) definen el Aprendizaje Basado en Proyectos (a partir de aquí ABP) como una metodología que impulsa la colaboración de los alumnos para hacer frente a una determinada problemática, proponiendo propuestas entre todos. Un proyecto hace referencia a un conjunto de actividades que se interrelacionan con el objetivo de generar productos, servicios o comprensiones para resolver los problemas planteados o satisfacer necesidades, a partir de los recursos proporcionados. Los autores explican que esta metodología promueve en los alumnos beneficios como la planificación del trabajo en equipo para lograr metas comunes, la escucha hacia los demás para comprobar otros puntos de vista y ofrecer los propios, la negociación de compromisos y toma de decisiones, la evaluación de su organización y de su trabajo como equipo y el planteamiento de soluciones y propuestas creativas e innovadoras.

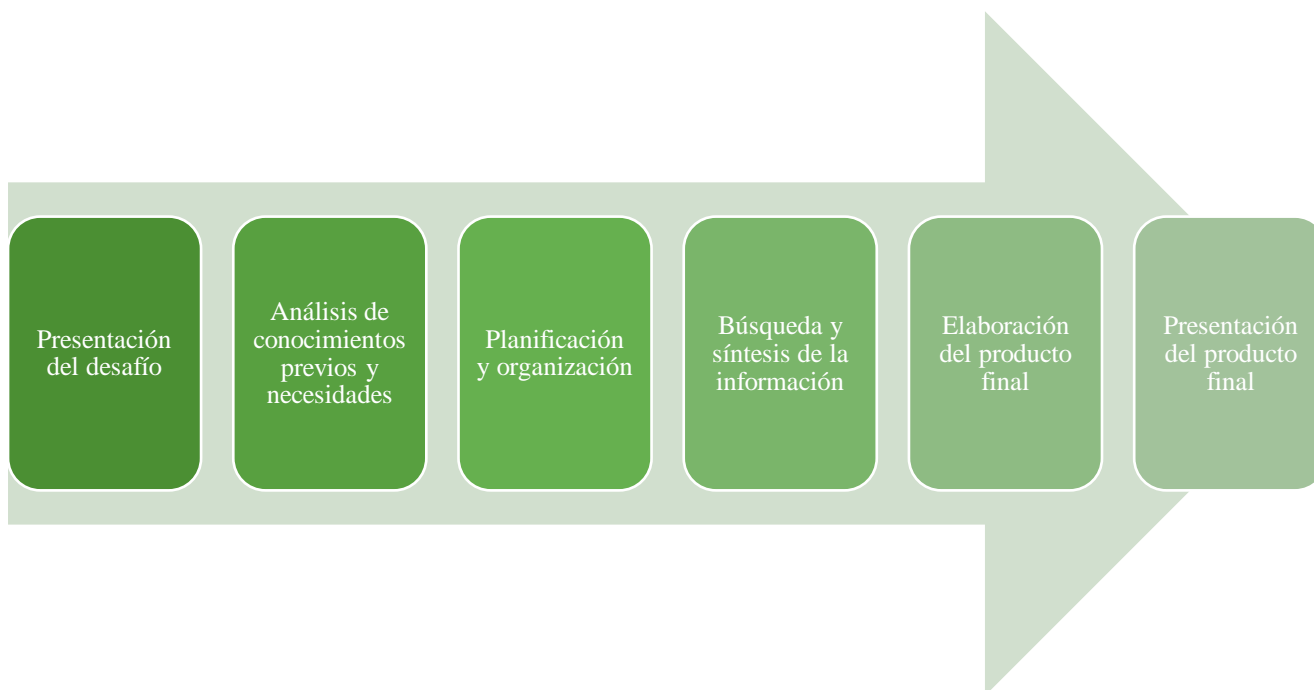
Esta metodología tiene como objetivo guiar de forma constructiva a los alumnos, con la finalidad de que desarrollen el conocimiento conjuntamente a través de una comunicación e interacción organizada y formativa (Fajardo y Gil, 2019). Por lo tanto, el aprendizaje cooperativo también está presente a lo largo del proceso para encontrar las mejores soluciones. Según Toledo y Sánchez (2018) permite el desarrollo del sentido crítico y de la autonomía, dado que promueve que el alumno investigue,

analice y proponga sus propuestas para dar respuestas a una pregunta o un desafío, destrezas necesarias para adquirir una competencia emprendedora. Además, influye en la motivación del alumnado, que se implica al ser partícipe de todo el proceso y sobre todo si el proyecto se desarrolla bajo problemas reales de su contexto (Herrera, 2017, como se cita en Nieto y Martínez, 2021).

Para que el maestro planifique el proyecto, Vergara (2020), en relación con la elección del tema, expone que tengamos cuidado para no confundir motivación con un tópico que sea un artefacto de seducción, sin conexión con la realidad. Es necesario que se relacione con el entorno real del niño. Posteriormente, debemos recurrir al currículo para comprobar si podemos trabajar con el proyecto contenidos curriculares. Además de los contenidos, el docente planteará el desarrollo de procesos de pensamiento superiores para fomentar habilidades como el pensamiento crítico o creativo. Es importante que se propongan estrategias de aprendizaje que permitan entrenar las habilidades y que conecten el aprendizaje con la realidad del mundo. Hacemos referencia a estrategias como el aprendizaje cooperativo, plantear hipótesis, asumir riesgos o dialogar, entre otros.

Para desarrollar los objetivos educativos del proyecto, el autor manifiesta la necesidad de desarrollar las habilidades blandas (*soft skills*) que permiten potenciar capacidades para adaptarse al mundo cambiante. Son la base para que el cerebro del niño sea flexible, crítico y creativo. Por este motivo, el ABP es una gran herramienta para fomentar en el niño un aprendizaje para la vida. Las exigencias de la sociedad actual revelan la necesidad de entrenar en las escuelas procesos como “la creatividad, la resolución de problemas o el pensamiento crítico, o lo que es lo mismo, la capacidad racional de evaluar” (Vergara, 2020, p.99).

Para poder realizar un proyecto con los alumnos, es necesario conocer los pasos que debemos seguir para elaborarlo. La iniciativa PLANEA de UNICEF (2020) estructura el proceso en seis pasos para trabajar con la metodología ABP:

Figura 6*Proceso de elaboración de un proyecto*

Nota. El gráfico representa la cronología de un proyecto emprendedor. Elaboración propia a partir de *El Aprendizaje Basado en Proyectos en PLaNEA Características, diseño, materiales e implementación*, por UNICEF, 2020, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

1. En la presentación del desafío se explicará el proyecto a los alumnos, que puede ser determinado tanto por los docentes como por niños a partir de sus inquietudes. El desafío deberá estar vinculado al contexto real y puede ir ligado a una carencia, que requiere nuestra actuación, de alguna institución u organización de la ciudad. Es importante tener presente la necesidad de captar la curiosidad de los alumnos desde el inicio. Vergara (2020) incide en la presentación del proyecto desde un detonante que sitúe al alumno en un contexto que haga temblar su burbuja de confort, que le provoque y cuestione sus criterios. El desafío le animará a generar una acción, ya su realidad se tambalea, le propone emprender un viaje que será la aventura del aprendizaje. Esta es la forma de provocar en el alumnado la iniciativa de emprender un proyecto.
2. El análisis de conocimientos previos y necesidades es muy importante para comprobar lo que los alumnos saben sobre el tema. De modo que, podremos identificar posibles conflictos cognitivos. En este punto es donde realizaremos

también una valoración de los contenidos que debemos aprender para poder elaborar nuestras respuestas.

3. En la fase de planificación y organización se establecen las tareas que son útiles y eficaces para planificar el trabajo y determinar cómo van a organizarse. Aquí se recalca la importancia de planificar la búsqueda de información para que el niño comprenda la necesidad de preparar con antelación las acciones que se van a llevar a cabo.
4. En la etapa de búsqueda y síntesis de información los niños investigan y construyen nuevos conocimientos; se dan cuenta de los conocimientos que ya tenían y lo que les falta por aprender. Los profesores acompañan al grupo en todo el proceso interviniendo cuando es necesario y los niños buscan ayuda cuando la necesitan.
5. En la elaboración del producto final el alumno ya está preparado para utilizar todos los conocimientos que ha descubierto para dar respuesta al desafío, es decir para desarrollar el producto final. El tiempo de esta fase puede variar dependiendo del producto que se quiere crear. En esta etapa el funcionamiento del equipo es clave.
6. La última fase corresponde a la presentación del producto final donde los equipos muestran sus creaciones a un público, que pueden ser amigos, familia, otros docentes e incluso organizaciones externas a la escuela. Es el momento de presentar el trabajo realizado y responder a preguntas. Estos autores explican que el aprendizaje es mucho más significativo para el alumno cuando su fin no es hacer un examen y recibir una calificación. Se ha comprobado que los alumnos se preocupan más por la calidad del trabajo si tienen que presentarlo a un público real.

2.3.2. Aprendizaje y Servicio Solidario y la Competencia de Aprender a Emprender

Para desarrollar el proyecto emprendedor, pretendemos darle un enfoque social, ya que los alumnos tendrán que elaborar una empresa social para cubrir una necesidad presente. Por esta razón, cabe explicar detalladamente en qué consiste el Aprendizaje para el Servicio (ApS, a partir de aquí).

El aprendizaje-servicio es un antídoto esencial para el mundo crecientemente aislado de la realidad virtual y simulada que los niños experimentan en la clase y en sus hogares, frente al televisor o a su ordenador. Darles a los jóvenes una

oportunidad para una participación más profunda en la comunidad los ayuda a desarrollar el sentido de la responsabilidad y solvencia personal, alienta la autoestima y el liderazgo, y sobre todo permite que crezcan y florezcan el sentido de creatividad, iniciativa y empatía. (Rifkin, como se cita en Batlle, 2013, p. 4)

Según Batlle (2013), el ApS es aprender haciendo el bien al otro. Esta autora afirma que esta metodología dirige la creatividad a mejorar el mundo y nuestro entorno. Esta práctica acerca a los niños al mundo real para que pongan en práctica su capacidad emprendedora para resolver problemas. Como maestros debemos mostrarles confianza, es una oportunidad para que colaboren los docentes con las entidades sociales de un territorio.

Mendia (2011) afirma que las iniciativas de ApS recogen las características de un proyecto emprendedor y los elementos para trabajar la competencia emprendedora en el aula. En el proceso se desarrolla la creatividad, el sentido de iniciativa, el compromiso, el liderazgo, la perspectiva de futuro, la confianza en uno mismo, la capacidad de asumir riesgos, la perseverancia y el positivismo ante la propuesta, componentes propios de una actitud emprendedora. Gracias a estas cualidades, el proyecto confiere a la iniciativa una visión social, más allá del beneficio propio, caracterizada por hacer el bien al otro, por favorecer a otras personas sin recibir nada a cambio. Este enfoque aporta al proyecto emprendedor el valor de la solidaridad, la alteridad, la equidad y la honestidad. Estos valores hay que desarrollarlos a partir de la vivencia, concediendo a los niños la oportunidad de ponerlos en práctica en sus acciones cotidianas a fin de configurar su personalidad.

Ramírez y Pizarro (2005, como se cita en Fernández, 2020) afirman que “no es una actividad extracurricular ubicada en el tiempo libre de los estudiantes (como sería un voluntariado o una acción solidaria espontánea), sino que es una forma de desarrollar los contenidos curriculares” (p. 255). Es una metodología que puede utilizarse en el aula para desarrollar los contenidos que plantea la ley de manera que el alumno constituya su persona a partir del servicio a los demás.

En esta línea, conectamos el ApS con la enseñanza religiosa. La asignatura de Religión muestra a los alumnos, a través de sus contenidos, la misión que Dios nos ha encomendado a través de Jesús. Salir de uno mismo, darse al otro y llevarlo a la acción significa poner en práctica lo que Jesús nos ha enseñado. Quienes utilizan la metodología de Aps pueden colaborar para generar un cambio en el mundo y hacer de

este un lugar mejor (Fernández, 2020). En la biblia encontramos la siguiente frase “hay mas felicidad en dar que en recibir” (Hch, 20, 35), dado que la felicidad se alcanza cuando uno sale de sí mismo y se da a los demás, ser feliz no se limita a tener bienes materiales, sino a ponerse al servicio de quienes nos necesitan.

2.3.3. Aprendizaje Cooperativo

A raíz del confinamiento, muchas escuelas tuvieron que reinventarse para poder llevar a cabo las clases desde casa. Hemos observado el uso de aplicaciones como *Teams* para facilitar la comunicación. La comunicación y la relación entre docentes y discentes era complicada, lo cual dificultaba el aprendizaje. De hecho, muchas mejoras en herramientas tecnológicas se dirigen a que la forma de comunicarse a través de ellas sea más eficiente (Vergara, 2020). En los centros, los profesores han reflexionado sobre la importancia que tiene la relación cara a cara con sus compañeros y con sus alumnos. En este contexto, el aprendizaje cooperativo, el cual no podía realizarse adecuadamente desde casa entre los niños, está siendo más valorado después de esta etapa.

Vergara (2020) explica que aprender es algo social. Nuestra vida gira en torno a las relaciones que establecemos con otros seres humanos. Si aprender nos prepara para la vida, el niño tiene que desarrollar en la escuela habilidades sociales y comunicativas para establecer relaciones con los demás en diferentes ámbitos, formal e informal. Para llevar a cabo un proyecto, la persona nunca actúa sola, sino que cuenta con la colaboración y el apoyo de otros, en otras palabras, el conocimiento se construye gracias a la cooperación. “Vivir, mirar, entender, reflexionar, compartir y actuar son seis verbos indisolubles en el aprendizaje” (Vergara, 2020, p.73)

Estas metodologías estarán presentes en el proyecto emprendedor que se realizará en el centro. Utilizaremos en su planteamiento la metodología basada en proyectos como eje de elaboración y el aprendizaje-servicio para ligar el emprendimiento con la solidaridad, de manera que los alumnos desarrollen la competencia emprendedora creando una empresa social dirigida a ayudar a los demás, cooperando con sus compañeros.

2.4. Evaluación del Proyecto

“Minuto a minuto, debemos diseñar una rutina de evaluación -o, lo que es lo mismo, reflexión- sobre el aprendizaje de forma que se convierta en la espina dorsal del

proyecto. Esto puede cambiar las escuelas desde la innovación que provoca el ABP”. (Vergara, 2020, p.77)

Martínez y Aragay (2020) hacen hincapié en que la evaluación se realice a lo largo de todo el proceso como una fase transversal . Los alumnos realizarán coevaluaciones y autoevaluaciones a lo largo de la propuesta para tomar consciencia de su proceso. Cuando finaliza el proyecto, tendrán que llevar a cabo una reflexión sobre su evaluando su trabajo cooperativo, la calidad del producto final, lo que han aprendido, las habilidades que han trabajado y la visión de futuro del mismo. Los alumnos deben sentirse orgullosos de lo que han conseguido y sentirse motivados para futuras iniciativas. El profesor debe guiar a los alumnos en este proceso de evaluación.

La evaluación de un proyecto debe abandonar la de un modelo de enseñanza tradicional, donde se centra solamente en los resultados de aprendizaje que el docente pretende obtener en relación a los contenidos. La misión del ABP es generar una acción desde la vida y el entorno del alumnado, dar valor a los contenidos y llevar a cabo acciones sobre el entorno que sean interesantes y útiles para el niño. Por lo tanto, la evaluación debe contemplarse como una herramienta de aprendizaje, no solo para asegurar la adquisición de contenidos.

Vergara (2020) se refiere a la evaluación que predomina en las escuelas como “un acto de etiquetado” (p.74). La evaluación se aleja de un carácter formativo y se limita a juzgar el aprendizaje que deriva en etiquetarlo. Por el contrario, evaluar debería concebirse como la oportunidad de reflexionar sobre el propio proceso de enseñanza-aprendizaje. La evaluación tiene que servir para aprender, convirtiéndose en una herramienta formativa.

Para desarrollar la evaluación de un proyecto, este autor propone algunas características que conviene seguir:

- La objetividad no tiene cabida en la evaluación.
- Hay que triangular medios, que hace referencia al uso de diferentes instrumentos de evaluación para medir el aprendizaje, ya que los instrumentos de evaluación son subjetivos.
- Triangular agentes para evaluar. La valoración del proceso educativo por medio de varias personas otorga fiabilidad a la evaluación. Por ejemplo, el docente debe hacer partícipes a los alumnos del proceso, a través de instrumentos como la autoevaluación y la coevaluación.

