

# Jóvenes

# Emprendedores

Programa para el desarrollo de la iniciativa personal  
y la competencia emprendedora



## Programa educativo

ESO y Secundaria postobligatoria

# EduCaixa



Fundación "la Caixa"

## Programa educativo

En este documento se explican los diferentes elementos de diseño del **programa educativo** Jóvenes Emprendedores para permitir a centros y docentes organizar el proceso pedagógico que se propone.

EduCaixa ha adaptado el programa europeo [Youth Start](#), centrado en el desarrollo de las competencias emprendedoras del alumnado de 6 a 18 años, para poder ofrecer una propuesta adaptada a la realidad curricular del Estado español.

Los elementos clave que definen el programa son:

1. La idea de que cualquiera puede convertirse en una persona emprendedora.
2. Aprender a partir de retos, para ofrecer al alumnado la oportunidad de experimentar la efectividad de sus acciones.
3. Desarrollar el pensamiento autónomo, las acciones responsables, la identificación de oportunidades de mejora y el desarrollo y la implementación de ideas.

### Índice



|  |    |
|--|----|
| 1. Justificación.....                              | 3  |
| 2. Objetivos generales.....                        | 4  |
| 3. Competencias.....                               | 5  |
| 4. Contenidos.....                                 | 7  |
| 5. Orientaciones estratégicas y metodológicas..... | 8  |
| 6. Temporalización.....                            | 10 |
| 7. Evaluación.....                                 | 12 |

## 1. Justificación

La **competencia en emprendimiento** es cada vez más necesaria en el contexto actual, en el que los y las jóvenes deben desarrollarse. Las características de un mundo cada vez más globalizado, cambiante y flexible obligan a los centros educativos a preparar a su alumnado para que pueda vivir plenamente y desarrollar todo su potencial. En este sentido, conocerse a uno mismo, saber trabajar con personas distintas, identificar problemáticas e idear soluciones en el entorno en el que viven, saber comunicar las propias ideas o analizar si pueden ser viables son algunas de las habilidades que se trabajan con este programa.

El propósito de este programa es facilitar a los equipos docentes propuestas didácticas que les permitan desarrollar la competencia emprendedora del alumnado de todas las etapas educativa.

El foco del programa se centra en el desarrollo de un proyecto emprendedor relacionado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), lo que posibilita una formación integral en la que la iniciativa y el espíritu emprendedor de los niños, las niñas y jóvenes tiene como fin último el desarrollo del **compromiso social** del alumnado, como **agente transformador** de su entorno.

Bajo una secuencia de actividades que garantice el desarrollo de las competencias necesarias en todo proceso de emprendimiento, el alumnado puede elegir cómo enfocar cada proyecto, en función de sus sensibilidades e intereses particulares.

A continuación, se muestran los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible, que pueden trabajar los alumnos en sus respectivas propuestas:



Por último, el programa adopta el Modelo TRIO. Se trata de un sistema pedagógico holístico que abarca tres ámbitos: *Educación emprendedora básica*, que comprende cualificaciones básicas para el pensamiento y la acción emprendedora, y, más concretamente, la capacidad de desarrollar e implementar ideas. La *Cultura emprendedora* se refiere a la promoción de las competencias personales en un contexto social. Hablamos del fomento de una cultura de apertura mental, empatía, trabajo en equipo y creatividad, además de la asunción de riesgos y la conciencia sobre los riesgos.

El *Emprendimiento responsable* tiene como objetivo potenciar las competencias sociales y empoderar a los estudiantes en su rol de ciudadanos. A fin de cuentas, el pensamiento democrático y la reflexión sobre uno mismo ayudan a pequeños y jóvenes a expresar sus opiniones y a asumir responsabilidades que les afectan a ellos mismos, a los demás y al medio ambiente. En este sentido, uno de los elementos básicos de la propuesta es su vinculación con la concienciación y el impulso de los **Objetivos de Desarrollo Sostenible**.

