

# Joves Emprenedors

Programa per al desenvolupament de la iniciativa personal i competència emprenedora



## Programa educatiu

ESO, CFGM i Batxillerat

# EduCaixa



Fundació "la Caixa"

## Programa educatiu

En aquest document s'expliquen els diferents elements de disseny del programa educatiu Joves Emprenedors per permetre a centres i docents organitzar el procés pedagògic que es proposa.

EduCaixa ha adaptat el programa europeu [Youth Start](#), centrat en el desenvolupament de les competències emprenedores de l'alumnat de 6 a 18 anys, per poder oferir una proposta adaptada a la realitat curricular de l'Estat espanyol.

Els elements clau que defineixen el programa són:

1. La idea que qualsevol es pot convertir en una persona emprenedora.
2. Aprendre a partir de reptes, per oferir a l'alumnat l'oportunitat d'experimentar l'efectivitat de les seves accions.
3. Desenvolupar el pensament autònom, les accions responsables, la identificació d'oportunitats de millora i el desenvolupament i la implementació d'idees.

### Índex



1. Justificació.....	3
2. Objectius generals.....	4
3. Competències.....	5
4. Continguts.....	7
5. Orientacions estratègiques i metodològiques.....	8
6. Temporalització.....	10
7. Avaluació.....	12

## 1. Justificació

La competència en empreudoria cada vegada és més necessària en el context actual, en el qual s'han de desenvolupar els i les joves. Les característiques d'un món cada vegada més globalitzat, canviant i flexible obliguen els centres educatius a preparar l'alumnat perquè pugui viure plenament i desenvolupar tot el potencial. En aquest sentit, conèixer-se a un mateix, saber treballar amb persones diferents, identificar problemàtiques i idear solucions en l'entorn en què viuen, saber comunicar les pròpies idees o analitzar si poden ser viables són algunes de les habilitats que es treballen amb aquest programa.

El propòsit d'aquest programa és facilitar als equips docents propostes didàctiques que els permetin desenvolupar la competència empreudora de l'alumnat de totes les etapes educatives.

El focus del programa es centra en el desenvolupament d'un projecte empreudor relacionat amb els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS), cosa que possibilita una formació integral en la qual la iniciativa i l'esperit empreudor dels nens i les nenes té com a objectiu últim el desenvolupament del compromís social de l'alumnat, com a agent transformador de l'entorn.

Sota una seqüència d'activitats que garanteixi el desenvolupament de les competències necessàries en qualsevol procés d'empreudoria, l'alumnat pot triar com enfocar cada projecte, en funció de les seves sensibilitats i interessos particulars.

A continuació, es mostren els 17 Objectius de Desenvolupament Sostenible, que els alumnes poden treballar en les seves propostes respectives:



Finalment, el programa adopta el Model TRIO. Es tracta d'un sistema pedagògic holístic que abasta tres àmbits: *Educació emprendora bàsica*, que comprèn qualificacions bàsiques per al pensament i l'acció emprendora, i, més concretament, la capacitat de desenvolupar i implementar idees. La *Cultura emprendora* fa referència a la promoció de les competències personals en un context social. Parlem del foment d'una cultura d'obertura mental, empatia, treball en equip i creativitat, a més de l'assumpció de riscos i la consciència sobre els riscos.

L'*Emprenedoria responsable* té com a objectiu potenciar les competències socials i apoderar els i les estudiants en el seu rol de ciutadans. Després de tot, el pensament democràtic i la reflexió sobre un mateix ajuden petits i joves a expressar les seves opinions i a assumir responsabilitats que els afecten a ells mateixos, als altres i al medi ambient. En aquest sentit, un dels elements bàsics de la proposta és la vinculació amb la conscienciació i l'impuls dels Objectius de Desenvolupament Sostenible.

## 2. Objectius generals

El programa JE s'emmarca en l'oferta de programes educatius per estimular el desenvolupament competencial de l'alumnat que s'ofereix des d'EduCaixa.