- Mediante la evaluación el alumno tiene que aprender. Por lo tanto, el alumno reflexiona sobre su propio aprendizaje, donde el diálogo cobra un papel fundamental.
- Evaluar no puede limitarse a valorar únicamente si el alumno ha adquirido un contenido, ya que, el aprendizaje incluye a la persona en su conjunto, que se relaciona con los demás.
- La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el proyecto, no darse únicamente al final.

3. Objetivos

El propósito de este Trabajo de Fin de Grado es incidir en la importancia de incluir la competencia emprendedora en los centros.

Objetivo general:

- Elaborar un proyecto interdisciplinar basado en la simulación de una empresa social para fomentar la competencia emprendedora en el alumnado de sexto de primaria.

Objetivos específicos:

- Profundizar en los aspectos teóricos en los que se fundamenta la competencia emprendedora y las habilidades que requiere desarrollar.
- Analizar la situación de la competencia emprendedora en la escuela
- Conocer el papel del profesor emprendedor.
- Presentar metodologías para fomentar el emprendimiento en el aula.

Todo ello se realiza con la finalidad de promover en los niños el interés por el mundo que les rodea, haciendo énfasis en la ayuda a los más necesitados.

4. Metodología

Como se ha indicado anteriormente, el Trabajo de Fin de Grado presenta dos apartados claramente diferenciados, pero al mismo tiempo vinculados. El primero está compuesto por el marco teórico redactado a partir de una revisión bibliográfica, con el objetivo de obtener toda la información necesaria para poder realizar la propuesta.

Hemos partido de un tema que captase la pasión y el interés por investigarlo, pero del cual no se poseía toda la información precisa para abarcarlo en su totalidad. Después de indagar sobre el emprendimiento, comenzamos a comprobar cómo algunas

ideas previas que teníamos eran erróneas. Así, comprendimos la necesidad de recurrir a la búsqueda de información y la importancia de utilizar fuentes fiables y contrastarlas.

En dicho proceso, hemos filtrado la información a partir de palabras clave para encontrar la que más se ajuste a lo que queríamos plasmar: “competencia emprendedora” y “educación primaria”, “profesor emprendedor”, “aprendizaje por proyectos” y “educación primaria”, “proyectos” y “emprendimiento”, “emprendimiento” y “aprendizaje para el servicio”. Hemos intentado que los documentos fueran lo más recientes posible y que no excediesen los 5 años de publicación. Algunos de ellos son más antiguos porque aportan definiciones de conceptos que nos han resultado más precisas y útiles. Los buscadores que hemos utilizado han sido Google Académico, Dialnet y EBSCO. Además, hemos recurrido a bibliotecas virtuales de algunas universidades para acceder a diferentes artículos.

Para citar en el trabajo hemos recurrido a las normas APA 7, utilizando en su mayoría citas indirectas y en una menor cantidad citas directas con información que hemos considerado relevante. Asimismo, hemos elaborado la referencia bibliográfica correspondiente.

Una vez finalizada la búsqueda, hemos procedido a ordenar los documentos y libros por temáticas, con el fin de organizar el índice del marco teórico. Posteriormente, a medida que leíamos hemos sintetizado las ideas más relevantes en un documento para poder redactar la información de manera cohesionada y con coherencia. Después de leer una cantidad suficiente de artículos hemos comenzado a redactar, intentando reflejar toda la información seleccionada, siendo fieles a las fuentes.

En relación con la segunda parte del trabajo, el proyecto emprendedor interdisciplinar, hemos tenido en cuenta el diseño del mismo, cuidando las tablas para facilitar la comprensión. A su vez, hemos añadido todos los anexos necesarios para poder llevarlo a cabo en el aula. Al principio, partimos de la idea de la realizar un proyecto emprendedor dirigido al área de ciencias sociales, pero después pensamos que podíamos ampliarlo incluyendo más áreas.

Después de analizar cómo hemos obtenido la información, concluimos que se trata de un trabajo con carácter analítico descriptivo, dado que analizamos conceptos y metodologías reales, siendo fieles a las fuentes originales. Respecto a su carácter descriptivo, hemos elaborada una lista de referencias bibliográficas para que cualquier persona interesada pueda recurrir. En definitiva, el objetivo de nuestra propuesta es

ofrecer referencias, recursos y herramientas para poder desarrollar la competencia emprendedora en el centro.

5. Aplicación Práctica

5.1. Justificación de la Propuesta

Tal y como se ha comentado anteriormente, la razón por la cual elaboramos un proyecto emprendedor es para impulsar en los niños habilidades como la creatividad, la resolución de problemas y el sentido crítico. En una sociedad tan cambiante como la nuestra, es necesario que las personas tengan un impulso que les ayude a generar un cambio en el mundo, a participar activamente en él y a proponer soluciones innovadoras.

Hemos seleccionado como metodología principal el aprendizaje por proyectos, ya que el alumno cobra protagonismo en todo el proceso. Esta participación activa aumenta su motivación y su implicación. En un proyecto, el niño tiene que poner en juego habilidades que irán desarrollando su competencia emprendedora. A su vez, este implica un aprendizaje cooperativo donde los niños tendrán que trabajar en equipo para dar soluciones y elaborar el producto final.

El proyecto se sostiene bajo una base social, dado que va dirigido a que los alumnos elaboren propuestas para integrar a los niños ucranianos en la sociedad. Como maestros debemos adaptar el aprendizaje a la realidad en que vivimos. Por este motivo, hemos decidido apostar por esta iniciativa que incluye también el aprendizaje para el servicio dentro de la escuela con el propósito de que los niños se dirijan sus acciones a hacer el bien al otro.

La intervención se realizará de manera interdisciplinar y transversal entre las áreas de Ciencias Sociales, Lengua Castellana, Educación social y cívica, Matemáticas e Inglés. La transversalidad, según Jauregui (2018) enriquece la educación conectando los diferentes saberes de forma significativa. El fin es que la realidad cotidiana esté presente en la escuela para desarrollar competencias para la vida. Del área de Religión, no trabajamos los contenidos específicos que se proponen para sexto de primaria, pero se estimula de forma global que los niños pongan en práctica la misión de Jesús y puedan ver en los más necesitados a Dios, desde la entrega a los demás.

5.2. Objetivos Generales y Específicos

El objetivo general que se plantea con esta propuesta es el siguiente:

- Desarrollar la competencia emprendedora y las habilidades que implica a través de la creación de una empresa social.

Después de determinar el objetivo general, enumeramos los objetivos específicos que los alumnos deben conseguir:

- Participar activamente en la sociedad
- Integrar a los niños ucranianos
- Diferenciar entre los distintos tipos de empresa
- Conocer cómo funciona y se estructura una empresa
- Elaborar un libro de actas
- Crear un logotipo
- Crear un taller para integrar a los niños ucranianos
- Elaborar un presupuesto para poner en práctica el taller
- Elaborar un producto para recaudar dinero (para poder realizar el taller)
- Crear un anuncio publicitario
- Interactuar con los niños ucranianos en inglés

5.3. Contenidos, Criterios, Indicadores y Competencias

Para determinar los criterios hemos recurrido a la LOMCE, ya que el currículo de la Comunidad Valenciana redactado a partir de la LOMLOE no ha entrado en vigor todavía. El proyecto será interdisciplinar y abarcará diferentes áreas. A su vez, se pretende incluir las siguientes competencias a lo largo de la propuesta, dado el beneficio que esto supone para el desarrollo del niño:

- CSC: competencia social y cívica.
- SIEE: sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- CAA: competencia aprender a aprender.
- CCL: competencia en comunicación lingüística.
- CMCT: competencia Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- CD: competencia digital.

Presentamos ahora unas tablas con los criterios que se trabajaran de cada área en el proyecto emprendedor. Se incluye el área de ciencias sociales, el área de lengua castellana, el área de inglés, el área de matemáticas, el área de educación artística y el área de valores sociales y cívicos. Cada criterio ha sido modificado para adaptarlo al

proyecto interdisciplinar y hemos determinado los indicadores de evaluación correspondientes a cada uno, asociándolos con las competencias que se trabajan.

Área de ciencias sociales

BLOQUE 1: CONTENIDOS COMUNES			
Criterios de evaluación	Criterios de evaluación modificado	Indicadores de logro	Competencias
BL.1.5.Actuar de modo eficaz en el desarrollo de los trabajos en grupo y con iniciativa participando en la planificación y evaluación de la tarea, responsabilizándose de su rol y de su esfuerzo para lograr metas comunes animando a la participación de todos, haciendo aportaciones constructivas, reconociendo el trabajo ajeno, dialogando para superar discrepancias y destacando el valor de la convivencia	BL.1.5.Actuar de modo eficaz en el desarrollo de los trabajos en grupo y con iniciativa participando en la planificación y evaluación del taller , responsabilizándose de su rol y de su esfuerzo para lograr metas comunes animando a la participación de todos, haciendo aportaciones constructivas, reconociendo el trabajo ajeno, dialogando para expresar sus puntos de vista en las decisiones y destacando el valor de la convivencia.	BL.1.5.1.Muestra iniciativa y participa activamente en la planificación de un taller.	CSC SIEE
		BL.1.5.2.Asume la responsabilidad de su rol y de su esfuerzo en el proyecto.	
		BL.1.5.3.Realiza aportaciones constructivas	
		BL.1.5.4.Utiliza el diálogo para expresar sus ideas y opiniones	

<p>BL.1.6..Interpretar las demandas de las tareas de aprendizaje, mantener la concentración mientras las realiza, mostrar perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades, esforzándose y manteniendo la calma y la motivación, intentando resolver las dudas por sus propios medios haciéndose preguntas y buscando ayuda si la necesita.</p>	<p>BL.1.6..Interpretar las demandas de las tareas de aprendizaje, mantener la concentración mientras las realiza, mostrar perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades, esforzándose y manteniendo la calma y la motivación, intentando resolver las dudas por sus propios medios haciéndose preguntas y buscando ayuda si la necesita.</p>	<p>BL.1.6.1.Muestra perseverancia y flexibilidad ante los retos.</p>	<p>CAA SIEE</p>
		<p>BL.1.6.2.Mantiene la calma ante las dificultades.</p>	<p>SIEE</p>
		<p>BL.1.6.3.Muestra motivación a lo largo del proyecto.</p>	
		<p>BL.1.6.4.Resuelve las dudas de manera autónoma y busca ayuda si la necesita.</p>	
<p>BL.1.7.Planificación, organización y gestión de proyectos individuales o colectivos. Establecimiento de estrategias de supervisión. Selección de la información técnica y los materiales. Toma de decisiones y cálculo de oportunidades y riesgos. Aportación de</p>	<p>BL.1.7.Planificar la realización de un taller estableciendo metas, proponer un plan ordenado de acciones para alcanzarlas, seleccionar los materiales y estimar el tiempo para cada paso, adaptándolo ante los cambios e imprevistos, evaluar el proceso y la calidad del producto final con ayuda de</p>	<p>BL.1.7.1.Selecciona los materiales necesarios para desarrollar su taller.</p>	<p>CAA SIEE</p>
		<p>BL.1.7.2.Planifica la realización del taller y el tiempo que va a necesitar para elaborarlo.</p>	<p>CAA SIEE</p>

soluciones originales a los problemas. Transformación de ideas en acciones. Establecimiento de criterios para evaluar el proyecto y el producto con ayuda de guías. Reconocimiento de los propios errores y aprender de ellos. Mejora del producto y el proceso tras la evaluación.	guías de observación detallando las mejoras realizadas	BL.1.7.3.Adapta el taller ante los cambios e imprevistos.	
		BL.1.7.4.Evalúa el proceso y la calidad del producto final.	
		BL.1.7.5.Planifica en gran grupo la realización de una pulsera solidaria.	
BLOQUE 3: VIVIR EN SOCIEDAD			
Criterio de evaluación	Criterio de evaluación modificado	Indicador de logro	Competencias
BL.3.8.Diferenciar entre las empresas dedicadas a la extracción y producción de materias primas y fuentes de energía de aquellas dedicadas a la producción de bienes de equipo y bienes de consumo	BL.3.8.Conocer qué es una empresa, cómo se constituye y el funcionamiento de la misma, diferenciando las diferentes empresas según el tipo de producción buscando la información mediante links ofrecido por el docente. Por último, distinguir las áreas en que se divide una empresa adquiriendo un rol determinado.	BL.3.8.1.Conoce qué es una empresa y cómo se constituye	CSC
		BL.3.8.2.Diferencia los tipos de empresa según el tipo de producción	
		BL.3.8.3.Distingue las áreas en que se divide una empresa	

Área de lengua castellana

BLOQUE 1: LA LENGUA ORAL. HABLAR Y ESCUCHAR			
Criterios de evaluación	Criterio de evaluación modificado	Indicadores de logro	Competencias
BL.1.1.Participar en debates, coloquios y exposiciones sobre temas de actualidad social cercanos a su experiencia, adaptando diferentes roles y utilizar el diálogo para resolver conflictos interpersonales, escuchando activamente, incorporando las intervenciones de los demás y respetando los sentimientos y el contenido del discurso del interlocutor, exponiendo de forma organizada su discurso y utilizando un lenguaje no discriminatorio.	BL.1.1.Participar en un coloquio ofrecido por una empresa solidaria formulando preguntas y en una exposición oral sobre su taller, adaptando diferentes roles y utilizando el diálogo para resolver conflictos interpersonales, escuchando activamente, incorporando las intervenciones de los demás y respetando los sentimientos y el contenido del discurso del interlocutor, exponiendo de forma organizada su discurso y utilizando un lenguaje no discriminatorio.	BL.1.1.1.Participa en un coloquio formulando preguntas y expresando sus opiniones	CSC CCLI
		BL.1.1.2.Realiza una expresión oral	CCLI
		BL.1.1.3.Utiliza el diálogo para resolver conflictos.	CSC CCLI
		BL.1.1.4.Escucha activamente al otro y respeta los sentimientos y el contenido del discurso del interlocutor.	
BLOQUE 2: COMUNICACIÓN ESCRITA. LEER			
Criterio de evaluación	Criterio de evaluación modificado	Indicadores de logro	Competencias

BL.2.3.Leer en medios digitales de forma autónoma, reflexiva y dialogada para buscar, seleccionar y almacenar información, contrastando la información utilizándola para ampliar conocimientos, dando cuenta de las referencias bibliográficas	BL.2.3.Leer en medios digitales de forma autónoma, reflexiva y dialogada para buscar, seleccionar y almacenar información, contrastando la información utilizándola para ampliar conocimientos a través de una enlaces fiables, dando cuenta de las referencias bibliográficas	BL.2.3.1.Utiliza los medios digitales de forma autónoma para buscar la información que necesita.	CCLI CD
		BL.2.3.2.Contrasta la información seleccionada en diversas fuentes propuestas por el profesor.	CD
BLOQUE 3: COMUNICACIÓN ESCRITA. ESCRIBIR			
Criterio de evaluación	Criterio de evaluación modificado	Indicador de logro	Competencias
BL.3.3.Utilizar, con supervisión la escritura para organizar la información obtenida durante la escucha activa o la lectura reflexiva en diferentes medios de forma contrastada, mediante esquemas lógicos, resúmenes, gráficos y mapas conceptuales o herramientas sencillas de edición y presentación de contenidos digitales, para utilizarla en la redacción de textos o las tareas de aprendizaje	BL.3.3.Utilizar, con supervisión la escritura para organizar la información obtenida durante la la lectura reflexiva en diferentes medios, mediante un mindmap , utilizando los recursos de manera responsable. Además, utilizar la información obtenida durante la escucha activa en las sesiones para completar el libro de actas (diario de sesiones).	BL.3.3.1.Organiza la información obtenida a través de diferentes medios mediante un mindmap.	CAA CD
		BL.3.3.2.Utiliza los recursos de manera responsable	

utilizando los diversos recursos de forma responsable.		BL.3.3.3.Utiliza la información obtenida de la escucha activa para completar el libro de actas.	CSC CD
--	--	---	-----------