## 2. Objetivos generales

El **programa JE** se enmarca en la oferta de programas educativos para estimular el desarrollo competencial del alumnado que se ofrece desde EduCaixa.

Su propósito es facilitar a centros y docentes propuestas didácticas que permitan desarrollar en el alumnado la competencia emprendedora necesaria para acceder, comprender y generar oportunidades que permitan mejorar y transformar su entorno.

El conjunto de recursos que se presentan tiene por objetivo principal poner a disposición de centros y docentes herramientas, recursos y propuestas didácticas para acercar el espíritu emprendedor a los niños, las niñas y los jóvenes de todas las etapas educativas, con la finalidad de:

- 1. Promover aptitudes básicas de la persona emprendedora:** ser flexible, innovador, capaz de iniciar un proyecto propio y gestionarlo.
- 2. Fomentar la cultura emprendedora, en pensamiento y acción:** apertura de mente, creatividad, toma de riesgos, establecimiento de objetivos, iniciativa propia y cultura de la sostenibilidad.
- 3. Desarrollar un modelo de emprendimiento sostenible,** comprometido con nuevas formas de responsabilidad social, y trabajar una cooperación que nos beneficie a nosotros mismos, a los demás y al medio ambiente.

### 3. Competencias

Para ofrecer una mirada panorámica estructurada, se ha desarrollado un marco europeo de las competencias emprendedoras, con tres categorías básicas:

- Desarrollar ideas
- Implementar ideas
- Pensar en la sostenibilidad

Las competencias se han agrupado atendiendo a los niveles de enseñanza, desde A1 hasta C2. Las descripciones de las competencias ofrecen una diversificación multidimensional que hace posible establecer metas muy concretas para aprender con éxito.

Para ofrecer una mirada panorámica estructurada, el programa parte del marco europeo de las competencias emprendedoras, desde sus tres categorías básicas:

- Ideas y oportunidades
- Recursos
- Pasar a la acción

Estas tres grandes subcompetencias se concretan en cada una de las programaciones didácticas.

Respecto al marco curricular español, las competencias que se trabajan están estrechamente relacionadas con la competencia **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor**, pero también se trabajan otras competencias básicas, como:

- **Competencia *aprender a aprender***: cada propuesta se trabaja a partir de los conocimientos previos del alumnado y se da especial importancia a la metacognición, a partir de diferentes propuestas de autoevaluación. Además, cada sesión empieza con una breve actividad que ayuda a desarrollar la capacidad de atención y concentración del alumnado (*mindfulness*).
- **Competencia en comunicación lingüística**: en la lectura y comprensión de distintas fuentes bibliográficas y en la comunicación de las diferentes ideas y propuestas de proyectos.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**: en el caso de la matemática, en el tratamiento y el cálculo en torno a precios de productos y servicios; en el segundo caso, en el análisis del entorno natural para poder proponer soluciones que mejoren el medio ambiente, el uso responsable de los recursos naturales, etc.

- **Competencia digital:** se trabaja en la búsqueda de información, la presentación de propuestas, etc.
- **Competencias personales y emocionales:** cabe destacar su autoconocimiento, la autorregulación de sus emociones, y también el desarrollo de su capacidad de atención y focalización. Al respecto, técnicas de relajación, concentración y *mindfulness* apoyan directamente esta competencia.
- **Competencias sociales y cívicas:** además del trabajo en grupo presente a lo largo de todas las propuestas, los alumnos se plantean retos relacionados con las necesidades sociales actuales, presentes en los distintos ODS trabajados (pobreza, hambre, igualdad...).

Respecto a las competencias personales o emocionales, como se ha apuntado anteriormente, cabe destacar que el programa plantea un inicio de todas las sesiones a partir del uso de técnicas de *mindfulness* (más información en la guía de capacitación), lo que permite al alumnado potenciar su autoconocimiento, la autorregulación de sus emociones, y también el desarrollo de su capacidad de atención y focalización.

