

opción

Revista de Antropología, Ciencias de la Comunicación y de la Información, Filosofía,
Lingüística y Semiótica, Problemas del Desarrollo, la Ciencia y la Tecnología

Año 32, diciembre 2016, N° Especial

12

Revista de Ciencias Humanas y Sociales

ISSN 1012-1537 / ISSN-e: 2477-9385

Depósito Legal pp 198402ZU45



Universidad del Zulia
Facultad Experimental de Ciencias
Departamento de Ciencias Humanas
Maracaibo - Venezuela

Opción, Año 32, Especial No.12 (2016): 425-443
ISSN 1012-1587 / ISSN: 2477-9385

Educación informal en emprendimiento y creatividad en escuelas innovadoras

Gabriel Rodríguez Garnica
Universidad de La Rioja (España)
gabrielrgarnica@gmail.com

Resumen

El desarrollo de un proyecto de educación informal emprendedora con estudiantes de primaria ha permitido evaluar la adquisición de competencias ejecutivas. Ello muestra que se puede educar en emprendimiento desde edades tempranas de forma divertida, mediante metodologías innovadoras, para que los estudiantes anclen los conocimientos de forma natural. Las metodologías de enseñanza combinadas (brainstorming, TICs, cine, debate, dramatización, visita a empresa y talleres) permiten el desarrollo de su autonomía personal para aprender. Las actividades realizadas aumentan la deseabilidad por emprender y exigen a los estudiantes adquirir conocimientos, aprender haciendo y saber estar en contacto con su grupo.

Palabras clave: Educación informal; aprendizaje experiencial; emprender; educación primaria; competencias emprendedoras.

Informal education in entrepreneurship and creativity in innovative schools

Abstract

The project's development of entrepreneurship informal education with primary school students has allowed to evaluate the acquisition of entrepreneurial skills. The innovation education project shows that entrepreneurship can be educated at early ages in a fun way, using innovative methodologies in order to children anchor knowledge naturally. Teaching methodologies combined (brainstorming, ICTs, cinema, debate, dramatization, visit to companies and creativity workshops) allow developing personal autonomy for learning. The implemented activities increase the desire to undertake and require students to gain knowledge, learn by doing and by being in contact with the group.

Keywords: Informal education; experiential learning; entrepreneurship; elementary school; entrepreneurial skills.

INTRODUCCIÓN

La necesidad de educar en emprendimiento es un tema de especial interés, debido al crecimiento personal y profesional que experimentan las personas que se forman y deciden emprender; pero también por los beneficios económicos y sociales que se generan. Además, es un problema recurrente y complejo que está en continúa experimentación, por diferentes motivos entre ellos: las habilidades que es preciso desarrollar y las actitudes que deben adquirir las personas que se definen de este modo o los cambios vertiginosos que se producen en la sociedad, desde tecnológicos hasta los gustos, preferencias, formas de aprender, motivaciones y valores que prevalecen en las distintas generaciones.

Por tanto, como indica Fayolle (2007) educar y fomentar el emprendimiento es una necesidad en la sociedad actual, permite contribuir a su progreso económico y al desarrollo integral de las personas.

En España cuando se da con carácter formal la educación emprendedora se incluye en niveles muy elevados del sistema educativo (últimos cursos de primaria, 4º ESO y FP) y generalmente se instrumenta como competencias transversales que deben adquirirse a través de distintas materias. Si a eso se le añade que generalmente no se cuenta con una auténtica concreción clara de competencias emprendedoras en las asignaturas trabajadas en el aula y no se entrenan de forma deliberada y sistemática, no puede resultar extraño las carencias formativas que se identifican en buena parte de la población y que en algunos casos persistirán a lo largo de su vida. Cómo la adquisición de competencias es un proceso que requiere entrenamiento, capacidad y motivación está comprobado como ocurre en múltiples disciplinas (música, deporte,...) la necesidad de educar en competencias emprendedoras desde edades tempranas, con programas que exijan actuar, que sean motivadores, adaptados a la realidad y a los cambios que experimenta la sociedad. Además, será conveniente insistir y practicar, que tengan una continuidad en el tiempo y tengan una visión a largo plazo, amplia e integradora.