Área de inglés

BLOQUE 1: COMPRENSIÓN DE TEXTOS ORALES			
Criterio de evaluación	Criterio modificado	Indicadores	Competencias
BL.1.4.Identificar, de manera autónoma, un repertorio de léxico de alta frecuencia contextualizado en situaciones cotidianas, habituales y concretas relacionadas con los propios intereses, experiencias y necesidades.	BL.1.4.Identificar, de manera autónoma, un repertorio de léxico de alta frecuencia contextualizado en situaciones cotidianas, habituales y concretas relacionadas con la necesidad de explicar su taller a los niños ucranianos.	BL.1.4.1.Identifica, de manera autónoma, un repertorio de léxico oral para poder explicar su taller a los niños ucranianos.	CCLI CAA SIEE

Área de matemáticas

BLOQUE 2: NÚMEROS

Criterio de evaluación	Criterio de evaluación modificado	Indicadores de logro	Competencias
BL.2.1. Interpretar y expresar el valor de números enteros, fracciones y decimales en todo tipo de documentos escritos y situaciones: balances comercial en juegos, rebajas, impuestos, compra-venta de artículos, recibos de teléfono, así como en otro tipo de documentos de su entorno: DNI, el código de barras, para saber explicar el mundo numérico que les rodea.	BL.2.1. Interpretar y expresar el valor de números enteros, fracciones y decimales en la compra-venta de artículos , así como en otro tipo de documentos de su entorno: DNI, el código de barras, para saber explicar el mundo numérico que les rodea.	BL.2.1.1. Interpreta y expresa el valor de números enteros, fracciones y decimales en una situación de compra-venta de artículos.	CMCT CCLI CSC
		BL.2.1.2. Interpreta el valor de los números enteros en documentos de su entorno (DNI, código de barras, precio de los productos) para saber explicar el mundo que les rodea.	
BL.2.2. Operar con los números naturales, decimales y fraccionarios con estrategias de cálculo (estimación, calculadora, propiedades de los números) y	BL.2.2. Operar con los números naturales, decimales y fraccionarios con estrategias de cálculo (estimación) y procedimientos (algoritmos y cualquier app que lo permita)	BL.2.2.1. Opera con los números naturales, decimales y fraccionarios con estrategias de cálculo (estimación)	CMCT CAA CSC

procedimientos (algoritmos y cualquier app que lo permita) más adecuados según la naturaleza del cálculo para evaluar resultados, extraer conclusiones y tomar decisiones en situaciones, por ejemplo, de compra-venta (rebajas, impuestos, presupuestos-reformas...), de logística (distribución de recursos, planificación de viajes...) y otras.	más adecuados según la naturaleza del cálculo para evaluar resultados, extraer conclusiones y tomar decisiones en situaciones, por ejemplo, de compra-venta (presupuesto de su taller).	BL.2.2.2.Evalúa resultados numéricos derivados de las operaciones y toma decisiones para realizar un presupuesto	CMCT
		BL.2.2.3.Evalúa resultados numéricos derivados de las operaciones y toma decisiones para establecer el precio de un producto (problemas de beneficios)	

Área de educación artística

BLOQUE 2: EXPRESIÓN ARTÍSTICA			
Criterio de evaluación	Criterio de evaluación modificado	Indicadores	Competencias
BL.2.2.Realizar producciones artísticas bidimensionales, tridimensionales y mixtas	BL2.2.Realizar un logo, mediante el programa CANVA para conseguir diferentes efectos	BL.2.2.1 Realiza un logo	CEC CAA

eligiendo los materiales y recursos informáticos y tecnológicos más adecuados para conseguir diferentes efectos expresivos con precisión y calidad de ejecución.	expresivos con precisión y calidad de ejecución.	BL.2.2.2.Utiliza recursos informáticos y tecnológicos (CANVA)	CEC SIEE CD
		BL.2.2.3.Muestra precisión y calidad de ejecución en su elaboración	

Área valores sociales y cívicos

BLOQUE 1: LA IDENTIDAD Y LA DIGNIDAD PERSONAL			
Criterio de evaluación	Criterio de evaluación modificado	Indicadores de logro	Competencias
BL.1.2.Identificar la influencia de las emociones y de los sentimientos con un DAFO personal en la habilidad de establecer objetivos y prever los medios para alcanzarlos para analizar las consecuencias de los planes realizados a través de un DAFO del taller, tomar mejores decisiones y desarrollarlos con éxito	BL.1.2.Identificar la influencia de las emociones y de los sentimientos con un DAFO personal en la habilidad de establecer objetivos y prever los medios para alcanzarlos para analizar las consecuencias de los planes realizados a través de un DAFO del taller, tomar mejores decisiones y desarrollarlos con éxito	BL.1.2.1.Identifica la influencia de las emociones de los sentimientos personales elaborando un DAFO personal.	SIEE
		BL.1.2.2.Describe las consecuencias y asume la responsabilidad en los planes	SIEE

		establecidos para desarrollarlos con éxito a través de un DAFO del taller pensado por el equipo.	
BLOQUE 3: LA CONVIVENCIA Y LOS VALORES SOCIALES			
Criterio de evaluación	Criterio de evaluación modificado	Indicadores de logro	Competencias
BL.3.1. Analizar la contribución de los ciudadanos y las ciudadanas a los servicios públicos y los bienes comunes a través de la rutina de pensamiento diez veces dos la situación actual de entrega a los ucranianos, realizando propuestas que mejoren el bienestar del conjunto de la sociedad.	BL.3.1. Analizar la contribución de los ciudadanos y de las ciudadanas a los servicios públicos y los bienes comunes a través de la rutina de pensamiento diez veces dos la situación actual de entrega a los ucranianos, realizando propuestas que mejoren el bienestar del conjunto de la sociedad.	BL.3.1.1. Analiza en qué aspectos contribuyen los ciudadanos y las ciudadanas a los servicios públicos y los bienes comunes.	CSC SIEE
		BL.3.1.2. Realiza propuestas para que los servicios públicos y los bienes comunes ayuden a mejorar el bienestar del conjunto de la sociedad.	CSC SIEE

5.4. Desarrollo de la Propuesta

A los alumnos se les plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo integrarías a los niños ucranianos en el colegio? A raíz de esta cuestión, se les propone buscar soluciones para esta problemática partiendo de la creación de una empresa social sin ánimo de lucro constituida por toda la clase. El fin de la empresa es fomentar la integración de los alumnos ucranianos haciendo actividades con ellos. Por tanto, los niños tendrán que conocer qué es una empresa, los tipos que existen y cómo se constituye. Posteriormente, se dividirá la clase en grupos y cada uno pensará un taller para realizar con los niños ucranianos. Para elaborar dicho taller, los niños necesitarán realizar un presupuesto y tendrán que pensar entre toda la clase cómo conseguir el dinero para poder llevar a cabo la propuesta. La clase elaborará un producto para poder recaudar el dinero, que venderán en la escuela. Una vez tengan el dinero los niños comprarán los materiales que necesitan para elaborar el taller en los comercios locales. El día de “Somos amigos” se distribuirán los talleres por todo el centro y los niños ucranianos podrán participar en ellos junto al resto de los alumnos.

Cada clase de sexto de primaria realizará los talleres una tarde diferente. Así, la iniciativa abarcará tres días donde los niños podrán conocerse y disfrutar juntos. Los niños de sexto de primaria también participarán en los talleres que han creado las otras clases para favorecer la integración de los niños.

Gracias a esta propuesta, los alumnos entran en contacto con el mundo real, se sienten partícipes y perciben que sus acciones son las que generan un cambio. Todo el proceso gira entorno al espíritu emprendedor. Los niños podrán experimentar, crear, equivocarse, resolver problemas, debatir soluciones y entrar en contacto con el mundo del emprendimiento. Este aprendizaje resulta muy útil en un mundo donde nos enfrentamos a un cambio constante, como la situación que estamos viviendo ahora. Los alumnos aprenden a involucrarse en la sociedad y a desenvolverse en el futuro.

El aprendizaje por proyectos permite a los niños que sean protagonistas de su aprendizaje y adquieran autonomía en sus acciones para adquirir responsabilidad tanto en su trabajo individual como en el trabajo en pequeño y en gran grupo. Sin embargo, es el aprendizaje para el servicio el que configura el crecimiento personal de la persona, el que destapa los ojos del niño ante un mundo de injusticias y necesidades, el que pone de

manifiesto el modelo de vida de Jesús, un vida que se entrega el otro, donde los niños vivan ellos mismos que hay más felicidad en dar que en recibir.

5.5. Metodología

Las metodologías utilizadas, como ya hemos expuesto anteriormente, se basan en el aprendizaje por proyectos, el aprendizaje para el servicio y el aprendizaje cooperativo. La propuesta se basa en la creación de una empresa a partir de una problemática social que implica la adquisición criterios que pertenecen al currículo de Educación Primaria.

A lo largo de la propuesta se irán alternando la agrupación individual, en pequeño grupo y en gran grupo para que el alumno adquiere autonomía e independencia, pero aprenda a trabajar en equipo, ya que para generar un cambio siempre necesitamos ayuda del otro. A continuación, la explicaremos detalladamente:

- Aprendizaje cooperativo
- Trabajo individual
- Gran grupo
- Uso de las TICs

5.6. Evaluación

A continuación, adjuntamos una tabla que recoge todos los indicadores de logro relacionados con las evidencias de aprendizaje. La prueba que recogerá todos los aprendizajes es el portafolios que realizan en grupo. Pero, a través de diferentes pruebas de evaluación comprobamos si los alumnos han logrado los indicadores planteados.

INDICADORES	PRUEBA DE EVALUACIÓN	
Muestra iniciativa y participa activamente en la planificación de un taller.	Elaboración de un taller: Diana de evaluación (anexo 19) Escala de valoración (anexo 18)	GESTIÓN Y CREACIÓN DE UNA EMPRESA SOLIDARIA → Se recogerán todos los trabajos realizados en un portfolios.
Asume la responsabilidad de su rol y de su esfuerzo en el proyecto.		
Realiza aportaciones constructivas		
Utiliza el diálogo para expresar sus ideas y opiniones		
Respeto los diferentes puntos de vista de sus compañeros		
Muestra perseverancia y flexibilidad ante los retos.		
Mantiene la calma ante las dificultades.		
Muestra motivación a lo largo del proyecto.		
Resuelve las dudas de manera autónoma y busca ayuda si la necesita.		
Selecciona los materiales necesarios para desarrollar su taller.		
Planifica la realización del taller y el tiempo que va a necesitar para elaborarlo.		
Adapta el taller ante los cambios e imprevistos.		
Interpreta el valor de los números enteros en documentos de su entorno (DNI, código de barras, precio de los productos) para saber explicar el mundo que les rodea.		
Opera con los números naturales, decimales con estrategias de cálculo (estimación)		
Evalúa resultados numéricos derivados de las operaciones y toma decisiones para realizar un presupuesto		

Evalúa resultados numéricos derivados de las operaciones y toma decisiones para establecer el precio de un producto (problemas de beneficios)		
Identifica, de manera autónoma, un repertorio de léxico oral para poder explicar su taller a los niños ucranianos		
Identifica la influencia de las emociones de los sentimientos personales elaborando un DAFO personal.		
Describe las consecuencias y asume la responsabilidad en los planes establecidos para desarrollarlos con éxito a través de un DAFO del taller pensado por el equipo.		
Analiza en qué aspectos contribuyen los ciudadanos y las ciudadanas a los servicios públicos y los bienes comunes.		
Realiza propuestas para que los servicios públicos y los bienes comunes ayuden a mejorar el bienestar del conjunto de la sociedad.		
Interpreta y expresa el valor de números enteros, fracciones y decimales en una situación de compra-venta de artículos.		
Utiliza el diálogo para resolver conflictos.		
Realiza una expresión oral en grupo sobre su taller	Exposición oral del taller Rúbrica (anexo 20)	
Escucha activamente al otro y respeta los sentimientos y el contenido del discurso del interlocutor.		
Conoce qué es una empresa y cómo se constituye		

Diferencia los tipos de empresa según el tipo de producción	Mindmap Rúbrica (Anexo 21)	
Distingue las áreas en que se divide una empresa		
Contrasta la información seleccionada en diversas fuentes propuestas por el profesor.		
Organiza la información obtenida a través de diferentes medios mediante un mindmap.		
Utiliza los medios digitales de forma autónoma para buscar la información que necesita.		
Utiliza los recursos de manera responsable		
Participa en un coloquio formulando preguntas y expresando sus opiniones		
Realiza un logo	Logo de la empresa Lista de chequeo (anexo 22)	
Utiliza recursos informáticos y tecnológicos (CANVA)		
Muestra precisión y calidad de ejecución en su elaboración		
Evalúa el proceso y la calidad del producto final	Libro de actas Tabla de porcentajes (anexo 23)	
Utiliza la información obtenida de la escucha activa para completar el libro de actas		

5.7. Horario y Temporalización

Respecto a la temporalización, modificaremos el horario respetando las áreas de Educación Física, Inglés y Música. Planteamos un horario de sesiones cuyas sesiones tienen una duración de 45 minutos en el horario ordinario, pudiendo ser agrupadas dependiendo de la sesión que se va a realizar.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-9:45	Sesión 1: Llévame a servir	Sesión 4: Visita de una empresa social	Sesión 6: Creamos un logo	Sesión 8: Nuestro taller Salida a los comercios locales	Sesión 9: Analizamos el taller solidario DAFO del taller
9:45-10:30		Educación física			
10:30-11:00	P	A	T	I	0
11:00-11:45	Inglés	Sesión 5: Creamos una empresa social	Sesión 7: División en departamentos y roles DAFO personal	Sesión 8: Nuestro taller Elaboramos un presupuesto	Sesión 9: Analizamos el taller solidario Exposiciones orales
11:45-12:30	Sesión 2: La empresa Búsqueda de información		Sesión 7: División en departamentos y roles Elección de rol	Música	Educación física
12:30-15:00	C	O	M	E	R
15:00-15:45	Sesión 3: La empresa	Inglés	Inglés		

15:45-16:30	Mindmap	Música	Sesión 8: Nuestro taller Planificamos el taller	Sesión 10: ¿Cómo financiamos el taller?	Sesión 11: Visita a un banco
--------------------	---------	--------	--	--	---------------------------------

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-9:45	Organización del puesto de pulseras solidarias.	Sesión 12: Construimos el taller			
9:45-10:30	VENTA DE LAS PULSERAS SOLIDARIAS	Educación física			
10:30-11:00	P	A	T	I	0
11:00-11:45	Inglés → Sesión 13: ¿Cómo nos comunicamos?	Sesión 12: Construimos el taller			
11:45-12:30	VENTA DE LAS PULSERAS SOLIDARIAS		Inglés	Música	Educación física
12:30-15:00	C	O	M	E	R
15:00-15:45		Inglés			

15:45-16:30	Recuento de lo que han ganado y salida para comprar el material necesario	Música	Sesión 14: 6ºA REALIZA SUS TALLERES	Sesión 14: 6ºB REALIZA SUS TALLERES	Sesión 14: 6ºC REALIZA SUS TALLERES
LA SESIÓN 15 se realizará el lunes de la semana siguiente para compartir las conclusiones del proyecto					

5.8. Desarrollo de las Sesiones

SESIÓN 1: LLÉVAME A SERVIR (Motivación inicial y presentación del proyecto)		
Criterios	Indicadores	Competencia LOMCE
VSC.BL.3.1.	VSC.BL.3.1.1.	CSC, SIEE
	VSC.BL.3.1.2.	CSC, SIEE
Contenidos		
<p>Solidaridad y cooperación</p> <p>Implicación de los ciudadanos en el bienestar de la sociedad.</p>		
Actividades		
Tipo de trabajo	Metodología empleada	
Dentro del aula	Clase magistral Rutina de pensamiento	
Desarrollo de la actividad		
<p>- Para comenzar, se les repartirá a los niños una ficha con la rutina de pensamiento “diez veces dos” (anexo 1). Esta rutina consiste en observar una imagen durante un tiempo y escribir diez palabras que te sugieran esa foto. Para ello, se les mostrará a los niños diferentes noticias: titulares e imágenes con personas que están llevando a cabo iniciativas para ayudar a los ucranianos (anexo 2).</p>		

- Posteriormente, se pondrán en común las palabras. A su vez, la profesora irá incluyendo las palabras que dicen en nube de palabras a través de la aplicación mentimeter (de esta manera, las que se repiten aparecen con un tamaño más grande) (anexo 3). Es una forma de que los niños observen de manera visual todas sus ideas. Gracias a la nube de palabras completarán la tabla de al lado con diez palabras más, a partir de las ideas de sus compañeros. Algunas de las palabras que podrán repetirse serán ayuda, entrega, cooperación, equipo, servicio...
- Se visualizará el siguiente video: https://www.instagram.com/tv/Cb5qNNjgtDw/?utm_source=ig_web_copy_link. Trata sobre unos jóvenes universitarios que deciden irse a la frontera de Ucrania y crean un proyecto para ayudar. El objetivo es que cause un impacto en los alumnos y reflexionen sobre la situación que estamos viviendo y la importancia de aportar nuestro granito de arena.
- Después de la reflexión, se llega a la conclusión de que se han creado organizaciones, asociaciones e iniciativas para ayudar a las personas ucranianas. Se lanza la pregunta inicial del proyecto como un reto que se les propone para que ellos puedan colaborar y ayudar ante la situación que estamos viviendo: ¿Y si nosotros creamos una empresa social para integrar a los niños ucranianos en la escuela? bajo el lema del proyecto: Llévame a servir.