Además, se trabajarán especialmente las competencias relacionadas con la autonomía y la creatividad.

Por otro lado, existe un consenso global en la importancia de incluir en los programas educativos internacionales las **competencias globales**. La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2018) las define como:

*"La capacidad de examinar y apreciar diferentes perspectivas y visiones del mundo a escala local, nacional e internacional, desarrollando las habilidades necesarias para mantener interacciones abiertas y respetuosas con personas de diferentes culturas y contextos socioeconómicos, actuando siempre en pro del bien común y el desarrollo sostenible."*

Es decir, la competencia global es un conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que apoderan al alumnado para que se enfrente a los retos y pueda sacar provecho de las oportunidades que este nuevo siglo nos presenta, actuando siempre de forma responsable y respetuosa con el entorno natural, social y cultural.

Estas competencias se concretan en cuatro dimensiones:

- **Dimensión 1.** Examinar cuestiones locales, globales y de relevancia cultural.
- **Dimensión 2.** Comprender y apreciar las perspectivas y las ideas de los demás.
- **Dimensión 3.** Participar en interacciones abiertas, respetuosas y efectivas con otras culturas.
- **Dimensión 4.** Actuar en pro del bien común y el desarrollo sostenible.

El programa Jóvenes Emprendedores se centra especialmente en la dimensión 1 y en la dimensión 4.

*Cuadro resumen de contribución al desarrollo de competencias del alumnado*

|  |   |
|--|---|
| Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor<br>(competencia principal) |   |
| Matemática y competencia básica en ciencia y tecnología                    | X |
| Comunicación lingüística   | X |
| Digital  | X |
| Aprender a aprender  | X |
| Sociales y cívicas   | X |
| Competencia artística y cultural   | X |
| Personal y emocional   | X |
| Competencias globales  | X |

#### 4. Contenidos y actividades

Los contenidos que se pueden trabajar con la propuesta pueden variar en función del tipo de proyecto que decida emprender el alumnado. En cualquier caso, la propuesta garantiza el trabajo de las competencias indicadas en el apartado anterior, enfatizando especialmente en algunas de ellas. El documento *Guía de programación didáctica* de cada una de las etapas específica de forma detallada las principales competencias implicadas.

En el transcurso de la secuencia didáctica, el alumnado conocerá diferentes recursos, técnicas y estrategias para diseñar un proyecto a partir de los siguientes contenidos:

- Los retos para un desarrollo sostenible, a partir del conocimiento y la comprensión de los ODS que marca la Agenda de las Naciones Unidas para 2030, para generar un proyecto de emprendimiento responsable.
- Las capacidades de la persona emprendedora, a partir del reconocimiento de sus propias capacidades y las de las personas con las que conforman equipo, para asumir retos de forma colectiva y cooperativa.
- El análisis crítico del entorno, a través de la observación y la exploración, para detectar necesidades y oportunidades con relación al trabajo del objetivo o los objetivos seleccionados para el proyecto.
- El conjunto de técnicas, estrategias y recursos relacionados con la gestión de proyectos para aplicarlos en el desarrollo de un producto, servicio o campaña.

- La reflexión sobre la propia práctica para mejorar y resolver problemas.
- Las claves para comunicar y presentar un proyecto, generando argumentos y exponiéndolos de forma eficaz, para sumar sensibilidades y esfuerzos en pro de los propósitos de los Objetivos Mundiales de Desarrollo Sostenible.

Cada una de las programaciones didácticas desarrolla con más o menos profundidad estos contenidos, asegurando una progresión entre las diferentes etapas.

## 5. Orientaciones estratégicas y metodológicas

El **programa educativo JE** se basa en el método de proyectos, partiendo de los intereses del alumnado, buscando información, trabajando en equipo y presentando su propuesta final ante diferentes agentes de la comunidad educativa.