El seu propòsit és facilitar a centres i docents propostes didàctiques que permetin desenvolupar en l'alumnat la competència emprendora necessària per accedir, comprendre i generar oportunitats que permetin millorar i transformar el seu entorn.

El conjunt de recursos que es presenten té l'objectiu principal de posar a disposició de centres i docents eines, recursos i propostes didàctiques per acostar l'esperit emprendedor als infants i joves de totes les etapes educatives, amb la finalitat de:

- 1. Promoure aptituds bàsiques de la persona emprendora:** ser flexible, innovador, capaç d'iniciar un projecte propi i gestionar-lo.
- 2. Fomentar la cultura emprendora, en pensament i acció:** obertura de ment, creativitat, presa de riscos, establiment d'objectius, iniciativa pròpia i cultura de la sostenibilitat.
- 3. Desenvolupar un model d'emprendoria sostenible,** compromès amb noves formes de responsabilitat social, i treballar una cooperació que ens beneficiï a nosaltres mateixos, als altres i al medi ambient.

### 3. Competències

Per oferir una mirada panoràmica estructurada, s'ha desenvolupat un marc europeu de les competències emprenedores, amb tres categories bàsiques:

- Desenvolupar idees
- Implementar idees
- Pensar en la sostenibilitat

Les competències s'han agrupat segons els nivells d'ensenyament, des d'A1 fins a C2. Les descripcions de les competències ofereixen una diversificació multidimensional que fa possible establir metes molt concretes per aprendre amb èxit.

Per oferir una mirada panoràmica estructurada, el programa parteix del marc europeu de les competències emprenedores, des de les seves tres categories bàsiques:

- Idees i oportunitats
- Recursos
- Passar a l'acció

Aquestes tres grans subcompetències es concreten a cadascuna de les programacions didàctiques.

Respecte al marc curricular espanyol, les competències que es treballen estan estretament relacionades amb la competència **Sentit de la iniciativa i esperit emprenedor**, però també es treballen altres competències bàsiques, com:

- **Competència aprendre a aprendre:** cada proposta es treballa a partir dels coneixements previs de l'alumnat i es dona una importància especial a la metacognició, a partir de diferents propostes d'autoavaluació. A més, cada sessió comença amb una activitat breu que ajuda a desenvolupar la capacitat d'atenció i concentració de l'alumnat (*mindfulness*).
- **Competència en comunicació lingüística:** en la lectura i la comprensió de diferents fonts bibliogràfiques i en la comunicació de les diferents idees i propostes de projectes.
- **Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia:** en el cas de la matemàtica, en el tractament i el càlcul al voltant de preus de productes i serveis; en el segon cas, en l'anàlisi de l'entorn natural per poder proposar solucions que millorin el medi ambient, l'ús responsable dels recursos naturals, etc.

- **Competència digital:** es treballa en la recerca d'informació, la presentació de propostes, etc.
- **Competències personals i emocionals:** cal destacar el seu autoconeixement, l'autoregulació de les emocions, i també el desenvolupament de la capacitat d'atenció i focalització. Sobre aquest tema, tècniques de relaxació, concentració i mindfulness donen suport directament a aquesta competència.
- **Competències socials i cíviques:** a més del treball en grup present al llarg de totes les propostes, els alumnes es plantegen reptes relacionats amb les necessitats socials actuals, presents als diferents ODS treballats (pobresa, gana, igualtat...).

Respecte a les competències personals o emocionals, tal com s'ha apuntat anteriorment, cal destacar que el programa planteja un inici de totes les sessions a partir de l'ús de tècniques de *mindfulness* (més informació a la guia de capacitació), cosa que permet a l'alumnat potenciar l'autoconeixement, l'autoregulació de les emocions, i també el desenvolupament de la capacitat d'atenció i focalització.

A més, es treballaran especialment les competències relacionades amb l'autonomia i la creativitat.