Para finalizar la sesión, se explica que este lema hace referencia a la misión que Jesús tiene para nosotros, entregarnos a los que nos necesitan. Se pondrá la canción de alma misionera (anexo 4) para motivar al alumnado.

Organización		
Del aula y de los escolares	Duración / Tiempo estimado	Recursos (humanos y materiales)
Individual	1 hora y media	Ficha con la rutina de pensamiento Ordenador y proyector Aplicación mentimeter Vídeo

		Canción alma misionera
--	--	------------------------

SESIÓN 2 y 3: LA EMPRESA

Criterios	Indicadores de logro
CCSS.BL.3.8.	CCSS.BL.3.8.1 , CCSS.BL.3.8.2, CCSS.BL.3.8.3
CLL.BL.2.3.	CLL.BL.2.3.1, CLL.BL.2.3.2
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> - Clasificación de empresas según el tipo de producción: bienes de equipo, bienes de consumo, extracción de materias primas y fuentes de energía. - *Constitución de una empresa - *La empresa social - Búsqueda, localización y lectura, de información en distintos tipos de textos y fuentes documentales para ampliar conocimientos y aplicarlos en trabajos personales. - Obtención de información de manera guiada mediante herramientas digitales de búsqueda, visualización y reproducción multimedia (navegadores web, visualizadores de documentos, reproductores multimedia, etc.) con dispositivos TIC. - Utilización dirigida de las TIC para localizar, seleccionar, tratar y organizar la información de manera eficiente y responsable, haciendo uso de entornos virtuales, páginas web, prensa local, repositorios digitales y medios audiovisuales. - Técnicas para el tratamiento de la información: mindmap. 	

Actividades		
Tipo de trabajo	Metodología empleada	
Aula de ordenadores y dentro del aula	Aprendizaje cooperativo	
Desarrollo de la actividad		
<ul style="list-style-type: none"> - Por grupos de cuatro (pensados con anterioridad para que sean equitativos), los alumnos investigan en el ordenador una serie de preguntas lanzadas por el docente: ¿Qué es una empresa? ¿Qué tipos de empresas encontramos según el tipo de producción? ¿Qué es una empresa social? ¿Qué pasos hay que seguir para crear una? ¿Qué tres libros son fundamentales en la empresa? ¿En qué departamentos se divide una empresa? - A los alumnos se les proporcionan una serie de enlaces donde puedan buscar y contrastar la información (anexo 5). - Con toda la información deberán elaborar un mindmap. Para explicarlo se utiliza un mindmap que representa cómo realizarlo y diferentes ejemplos (anexo 6). Se les reparte la rúbrica con la que se evaluará el mindmap. 		
Organización		
Del aula y de los escolares	Duración / Tiempo estimado	Recursos (humanos y materiales)
Trabajo en pequeño grupo	1 hora y media : 45 minutos para la búsqueda 45 minutos para organizar la información y elaborar el mindmap	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador - Links - Colores - Lápiz

		- Bolígrafo
--	--	-------------

SESIÓN 4: VISITA DE UNA ORGANIZACIÓN

Criterios	Indicadores	
CLL. BL.1.1.	CLL. BL.1.1.1, BL.1.1.3, BL.1.1.4	
Contenidos		
<ul style="list-style-type: none"> - Situaciones de comunicación dirigidas: coloquios sobre una empresa social que está ayudando a encontrar viviendas a los ucranianos en Valencia. 		
Actividades		
Tipo de trabajo	Metodología empleada	
Salón de actos	Visita de un experto	
Desarrollo de la actividad		
<ul style="list-style-type: none"> - Una organización formada por el director de pastoral del centro Nuestra Señora de El Pilar les dará una charla. - Esta organización se ha dirigido a poner a disposición de los ucranianos viviendas de personas que estaban vacías e incorporar a los niños al centro. - Antes de la charla, los alumnos tendrán que escribir preguntas que quieran hacerle al director, dudas que les hayan surgido de la búsqueda anterior y que les sirvan para completar el <i>mindmap</i>. Así son conscientes en todo momento de su propio aprendizaje. - Cuando acabe la charla, por grupos completan el <i>mindmap</i>. 		

<p>- Todo el material que van elaborando por equipos lo recogerán en un portafolios elaborado por el grupo de trabajo. Se les reparte una carpeta donde incluirán todos los trabajos que irán realizando a lo largo del proyecto. Constará de una portada que podrán realizar en una cartulina.</p>		
Organización		
Del aula y de los escolares	Duración / Tiempo estimado	Recursos (humanos y materiales)
Trabajo individual	30 minutos la charla	- Director de la organización
Pequeño grupo	15 minutos completar el <i>mindmap</i> y presentación del portafolio	- Proyector - Preguntas redactadas por el alumno - Carpetas (Portafolio) - Cartulinas

SESIÓN 5: CREAMOS UNA EMPRESA SOCIAL

Criterios	Indicadores
CCSSBL.3.8	CCSS.BL.3.8.1, CCSS.BL.3.8.3
CLL.BL.3.3	BL.3.3.3
Contenidos	
<p>*Constitución de una empresa</p> <p>*El libro de socios y el libro de actas</p> <p>- Memorización comprensiva de la información debidamente organizada</p>	

- Reflexión de lo aprendido en el libro de actas (diario de sesiones)		
Actividades		
Tipo de trabajo	Metodología empleada	
Dentro del aula	Trabajo en equipo	
Desarrollo de la actividad		
<ul style="list-style-type: none"> - Se elige un nombre para la empresa a través de una votación entre toda la clase. - Se explica a los alumnos qué es el libro de socios y el libro de actas para constituir una empresa (anexo 7) - Se definen los miembros de la empresa que se recogerán en el libro de socios (anexo 8) donde cada niño firmará para garantizar su compromiso. - Se introduce el libro de actas que se utilizará como el diario de sesiones repartiendo una guía para elaborarlo (anexo 9). Al finalizar cada sesión completarán el día correspondiente para dejar por escrito lo que se ha realizado en esa sesión reflexionando sobre lo aprendido. El primer acta hace referencia a los estatutos de la asociación donde se recogerá: el nombre, los fines de la asociación, la duración de la asociación y el domicilio social (lo completarán en conjunto con el resto de la clase). Posteriormente, ya comenzarán la reflexión de esta sesión en la página siguiente. - Se les reparte los criterios y porcentajes que se utilizarán para evaluar el libro de actas (cada alumno incluirá el suyo en el portafolios del grupo). 		
Organización		
Del aula y de los escolares	Duración / Tiempo estimado	Recursos (humanos y materiales)
Gran grupo	1 hora y media	- Libro de socios

Pequeño grupo		<ul style="list-style-type: none"> - Libro de actas (1 pata cada equipo) - Bolígrafo
---------------	--	--

SESIÓN 6: CREAMOS UN LOGO

Criterios		Indicadores
EP.BL.2.2.		EP.BL.2.2..1, EP.BL.2.2
Contenidos		
<ul style="list-style-type: none"> - Creación y manipulación de producciones artísticas mediante recursos informáticos y tecnológicos (programa informático CANVA) 		
Actividades		
Tipo de trabajo		Metodología empleada
Aula de ordenadores		Uso de las TICs
Desarrollo de la actividad		
<ul style="list-style-type: none"> - Con la aplicación CANVA, cada alumno creará un logo para la empresa a partir de diferentes plantillas que ofrece la plataforma. - Los niños presentarán sus logos y se votará el definitivo para la imagen de la empresa social. 		
Organización		
Del aula y de los escolares	Duración / Tiempo estimado	Recursos (humanos y materiales)
Agrupamiento individual	1 hora y media	Ordenadores

SESIÓN 7: DIVISIÓN EN DEPARTAMENTOS Y ROLES

Criterios	Indicadores
CCSS.BL.1.5, CCSS. BL.3.8	CCSS.BL.1.5.2, CCSS. BL.3.8.3
VSC.BL.1.2	VSC.BL.1.2.1
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> - Participación cooperativa en tareas: Ser responsable del bienestar del grupo, participación en la planificación, toma de decisiones y evaluación del grupo, escucha de las aportaciones ajenas y aceptación de otros puntos de vista, asunción de diversos roles, aportación de ideas propias constructivas, reconocimiento del trabajo ajeno, uso de estrategias para resolver conflictos a través del diálogo, fomento de los valores de la convivencia democrática, responsabilizarse del trabajo personal para alcanzar una meta colectiva. Tener Iniciativa. <p style="text-align: center;">*Áreas de una empresa</p>	
Actividades	
Tipo de trabajo	Metodología empleada
Dentro del aula	Aprendizaje cooperativo
Desarrollo de la actividad	
<ul style="list-style-type: none"> - En esta actividad se explica a los niños que para integrar los alumnos ucranianos se va a realizar la tarde “Somos amigos” donde se realizarán diferentes talleres con los niños ucranianos. - Cada alumno rellenará su DAFO personal (anexo 10) para comprender la importancia de conocerse y aportar lo mejor de él al grupo. 	

- En cada grupo se determinarán roles. Estos roles hacen referencia a algunos de los departamentos en los que se divide una empresa para que los niños entiendan que el trabajo en equipo es esencial y que todos tienen una función dentro del mismo. Aunque cada uno sea el encargado de una función, todo el grupo participa en la misma y él supervisa que todo vaya bien. Los roles son: encargado de marketing, de contabilidad, de recursos humanos y el director de la empresa. Las funciones de cada uno se especifican en el anexo 11.
- Cada niño rellena su tarjeta de identificación y escribe las funciones que va a tener siendo consciente de su responsabilidad (anexo 12)
- Al finalizar la sesión rellenarán el libro de actas reflexionando sobre la misma.

Organización

Del aula y de los escolares	Duración / Tiempo estimado	Recursos (humanos y materiales)
En pequeño grupo	1 hora y media: 45 minutos: DAFO personal 45 minutos: Elección de rol	- Libro de actas - Roles y funciones - Tarjeta de identificación - Rotuladores, bolígrafo, lápiz

SESIÓN 8: NUESTRO TALLER

Criterios	Indicadores
CCSS. BL.1.	CCSS. BL.1.6.1, CCSS. BL.1.6.2, CCSS. BL.1.6.3, CCSS. BL.1.6.4
CCSS. BL.1.7	CCSS. BL.1.7.1, CCSS. BL.1.7.2, CCSS. BL.1.7.3
MAT. BL.2.1	MAT. BL.2.1.1, MAT. BL.2.1.2
MAT. BL.2.2	MAT.BL.2.2.1, MAT.BL.2.2.2

Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> - Esforzarse. Constancia y hábitos de trabajo. Capacidad de concentración. Regular la perseverancia, flexibilidad, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de automotivación antes, durante y después del proceso de aprendizaje. Resiliencia: superación de obstáculos y fracasos. Aprendizaje de forma autónoma. Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos. Buscar orientación o ayuda cuando la necesita de forma precisa. - Planificación, organización y gestión de proyectos individuales o colectivos. Establecimiento de estrategias de supervisión. Selección de la información técnica y los materiales. Toma de decisiones y cálculo de oportunidades y riesgos. Aportación de soluciones originales a los problemas. Transformación de ideas en acciones. Establecimiento de criterios para evaluar el proyecto y el producto con ayuda de guías. Reconocimiento de los propios errores y aprender de ellos. Mejora del producto y el proceso tras la evaluación. 	
Actividades	
Tipo de trabajo	Metodología empleada
Dentro del aula	Aprendizaje cooperativo
Fuera del aula (tiendas)	Brainstorming Uso de las TICs
Desarrollo de la actividad	
<ul style="list-style-type: none"> - En grupos de trabajo comienzan a elaborar el taller. En primer lugar, realizan una lluvia de ideas para determinar de qué van a realizar en el taller (anexo 13). Cada uno deberá elegir una temática para su taller: deporte, manualidades, danza, música, juegos de mesa... Esta idea surgirá de los alumnos. - Determinarán recursos humanos, recursos materiales. 	

- Los niños realizan una salida a los comercios locales para ver cuanto podrían costarnos nuestros productos en las diferentes tiendas. Se apuntan en una hoja todos los posibles precios en las diferentes tiendas.
- Después de explicar qué es un presupuesto y algunos ejemplos (anexo 14), los niños elaboran un presupuesto. Si la suma del presupuesto es un número decimal los alumnos tendrán que redondearlo. Pueden recurrir al libro de texto para recordar el redondeo. Por lo tanto, recordaremos previamente conceptos necesarios y practicaremos algún problema.
- Al finalizar la sesión, reflexionaran sobre la misma en el libro de actas.

Organización

Del aula y de los escolares	Duración / Tiempo estimado	Recursos (humanos y materiales)
Pequeño grupo Trabajo individual	45 minutos: planificar el taller 1 hora y media: salida a los comercios locales 45 minutos: elaborar un presupuesto	<ul style="list-style-type: none"> - Libro de texto - Ordenador - Plantilla lluvia de ideas - Plantilla presupuesto - Lápiz, bolígrafo - Libro de actas

SESIÓN 9: ¿CÓMO FINANCIAMOS EL TALLER?

Criterios	Indicadores
CCSS. BL.1.7.	CCSS. BL.1.7.5
MAT. BL.2.2	MAT. BL.2.2.3

Contenidos	
<p>Transformación de ideas en acciones.</p> <p>Planificación, organización y gestión de proyectos individuales o colectivos</p> <p>Selección de la información técnica y los materiales. Toma de decisiones y cálculo de oportunidades y riesgos.</p> <p>Resolución de problemas de cálculo de beneficios en proyectos de trabajo utilizando diferentes estrategias, colaborando con los demás y comunicando oralmente el proceso seguido en la resolución y las conclusiones.</p>	
Actividades	
Tipo de trabajo	Metodología empleada
Dentro del aula	<p>Uso de las Tics</p> <p>Aprendizaje cooperativo</p> <p>Aprendizaje basado en problemas</p>
Desarrollo de la actividad	
<ul style="list-style-type: none"> - El profesor lanza a los alumnos la problemática de que necesitan dinero para llevar a cabo los talleres. Les propone realizar pulseras solidarias y venderlas en el colegio. - Por grupos de trabajo deberán elegir una frase para la pulsera. Por lo tanto se estamparán diferentes frases en las mismas. - El docente propone diferentes establecimientos donde pueda encargar las pulsera de tela y los precios de la misma, para que los alumnos comparen la mejor opción. Después de seleccionar el establecimiento cada niño propone un precio para el producto, calculando el beneficio que obtendría a partir del precio de cada una. Antes de realizar el beneficio, se practican algunos problemas de cálculo de beneficios (anexo 16). - Entre toda la clase se comparan las opciones y se selecciona la opción más adecuada. 	