Los principales rasgos diferenciadores de nuestro proyecto educativo son que es: innovador, multidisciplinar, práctico, abierto, flexible e inclusivo, desarrolla habilidades blandas y útiles (ejecutivas, comunicativas,...) en los niños y las niñas de educación primaria. Además, si bien su enfoque responde a la denominada educación informal (tanto por su concepción, diseño, las metodologías que emplea y su ejecución, así como los agentes que moviliza) se ha ejecutado e incardinado dentro del sistema formal, en un centro de enseñanza público de un medio urbano.

Otras características son su fácil replicabilidad, o que genera fuertes interrelaciones con agentes económicos y sociales, así como un importante impacto con el ecosistema emprendedor de la región.

Con una estrategia educativa original, participativa y divertida educa en un contexto económico y social real. Todo lo indicado de nuestro proyecto educativo supone importantes mejoras para avanzar en el conocimiento de las ventajas e inconvenientes que aportan este tipo de experiencias de innovación docente, así como

de las competencias emprendedoras que alcanzan los participantes en el mismo.

Este trabajo en lo que resta se estructura del siguiente modo: en el apartado segundo se justifica con mayor detalle la necesidad de realización de la prueba piloto en un colegio público, los objetivos previamente establecidos y el contexto existente. En el tercero, se detalla la planificación del proyecto, las actividades realizadas y recursos utilizados. En el cuarto apartado se presentan los resultados y los mecanismos desplegados para medir su impacto. Finalizamos con las conclusiones del trabajo y recomendaciones para su aplicación, así como incluyendo las referencias bibliográficas utilizadas.

1. CONTEXTO Y OBJETIVOS

Se puede educar en emprendimiento desde edades tempranas y esto es compatible con hacerlo de forma divertida, con metodologías innovadoras y participativas. Así, resulta importante que las metodologías de enseñanza se adapten a cada persona, movilicen sus inteligencias múltiples y permitan el desarrollo de su autonomía personal para aprender.

Los principales objetivos establecidos en este proyecto multidisciplinar de investigación educativa son los siguientes:

- Desarrollar una prueba piloto de adquisición de habilidades ejecutivas con tres grupos completos de estudiantado de 4º de primaria (75 estudiantes, de 9-10 años, del CEIP Castroviejo de Logroño).
- Medir y evaluar los cambios experimentados por los niños y las niñas en competencias emprendedoras tras seguir el programa.
- Elaborar y entregar una guía educativa con ideas y actividades emprendedoras para compartirlas en familia, más redactar y publicar una guía didáctica para el profesorado.
- Cohesionar al equipo multidisciplinar de 12 personas (profesorado universitario de educación y negocios,

psicóloga, bióloga y personas emprendedoras) en un reto investigador y revertir a la sociedad nuestro saber hacer.

El programa de educación informal en competencias emprendedoras para primaria se ha realizado en un centro de educación infantil y primaria, situado en una ciudad de tamaño medio, con un alumnado perteneciente a un contexto económico medio o medio-alto. Su elección ha sido por conveniencia y cercanía al equipo investigador, así como por la propia receptividad del propio centro para experimentar y colaborar con agentes externos (dirección, AMPA y familias). Además, consideramos que es muy representativo de la realidad educativa de la ciudad y del país.

Un proyecto educativo anterior de esta naturaleza se ejecutó tanto en dos centros públicos como en uno privado-concertado de la misma ciudad, con estudiantado de un nivel educativo un curso inferior y por lo tanto de un año menos, en su evaluación no se observaron diferencias estadísticamente significativas en los resultados obtenidos. De ahí y debido al alto coste de realización de pruebas piloto en varios centros que en esta ocasión se haya decidido focalizarlo en un solo centro educativo, para contar con una muestra estable de alumnos y garantizar que reciben a largo plazo un programa continuo.

2. MARCO CONCEPTUAL Y METODOLOGÍA

La estrategia de Lisboa, del EEES, considera a la competencia emprendedora como uno de los ocho pilares para el desarrollo personal y social en la sociedad de la información y el conocimiento.

Emprender es algo natural e inherente a las personas, que requiere acción y que se debe interiorizar de forma progresiva como otras muchas competencias en la vida.

Entendemos el emprendimiento, así como las competencias que éste activa, desde una doble vertiente susceptible de educación: como habilidad que puede formarse y como actitud que puede desarrollarse.

En nuestro proyecto delimitamos el término competencia como la capacidad que integra los conocimientos con las habilidades y las actitudes, de manera que le permita a la persona resolver problemas en diferentes situaciones y en nuevos contextos, o lo que es lo mismo, un “saber hacer”, esto es, un saber con un carácter integrador que abarca conocimientos, procedimientos y actitudes, incluso de diferentes campos y disciplinas.