Seguidamente se presenta un posible encaje de la propuesta para los diferentes cursos y etapas:

### **Primer ciclo de ESO**

La propuesta se concreta con la programación didáctica para el alumnado de 1º y 2º de ESO.

Las sesiones pueden trabajarse desde distintas áreas curriculares, dotando a la propuesta de un enfoque interdisciplinar que permita hacer el aprendizaje más significativo y globalizado. Desde el área de Lengua, Plástica, Ciencias Sociales o Naturales, se puede trabajar un amplio abanico actividades.

No obstante, aunque puede trabajarse de forma transversal desde distintas asignaturas, es necesario que desde el centro exista un docente, por lo menos, encargado/a de centralizar y coordinar el proyecto y su correcto desarrollo.

Debido a que la competencia emprendedora se ha enfocado hacia los Valores Éticos, se propone que sea esta área (o la de Tutoría) la encargada de su coordinación en en el primer ciclo de la ESO.



### 3º y 4º de ESO, Bachillerato y Ciclos formativos de grado medio

La propuesta se concreta en una programación didáctica dirigida al alumnado de 3º y 4º de ESO y otra programación dirigida al Bachillerato y al CFGM. El nivel de profundidad en el que se trabajan algunos contenidos (análisis del entorno, oportunidades detectadas, generación de ideas, finanzas, análisis de proveedores, marketing, etc.) contemple un desarrollo acorde a la etapa educativa que curse el alumnado.

Aunque las áreas curriculares que se trabajen dependerán del o de los ODS que hayan escogido los alumnos, a continuación, presentamos una propuesta de las áreas que pueden liderar el proyecto, recomendando que su enfoque sea **interdisciplinar**, para lograr un mayor impacto educativo:

- En el caso de 3.º y 4.º de ESO, se propone que el proyecto sea liderado desde el área de Emprendimiento, pudiendo encontrar soporte en Tutoría y en otras áreas curriculares (Biología y Geología, Tecnología, Geografía e Historia...) para ampliar la información y el contexto de los distintos ODS que trabaje el alumnado. Además, todo el trabajo comunicativo puede reforzarse desde el área de Lengua, e incluso desde Lengua Extranjera.
- En el caso de Bachillerato, una posible estrategia podría ser iniciar el proyecto desde el área de Economía o Economía de la Empresa, aunque en función de los ODS escogidos se recomienda un enfoque interdisciplinar que incluya contenidos de Tecnologías de la Información y la Comunicación, Fundamentos de Administración y Gestión, Diseño, Ciencias de la Tierra y Medio Ambiente, Diseño Industrial, Lengua, Cultura Audiovisual, etc.
- En el caso de Ciclos formativos de grado medio, se puede dirigir desde el módulo formativo de Empresa e Iniciativa Emprendedora, pudiendo reforzarse en otros módulos específicos de cada enseñanza, como Empresa y Administración (Innovación y Emprendimiento), Marketing Comercial, etc. En cada caso, la idea es movilizar todo el conocimiento adquirido sobre cada sector para poder ponerlo al servicio de un proyecto emprendedor que apunte hacia el ODS escogido por el alumnado.

En conclusión, aunque es una propuesta que puede trabajarse de forma transversal desde distintas asignaturas, como hemos visto, es necesario que desde el centro exista un docente, por lo menos, encargado de centralizar y coordinar el proyecto y su correcto desarrollo.

Ambas propuestas animan a presentar un proyecto emprendedor al [EduCaixa Challenge](#).