<ul style="list-style-type: none"> - Para realizar las pulseras, se necesita un inversión inicial, que luego se devolverá del dinero obtenido. - Al finalizar la sesión, los alumnos reflexionaran sobre la misma en el libro de actas. 		
Organización		
Del aula y de los escolares	Duración / Tiempo estimado	Recursos (humanos y materiales)
Gran grupo	45 minutos	Ordenador
Pequeño grupo		Problemas

SESIÓN 10: ANALIZAMOS EL TALLER SOLIDARIO

Criterios	Indicadores
CLL. BL.1.1.	CLL. BL.1.1.2, CLL.BL.1.1.4
CCSS.BL.1.7	CCSS.BL.1.7.3, CCSS.BL.1.7.4
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> - Organización del discurso: exposición coherente, conocimiento de los procedimientos de preguntar y repreguntar, formulación de juicios con claridad y uso de un lenguaje no discriminatorio. - Establecimiento de criterios para evaluar el proyecto y el producto con ayuda de guías - Reconocimiento de los propios errores y aprender de ellos. Mejora del producto y el proceso tras la evaluación. 	
Actividades	
Tipo de trabajo	Metodología empleada

Dentro del aula		Exposiciones orales
Desarrollo de la actividad		
<ul style="list-style-type: none"> - Como ya estarán familiarizados con la herramienta DAFO, se completa un análisis DAFO del taller (anexo 15) que se presentará a los compañeros. - Se les reparte la rúbrica para evaluar la expresión oral para preparar la exposición. - Expondrán por grupos su análisis DAFO del taller para presentar sus ideas de los talleres a la clase y el presupuesto que suponen. - Se reflexiona en el libro de actas sobre la sesión. 		
Organización		
Del aula y de los escolares	Duración / Tiempo estimado	Recursos (humanos y materiales)
Pequeño grupo Gran grupo	1 hora y media para completar el DAFO y prepara la exposición 45 minutos para las exposiciones orales	- Profesor - Alumnos - Rúbrica para los alumnos

SESIÓN 11: VISITA A UN BANCO

Crterios	Indicadores
MAT.BL.2.1	MAT. BL.2.1.2
Contenidos	
<p>Números positivos y negativos</p> <p>El número decimal: descomposición y redondeo.</p>	

*Identificación del mundo numérico en la vida real		
Actividades		
Tipo de trabajo	Metodología empleada	
Fuera del aula	Excursión	
Desarrollo de la actividad		
<ul style="list-style-type: none"> - Para gestionar el dinero de la organización, necesitarían una cuenta bancaria. Para que se familiaricen con este ámbito, se realizará una visita a un banco para que les expliquen cómo funciona una cuenta bancaria, cómo se saca dinero, cómo funciona un cajero automático, etc... - En el libro de actas recogerán la información que les haya resultado interesante de la visita. 		
Organización		
Del aula y de los escolares	Duración / Tiempo estimado	Recursos (humanos y materiales)
Gran grupo	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> - Banco - Tarjeta de crédito - Presupuesto de los niños - Libreta para tomar datos

SESIÓN 12: CONSTRUIMOS EL TALLER

Crterios	Indicadores
----------	-------------

CCSS.BL.1.5	CCSS. BL.1.5.1, CCSS. BL.1.5.2, CCSS. BL.1.5.3, BL.1.5.4, BL.1.5.5
CCSS.BL.1.6	CCSS.BL.1.6.1, CCSS.BL.1.6.2, CCSS.BL.1.6.3, CCSS.BL.1.6.4
CCSS.BL.1.7	CCSS.BL.1.7.1, CCSS.BL.1.7.4
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> - Participación cooperativa en tareas: Ser responsable del bienestar del grupo, participación en la planificación, toma de decisiones y evaluación del grupo, escucha de las aportaciones ajenas y aceptación de otros puntos de vista, asunción de diversos roles, aportación de ideas propias constructivas, reconocimiento del trabajo ajeno, uso de estrategias para resolver conflictos a través del diálogo, fomento de los valores de la convivencia democrática, responsabilizarse del trabajo personal para alcanzar una meta colectiva. Tener Iniciativa. - Esforzarse. Constancia y hábitos de trabajo. Capacidad de concentración. Regular la perseverancia, flexibilidad, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de automotivación antes, durante y después del proceso de aprendizaje. Resiliencia: superación de obstáculos y fracasos.. Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos. Buscar orientación o ayuda cuando la necesita de forma precisa. - Planificación, organización y gestión de proyectos individuales o colectivos. Selección de la información técnica y los materiales. 	
Actividades	
Tipo de trabajo	Metodología empleada
Dentro del aula	Aprendizaje cooperativo
Desarrollo de la actividad	
<ul style="list-style-type: none"> - Los niños habrán traído el material necesario y elaboran todo lo que necesitan para el taller. - Tendremos en cuenta que hay que elaborar el material necesario, la decoración del mismo, carteles... 	

<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos se distribuirán el trabajo entre ellos. - Se reflexionara en el libro de actas cómo se han sentido en la sesión. 		
Organización		
Del aula y de los escolares	Duración / Tiempo estimado	Recursos (humanos y materiales)
Pequeño grupo	2 horas y 25 minutos	- Material necesario para el taller

SESIÓN 13: ¿CÓMO NOS COMUNICAMOS?	
Criterios	Indicadores
LE. BL.1.4	LE. BL.1.4.1
Contenidos	
<p><i>El léxico que se muestra es una ejemplificación, pudiéndose ajustar a la realidad de cada contexto de aula.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación personal: name, age, address, city, phone number, email, nationality. - La escuela y el aula: playground, classroom, art class, music class, polyfunctional room, eating room, computer lab, blackboard, digital board, tablets notebook, book, pencil case, Boards; word posters, picture posters, classroom library, magazines. 	
Actividades	
Tipo de trabajo	Metodología empleada
Dentro del aula	Aprendizaje cooperativo
Desarrollo de la actividad	

Los niños crean un pequeño diccionario con las palabras y expresiones que necesitan para explicar su taller a los niños ucranianos, ya que no conocen el español, pero muchos de ellos sí que hablan inglés.		
Organización		
Del aula y de los escolares	Duración / Tiempo estimado	Recursos (humanos y materiales)
Pequeño grupo	45 minutos	- Diccionario - Cartulinas

SESIÓN 14: “SOMOS AMIGOS”	
Criterios	Indicadores
CCSS. BL.1.5	CCSS. BL.1.5.1, CCSS. BL.1.5.2, CCSS. BL.1.5.3, CCSS. BL.1.5.4, CCSS. BL.1.5.5
Contenidos	
- Participación cooperativa en tareas: Ser responsable del bienestar del grupo, participación en la planificación, toma de decisiones y evaluación del grupo, escucha de las aportaciones ajenas y aceptación de otros puntos de vista, asunción de diversos roles, aportación de ideas propias constructivas, reconocimiento del trabajo ajeno, uso de estrategias para resolver conflictos a través del diálogo, fomento de los valores de la convivencia democrática, responsabilizarse del trabajo personal para alcanzar una meta colectiva. Tener Iniciativa.	
Actividades	
Tipo de trabajo	Metodología empleada
En el patio y aulas del centro	Aprendizaje cooperativo

Desarrollo de la actividad		
<ul style="list-style-type: none"> - A lo largo de una tarde pondrán en practica los talleres que han elaborado. - El docente observará a los niños y evaluará el taller y el trabajo en equipo a través de una rúbrica. - Después de la actividad recogerán en el libro de actas las conclusiones de la puesta en práctica del taller. 		
Organización		
Del aula y de los escolares	Duración / Tiempo estimado	Recursos (humanos y materiales)
Grupos	1 hora y media	<ul style="list-style-type: none"> - Talleres - Niños ucranianos

SESIÓN 15: CONCLUSIONES DEL PROYECTO	
Criterios	Indicadores
CCSS.BL.1.7	CCSS.BL.1.7.4
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> - Establecimiento de criterios para evaluar el proyecto y el producto con ayuda de guías. Reconocimiento de los propios errores y aprender de ellos. Mejora del producto y el proceso tras la evaluación. 	
Actividades	
Tipo de trabajo	Metodología empleada
Dentro del aula	Aprendizaje retrospectivo
Desarrollo de la actividad	

- Los niños autoevalúan su intervención en el proyecto recurriendo al libro de actas y comparten en la asamblea sus conclusiones finales.
- Después se evaluará el trabajo del equipo a través de una diana de evaluación.
- Por último, los alumnos evaluarán el trabajo del profesor.

Organización

Del aula y de los escolares	Duración / Tiempo estimado	Recursos (humanos y materiales)
Pequeño grupo Individual Asamblea	45 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación del profesor por parte de los alumnos - Batería de preguntas - Diana de evaluación

6. Conclusión

Para concluir este Trabajo de Fin de Grado, expondremos las conclusiones extraídas del mismo a fin de incidir en la necesidad y la importancia de desarrollar la competencia emprendedora a lo largo de la educación. Tal y como hemos detallado previamente, el proyecto emprendedor interdisciplinar se dirigirá a los alumnos de sexto de primaria.

La elección del tema de este trabajo surge a raíz de la carencia observada en el desarrollo de la competencia emprendedora a lo largo de estos cuatro años de prácticas. La gran cantidad de contenidos que abarca el currículo y la falta de motivación del profesorado, reducen la posibilidad de proporcionar oportunidades de aprendizaje donde los niños desarrollen sus ideas y puedan llevarlas a la práctica.

Al principio de este trabajo, hemos abordado tanto el concepto de competencia emprendedora, haciendo hincapié en la etapa de Educación Primaria, su presencia en la legislación y su evolución a lo largo de los años, así como las habilidades que debe entrenar el maestro para poder llevar a cabo iniciativas emprendedoras en el aula y las metodologías que favorecen su desarrollo. De modo que, el personal docente debe ser consciente del mundo que nos rodea para comprender la necesidad de que el alumno sea creativo, resolutivo, se adapte a los cambios y proponga soluciones innovadoras. Para hacer frente a la incertidumbre de la sociedad que nos rodea, debemos ser capaces de desarrollar la voluntad para actuar y poder participar activamente en ella.

Asimismo, revelamos que el docente es una figura clave en todo el proceso. Por ello, consideramos esencial que reciba formación en emprendimiento, que esté motivado por crear propuestas innovadoras para servir de ejemplo al alumnado en este proceso de llevar a la acción las ideas que circulan por nuestra mente.

Este trabajo pone de manifiesto que ser emprendedor no solo se limita al ámbito empresarial, sino que permite a las personas ofrecer un bien a los que más lo necesitan, como es el caso de las iniciativas surgidas a raíz de la guerra que está teniendo lugar en Ucrania. Por lo tanto, los alumnos están desarrollando las habilidades emprendedoras en un contexto de hacer el bien para ser conscientes de que tienen la oportunidad de ayudar y hacer felices al otro, sin recibir nada a cambio. Así pues, los niños manifiestan la felicidad que produce entregarse a las personas, está en sus manos generar ese cambio

en mundo repleto de injusticias, que podrá ver la luz gracias a cada huella de solidaridad que cada uno vaya dejando en el camino de su vida.

En lo que respecta al desarrollo del proyecto, se plantea la creación de una empresa social en el aula. Se añade el término social para que los alumnos desarrollen la solidaridad y propongan soluciones que beneficien al otro. En la creación de una empresa se ponen en práctica múltiples habilidades donde la creatividad es un apéndice presente durante todo el proyecto. Las actividades propuestas se dirigen a que el niño tenga que aportar ideas para afrontar diversas problemáticas. Para ello, se utiliza el aprendizaje por proyectos, donde los alumnos tienen que hacer frente a una situación partiendo de desafíos y retos. De este modo, el discente es partícipe de su propio aprendizaje y gracias al rol que adquiere cada miembro del equipo, cada uno conocerá sus fortalezas y debilidades, para poder aportar lo mejor de él mismo al grupo.

En cuanto a la duración del proyecto, hemos intentando que no se prolongara más de dos semanas. En muchas ocasiones los proyectos abarcan un trimestre entero, como suele suceder en Educación Infantil, sin embargo, en primaria -debido a la dificultad para aglutinar una gran cantidad de contenidos bajo un mismo proyecto-, podría ser más adecuado plantear proyectos cortos como alternativa para romper la rutina del aula y lograr que el alumno no pierda la motivación por aprender. Para determinar el tiempo necesario, convendría llevar la iniciativa a la práctica, así comprobaríamos si la realidad se ajusta a la temporalización propuesta, ya que los alumnos podrían requerir más tiempo para completar todas las actividades.

Cabe destacar que para elaborar el proyecto se ha tenido muy presente la necesidad de conectar los aprendizajes con el contexto real en el que viven los niños, por lo tanto, se plantean actividades como la visita a un banco y la salida a los comercios locales para comprar los materiales necesarios para elaborar su taller. De tal forma, que el docente ofrezca un aprendizaje significativo para ellos, que despierte su curiosidad natural por conocer el mundo que les rodea y perciban los contenidos como útiles para su futuro.

Gracias a este Trabajo de Fin de Grado, hemos podido percatarnos de la necesidad de que los alumnos sean creativos, habilidad que debería entrenarse durante toda la etapa escolar. Igualmente, el desarrollo de un proyecto emprendedor implica sentimientos de frustración, incertidumbre y miedo que el niño debe experimentar para hacer frente a las adversidades que se interpongan en su camino. El niño desarrollará progresivamente su autonomía personal, consolidando su autoestima a través de la toma

de decisiones y con la asunción de riesgos para dar soluciones innovadoras. También, se ponen en práctica habilidades empresariales, necesarias para emprender en la vida real, que han de estar presentes en el proyecto; por ejemplo, la gestión de aspectos económicos, de marketing o de recursos humanos.

Por último, en relación con la propuesta, se recalca la importancia del aprendizaje cooperativo, donde los alumnos tienen que compartir sus inquietudes con el grupo y aprender a respetar los diferentes puntos de vista, escuchar al otro y dialogar para llegar a una solución en la que todos los miembros estén conformes. Como podemos observar, hemos abarcado todos los objetivos planteados al inicio del trabajo.

A pesar de que la propuesta no ha podido llevarse a cabo y no hemos podido comprobar cómo evolucionaría el proyecto en la escuela, pretendemos que la reflexión sobre el fomento del emprendimiento en la educación sirva de reflexión para los docentes y los futuros maestros que están comenzando esta gran aventura que es la docencia. Principalmente, para estos últimos, a quienes animamos a desarrollar su creatividad y a que dirijan su trabajo a transmitir un aire fresco a las escuelas con su motivación y sus ganas de aprender. Debemos tener presente que, para educar en emprendimiento, nosotros somos los primeros que tenemos que ser emprendedores, sirviendo de ejemplo para cada uno de los alumnos que pasan por nuestras manos. Ser profesor va mucho más allá de enseñar conceptos, ya que en nuestras aulas tenemos la suerte de ayudar a los alumnos para ser personas más felices que se entregan a los demás, siguiendo el ejemplo de Jesús.

A partir de ahora, me dispongo a continuar esta línea de investigación para poder desarrollar futuros proyectos que puedan llevarse a cabo en las escuelas, donde el emprendimiento para el servicio esté presente y permita al alumnado emprender y transformar sus ideas en acciones que se encaminen a mejorar la calidad de vida de otras personas.