El emprendimiento puede ser enseñado y aprendido, y se constituye en uno de los dominios por excelencia de las competencias clave, por lo que se hace preciso analizar aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que se corresponden con el mismo, con el fin de favorecer su educabilidad.

Por lo tanto, educar desde la óptica del emprendimiento supone pensar en nuevos sujetos de aprendizaje y nuevas formas de vincularse con el conocimiento, con el mundo y consigo mismo. Así pues, supondrá formar a personas con competencia emprendedora y, por lo tanto, desarrollar en el sujeto habilidades, capacidades y actitudes.

Si nos cuestionamos qué rasgos son comunes a las personas emprendedoras estaremos determinando las variables del emprendimiento que definirán el perfil de una persona emprendedora, el conjunto de habilidades y actitudes determinarán las conductas a implantar mediante una educación dirigida a fomentar el emprendimiento.

Las competencias emprendedoras exigen tal diversidad de habilidades sociales (trabajo cooperativo, liderazgo, capacidad de organización, destreza en la gestión, capacidad de planificación y comunicación, persuasión, conocimiento del mercado, disposición al cambio y visión de negocio, entre otras) y de actitudes personales (proactividad, toma de decisiones y asunción de riesgos, talento creativo e innovador, inquietud, curiosidad, autonomía e iniciativa personal, visión realista, compromiso y responsabilidad, perseverancia, paciencia, confianza, ambición, pasión, empatía, asertividad y afán de superación, aceptación del error y tolerancia al fracaso y a la frustración, resiliencia), además de conocimientos en

ese ámbito y la necesidad de entrenarlos por lo que su educabilidad es muy compleja (Gordon & Pardo, 2009).

Por tanto, en la sociedad actual para educar en competencias emprendedoras es preciso utilizar múltiples estrategias de enseñanza que combinen metodologías adaptadas a los estilos de aprendizaje de las personas. Proponemos que se aprenda haciendo, bajo un proceso de aprendizaje natural, es decir, lo más simple y cercano posible a la realidad; más practicar con problemas y proyectos, así como integrar medios audiovisuales y TICs con experiencias reales¹(contacto directo con la persona emprendedora, visita de su empresa, descubrir su actividad y compartir su saber hacer), sin olvidar potenciar la creatividad y la comunicación. En consecuencia, defendemos la utilización de la metodología de aprender haciendo (*learningbydoing*²), totalmente incardinada a la realidad económica existente.

En este sentido, compartimos totalmente la línea de pensamiento de Pardo-Rojas que afirma que “aprender a través de las experiencias de la vida permite desarrollar competencias relacionadas con la resolución de problemas, con la capacidad para tomar decisiones, autodirigir nuestras acciones y analizar el impacto de éstas” (Pardo-Rojas, 2011:57).

Por tanto, el marco teórico del programa lo delimita la educación informal, basada en un aprendizaje experiencial³, que utiliza TICs y recursos existentes en internet junto con el cine⁴, la dramatización, las visitas a empresas y la realización de talleres de creatividad para desarrollar competencias emprendedoras en jóvenes.

La educación por proyectos es muy eficaz desde edades muy tempranas (Vainio-Pekka & Hassinen, 2011). Con ello motivamos y desarrollamos la iniciativa, impulsamos la autonomía personal, se adquiere autoconfianza, se fijan y tratan de alcanzar metas y se aprende a trabajar en equipo; por tanto, resulta más atractivo y permite explorar múltiples posibilidades, así como aprender a decidir con rapidez y eficiencia en base a elementos racionales. Así, movilizamos la inteligencia cognitiva y la emocional. Emprender conlleva una actitud activa y el desarrollo de virtudes de la acción,

como son la perseverancia, la resistencia y la tolerancia a la frustración.

Xiangning afirma que:

...el uso de la tecnología, internet y recursos fílmicos en la vida educativa de los alumnos actúa eficazmente creando un ambiente distendido de aprendizaje, promoviendo actitudes positivas hacia la vida, estableciendo armoniosas relaciones con otros estudiantes y con el entorno, llegando en última instancia al estado de auto-realización. (2012:3589)

Por ello, la justificación clave para introducir un elemento audiovisual en el proceso de aprendizaje es que éste permite explorar los diferentes campos educativos gracias a la flexibilidad y adaptabilidad que proporciona.