D'altra banda, existeix un consens global en la importància d'incloure als programes educatius internacionals les **competències globals**. L'Organització per a la Cooperació i el Desenvolupament Econòmic (OCDE, 2018) les defineix com:

*"La capacitat d'examinar i apreciar diferents perspectives i visions del món a escala local, nacional i internacional, desenvolupant les habilitats necessàries per mantenir interaccions obertes i respectuoses amb persones de diferents cultures i contextos socioeconòmics, actuant sempre en pro del bé comú i el desenvolupament sostenible."*

És a dir, la competència global és un conjunt d'habilitats, coneixements, actituds i valors que apoderen l'alumnat perquè s'enfronti amb els reptes i pugui treure profit de les oportunitats que aquest nou segle ens presenta, actuant sempre de manera responsable i respectuosa amb l'entorn natural, social i cultural.

Aquestes competències es concreten en quatre dimensions:

- **Dimensió 1.** Examinar qüestions locals, globals i de rellevància cultural.
- **Dimensió 2.** Comprendre i apreciar les perspectives i les idees dels altres.
- **Dimensió 3.** Participar en interaccions obertes, respectuoses i efectives amb altres cultures.

- **Dimensió 4.** Actuar en pro del bé comú i el desenvolupament sostenible.

El programa Joves Emprenedors se centra especialment en la dimensió 1 y en la dimensió 4.

*Quadre resum de contribució al desenvolupament de competències de l'alumnat.*

<b>Sentit de la iniciativa i esperit emprenedor (competència principal)</b>	
Matemàtica i competència bàsica en ciència i tecnologia	X
Comunicació lingüística	X
Digital	X
Aprendre a aprendre	X
Socials i cíviques	X
Competència artística i cultural	X
Personal i emocional	X
Competències globals	X

#### 4. Continguts i activitats

Els continguts que es poden treballar amb la proposta poden variar en funció del tipus de projecte que decideixi emprendre l'alumnat. En qualsevol cas, la proposta garanteix el treball de les competències que s'indiquen a l'apartat anterior, emfatitzant especialment en algunes. El document **Guia de programació didàctica** de cadascuna de les etapes especifica de manera detallada les principals competències implicades.

En el transcurs de la seqüència didàctica, l'alumnat coneixerà diferents recursos, tècniques i estratègies per dissenyar un projecte a partir dels continguts següents:

- Els reptes per a un desenvolupament sostenible, a partir del coneixement i la comprensió dels ODS que marca l'Agenda de les Nacions Unides per al 2030, per generar un projecte d'emprenedoria responsable.
- Les capacitats de la persona emprenedora, a partir del reconeixement de les pròpies capacitats i les de les persones amb qui formen equip, per assumir reptes de manera col·lectiva i cooperativa.

- L'anàlisi crítica de l'entorn, a través de l'observació i l'exploració, per detectar necessitats i oportunitats amb relació al treball de l'objectiu o els objectius seleccionats per al projecte.
- El conjunt de tècniques, estratègies i recursos relacionats amb la gestió de projectes per aplicar-los al desenvolupament d'un producte, servei o campanya.
- La reflexió sobre la pròpia pràctica per millorar i resoldre problemes.
- Les claus per comunicar i presentar un projecte, generant arguments i exposant-los de manera eficaç, per sumar sensibilitats i esforços en pro dels propòsits dels Objectius Mundials de Desenvolupament Sostenible.

Cadascuna de les programacions didàctiques desenvolupa amb més o menys profunditat aquests continguts, assegurant una progressió les diferents etapes.

## 5. Orientacions estratègiques i metodològiques

El **programa educatiu JE** es basa en el mètode de projectes, partint dels interessos de l'alumnat, buscant informació, treballant en equip i presentant la proposta final davant de diferents agents de la comunitat educativa

Seguidament, es presenta un possible encaix de la proposta didàctica per als diferents cicles i etapes:

### Primer cicle de l'ESO

La proposta es concreta en una programació didàctica adreçada als alumnes de 1r i 2n de l'ESO.

