



Revista Digital (</web/revista-digital>) / Experiencias (<http://www.educa2.madrid.org/web/revista-digital/experiencias>) / ...

[Atrás \(http://www.educa2.madrid.org/web/revista-digital/experiencias-primaria\)](http://www.educa2.madrid.org/web/revista-digital/experiencias-primaria)

## CEIP Luis Buñuel. Emprendedores en la escuela

Editar

### Revista Digital Educamadrid

Fecha de publicación 03 de febrero de 2017

### Resumen

Los niños son creativos e imaginativos por naturaleza, con ganas de aprender y compartir experiencias. La escuela es el lugar ideal para potenciar estos valores en los niños y ayudarles a aprender y fomentar competencias de forma natural mientras se divierten. El programa "Creamos nuestro proyecto" de la Fundación Créate que llevamos a cabo en el centro desde hace 6 años nos ha proporcionado una herramienta muy valiosa para desarrollar competencias y ayudar a nuestros alumnos a ser ciudadanos del mundo del futuro.

### Experiencias

Nivel. Educación Primaria

### Autora

**Celia Prieto Sánchez**

CEIP Luis Buñuel (Alcobendas)



Colegio Luis Buñuel

## 1. CONTEXTO EN EL QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA

El proyecto educativo del CEIP Luis Buñuel se basa fundamentalmente en la educación en valores y en potenciar en los alumnos un aprendizaje global, activo y experimental. Somos colegio bilingüe desde el curso 2007-2008 y nuestro afán es que nuestros alumnos reciban una sólida formación que les permitirá adaptarse perfectamente a un mundo multicultural rápidamente cambiante y crecientemente competitivo.

Para conseguirlo a nivel de centro colabora toda la comunidad educativa con la participación activa de alumnos, padres y profesores. Son varios los programas que llevamos a cabo a nivel de centro y que nos permiten analizar y mejorar nuestra práctica docente.

### 1. 1. Creamos nuestro Proyecto

Uno de estos programas es "Creamos Nuestro Proyecto" de la Fundación Créate. Se trata de un programa para

fomentar el espíritu emprendedor en la escuela y potenciar estrategias de aprendizaje, competencias y valores en los alumnos a través de una metodología innovadora.

Conocer la Fundación Créate y su programa supuso comprobar que encajaba perfectamente con nuestro proyecto educativo. Igualmente nos proporcionaba una herramienta de gran valor para trabajar los siguientes objetivos:

- Potenciar en los alumnos las cualidades del emprendedor: iniciativa, búsqueda de oportunidades, motivación por el logro, asunción de riesgos, creatividad, persistencia, autoconfianza, responsabilidad, cooperación.
- Trabajar en el aula de forma multidisciplinar contenidos de diferentes disciplinas: lengua española, lengua inglesa, ciencias naturales, ciencias sociales, matemáticas, educación artística, nuevas tecnologías.
- Mejorar la comprensión y producción oral y escrita en lengua inglesa en los alumnos de forma natural y lúdica. El programa se desarrolla en su totalidad en inglés y permite a los alumnos emplear el idioma en situaciones muy diversas haciendo que el aprendizaje del idioma sea significativo y motivador para ellos.
- Potenciar en el alumno las competencias clave: aprender a aprender, competencia social y cívica, conciencia y expresiones culturales, competencia digital, iniciativa y espíritu emprendedor, etc.
- Poner en práctica en el aula dinámicas y metodologías innovadoras que permitan al alumno desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje.
- Fomentar el aprendizaje colaborativo: trabajo en pequeños grupos con distribución de roles, reparto equitativo de tareas en el que los alumnos trabajan juntos para obtener los mejores resultados de aprendizaje tanto individual como en los demás. El grupo es más que la suma de las partes.

## 1. 2. Características generales del programa:

El programa se imparte durante el curso escolar desde octubre hasta junio.

En nuestro centro se imparte en su totalidad en lengua inglesa durante las sesiones de las diferentes áreas impartidas en dicho idioma. Se divide en 5 módulos.

1. Qué es ser emprendedor. Los alumnos identifican las cualidades de un emprendedor, las identifican en sí mismos y valoran su importancia.
2. De la exploración a la idea. Tras una exploración exhaustiva del entorno, los chicos detectan una necesidad a cubrir. A través de dinámicas de grupo tratarán de buscar la mejor forma de cubrir esa necesidad con un producto o servicio de uso común.
3. De la idea al proyecto: Los equipos de trabajo se distribuyen los roles (financiero, marketing, producción...) y trabajan en equipo para diseñar su proyecto y la forma de darlo a conocer a través de publicidad, presentaciones, las nuevas tecnologías, etc. Realizan un prototipo, diseñan su logo y crean un slogan que los identifique.
4. Las cuentas claras: Se realizan cálculos sobre los costes de producción, publicidad y se pide asesoramiento a expertos sobre la viabilidad del proyecto.
5. El momento de la verdad: Los proyectos seleccionados por cada colegio participante se presentan en la feria EXPOKIDS en la que los alumnos comparten sus experiencias con sus compañeros y los visitantes a la feria.