El cine permite auto aprender de forma inconsciente, mediante experiencias ajenas anclándolas a conocimientos y vivencias propias. En la educación informal es un recurso que genera resultados de aprendizaje significativos, debido a las características audiovisuales que posee (elementos y acciones que sintetiza en cada secuencia), al ritmo vertiginoso que impone, a cómo se adapta a todo tipo de perfiles o niveles diferentes de conocimientos del público, a la comprensión de hechos y emociones con el lenguaje audiovisual que utiliza, a la efectividad que se logra para aplicar las competencias aprendidas, a lo emocionante y motivador que resulta su visionado y a las satisfacciones internas que provoca, entre otras razones.

El emprendimiento puede enseñarse y la diferencia es cómo lo hacemos, en nuestro caso con pensamiento y acción emprendedora.

La metodología que desplegamos en el proyecto educativo en emprendimiento se basa en la acción, ya que una persona emprendedora es proactiva, toma decisiones y asume riesgos. Para ello sometemos a los niños y a las niñas a la adquisición de experiencias cercanas a la realidad, que permitan aprendizajes significativos practicando y experimentando, interiorizando vivencias.

Las metodologías básicas utilizadas en las actividades son básicamente Learning by Doing, Project Based Learning, Problem Based Learning, movilización de la creatividad y cooperación.

Aprender haciendo es un método que se apoya en el desarrollo de la inteligencia ejecutiva, que va a proporcionar a la persona criterios de evaluación y además sirve de asesoramiento de sus decisiones, una vez que la inteligencia generadora/computacional proporciona múltiples posibilidades o soluciones.

En toda la ejecución del programa subyace la idea de utilizar una metodología activa, básicamente constructivista, interrogativa o de indagación, huyendo del método inductista (reservado para otros conocimientos teóricos que es preciso adquirir rápidamente y que son el sustento para construir en la educación formal).

La investigación se ha realizado sobre una muestra de conveniencia, 3 líneas de un centro público de educación de clase media receptivo a innovaciones y con una fuerte implicación de su profesorado, concretamente 75 estudiantes de 4º de primaria y sus familias. La metodología utilizada es mixta, tanto cuantitativa como cualitativa; los datos se han recogido a través de encuestas diseñadas exprofeso y aplicadas tanto exante como ex post a la actividad, se han tratado con técnicas de inferencia estadística y Anova.

Los objetivos definidos, la metodología empleada y las estrategias de enseñanza utilizadas persiguen un aprendizaje significativo práctico, donde el/la estudiante es protagonista del proceso. Las actividades le exigen que experimente, que ancle sus vivencias en conocimientos y actitudes previas, para que finalice interiorizándolas en un saber hacer y ser perdurable.

La Figura 1 proporciona una visión global del modelo de educación emprendedora diseñado, de la planificación metodológica seguida y de la diversidad de actividades combinadas en el proyecto con objeto de desarrollar un aprendizaje significativo, adaptado a distintos lenguajes y diferentes estilos de aprendizaje del estudiantado.

Figura 1. Modelo de educación informal emprendedora en el programa diseñado



El proyecto educativo comprende las siguientes fases:

A. Actividades previas de acercamiento a la actividad emprendedora y a los conocimientos/habilidades que cada niño y niña posee, como son:

- ✓ indagación y búsqueda de información en internet sobre las abejas y la actividad que desarrollan las personas que se dedican a la apicultura (tarea para casa);
- ✓ tormenta de ideas de resultados del estudiantado en el aula, a partir de sus búsquedas en internet,
- ✓ priorización de aportaciones del estudiantado y defensa de las mismas a través del juego de la regla,
- ✓ juego con Trivial Pursuit temático (apícola) basado en curiosidades de interés para los y las estudiantes.

La preparación en casa utilizando TICs para buscar información, la discusión en clase y realización de juegos tematizados motiva fuertemente al estudiante a aprender con la actividad de forma divertida y poner todo su interés, a la vez que adquiere mayor nivel de competencias para disfrutar más el programa.

B. Ejecución del programa educativo diseñado en una jornada escolar completa por el grupo de innovación docente de la universidad; sólo se precisan 5 horas de participación activa en esta fase. A su vez ello exige las siguientes etapas:

- Visionado de la película y coloquios en formato de debate. Análisis y discusión dirigida de fragmentos significativos de la película BeeMovie seleccionados por el equipo educativo.
- Teatro/animación/interacción con los personajes (actores caracterizados como apicultores).
- Visita y aprendizaje real práctico en una empresa cercana (CampoMiel).
- Taller de creatividad temático en el aula (con materiales reciclables).