El Trabajo de Fin de Grado concluye con la motivación de poder llevar a la práctica este proyecto emprendedor en las escuelas donde me concedan la oportunidad de trabajar. La vida nos llama a hacer el bien y a entregarnos a los demás, por eso quiero seguir formándome para poder adaptarme a cada uno de los niños que pasen por mi camino. Todos nos sentimos llamados a algo, pero ojalá que con proyectos como este y muchos otros, esa llamada nos lleve a servir, tanto a nosotros, los docentes, como a los alumnos, para hacer de este mundo un lugar más solidari

7. Referencias Bibliográficas

- Arruti, A. (2016). El desarrollo del perfil del "teacherpreneur" o profesor-emprendedor en el currículum del grado de Educación Primaria: ¿ un concepto de moda o una realidad?. *Contextos Educativos: Revista de Educación*, (19), 177-194.
<https://doi.org/10.18172/con.2770>
- Bacigalupo, M., Kamylylis, P., Punie, Y., y Van den Brande, G. (2016). EntreComp: The entrepreneurship competence framework. *Comisión Europea*.
<https://data.europa.eu/doi/10.2791/160811>
- Batlle, R. (2013). ¿ Qué es el Aprendizaje-servicio y por qué nos interesa? *Monográficos Escuela*, pp. 4-5.
- Cobo, G. y Valdivia, S. (2017). Aprendizaje basado en proyectos. *Colección Materiales de Apoyo a la Docencia*, (7). <http://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/07/5.-aprendizaje.pdf>
- Comisión Europea (2014). Educación en emprendimiento. Guía del educador. *Emprendimiento 2020*. doi:10.2769/51023
- Comisión Europea (2016). La educación para el emprendimiento en los centros educativos en Europa. *Informe de Eurydice*. <http://ec.europa.eu/eurydice>
- Damián Simón, J. (2013). Sistematizando experiencias sobre educación en emprendimiento en escuelas de nivel primaria. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 18(56), 159-190.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14025581008>
- Decreto 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículum y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat

Valenciana, DOGV núm. 7311 (2014).

https://dogv.gva.es/datos/2014/07/07/pdf/2014_6347.pdf

- Diego, I. y Vega, J. A. (2016). *La educación para el emprendimiento en el sistema educativo español. Año 2015*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. <https://cpage.mpr.gob.es/producto/la-educacion-para-el-emprendimiento-en-el-sistema-educativo-espanol/>
- Fajardo, E. y Gil, B. (2019). El aprendizaje basado en proyectos y su relación con el desarrollo de competencias asociadas al trabajo colaborativo. *Amauta*, 17(33), 103-118. <https://doi.org/10.15648/am.33.2019.8>
- Fernández, J. (2020). El Aprendizaje-Servicio, una herramienta para sensibilizar frente al problema de la soledad. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 35(2), 253-265. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v35i2.2247>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 106, pp. 17158-17207 (2006). <https://www.boe.es/buscar/pdf/2006/BOE-A-2006-7899-consolidado.pdf>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE núm. 340, pp. 122868-122953 (2020). <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, BOE núm 295, pp. 97858-97921 (2013). <http://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>
- Marina, J. A. (2010). La competencia de emprender. *Revista de Educación*, (351), pp. 40-71. http://www.revistaeducacion.educacion.es/re351/re351_03.pdf
- Márquez, A. (2021). Metodologías Activas: ¿Sabes en qué consisten y cómo aplicarlas?. *Revista de Educación*. <https://www.unir.net/educacion/revista/metodologias-activas/>

- Mendia, R., y Moreno, V. (2011). Aprendizaje y servicio solidario: aprender a emprender sirviendo a la comunidad. *Guía Zerbikas*, (4).
<https://www.zerbikas.es/wp-content/uploads/2015/07/4.pdf>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional (s.f.). *Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor*. Educagob.
<https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-actual/competencias-clave/iniciativa-emprendedor.html>
- Nieto, C. L. y Martínez, P. C. (2021). Caracterización del aprendizaje basado en proyectos para el fortalecimiento de competencias emprendedoras. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 2482-2499. <https://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i3.2526>
- Núñez, L., y Núñez, M. (2018). Papel del profesor motivado en la educación emprendedora en España. *Revista Empresa y Humanismo*, 21 (1), 7-40.
<https://doi.org/10.15581/015.XXI.1.7-40>
- Observatorio del Emprendimiento de España (2021). *Global Entrepreneurship Monitor. Informe GEM España 2020-2021*. Editorial de la Universidad de Cantabria.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, BOE núm. 25, pp. 6986-7003 (2015). <https://www.boe.es/buscar/pdf/2015/BOE-A-2015-738-consolidado.pdf>
- Paños, J. (2017). Educación emprendedora y metodologías activas para su fomento. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(3), 33-48. <https://doi.org/10.6018/reifop.20.3.272221>
- Pellicer, C., Álvarez, B., y Torrejón, J. L. (2013). *Aprender a emprender: Cómo educar el talento emprendedor*. Planeta.

- Real Academia Española. (s.f.). Pionero. En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 13 de mayo de 2022, de <https://dle.rae.es/pionero>
- Real Academia Española. (s.f.). Emprender. En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 13 de mayo de 2022, de <https://dle.rae.es/emprender>
- Rodríguez, E., Dalmau, J.M., Pérez-Arados, B., Gargallo, E. y Rodríguez, G. (2014). *Educar para emprender: Guía didáctica de educación emprendedora en Primaria*. https://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_libro?codigo=560639
- Romero, R. y Espasandín, F. (2016). Iniciativa personal y emprendedora del alumnado de Primaria y 1er Ciclo de Secundaria: Aspectos personales, familiares y escolares. *Intangible Capital*, 12(5), 1221-1254. <http://dx.doi.org/10.3926/ic.609>
- Sánchez García, J. C., Ward, A., Hernández, B., y Florez, J. L. (2017). Educación emprendedora: Estado del arte. *Propósitos y Representaciones*, 5(2), 401-473. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n2.190>
- Sánchez, J. (10 de noviembre de 2021). El paro juvenil se enquistaba: España es el único país europeo que no consigue bajar del 30%. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/economia/macroeconomia/2021/11/10/618a7c0321efa0ca218b45d7.html>
- Sánchez, J. C. (2011). Entrepreneurship as a legitimate field of knowledge. *Psicothema*, 23 (3), 427-432.
- Toledo, P. y Sánchez, J.M. (2018). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia universitaria. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 22(2), 471-491. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v22i2.7733>
- UNICEF (2020). *El Aprendizaje Basado en Proyectos en PLaNEA: Características, diseño, materiales e implementación*. Autor.

Vergara, J.J. (2020). *Un aula, un proyecto: El aprendizaje basado en proyectos y la nueva educación a partir de 2020*. Narcea.


8. Anexos

Anexo 1: 10 veces 2

EL MUNDO FUERA DE LA ESCUELA

Observa las imágenes y escribe diez palabras sobre lo que transmiten. Después escucha a tus compañeros y completa la otra tabla con sus ideas.

D I E Z V E C E S	1. _____	1. _____	D O S
	2. _____	2. _____	
	3. _____	3. _____	
	4. _____	4. _____	
	5. _____	5. _____	
	6. _____	6. _____	
	7. _____	7. _____	
	8. _____	8. _____	
	9. _____	9. _____	
	10. _____	10. _____	



Anexo 2: Noticias de Ucrania

VÍDEO: https://www.instagram.com/tv/Cb5qNNjgtDw/?utm_source=ig_web_copy_link



<https://www.lavozdealmeria.com/noticia/3/provincia/233087/refugiados-de-ucrania-pasamos-de-la-crueldad-de-putin-al-carino-almeriense>



<https://www.diarioarea.com/2022/03/02/ucrania-rusia-conflicto-sanroquenos-ayuda-alex-carlos-donacion/>



<https://www.elmundo.es/internacional/2022/03/23/623a2af4fc6c8383568b45b4.html>



https://www.cope.es/emisoras/comunidad-valenciana/valencia-provincia/noticias/primer-autobus-con-refugiados-ucranianos-juntos-por-vida-llegado-valencia-esta-madrugada-20220307_1952499



https://www.elperiodic.com/valencia/valencia-vuelca-acogida-refugiados-ucranianos-llegan-personas-procedentes-zona-conflicto_808039#gallery-6



<https://7televalencia.com/es/acogida-de-ucranianos/>



https://www.elconfidencial.com/espana/2022-04-22/21-000-ucranianos-empradonaron-espana-marzo_3412693/



https://www.niusdiario.es/espana/valencia/valencia-recibe-autobus-50-refugiados-ucranianos-diez-ellos-menores_18_3317225074.html

Tranvía de la Solidaridad



El sábado **23 de abril, Día de San Jorge**, toda la recaudación de los viajes en tranvía la destinamos a **UCRANIA**

La ayuda la dedicamos a **Aldeas Infantiles SOS para UCRANIA**, en la iniciativa del Ayuntamiento de Zaragoza y la Fundación Ibercaja



<https://www.heraldo.es/noticias/aragon/zaragoza/2022/04/18/tranvia-solidaridad-recaudacion-23-abril-destinara-campana-zaragoza-ucrania-1567964.html>



JORNADA SOLIDARIA

Castellón x UCRANIA

IMPALA SPORTCLUB & SPA

SÁBADO, 7 DE MAYO

IMPALA
SPORTCLUB
DE 10H A 16H
ACCESO
GRATUITO

EL
DEPORTE
NOS UNE

ACTIVIDADES DEPORTIVAS

- 10:00 h - 11:00 h: FUNCIONAL
- 10:00 h - 12:00 h: ESCALADA CHALLENGE
- 11:00 h - 12:00 h: GYM SENIOR
- 11:00 h - 12:00 h: SPINNING
- 12:00 h - 13:00 h: BODY PUMP
- 13:00 h - 14:00 h: MASTERCLASS DE ZUMBA

TORNEOS BENÉFICOS

- TENIS
- PÁDEL
- AJEDREZ

ACTIVIDADES INFANTILES

- 10:30 h - 12:00 h: GINCANA SOLIDARIA
- 11:00 h - 11:45 h: ZUMBA KIDS
- ÁRBOL DE LOS DESEOS
- RINCÓN DE LA SABIDURÍA

Y ADEMÁS ...

- MERCADILLO SOLIDARIO
- CONCIERTOS
- LUDOTECA
- FOOD TRUCKS
- TALLER RCP

CENTRO DEPORTIVO IMPALA SPORTCLUB & SPA C/ Astrònom Francesc Aragó, 2, 12100 (Grao de Castellón)

https://www.cope.es/emisoras/comunidad-valenciana/castellon-provincia/castellon/noticias/jornada-benefica-castellon-por-ucrania-llega-impala-sportclub-20220423_2040595



<https://www.larazon.es/sociedad/20220422/vxipbtrsgjfc5o5bi7igijh7da.html>



Anexo 3: Aplicación Mentimeter

<https://www.mentimeter.com/es-ES/features/word-cloud>

→Tienes que tener cuenta (puedes hacerte con google)

Crea nubes de palabras en vivo

Deja que tu audiencia genere una nube de palabras gratis de forma rápida y sencilla. Haz tu pregunta y observa cómo aparecen palabras vibrantes en tiempo real.

Crea una nube de palabras



¿Qué es una nube de palabras?

Las nubes de palabras (también conocidas como collage de palabras o nube de etiquetas) son representaciones visuales de palabras que brindan protagonismo a las palabras que aparecen con mayor frecuencia. Mentimeter Word Clouds brinda protagonismo a las palabras que los miembros de tu audiencia agregan con mayor frecuencia mediante sus teléfonos móviles. Este tipo de visualización puede ayudar a los presentadores a recopilar rápidamente datos de su audiencia, resaltar las respuestas más frecuentes y presentar los datos de una manera comprensible para todos.

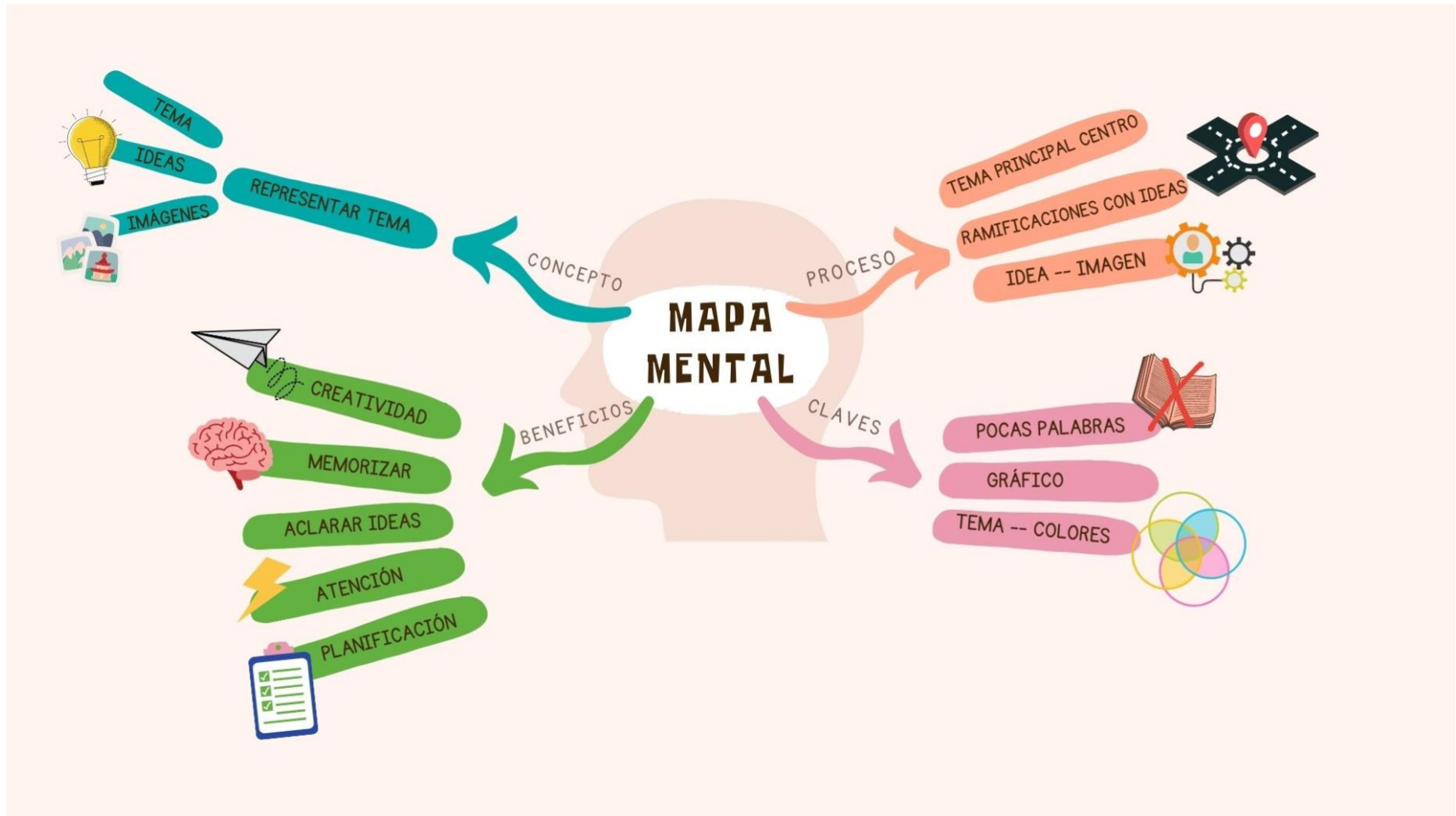
Anexo 4: Canción Alma Misionera

<https://www.musica.com/letras.asp?letra=1006760>

Anexo 5: Links para la búsqueda de información

- <https://www.youtube.com/watch?v=aDAVOR2261k>
- <https://www.youtube.com/watch?v=0icfhwURumQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Nzv4kw1pKOI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=WgLrHj1VEqk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=QUPyItDH9AM>
- <https://femcet.com/es/que-es-una-empresa-social-definicion-tiposcaracteristicas/>
- https://www.abc.es/antropia/abci-empresa-social-ejemplos-20220331164844_noticia.html
- <https://www.papelea.com/guias/crear-asociacion-pasos#toc-1>

Anexo 6: Mindmap



Anexo 7: ¿Qué es un libro de socios?

<https://asesorias.com/empresas/sociedades/libro-registro-socios/>

¿Qué es?

- Recoge toda la información relacionada con el alta y baja de socios.
- Aportaciones que realiza cada uno.
- Contiene la identidad y domicilio de los socios

¿Para qué sirve?

- Para saber quiénes son los socios de la empresa.
- Pagar lo que le corresponde y participar en las reuniones sociales.
- Legitimar a los socios de la entidad que figuran en él.

¿Cómo se gestiona?

- Por parte de los administradores
- Se legaliza por primera vez en el Registro Mercantil cuando se forma la sociedad.
- Se presenta al Registro cada vez que haya un cambio en los socios (en un plazo de 4 meses).

