

**ANEXO A.XII**

**PLAN PARA EL**

**FOMENTO DE LA**

**CULTURA EMPRENDEDORA**



**C.R.A. PUENTE DE DOMINGO FLÓREZ**

## ÍNDICE

### MARCO LEGAL

### INTRODUCCIÓN

<b>1. OBJETIVOS DEL PLAN</b>	<b>3</b>
1.1. Generales	
1.2. Específicos	
<b>2. METODOLOGÍA</b>	<b>5</b>
<b>3. PROPUESTA DE ACTIVIDADES</b>	<b>5</b>
<b>4. EVALUACIÓN</b>	<b>6</b>

### DILIGENCIA

## MARCO LEGAL

**RESOLUCIÓN** de 30 de agosto de 2013, de la Dirección General de Política Educativa Escolar, por la que se dispone la publicación de la Instrucción de 30 de agosto de 2013 de esta Dirección General por la que se establecen orientaciones pedagógicas y se determinan las actuaciones, dirigidas a fomentar la cultura emprendedora, que los centros sostenidos con fondos públicos en la Comunidad de Castilla y León que impartan educación primaria, educación secundaria obligatoria y bachillerato deberán realizar a partir del curso 2013-14.

## INTRODUCCIÓN

La introducción real de modelos de competencias en el aula supone un cambio en el modelo de la concepción del centro. No es posible afrontar este cambio sin variar los tres pilares de nuestra organización académica: programación, metodología y evaluación. La competencia de aprender a aprender es, sin duda, la gran novedad de la propuesta competencial. Abre al mundo educativo la posibilidad de trabajar procesos de aprendizaje y estrategias de pensamiento de manera rigurosa.

La tarea fundamental de profesorado de este centro será enseñar al alumno a aprender a aprender, ayudarle en la creación de unas estructuras cognitivas o esquemas mentales que le permitan manejar la información disponible, filtrarla, codificarla, categorizarla, evaluarla, comprenderla y utilizarla pertinentemente.

En resumen, preguntarse cómo formar en competencias es preguntarse cómo organizar y gestionar los procesos de aprendizaje. En los documentos marco sobre competencias encontramos varias definiciones de la competencia de emprender en sus diversas acepciones. Nosotros en nuestra aproximación a las distintas definiciones que se han hecho de la competencia, nos acercamos a la Ley de Educación actual que se refiere a ella como la que permite la “adquisición de la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas”. En este campo introduce como ejemplo “la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la creatividad, la autocrítica el control emocional, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas, así como la capacidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata, de aprender de los errores y de asumir riesgos”.

## 1. OBJETIVOS DEL PLAN

### 1.1. GENERALES

- Conocer en profundidad los rasgos que determinan el talento emprendedor, y compartirlos por todos los participantes del proyecto de forma explícita;
- Establecer unos objetivos claros y vinculados a la mejora del entrenamiento de esos rasgos, que puedan ser alcanzados en el tiempo que se determina para el proyecto;
- Pautar una propuesta de acciones que ayuden a alcanzar los objetivos de acción:
- Prever los recursos necesarios y los cambios de organización para la realización del proyecto, de tiempos, espacios, financiación directa, tecnología...;
- Elaborar los indicadores de evaluación del proyecto y las herramientas para hacer un seguimiento de la relevancia y la calidad del mismo;
- Generar complicidad y compromiso de todos los implicados en el proyecto;
- Contextualizar el programa en el proyecto educativo del centro, identificando las oportunidades con todos los aprendizajes;

- Comunicar el proyecto de forma adecuada a la comunidad educativa y a la comunidad local, propiciando el tejido de colaboración entre los agentes sociales;
- Celebrar los logros, identificar las posibilidades de continuidad del aprendizaje, consolidar la experiencia planificando con perspectivas de futuro.

## 1.2. **ESPECÍFICOS**

Los objetivos generales pueden ser concretarse en el desarrollo de tres competencias principales:

### • **AUTONOMÍA PERSONAL:**

- Desarrollarla autoestima y la confianza básica, percibiéndose a sí mismo de forma positiva y confiando en sus habilidades y aptitudes.
- Potenciar la motivación de logro y el espíritu de superación, siendo consciente de la influencia de su esfuerzo, logrando los objetivos que se propone a la hora de trabajar.
- Ser responsable y asumir las consecuencias de sus propias acciones, reflexionando antes de actuar.
- Gestionar de forma eficaz el trabajo, planificando los pasos para afrontar una tarea e identificando sus capacidades como aprendiz.
- Tomar decisiones y resolver problemas, tomándose tiempo para pensar en las consecuencias de una decisión antes de actuar, identificando diversas posibilidades antes de tomar una decisión y reconociendo una situación problemática.