Por otro lado, la metodología diseñada para el desarrollo del programa pone al alumnado en el centro del aprendizaje, convirtiéndolo en su auténtico protagonista. Este enfoque requiere una perspectiva metodológica específica para el caso que nos ocupa:

1. Una actividad inicial que sitúa al alumnado y fomenta su capacidad de autoconocimiento y concentración (*mindfulness*).
2. La posibilidad de que el alumnado, coordinado con otros compañeros, pueda concretar cómo enfocar su proyecto en torno a los ODS presentados.
3. Una propuesta que permite dar sentido a contenidos de Valores Éticos, de Ciencias, de Matemáticas, de Lengua, de Educación Visual y Plástica, Tecnología, etc.
4. La participación del alumnado organizado a través de equipos de trabajo.
5. El diseño de elementos e instrumentos de evaluación y de autoevaluación.

Todos estos elementos se comparten y detallan en el **documento *Guía de programación didáctica***. En ella se presenta una programación didáctica alrededor de cada itinerario formativo definido, detallando todos los elementos necesarios para su aplicación en el aula, con el propósito de que sirva de modelo para su desarrollo en el aula.

## 6. Temporalización

Tal como se ha indicado anteriormente, las propuestas del **programa educativo JE** pueden realizarse con diferentes grados de intensidad, en función de si el alumnado realiza el proyecto en cada curso, o de la disponibilidad de los profesores encargados de su implementación.

Para facilitar su adaptabilidad a cada necesidad particular, se han elaborado tres itinerarios:

- **Itinerario corto:** se limitará a una visión por bloque, centrándose en los aspectos básicos de los ODS y de cómo desarrollar una idea que tenga incidencia en ellos. Hay que tener en cuenta que este itinerario no garantiza el desarrollo de las competencias emprendedoras perseguidas por el programa.
- **Itinerario medio:** garantizará un trabajo sistemático de las distintas partes del proyecto, posibilitando la investigación y el trabajo entre iguales en el aula.

- **Itinerario largo:** ampliará los contenidos trabajados con nuevas actividades incorporadas como material complementario, que potenciarán el autoconocimiento del alumnado, así como su conocimiento sobre los principios básicos de la economía en la que participa.

La siguiente tabla muestra la estructura de sesiones incluidas en cada itinerario formativo, aunque debe verse solamente como diferentes propuestas que pueden modificarse ajustándolas a las necesidades particulares de cada centro educativo y cada docente. Cada sesión está planteada para una duración de entre 50 minutos y 1 hora.

| 1º y 2º ESO                                     |                 |                  |                 |
|---|-----------------|------------------|-----------------|
| Número de sesiones                              | Intensidad baja | Intensidad media | Intensidad alta |
|   | 7               | 14               | 16              |
| 3º y 4º de ESO                                  |                 |                  |                 |
| Número de sesiones                              | Intensidad baja | Intensidad media | Intensidad alta |
|   | 7               | 13               | 15              |
| BACHILLERATO y CICLOS FORMATIVOS DE GRADO MEDIO |                 |                  |                 |
| Número de sesiones                              | Intensidad baja | Intensidad media | Intensidad alta |
|   | 8               | 16               | 18              |

En todos los casos, el itinerario de alta intensidad se complementa con un nuevo reto del programa Youth Start que se especifica en el documento de Programación didáctica correspondiente. Los retos están disponibles en <http://www.youthstart.eu/es/challenges/>

Las sesiones planteadas para cada itinerario pueden consultarse en el documento **Guía de programación didáctica**.

En el documento **Guía de orientación pedagógica** se ofrece más información sobre los diferentes itinerarios y posibilidades de concreción del proyecto en el aula.

## 7. Evaluación

Estas actividades están complementadas con diversos elementos e instrumentos de evaluación que ayuden tanto al docente como al alumnado en el seguimiento del grado de consecución de los objetivos, incidiendo especialmente en la medición de avances en el proceso de aprendizaje y en los referidos a la metacognición.

Para ello se incluyen rúbricas de autoevaluación y coevaluación, y tests de metacognición, así como mapas de aprendizaje personalizados. Todos estos instrumentos están disponibles en el documento *Programación didáctica*, en el que se comparte el cómo, el qué, el quién y el cuándo evaluar.