Les sessions es poden treballar des de diferents àrees curriculars, dotant la proposta d'un enfocament interdisciplinari que permeti fer l'aprenentatge més significatiu i globalitzat. Des de l'àrea de Llengua, Plàstica, Ciències Socials o Naturals, es pot treballar un ampli ventall d'activitats.

Amb tot, tot i que es pot treballar de manera transversal des de diferents assignatures, cal que des del centre hi hagi un professor / una professora, com a mínim, encarregat / encarregada de centralitzar i coordinar el projecte i el seu desenvolupament correcte.

Com que la competència emprenedora s'ha enfocat cap als Valors Ètics, es proposa que sigui aquesta àrea (o la de Tutoria) l'encarregada de coordinar-la.

### **Segon cicle d'ESO, Batxillerat i Cicles formatius de grau mig**

La proposta es concreta en una programació didàctica adreçada a l'alumnat de 3r i 4t de l'ESO i una altra programació adreçada a l'alumnat de Batxillerat i CFGM. El nivell de profunditat en què es treballen alguns continguts (anàlisi de l'entorn, oportunitats detectades, generació d'idees, finances, anàlisi de proveïdors, màrqueting, etc.) planteja un desenvolupament d'acord amb l'etapa educativa que cursi l'alumnat.

Tot i que les àrees curriculars que es treballin dependran del o dels ODS que hagin triat els alumnes, a continuació presentem una proposta de les àrees que poden liderar el projecte, recomanant que es faci un enfocament interdisciplinari, per assolir un major impacte educatiu:

- En el cas de 3r i 4t d'ESO, es proposa que el projecte es lideri des de l'àrea d'Emprenedoria, i es pot trobar suport en Tutoria i en altres àrees curriculars (Biologia i Geologia, Tecnologia, Geografia i Història...) per ampliar informació i el context dels diferents ODS que treballi l'alumnat. A més, tot el treball comunicatiu es pot reforçar des de l'àrea de Llengua, i fins i tot des de Llengua Estrangera.
- En el cas de Batxillerat, una possible estratègia podria ser iniciar el projecte des de l'àrea d'Economia o Economia de l'Empresa, tot i que en funció dels ODS triats es recomana un enfocament interdisciplinari que inclogui continguts de Tecnologies de la Informació i la Comunicació, fonaments d'Administració i Gestió, Disseny, Ciències de la Terra i Medi Ambient, Disseny Industrial, Llengua, Cultura Audiovisual, etc.
- En el cas de Cicles formatius de grau mitjà, es pot dirigir des del mòdul formatiu d'Empresa i Iniciativa Emprenedora, i es pot reforçar en altres mòduls específics de cada ensenyament, com Empresa i Administració (Innovació i Emprenedoria), Màrqueting Comercial, etc. En cada cas, la idea és mobilitzar tot el coneixement adquirit sobre cada sector per poder-lo posar al servei d'un projecte emprenedor que apunti cap a l'ODS que ha triat l'alumnat.

En conclusió, tot i que és una proposta que es pot treballar de manera transversal des de diferents assignatures, com hem vist, cal que des del centre hi hagi un docent, almenys, encarregat de centralitzar i coordinar el projecte i el seu correcte desenvolupament.

Ambdues propostes animen a presentar un projecte en **The Challenge**.

D'altra banda, la metodologia dissenyada per desenvolupar el programa posa l'alumnat al centre de l'aprenentatge, convertint-lo en l'autèntic protagonista. Aquest enfocament requereix una perspectiva metodològica específica per al cas que ens ocupa:

1. Una activitat inicial que situa l'alumnat i fomenta la seva capacitat d'autoconeixement i concentració (*mindfulness*).
2. La possibilitat que l'alumnat, coordinat amb altres companys, pugui concretar com enfocar el projecte al voltant dels ODS presentats.
3. Una proposta que permet donar sentit a continguts de Valors Ètics, de Ciències, de Matemàtiques, de Llengua, d'Educació Visual i Plàstica, tecnologia, etc.
4. La participació de l'alumnat organitzat per mitjà d'equips de treball.
5. El disseny d'elements i instruments d'avaluació i d'autoavaluació.