Estas dos fases han exigido desde el punto de vista de la planificación y ejecución del proyecto docente los siguientes pasos:

1. Diseño del proyecto de innovación docente
2. Desarrollo de materiales del proyecto (definición de tareas y actividades, cronograma, preparación de preguntas para el debate de la película y conclusiones a remarcar, desarrollo de guion de la teatralización, pliego de condiciones para el taller de creatividad, guía para familias, creación de instrumentos de evaluación y medición -encuestas dirigidas a los distintos colectivos-.
3. Coordinación de agendas de ejecución y actividades a realizar por los maestros y maestras con los grupos y por el emprendedor en la visita a sus instalaciones.
4. Encargo de tareas para casa de búsqueda de información y curiosidades sobre las abejas utilizando internet (simplemente se debe utilizar un buscador de información y anotar 5 curiosidades sobre las abejas como insecto o sobre la apicultura que llamen la atención al niño o niña).
5. Compartir en aula con el profesorado los hallazgos mediante un *brainstorming*, votación y priorización de las

curiosidades compartidas en el grupo, refuerzo del conocimiento a través del juego de la regla y con el *trivial pursuit* temático. Además, se trabaja en el aula el poema “Anoche cuando dormía” de Antonio Machado que incluye como protagonistas a estos insectos.

6. Presentar brevemente la actividad realizada en el aula.
7. Cumplimentar la encuesta ex ante por los alumnos de 4º de primaria que realizan el programa de educación (Figura 2).
8. Visionado por fragmentos de la película “BeeMovie”.
9. Debate y reflexión del grupo sobre los contenidos vistos dentro de las secuencias seleccionadas.
10. Dramatización profesional de escenas paralelas a la película.
11. Visita y actividades apícolas en la empresa relacionada con el contenido de la película.
12. Asignación de roles y constitución de equipos de trabajo para taller.
13. Entrega de pliego de condiciones (Figura 3), realización del taller de creatividad y asignación de roles a los miembros de cada grupo.
14. Exposición pública por equipos del proyecto (presentación del diseño y de la maqueta de la fábrica, prototipos de los productos, marca y eslogan, objetivos marcados...).
15. Encuesta expost a los alumnos.
16. Encuesta a los profesores responsables del grupo.
17. Entrega de carpeta con material guía para padres y solicitud cumplimentación encuesta para la familia.

Con este programa de educación introducimos al alumnado en el ámbito de la innovación y el emprendimiento, desarrollamos un plan de acción integral para formar en competencias personales y

sociales, mediante estrategias de aprendizaje que le estimulan y motivan a adoptar una actitud proactiva.

Figura 2. Encuesta ex ante para estudiantes del programa

Apellidos: Nombre:.....
 Grupo: Colegio:.....

1. ¿Eres chica o chico?	<input type="checkbox"/> Chica	<input type="checkbox"/> Chico	
2. ¿Te gusta...			
...desarrollar tus propias ideas?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
...inventar o crear cosas?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
...probar cosas nuevas y experimentar?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
...proponer nuevos planes a tus amigos?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
...aprender cosas nuevas?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
...como eres (tu personalidad)?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
...tomar tus propias decisiones?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
...ser el mejor (destacar en todo lo que haces)?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
...luchar por conseguir las cosas que quieres?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
...ser voluntario?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
3. ¿Te cuesta...			
...resolver tú solo los problemas?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
...aceptar las cosas como son?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
...tomar tus propias decisiones?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
...asumir la demota?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
...esperar a que las cosas ocurran (ser paciente)?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
...hacer algunas cosas porque te dan mucho trabajo?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
4. ¿Necesitas ayuda para hacer tus responsabilidades?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
5. ¿Cumples con tus deberes y obligaciones?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
6. ¿Te rindes fácilmente ante las dificultades?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
7. ¿Te sientes seguro de ti mismo?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
8. ¿Le importa perder?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
9. ¿Disfrutas haciendo cosas?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
10. ¿Entiendes lo que sienten los demás?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
11. ¿Te gusta organizar y dirigir?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
12. ¿Eres capaz de organizar bien tu tiempo?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
13. ¿Te cuesta comunicar lo que realmente piensas?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
14. ¿Consigues con facilidad que los demás sigan tus propuestas?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
15. ¿Te da miedo no hacer las cosas bien?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
16. ¿Crees que aprendes de tus errores?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
17. ¿Te molesta cuando otras personas se dan cuenta de que has hecho algo mal?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
18. ¿Te cuesta adaptarte a los cambios?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	Algunas veces
19. ¿Cómo aprendes mejor? (Marcar 3 respuestas como máximo)	<input type="checkbox"/> Jugando <input type="checkbox"/> Practicando <input type="checkbox"/> Leyendo <input type="checkbox"/> Estudiando <input type="checkbox"/> Hablando <input type="checkbox"/> Probando <input type="checkbox"/> Viendo <input type="checkbox"/> Escuchando		
20. ¿Cómo prefieres trabajar?	<input type="checkbox"/> Solo <input type="checkbox"/> En equipo		
21. ¿Conoces a alguien que trabaje en una empresa?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No		
22. ¿Conoces a alguien que sea dueño de una empresa?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No		
23. ¿A quién?			
24. Cuando seas mayor, ¿te gustaría tener tu propia empresa?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No		