Anexo 8: Libro de socios



SOCIO N° ○

FOTO

Apellidos: Localidad:
Nombre: Nacionalidad:
Domicilio: Provincia
C.P.: DNI:

FECHA DE INGRESO:
FECHA DE BAJA:

SOCIO N° ○

FOTO

Apellidos: Localidad:
Nombre: Nacionalidad:
Domicilio: Provincia
C.P.: DNI:

FECHA DE INGRESO:
FECHA DE BAJA:

SOCIO N° ○

FOTO

Apellidos: Localidad:
Nombre: Nacionalidad:
Domicilio: Provincia
C.P.: DNI:

FECHA DE INGRESO:
FECHA DE BAJA:

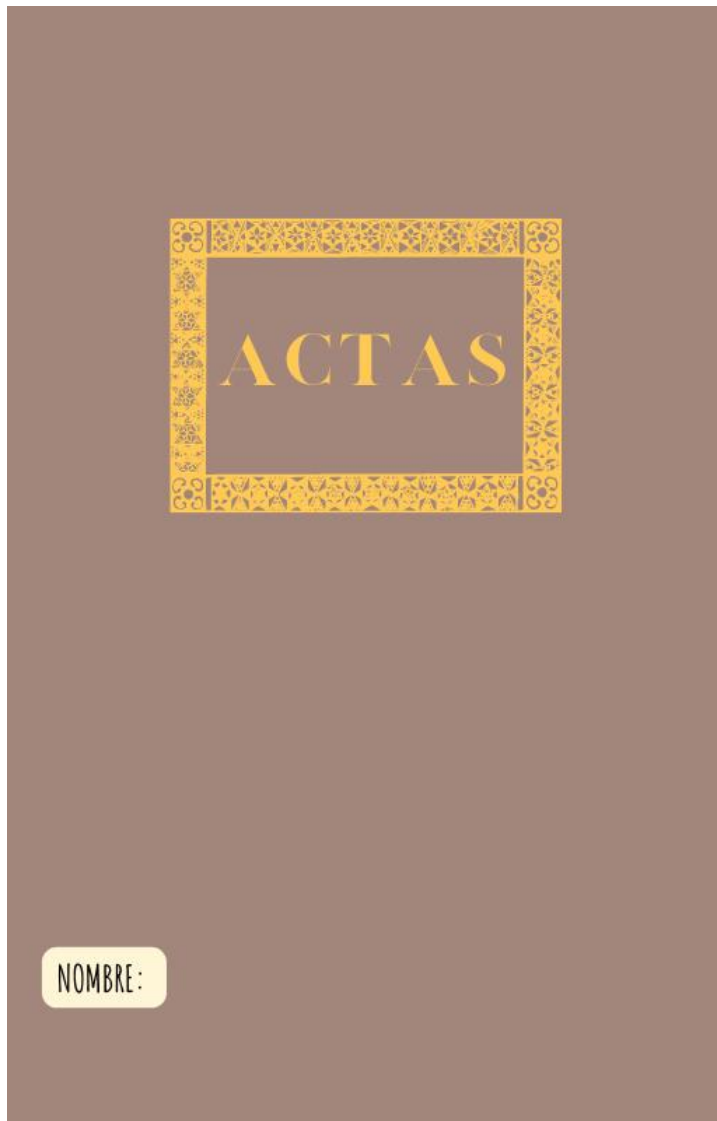
SOCIO N° ○

FOTO

Apellidos: Localidad:
Nombre: Nacionalidad:
Domicilio: Provincia
C.P.: DNI:

FECHA DE INGRESO:
FECHA DE BAJA:

Anexo 9: Libro de actas



GUÍA




ESTE LIBRO PODÉIS PERSONALLIZARLO
COMO QUERÁIS (AÑADER IMÁGENES,
INFORMACIÓN, NOTICIAS,
CURIOSIDADES)



"La creatividad es la
inteligencia
divirtiéndose"

PROPUESTA DE PREGUNTAS

- ¿Qué he aprendido?
- ¿Cómo me he sentido? 
- ¿Cómo ha sido mi participación hoy?
- ¿Qué dificultades he encontrado?
- ¿Quién me puede ayudar o me ha ayudado?



¿QUÉ? UN DIARIO DE APRENDIZAJE

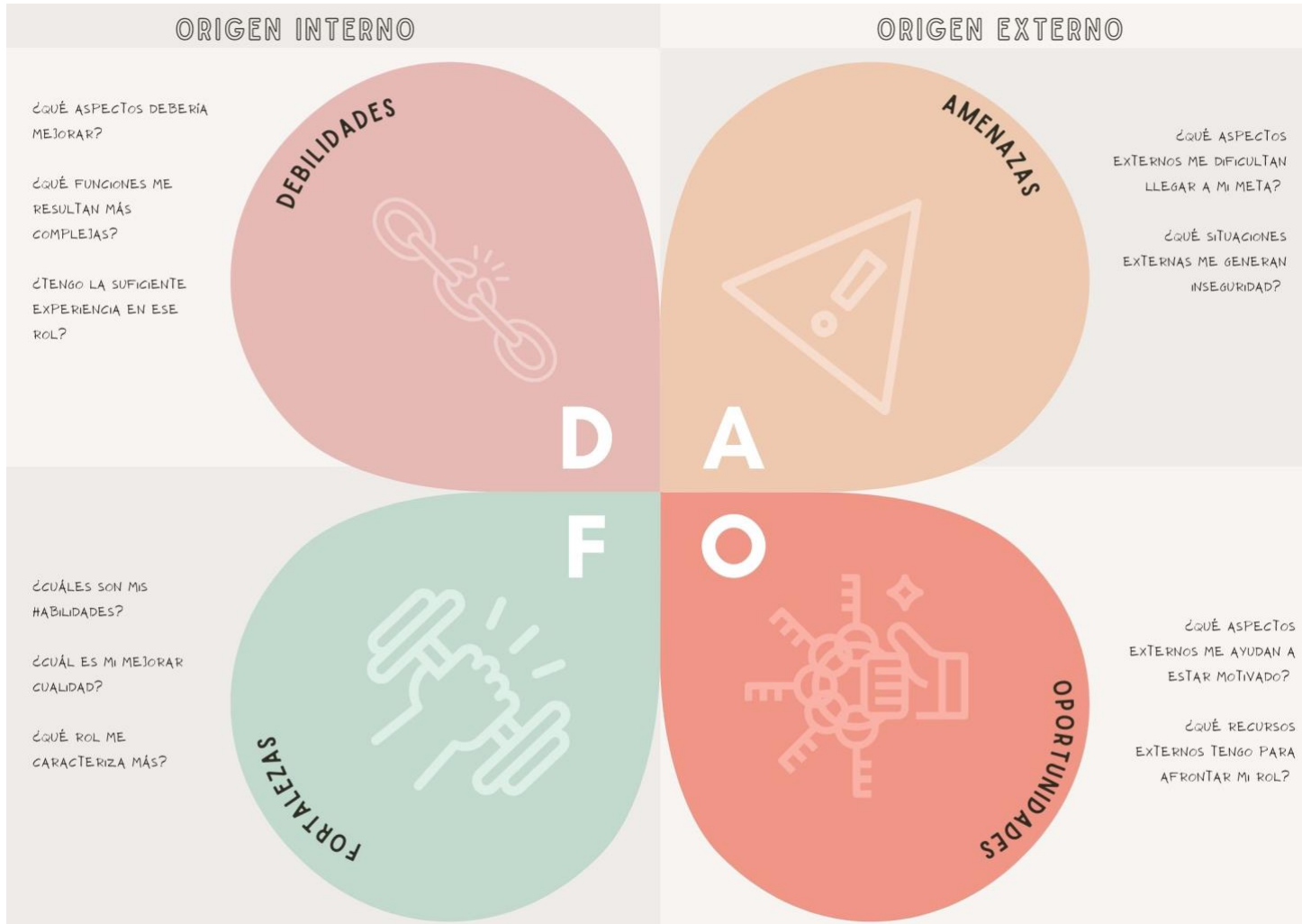


¿CÓMO? CREATIVO Y ESFUERZO



¿CUÁNDO? AL FINALIZAR CADA SESIÓN

Anexo 10: DAFO personal



Anexo 11: Roles



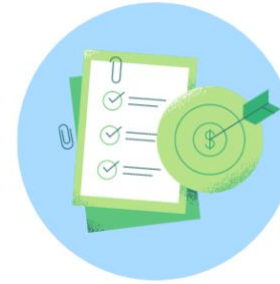
Director

- Es la voz del equipo
- Pregunta las dudas del equipo al profe
- Comprueba y comunica quién tiene las tareas y si están completas o no



Encargado de marketing

- Se encarga del diseño del taller
- Promociona el taller al resto de alumnos del centro
- Controla que el trabajo esté limpio y ordenado



Contable

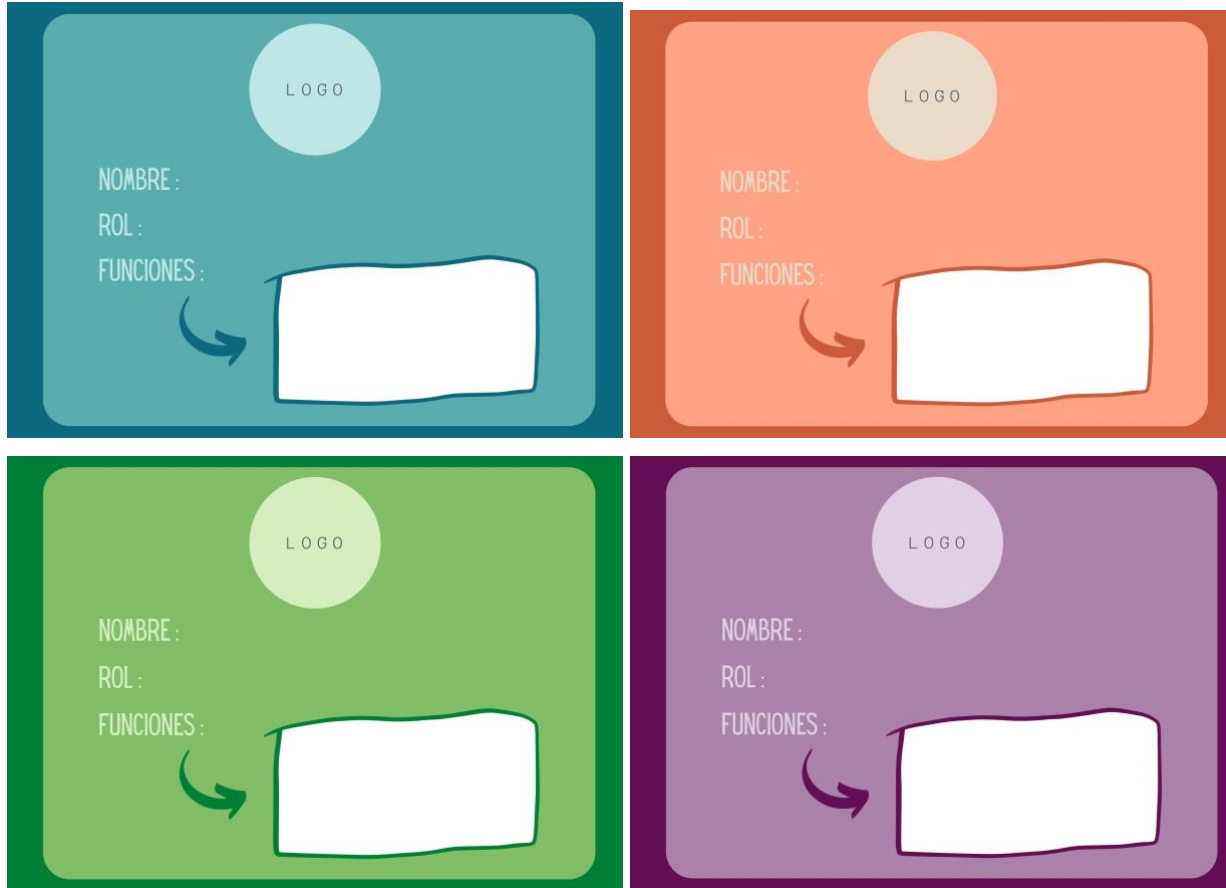
- Revisa el material necesario
- Se encarga de comprobar que el presupuesto sea correcto
- Supervisa agendas y documentos

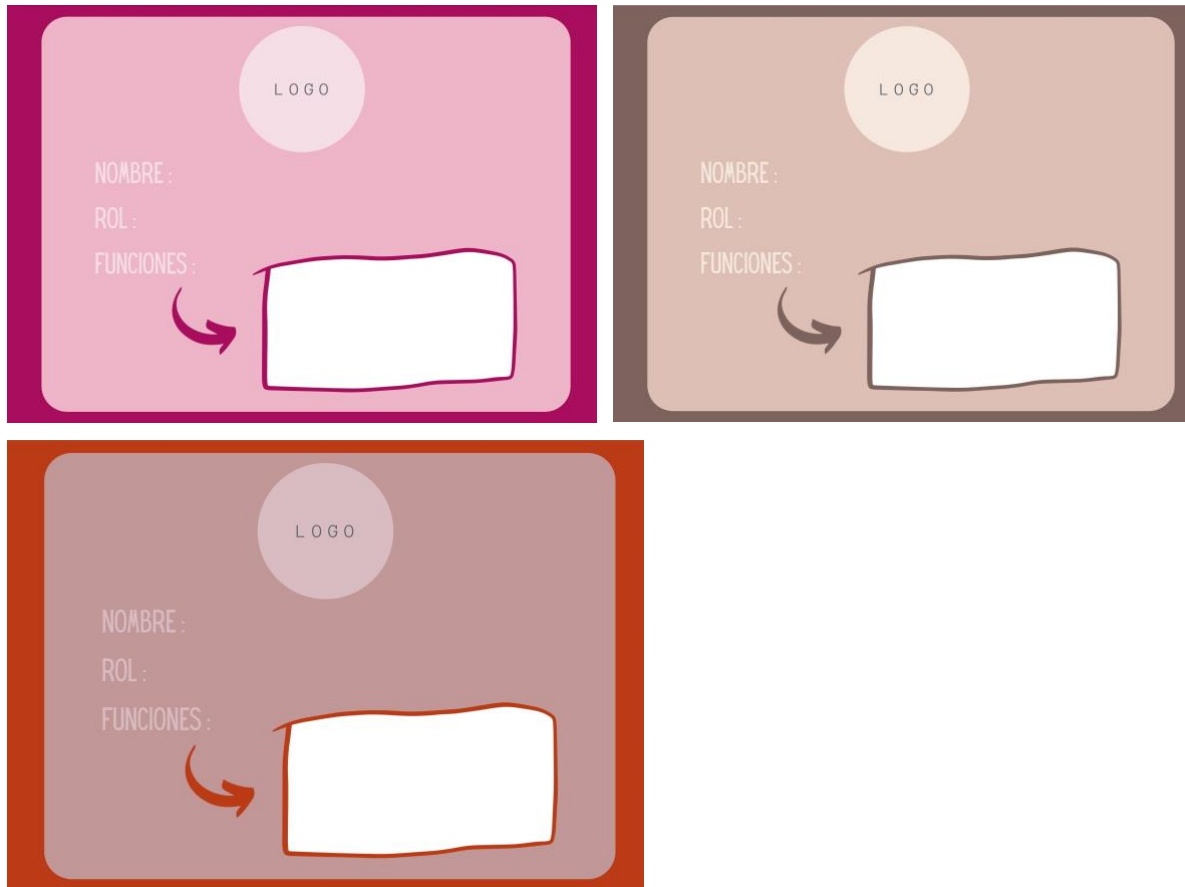


Recursos humanos

- Motiva al equipo
- Ayuda a los compañeros a conseguir sus objetivos
- Analiza las relaciones/problemas del equipo para intentar mejorar