Tots aquests elements es comparteixen i es detallen al document **Guia de programació didàctica**. S'hi presenta una programació didàctica al voltant de cada itinerari formatiu definit, detallant tots els elements necessaris per aplicar-lo a l'aula, amb el propòsit que serveixi de model per desenvolupar-lo a l'aula.

## 6. Temporalització

Tal com s'ha indicat anteriorment, les propostes del **programa educatiu JE** es poden fer amb diferents graus d'intensitat, en funció de si l'alumnat fa el projecte en cada curs, o de la disponibilitat dels professors encarregats d'implementar-lo.

Per facilitar que s'adaptin a cada necessitat particular, s'han elaborat tres itineraris:

- **Itinerari de baixa intensitat:** es limitarà a una visió per bloc, centrant-se en els aspectes bàsics dels ODS i de com desenvolupar una idea que hi tingui incidència. Cal tenir en compte que aquest itinerari no garanteix el desenvolupament de les competències emprenedores perseguides pel programa.
- **Itinerari d'intensitat mitjana:** garantirà un treball sistemàtic de les diferents parts del projecte, amb què possibilitarà la investigació i el treball entre iguals a l'aula.
- **Itinerari d'intensitat alta:** ampliarà els continguts treballats amb noves activitats incorporades com a material complementari, que potenciaran l'autoconeixement de l'alumnat, així com el seu coneixement sobre els principis bàsics de l'economia en la qual participa.

La taula següent mostra l'estructura de sessions que s'inclouen en cada itinerari formatiu, tot i que s'ha de veure tan sols com a diferents propostes que es poden modificar ajustant-les a les necessitats particulars de cada centre educatiu i cada docent. Cada sessió està plantejada perquè tingui una durada d'entre 50 minuts i 1 hora.

4t, 5è i 6è de Primària			
Nombre de sessions	Intensitat baixa	Intensitat mitjana	Intensitat alta
		7	13
1r i 2n d'ESO			
Nombre de sessions	Intensitat baixa	Intensitat mitjana	Intensitat alta
		7	14
3r i 4t d'ESO			
Nombre de sessions	Intensitat baixa	Intensitat mitjana	Intensitat alta
		7	13
BATXILLERAT I CICLES FORMATIUS DE GRAU MITJÀ			
Nombre de sessions	Intensitat baixa	Intensitat mitjana	Intensitat alta
		8	16

A tots els casos, l'itinerari d'intensitat alta es complementa amb un nou repte del programa Youth Start que s'especifica al document de programació didàctica corresponent. Els reptes estan disponibles a <http://www.youthstart.eu/es/challenges/>

Les sessions plantejades per a cada itinerari es poden consultar al document **Guia de programació didàctica**.

Al document **Guia d'orientació pedagògica** s'ofereix més informació dels diferents itineraris i possibilitats de concreció del projecte a l'aula.

## 7. Avaluació

Aquestes activitats estan complementades amb diversos elements i instruments d'avaluació que ajudin tant el docent com l'alumnat a seguir el grau de consecució dels objectius, incidint especialment en el mesurament d'avenços en el procés d'aprenentatge i en els que fan referència a la metacognició.

Per això s'inclouen rúbriques d'autoavaluació i coavaluació, i tests de metacognició, com també mapes d'aprenentatge personalitzats. Tots aquests instruments estan disponibles al document *Programació didàctica*, en el qual es comparteix el com, el què, el qui i el quan avaluar.

**Un programa de**

Fundació “la Caixa” – Àrea d’Acció Educativa

**Creat per**

EduCaixa i Eim-OTB, a partir dels materials del programa educatiu Youth Start Entrepreneurial Challenges

**Disseny gràfic i maquetació**

Óscar Cuenda

**Revisió**

Solució de Continuïtat

© de l’edició: Fundació “la Caixa”, 2020  
Av. Diagonal, 621 – 08028 Barcelona