Figura 3. Pliego de condiciones del taller de creatividad

futuremprende
 ¡hola Amigos!

Como hemos estado visitando Camponiel y hemos vivido muchas experiencias, ¿ser que no hacemos algo innovador y creativo? como por ejemplo...

¡Diseñar un producto basado en la miel, su campaña de publicidad y su empaquetado!

Sí que sois muy listos, ingeniosos y trabajadores y por eso quiero que todos vosotros los que hagáis su diseño. Lo único que os pido es que vuestras productos sean:

- 1. Real:** Que se pueda utilizar en la realidad
- 2. Comercializable:** Que todo el mundo quiera comprarlo
- 3. Original y divertido:** Que llame la atención de los niños.

¿Podréis hacerlo? Seguro que sí.

CONFÍO EN VOSOTROS JOVENCITOS

Firmado: Barry Benson
 Y los 3 apicultores

426

Gabriel Rodríguez

Opción, Año 32, Especial No.12 (2016): 425-443

Estas competencias personales y sociales se traducen en que el alumnado sea capaz de:

- ✓ Experimentar, aprender a equivocarse y encontrar sus propias respuestas.

- ✓ Identificar oportunidades para el cambio y la innovación, elaborando sus propias estrategias con un objetivo previamente definido.
- ✓ Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde un espíritu crítico.
- ✓ Ser activo, responsable y crear sus propios proyectos.
- ✓ Transferir lo aprendido en el aula a su vida real, demostrando su capacidad emprendedora.
- ✓ Trabajar en equipo, cooperar, negociar y construir acuerdos.
- ✓ Gestionar adecuadamente los sentimientos, respetando a los demás y resolviendo bien los conflictos.

Con todo ello se fomenta el desarrollo de actitudes personales, se aprenden y desarrollan nociones económicas, se refuerzan los valores intrapersonales y se desarrollan valores personales y sociales. Las competencias que adquiere el estudiantado son valiosas tanto a nivel personal, como profesional y social.

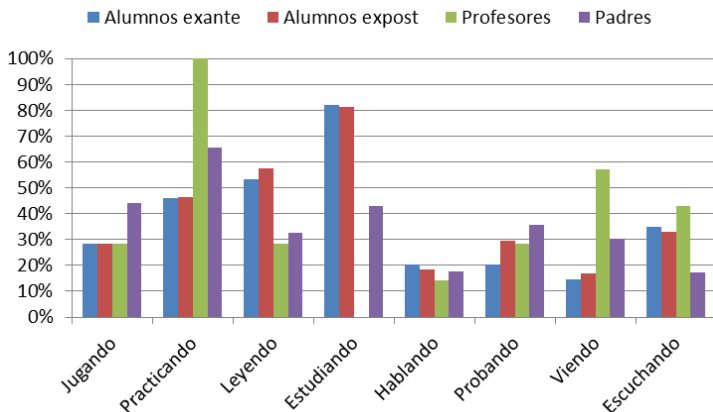
3. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los principales resultados logrados en este proyecto educativo son:

- La adquisición de competencias emprendedoras tanto por parte del profesorado como de los y las estudiantes; así el profesorado es capaz de implantar estrategias activas de enseñanza dirigidas a lograr un aprendizaje significativo en emprendimiento, fortalecer redes con el tejido empresarial y social, mientras que el alumnado consigue saber hacer siendo emprendedor.
- Los aprendizajes significativos están anclados en experiencias propias personales.
- La movilización del talento colectivo y de la creatividad individual.