### • **LIDERAZGO:**

- Manejar las habilidades de comunicación negociación, escuchando atentamente cuál es la posición del otro y consiguiendo alcanzar acuerdos contando con la supervisión del profesor y siendo capaz de hacer preguntas constructivas.
- Promover y dirigir el trabajo en equipo, colaborando de forma activa con el grupo de compañeros y compartiendo sus conocimientos y opiniones.
- Asumir riesgos, distinguiendo entre riesgos necesarios e innecesarios.
- Mostrar energía y entusiasmo y estar siempre dispuesto a participar en las actividades que se le propongan, manteniendo un buen estado de ánimo ante las dificultades de la tarea.
- Influir positivamente en los demás y generar implicación.

### • **INNOVACIÓN:**

- Iniciar acciones nuevas a partir de conocimientos previos, mostrando una actitud de empuje ante la tarea.
- Ser creativo en ideas, procesos y acciones, planteando soluciones divergentes (buenas y nuevas) y haciendo uso de recursos del aula diferentes.
- Generar cambio y abrir perspectivas, estableciendo pasos a seguir desde la situación actual hasta el cambio deseado.
- Planificar y llevar a cabo proyectos, distinguiéndose entre lo que se sabe y lo que necesita saber.
- Trabajar la visión de futuro, organizando la información y anticipándose a las consecuencias.

## 2. METODOLOGÍA

La metodología a seguir será la encaminada a desarrollar especialmente la competencia de aprender a emprender, que permite entrenar y evaluar algunos de los desempeños, que proponemos son:

- Utilizar la autoevaluación de forma frecuente para identificar las fortalezas y debilidades, así como la motivación de logro y el espíritu de superación.
- Estructurar la docencia en el aula ayudando a los alumnos a tomar conciencia de su autonomía y su capacidad de decisión.
- Informar y analizar las causas del éxito o el fracaso en una tarea, haciendo incidencia en las causas y dando oportunidad para rectificar.
- Fomentar el trabajo cooperativo frente al competitivo.
- Presentar tareas asequibles a las posibilidades y capacidades de los alumnos, que supongan desafíos en el aprendizaje para estimular la motivación de logro.
- Programar actividades en las que los riesgos de fracaso sean moderados, dejando espacios para la reflexión individual y grupal.
- Estructurar las tareas, partiendo de lo más sencillo a lo más complicado, incidiendo en la relevancia de las mismas, graduando la dificultad, para favorecer el éxito.
- Utilizar el modelado como estrategia metodológica, para que interioricen comportamiento y valores que queremos que adquieran.
- Incitar la comunicación con preguntas divergentes y presentar situaciones que inciten a la flexibilidad del pensamiento en los alumnos.
- Impulsar el fomento de la inventiva y la generación de ideas y fomentar el trabajo en equipo estableciendo roles en el trabajo grupal asignado el liderazgo de manera rotatoria.
- Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje:
  - Las líneas de actuación pasan por integrar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, siendo el empleo de las mismas un aspecto de la metodología del centro, en general, y del aula, en particular.
  - Siendo esto así, se emplean las TIC poniendo en práctica una metodología activa, colaborativa, desarrollando el pensamiento creativo y crítico del alumnado.
  - Se emplean los espacios y los dispositivos tecnológicos de los que el centro dispone en las prácticas de enseñanza aprendizaje. Ejemplo de ello es el uso del ordenador de sobremesa del aula, de los portátiles, el panel digital, la PDI, la Tablet, el aula de informática...
  - En la práctica docente, se emplean herramientas digitales para desarrollar situaciones de aprendizaje, dentro y fuera del aula, que permiten la interacción del alumnado a la hora de impartir los diferentes contenidos del área. Dichas herramientas son por ejemplo: Teams, ClassDojo, Kahoot, Plickers, YouTube...
  - El uso de las TIC es un elemento motivador que proporciona aprendizajes significativos y duraderos, ya que, su componente lúdico confiere un mayor interés a la hora de resolver actividades, además algunas de las aplicaciones TIC permiten una evaluación instantánea. De este modo los alumnos pueden valorar su propio aprendizaje, reflexionar sobre él y desarrollar la satisfacción por el trabajo bien hecho al resolver retos de una manera más visual.