Durante todo el programa, los alumnos participan en actividades que les permiten descubrir el mundo que les rodea y descubrirse a sí mismos. Toman contacto con el mundo real al implicarse en un proyecto que les hace adquirir responsabilidades nuevas. Su interés por llevar a cabo su proyecto de forma satisfactoria les motiva a valorar las experiencias y enseñanzas de los profesionales que les visitan en el aula o a buscar asesoramiento en emprendedores, asesores financieros, etc. Se responsabilizan de la gran tarea que llevan a cabo.

## 2. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA.

Durante el pasado curso 2014 -2015 como en los tres cursos anteriores, llevamos a cabo el proyecto con los alumnos de 5º de primaria. Los 24 alumnos se agruparon en tres equipos y cada uno de ellos desarrolló su proyecto según la necesidad que había detectado en su entorno. Así, surgieron tres grandes equipos y sus respectivas innovaciones:

- Reusers: Su proyecto **Reschools** promueve la apertura de los centros escolares fuera del horario escolar y emplear sus instalaciones y servicios para dar cobijo, alimento, acceso a la educación y a la cultura a los sin techo y personas con falta de medios económicos.
- Japiwei: Su proyecto **Cinephones** consiste en un dispositivo electrónico con auriculares que podrías adquirir con la entrada al cine por un suplemento de 1€ y con el que podrías seleccionar el idioma y el volumen para escuchar la película.
- Gh Team: Sus **Hearglasses** son unas gafas con audífonos incorporados para facilitar las deficiencias de oído y vista a las personas mayores y discapacitados.



*Logotipo y slogan de Hearglasses*

Cada uno de los equipos desarrolló su proyecto siguiendo las pautas del programa. Se distribuyeron los roles en cada grupo según las destrezas y preferencias de cada uno y con el consenso de todos los miembros.

- Los encargados del marketing diseñaron el logo y crearon un eslogan para dar a conocer su proyecto. Incluyeron el proyecto en el blog del colegio y emplearon las nuevas tecnologías para difundir su idea creando por ejemplo códigos QR.
- Los financieros se encargaron de realizar los cálculos necesarios y organizar actividades para recaudar los fondos necesarios para realizar sus proyectos. Así, organizaron mercadillos de libros y juguetes de segunda mano en el centro con la colaboración de sus compañeros, padres y profesores.
- Los responsables de la producción realizaron la mejor versión de su prototipo para mostrarlo en sus presentaciones y en el expokids. Elaboraron también presentaciones empleando herramientas digitales y un video informativo sobre el proyecto, el equipo y el trabajo realizado.

Y todo ello organizado y supervisado por el director cuya misión principal es consensuar los acuerdos, distribuir las tareas y supervisar que todo se realiza según lo decidido por todos los miembros.

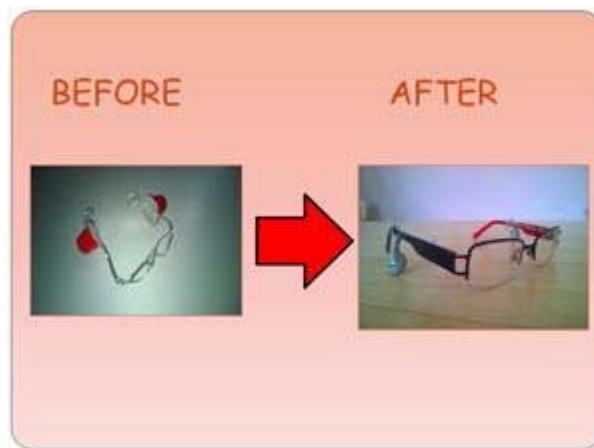


*Equipo GH*

A lo largo del programa, los alumnos recibieron las visitas en el aula de emprendedores, diseñadores gráficos y asesores que les ayudaron a hacer su proyecto viable y a ser realistas en sus pretensiones. El mundo real entra en el aula para facilitar la labor de los alumnos y añadir una motivación extra al proceso. Igualmente, cada equipo tuvo la oportunidad de presentar sus ideas en una sucursal bancaria donde, tras concertar una cita, fueron recibidos por su directora que les expresó su punto de vista como profesional.