- La mejora de la comunicación del estudiantado a través de sus proyectos desarrollados (indagación y brainstorming) y los compartidos en equipo (juegos, debate de la película, interacción con la persona emprendedora y en el taller de creatividad).
- La preparación y entrenamiento personal para aprender a emprender.
- La identificación a través de encuestas y entrevistas de la percepción e inquietudes tanto de las personas educadoras, como del estudiantado y de los padres y madres con este programa. Concretamente, entre otros resultados logrados identificados en el tratamiento estadístico de los datos y la evaluación realizada son que:
 - Aumenta la deseabilidad de los y las estudiantes por emprender (33,9%).
 - Se reduce el temor del alumnado a fracasar (4,1%).
 - Se potencia una actitud pro-activa en los y las estudiantes.
 - Consigue que el alumnado realice un aprendizaje a través de la autocrítica y la reflexión interior.
 - Difiere la percepción sobre los estilos de aprendizaje de los niños y las niñas entre el profesorado, padres y madres y el propio alumnado (Figura 4). Los alumnos destacan mayoritariamente las opciones “estudiando” y “leyendo” como las más eficaces en su proceso de aprendizaje. Sin embargo, los padres consideran que básicamente aprenden “practicando” y “jugando”; y sus profesores “practicando” y “viendo”. Resulta interesante observar como los padres han puntuado la opción “estudiando” con la mitad del porcentaje de sus hijos y que los profesores ni siquiera la han puntuado; en nuestra opinión, estos resultados se deben simplemente a las diferencias conceptuales y de interiorización de los estilos de aprendizaje por cada uno de los colectivos.

Figura 4. Percepción de los estilos de aprendizaje por colectivos



- Aumenta el nivel de comunicación entre las personas que experimentan el proyecto o comparten sus vivencias.
- Permite extrapolar los aprendizajes al trabajo interdisciplinar de las distintas áreas del conocimiento del curriculum obligatorio de educación primaria.
- Aprovecha y pone en valor los recursos de la comunidad.
- Despierta el interés del alumnado por el tejido empresarial cercano.
- Produce un acercamiento real entre colegio, tejido empresarial, familias y universidad, con el objetivo común de educar íntegramente la capacidad emprendedora.
- La elaboración y publicación de dos guías por parte del equipo investigador; la primera, recoge orientaciones básicas para las familias para educar en emprendimiento dentro de su ámbito y propuesta de otras posibles actividades a realizar fáciles de llevar a cabo y, la segunda, un manual didáctico para replicar el proyecto por profesores o educadores en otros centros educativos.

4. CONCLUSIONES

La realización de actividades educativas informales para el desarrollo de competencias emprendedoras es un buen mecanismo

formativo, que permite desarrollar tanto habilidades como actitudes muy valiosas para la vida desde edades muy tempranas. Este tipo de programas hace posible dejar aparte la presión curricular del aula y explorar nuevas vías, con formatos mucho más motivadores y divertidos, insertados en el contexto real, más personalizados, cercanos a los gustos y habilidades actuales de los niños y niñas.

La sociedad actual precisa que las personas adquieran este tipo de competencias por lo valiosas que son en sí y los valores que encierran, así como porque son la garantía del desarrollo y bienestar para las generaciones. Desarrollar competencias emprendedoras en las personas es un proceso complejo, que exige esfuerzo para adquirir habilidades y tiempo para poder entrenar actitudes y generarlas como forma de vida. Todo ello no sólo es por parte de la persona y de sus educadores (familia y profesionales del colegio), sino también requiere la colaboración de otros múltiples agentes económicos y sociales (empresarios, agentes, instituciones y entidades públicas). Así como la creación de un entorno de aprendizaje proclive a la creatividad, a la innovación y a la experimentación por parte de los niños. Sin lugar a dudas se necesitan medios, pero lo más importante es voluntad, imaginación, generosidad para compartir,

El desarrollo y adecuado seguimiento de actividades ligadas a la creatividad, la innovación y el emprendimiento en el aula ponen de relieve la proactividad de los agentes, así como que se disfrutaran de vivencias y experiencias valiosas. Además, mejorará la comunicación de las personas del grupo y su socialización.

Conocer buenas prácticas emprendedoras, visualizar actitudes ejemplares e interactuar con ellas permite no sólo conocer, sino despertar el gusto por imitar comportamientos que se consideran muy positivos y con ello aumentar el deseo del estudiantado por emprender. En este proyecto de educación en competencias emprendedoras en edades tempranas hemos podido apreciar como en tan sólo 5 horas de programa se reduce el temor a equivocarse y fracasar.