- Se hace hincapié al alumnado en contenidos sobre el uso seguro de las TIC y los posibles riesgos en Internet.
- También se ponen en práctica medidas y actuaciones para la compensación tecnológica con el fin de reducir la brecha digital en aquellos alumnos más vulnerables respecto al acceso y empleo de las TIC en sus domicilios.

Desde nuestro proyecto queremos por igual proponer como recomendaciones apostar por las competencias, fomentar la interdisciplinariedad y el currículo globalizado, usar el tiempo escolar de la forma más efectiva posible y por último incluir en las programaciones de ciclo referencias explícitas a los indicadores de la competencia de aprender a emprender.

### 3. PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Se ha decidido llevar a cabo esta resolución a nivel de centro/aula, durante algunas de las actividades complementarias que están programadas para este curso escolar.

- HALLOWEEN y MAGOSTO.
- CRIELE.
- CARRERA SOLIDARIA.
- NAVIDAD.
- PAZ.
- CARNAVAL.
- DÍA DE LA MUJER.
- S. PATRICK'S DAY.
- DÍA DEL LIBRO.
- DÍA DEL NIÑO HOSPITALIZADO.
- DÍA DE LA FAMILIA.
- CRIEPA.
- GRADUACIÓN.
- OTRAS que puedan surgir y sean aprobadas.

Los niños serán los encargados de diseñar invitaciones, elegir canciones, hacer programas, actuaciones, presentar intervenciones, hacer talleres de diversos juegos, elaborar normas, discursos, carteles, panfletos publicitarios, murales, disfraces, manualidades, y actividades que se les ocurran a ellos con la guía de los tutores y especialistas.

### 4. EVALUACIÓN

- **Qué evaluar:**

Partiremos de la **evaluación docente**, realizando un recorrido por los puntos clave que debe desarrollar el profesor en la realización de las acciones educativas, vinculadas al desarrollo del proyecto: calidad de aprendizaje del alumnado, estimulación del pensamiento, evaluación del aprendizaje realizando feed back, personalización del aprendizaje y flexibilización en la práctica educativa.

Respecto a la **evaluación del alumno** y los tres indicadores claves de nuestro proyecto:

- **Autonomía Personal:** si el alumno se desenvuelve con autonomía y hace uso de sus fortalezas y debilidades, si confía en sus aptitudes y habilidades y muestra espíritu de superación, si es responsable en la realización de sus tareas y las planifica previamente.

- Liderazgo: si maneja habilidades de comunicación, de negociación e iniciativa a la hora de trabajar en equipo, siendo organizado y asumiendo riesgos.
- Innovación: evaluar si el alumno es curioso, si plantea soluciones novedosas y se anticipa a desafíos y necesidades futuras.

• **MOMENTOS DE EVALUACIÓN:**

A) Evaluación inicial:

Se realizará al inicio del curso y será una evaluación de diagnóstico que aporte información al profesor sobre los alumnos a los que se dirige su programación. Será el momento de evaluar intereses, personalidad, estilos de aprendizaje e inteligencias múltiples.

B) Evaluación continua:

Será programada, diaria y sistemática. Su objetivo principal es ayudar al alumno a identificar cómo puede mejorar en el proceso de aprendizaje.

C) Evaluación final:

Se realizará tras la realización de cada actividad propuesta a nivel de centro, para evaluar los logros obtenidos como consecuencia del proceso, es decir el nivel de consecución de objetivos de aprendizaje.

En junio se realizará una evaluación general del plan.

## **DILIGENCIA**

DILIGENCIA por la que se hace constar que el presente PLAN PARA EL FOMENTO DE LA CULTURA EMPRENDEDORA fue elaborado por el Equipo Directivo e incorporado al Proyecto Educativo de Centro, teniendo en cuenta las medidas e iniciativas propuestas por el Claustro de Profesores y el Consejo Escolar del C.R.A. Puente de Domingo Flórez.

**Y para que conste, firma la presente en Puente de Domingo Flórez, a 7 de noviembre de 2023.**

El Director

Fdo.: Alejandro Gallego Panero