Anexo 12: Tarjetas de identificación





Anexo 13: Lluvia de ideas

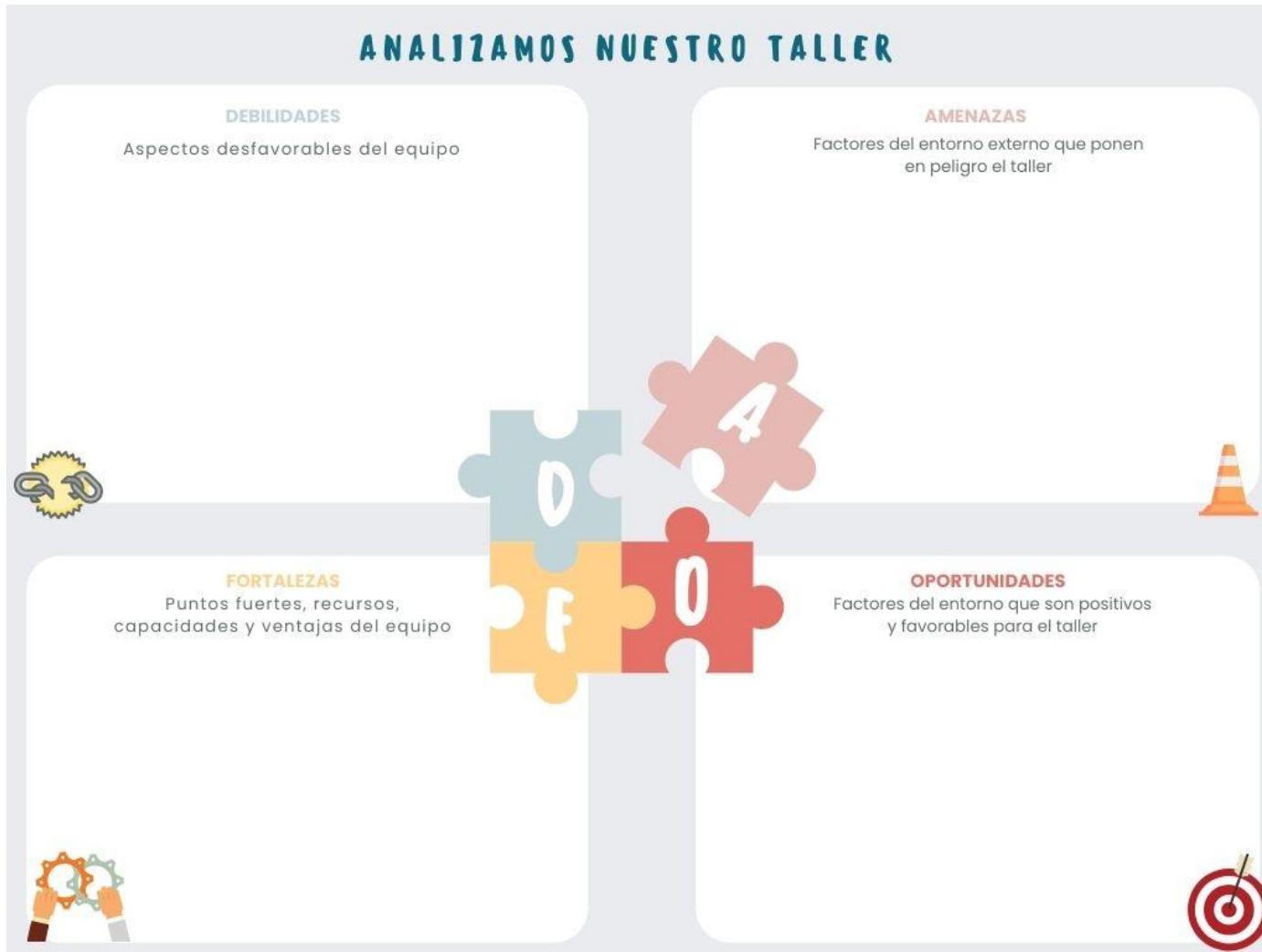
Instrucciones: Mediante la rutina "folio giratorio" escribiréis las ideas para realizar el taller. Cuando la profesora diga cambio, le daréis el folio al compañero de la derecha.



Anexo 14: Presupuesto

PRESUPUESTO				
N°	Unidades	Elementos	Precios	Total

Anexo 15: DAFO del taller



Anexo 16: Problemas de cálculo de beneficios

- Una tienda de ropa compra camisetas rojas a 3€ cada una y las vende a 10€ cada una. ¿Qué beneficio ha obtenido de la venta?
- Marta ha ganado 100€ vendiendo 20 gorras en un mercado solidario. Pero si cada gorra le costó 2,5€, ¿qué beneficio real ha obtenido?
- Laura tiene que vender libretas personalizadas para poder pagar su excursión de fin de curso. Las libretas le han costado 2,50€ cada una y las decora con pegatinas que en total le han costado 12,70€. Si en total ha vendido 20 libretas a 7€ cada una. ¿Qué beneficio ha obtenido?

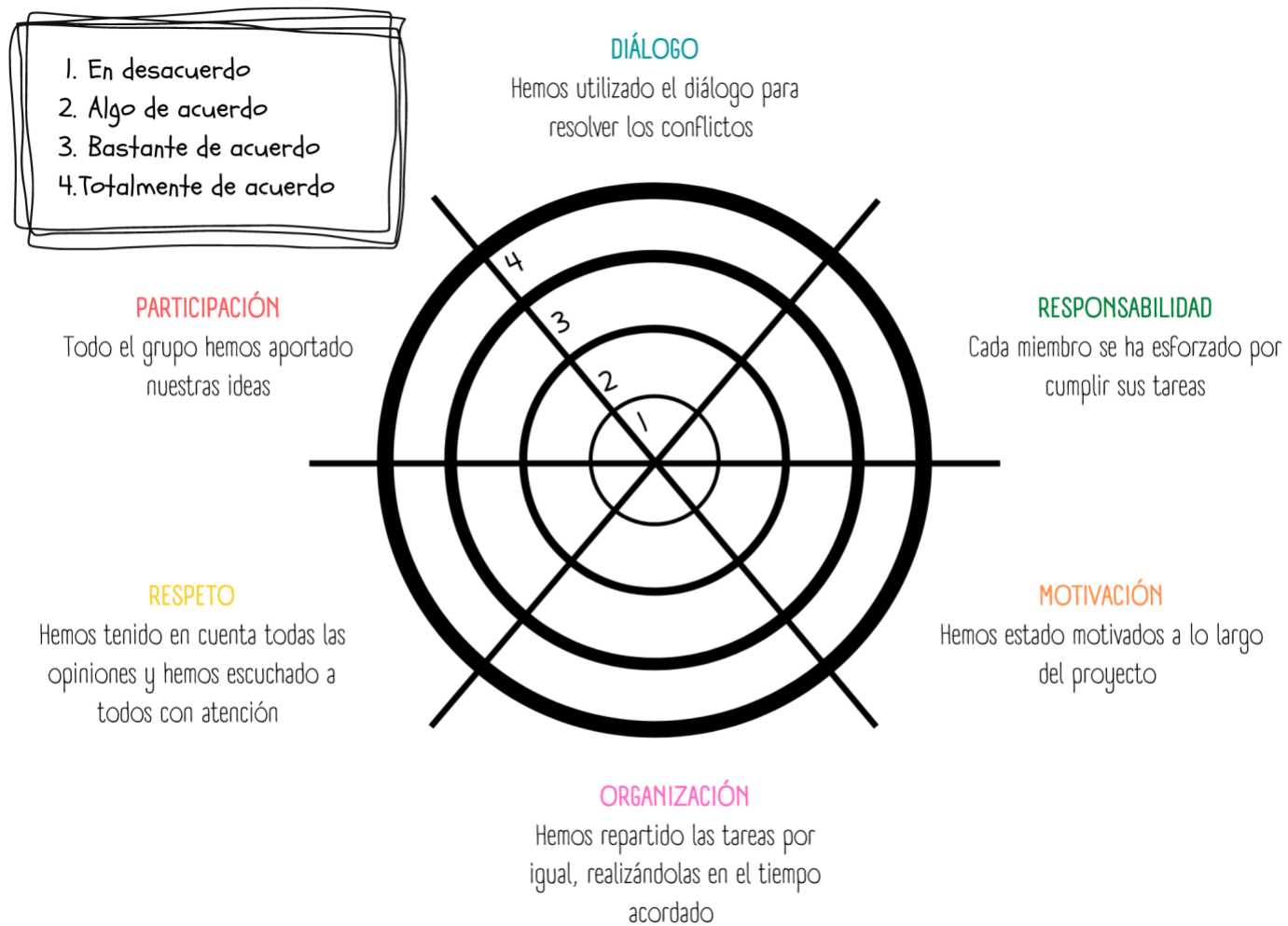
Anexo 17: Registro de observación de la elaboración del taller

1: Nunca 2: A veces 3: Frecuentemente 4: siempre

Alumno:		1	2	3	4
Trabajo en equipo	Se muestra calmado antes las dificultades				
	Es flexible ante los retos				
	Resuelve las dudas de manera autónoma y busca ayuda si la necesita				
	Observaciones:				
Trabajo en grupo	Utiliza el diálogo para resolver conflictos				
	Participa activamente y aporta ideas al grupo				
	Asume la responsabilidad de su rol				
	Respeto los puntos de vista de sus compañeros				
	Escucha activamente al otro				
Observaciones:					

Elaboración de un presupuesto	Opera adecuadamente con los números naturales y decimales .				
	Controla las estrategias de cálculo.				
	Evalúa los resultados numéricos de las operaciones para realizar un presupuesto.				
	Selecciona los productos que mejor se adapten a su presupuesto.				
	Redondea los números decimales				
Observaciones:					

Anexo 18: Diana de coevaluación



Anexo 19: Rúbrica de la expresión oral

CATEGORÍAS	SOBRESALIENTE 2	NOTABLE 1,5	SUFICIENTE 1	INSUFICIENTE 0
Comunicación oral	Habla despacio y con claridad	Habla, mayoritariamente, despacio y con claridad	Unas veces habla despacio y con claridad y otras habla de forma acelerada y no se le entiende	Habla rápido o realiza pausas muy largas y no realiza una buena pronunciación
Vocabulario utilizado	Utiliza un vocabulario apropiado y específico y si aparecen palabras nuevas para los oyentes hace una breve explicación de estas	Utiliza un vocabulario apropiado y incluye palabras nuevas, pero no las explica a los compañeros	Utiliza un vocabulario adecuado, pero no incluye vocabulario nuevo	Utiliza palabras o frases que no son entendidas por los oyentes
Tono de voz	El tono de voz es suficientemente alto y es escuchado por todos los miembros de la clase durante toda la presentación	El volumen es lo suficientemente alto y escuchado por toda la clase al menos la mayor parte de la exposición (el 80-90% del tiempo)	El tono de voz es lo suficientemente alto para ser escuchado por los compañeros al menos la mitad de la exposición	El volumen es muy débil y a penas se escucha por los miembros de la clase

Comprensión	El alumno comprende y responde con precisión a casi todas las preguntas planteadas por sus compañeros sobre el tema escogido	El alumno contesta de forma bastante clara a la mayoría de las preguntas sobre el tema planteadas por sus compañeros	El alumno responde de forma clara a unas pocas preguntas planteadas sobre el tema por los compañeros	El alumno no sabe contestar a ninguna de las preguntas relacionadas con el tema planteadas por sus compañeros
Posición corporal y contacto visual	Mantiene una postura y gestos adecuados a la hora de hablar y mira a todos sus compañeros al hacerlo con completa naturalidad	Mantiene una postura y gestos adecuados la mayor parte del tiempo y casi siempre mira a sus compañeros cuando habla	Mantiene una postura y gestos adecuados solo algunas veces y mira a sus compañeros solo en determinadas ocasiones	No mantiene la postura y gesto adecuados de una exposición oral y no suele mirar a sus compañeros
Contenido y calidad de la presentación	Demuestra un entendimiento completo del tema	Demuestra un buen entendimiento del tema	Demuestra un entendimiento de solo algunas partes del tema	No parece que ha entendido bien el t

Anexo 20: Rúbrica del mindmap

Criterio	Excelente (10-9)	Notable (8-7)	Regular (6-5)	Insuficiente (4-0)
----------	-------------------------	----------------------	----------------------	---------------------------

Presentación	Está ordenado y las ideas son claras. Los conceptos tienen una relación entre ellos y utiliza gráficos con diferentes colores para organizar la información.	Está ordenado y las ideas son claras. Algunos conceptos no están relacionados y utiliza gráficas con colores para organizar la información	Está poco ordenado y las ideas son más o menos claras. Los conceptos están poco relacionados y utiliza algunos gráficos con colores para organizar la información	No está ordenado y las ideas no son claras. Los conceptos no están relacionados y no utiliza gráficos con colores para organizar la información.
Análisis de la información	Se establece de manera sintetizada los conceptos centrales y sus relaciones. Se ubica claramente el centro del mapa con el tema principal.	Se establece de manera sintetizada la mayoría de los conceptos centrales y sus relaciones. El centro del mapa podría ser más claro.	Se establece de manera poco sintetizada los conceptos relacionados y sus relaciones. No se percibe claramente el centro del mapa.	No sintetiza los conceptos centrales del texto ni sus relaciones. No se ubica el centro del mapa.
Búsqueda de información	Se utilizan todas las fuentes de información proporcionadas para contrastar la información y se extrae la más correcta y válida.	Se utilizan casi todas las fuentes de información proporcionadas para contrastar la información y se extrae mayoritariamente la más correcta y válida.	Se utilizan pocas fuentes de información proporcionadas para contrastar la información y no se compara para elegir la más adecuada	No se utilizan las fuentes indicadas y la información carece de validez y fiabilidad.

Organización de la información	Los elementos se encuentran organizados de manera jerárquica con conectores y palabras de enlace.	La mayoría de los elementos se encuentran organizados de manera jerárquica con conectores y palabras de enlace.	Los elementos se encuentran poco organizados de manera jerárquica. Faltan algunos conectores y palabras de enlace.	Los elementos no se encuentran organizados jerárquicamente. No hay conectores ni palabras de enlace.
Conceptos clave	Se distribuyen los conceptos clave correctamente a lo largo del mapa y se distinguen claramente de las ideas secundarias.	Se distribuyen mayoritariamente los conceptos clave e a lo largo del mapa y se distinguen de las ideas secundarias.	Cuesta distinguir cuáles son los conceptos clave y las ideas secundarias del tema.	No se distinguen los conceptos clave de las ideas secundarias del tema.
Redacción y ortografía	No presenta faltas ortográficas y la redacción está cuidada.	Presenta algunas faltas ortográficas y la redacción está cuidada.	Presenta bastantes errores ortográficos y la redacción está poco cuidada.	Presenta muchas faltas de ortografía y no se cuida la redacción.

Anexo 21: Lista de chequeo del logo

Indicadores	Sí	No
El contenido del logotipo transmite información sobre la empresa social creada		
Las imágenes contribuyen a la relevancia del tema		
El diseño está bien estructurado y todos los elementos se organizan para transmitir un mensaje		
Se hace uso de gráficos, textos y dibujos creativos , que buscan sorprender al que recibe el significado		
Se realiza con precisión y calidad , haciendo uso de las herramientas que ofrece CANVA		

Anexo 22: Tabla de porcentajes para evaluar el libro de actas

Criterios	Porcentaje
<p>Esfuerzo y regularidad: el alumno realiza una reflexión para cada día de trabajo establecido por el profesor. Es regular en su elaboración y pide ayuda al profesor cuando la necesita.</p>	20%
<p>Metacognición: reflexión útil de la sesión que incorpore tanto lo que se ha aprendido en cuanto a contenidos como valoraciones que hagan referencia a la organización del trabajo en equipo o cómo se siente uno a lo largo del aprendizaje. Las ideas se organizan correctamente y se entiende lo que el alumno quiere expresar. Para llevar a cabo la reflexión sigue la guía ofrecida por el profesor.</p>	30%
<p>Extensión de la reflexión: no se realiza para responder a la tarea hecha y ya está, sino que es un instrumento muy beneficioso para reflexionar sobre el aprendizaje. En la reflexión se deben incluir sugerencias de mejora del trabajo, tanto de sus propias producciones como de la tarea del docente.</p>	15%
<p>Formato del documento: el documento está bien organizado. Respetar los márgenes, presenta un índice adecuado, utiliza colores para diferenciar diferentes tipos de información, pone título a cada sesión, utiliza estrategias para organizar con claridad la información.</p>	15%
<p>Redacción: no hay faltas de ortografía. Utiliza signos de puntuación apropiados y diferencia la información en párrafos. La caligrafía es ordenada y clara.</p>	20%

Anexo 23: Evaluación del profesor



EVALÚO A MI PROFESOR

NOMBRE:

Califica a tu profesor según lo siguiente:	EVALUACIÓN
1. Explica con claridad	
2. Muestra interés por lo que enseña	
3. Es creativo en sus propuestas	
4. Resuelve nuestras dudas con claridad	
5. Fomenta nuestra participación	
6. Nos motiva a lo largo del proyecto	
7. Consigue mantener nuestra atención	
8. Demuestra que domina el contenido	
9. Se esfuerza por saber si hemos entendido todo	
10. Respeta todas nuestras opiniones	

COMENTARIOS QUE AYUDEN AL PROFESOR A MEJORAR

Area for providing comments to help the teacher improve.

ESCALA DE CALIFICACIONES

- 1: Debe mejorar
- 2: Regular
- 3: Bien
- 4: Muy bien