Las guías elaboradas con pautas concretas permiten replicar con facilidad y poco esfuerzo el proyecto de educación emprendedora tanto por profesionales educadores como por familias.

5. AGRADECIMIENTOS

A la Universidad de La Rioja por la ayuda económica recibida APIDUR 2014/24 y a la Cátedra de emprendedores de Cámara y CaixaBank por los recursos movilizados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CONTRERAS DOMINGO, José. 2007. "Personalizar la relación: aperturas pedagógicas para personalizar la enseñanza." **Organización y gestión educativa: Revista del Fórum Europeo de Administradores de la Educación**. Vol.15. N°4: 17-24.
- DEWEY, John. 2007. **Experience and education**. Simon and Schuster. New York.
- "Emprendimiento social y juvenil 18 buenas prácticas". 2009. In Gordon C., Pardo I. (Eds.), **Fundación Bertelsmann**. Barcelona
- FAYOLLE, Alain. 2007. **Entrepreneurial process dynamics**. Cambridge University Press. London
- FAYOLLE, Alain & GAILLY, Benoit. 2008. "From craft to science: Teaching models and learning processes in entrepreneurship education." **Journal of European Industrial Training**. Vol.32. N°7: 569-593. doi:10.1108/03090590810899838
- GIRARDI, Gherardo. 2007. "Teaching and Learning Economics through Cinema." **Investigations in university teaching and learning**. Vol.4. N°2: 106-110.
- KURATKO, Donald. 2005. "The emergence of entrepreneurship education: Development, trends, and challenges."

- Entrepreneurship: Theory and Practice.** Vol.29. N°5: 577-597. doi:10.1111/j.1540-6520.2005.00099.x
- LEINONEN, Niina; PARTANEN, Johannes; PALVIAINEN, Petri & GATES, Marietta. 2004. **Team Academy: a true story of a community that learns by doing.** PS-kustannus. Juva
- MARINA, Jose Antonio. 2012. **La inteligencia ejecutiva.** Editorial Ariel. Barcelona (España).
- MATEER, George Dirk & LI, Herman. 2008. "Movie scenes for economics." **Journal of Economic Education.** Vol.39. N°3: 303. doi:10.3200/JECE.39.3.303
- PARDO-ROJAS, Adnaly. 2011. "Autoaprendizaje experiencial y cine: el caso de la película "Paraíso Travel". " **Arte, Individuo y Sociedad.** Vol.23. N°2: 55-67.
- PÉREZ, Santiago; HIDALGO, Álvaro; BALAGUER, Silvia & PÉREZ, Elena. 2009. **Emprendimiento económico y social en España. Guía de recursos para jóvenes emprendedores/as.** INJUVE, Instituto de la juventud. Madrid (España).
- SEXTON, Robert. L. 2006. "Using short movie and television clips in the economics principles class." **Journal of Economic Education.** Vol.37. N°4: 406-417. doi:10.3200/JECE.37.4.406-417
- VAINIO-PEKKA, Heidi & HASSINEN, Jukka. 2011. "El emprendimiento, una nueva ola de aprendizaje: la experiencia de la TeamAcademy en Finlandia." **Economía industrial.** N°381: 53-62.
- XIANGNING, Tang. 2012. "The integration of film resources and college students' life education." **Consumer Electronics, Communications and Networks (CECNet).** 2012 2nd International Conference on, Jiangsu Nanjing (China): 3589-3591.

¹Ver Pérez, *et al.* (2009).

²Para profundizar en ese aspecto puede consultarse el trabajo de Leinonen, *et al.* (2004).

³Dewey (1997) señala que la auténtica educación es aquel aprendizaje que se efectúa mediante la experiencia y que siempre es algo personal (Contreras 2007).

⁴Ver su eficacia en Girardi (2007), Mateer & Li (2008) y Sexton (2006).



**UNIVERSIDAD
DEL ZULIA**

opción

Revista de Ciencias Humanas y Sociales

Año 32, Especial N° 12, 2016

Esta revista fue editada en formato digital por el personal de la Oficina de Publicaciones Científicas de la Facultad Experimental de Ciencias, Universidad del Zulia.

Maracaibo - Venezuela

www.luz.edu.ve

www.serbi.luz.edu.ve

produccioncientifica.luz.edu.ve