Una vez que los proyectos estuvieron terminados, los alumnos compartieron sus ideas con la comunidad educativa, con especial interés por recibir la opinión de sus compañeros de sexto que ya pasaron por la misma experiencia el curso anterior y cuyas aportaciones son de gran valor. También se hicieron presentaciones para los demás profesores y por supuesto para los padres quienes proporcionaron feedback a los diferentes equipos.

Como resultado de este trabajo en equipo y de las buenas aportaciones de todos, cada equipo pudo mejorar su prototipo y elaborar su proyecto final.



*Del primer prototipo al proyecto final de HearGlasses*

Y en mayo estaba todo listo para ir a EXPOKIDS a compartir nuestra experiencia con los otros colegios y con los visitantes a la feria. El curso pasado, EXPOKIDS se celebró en Mayo en la Galería de Cristal del Centro Cibeles una experiencia inolvidable para todos, especialmente para los chicos. Después de un día muy intenso todos volvimos al colegio con la satisfacción del trabajo bien hecho y de haber aprendido mucho de nuestros amigos.



*Expokids*

Pero el proyecto no termina con el curso. Las enseñanzas que el proyecto nos ha aportado a profesores y alumnos permanecen y se incorporan a nuestra forma de proceder y actuar.

En Octubre de 2015 por invitación de la Fundación Créate tuvimos la oportunidad de participar en el Start Up Summit, feria internacional de emprendedores que se celebró en la Plaza de toros de las Ventas. Uno de los proyectos participaría en la categoría TheNext Big Thing donde jóvenes emprendedores presentaban sus propuestas.

Después de analizar las bases de la convocatoria y con el asesoramiento de la Fundación Créate entre todos decidimos presentar el proyecto del Grupo GH "Hearglasses". El alumno Nicolás Mora, como director del equipo

y en representación de sus compañeros, realizó una presentación ante los asistentes explicando y defendiendo su proyecto en inglés, idioma oficial de la feria.

Su presentación transmitió lo que todos los que participamos en este programa sentimos: ilusión, entusiasmo y la certeza de que lo que estamos creando es posible cuando tenemos confianza en ello y trabajamos a fondo por conseguirlo.



*Presentación de Nicolás*

Finalmente, entre más de 500 proyectos presentados, el proyecto Hearglasses resultó ganador en su categoría y Nicolás recogió el premio de manos de su Majestad el Rey Felipe VI en una ceremonia llena de emoción.



*Nicolás recibe el premio Start Up Summit de manos de su Majestad el Rey Felipe VI*

### **3. EVALUACIÓN Y CONCLUSIONES:**

Trabajar el emprendimiento en el aula supone aprovechar el potencial de los alumnos y fomentar esas habilidades y competencias que tan necesarias son para que nuestros alumnos se enfrenten al futuro con mayor seguridad.

El Proyecto de la Fundación Create nos proporciona la herramienta ideal para trabajar estos valores en el aula de una forma continuada, amena, productiva y muy gratificante. Durante el curso escolar disfrutamos de las diferentes dinámicas y vemos cómo día a día nuestros alumnos crecen y nos sorprenden con sus iniciativas.

Para lograrlo aprenden a hacer causa común, a participar todos a partes iguales, a apoyar al que tiene más

dificultades. Trabajan de forma COOPERATIVA y con RESPETO. Se dan cuenta de lo que son capaces de hacer y buscan la mejor forma de hacerlo porque tienen CONFIANZA en sí mismos y en sus compañeros. No se rinden y se animan unos a otros para llegar juntos a la meta porque son PERSISTENTES. Explican sus proyectos a los demás con seguridad y convicción porque han trabajado duro y quieren COMPARTIR sus experiencias.

Y todo esto lo hacen de forma espontánea, poco a poco van descubriendo de lo que son capaces y ellos mismos se involucran en una tarea que además les hace DISFRUTAR. Porque los chicos se lo pasan muy bien, cada dinámica es una experiencia que les hace aprender de forma lúdica y disfrutando.

Y toda la comunidad educativa y nosotros como docentes, también disfrutamos con nuestra tarea viendo como nuestros chicos se convierten en pequeños emprendedores y grandes ciudadanos del futuro.



(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/>)

Revista Digital EducaMadrid  
(<http://www.educa2.madrid.org/web/revista-digital/>)

Fecha de publicación: 3 de enero  
de 2017

**Revista Digital EducaMadrid** - Créditos (</web/revista-digital/inicio/-visor/creditos-largo>) - Aviso legal (</web/revista-digital/aviso-legal>) - Mapa web (</web/revista-digital/inicio/-visor/-copia-de-mapa-web>)

**EducaMadrid** - 2017 - Consejería de Educación, Juventud y Deporte

