



IES COTES BAIXES
ALCOI

Aprendizaje colaborativo basado en Retos: Crea tu propia empresa. Emprendimiento e innovación en el aula.

1ª parte. Aprendizaje colaborativo basado en Retos. Aula Emprén. Acciones y Objetivos.

Álvaro Sempere Tudela (profesor del Dpto. de FOL y coordinador del Aula de Emprendimiento del I.E.S. Cotes Baixes de Alcoy)

2ª parte. Reto de Emprendimiento “Crea tu propia empresa” en 3º E.S.O.

Mª Teresa Sellés Mira (profesora del Dpto. de Economía del I.E.S. Cotes Baixes de Alcoy)

3ª parte. Cómo aplicar metodologías ágiles en el Aula de Emprendimiento.

Salvador García Ribera (profesor del Dpto. de Comercio y Marketing del I.E.S. Cotes Baixes de Alcoy)

¿Cuál es el ORIGEN de este viaje hacia el Aprendizaje Colaborativo Basado en Retos (A.C.B.R.)?



- ✓ 1995/96 Proyecto de 1 mes en la finalización del CFGS ARI.
- ✓ 2015: A.C.B.R.: Visita del Equipo Directivo a Tknika (P. Vasco).
 - Sistematización de Procesos: = formatos, periodos, plantillas, sist. eval.

- ✓ 2018: Reto “Casa Sostenible” ganador del Premio Internacional “*Energy Globe*”, considerado como los Óscar del medio ambiente, con 182 países participantes y más de 2.000 proyectos presentados de todo el mundo.



- ✓ 2019: Documental sobre la necesidad de un cambio de Modelo educativo.

[Trailer](#) 3' 28''

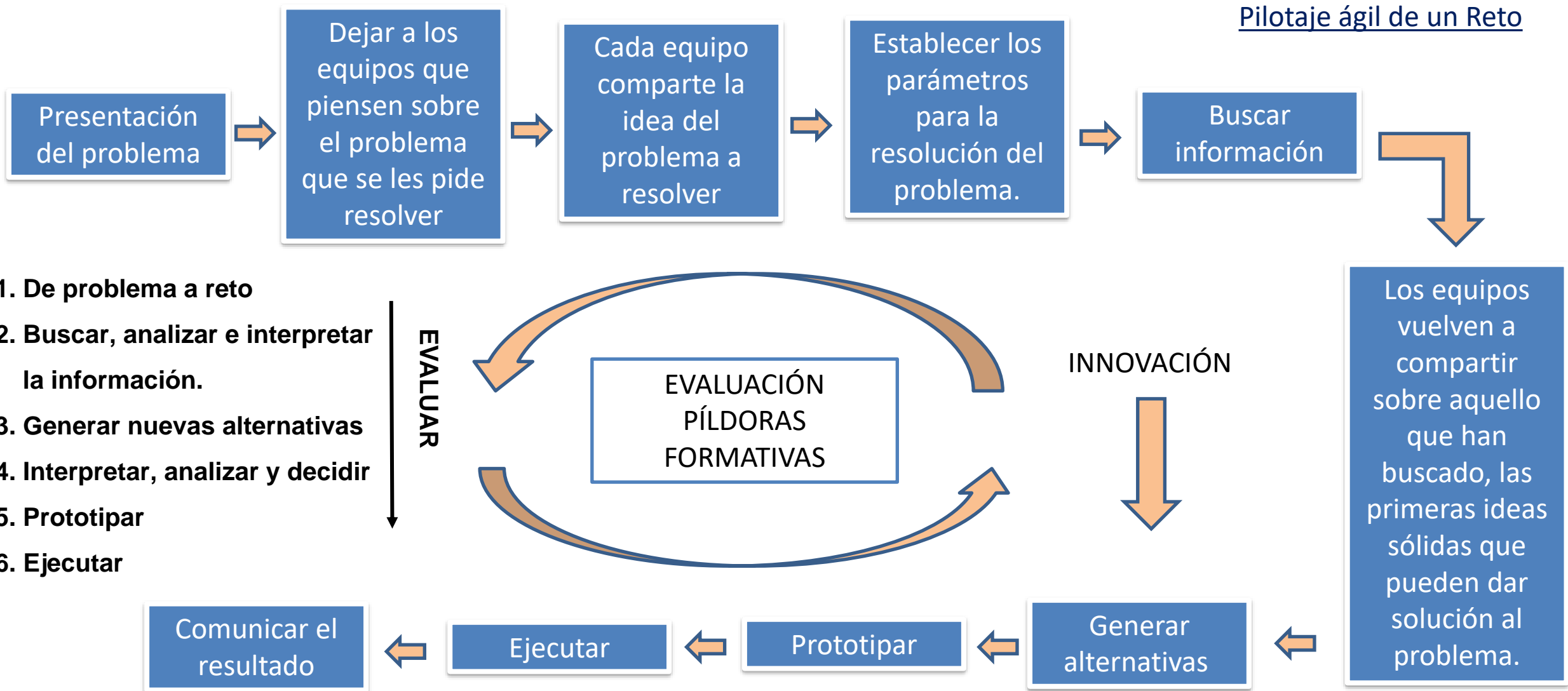
[Documental en Àpuntmedia](#) 75'

“Si enseñamos lo mismo que nos enseñaron a nosotros y de la misma forma, no cambiaremos la sociedad”

“Todos tenemos la obligación de cambiar el mundo”

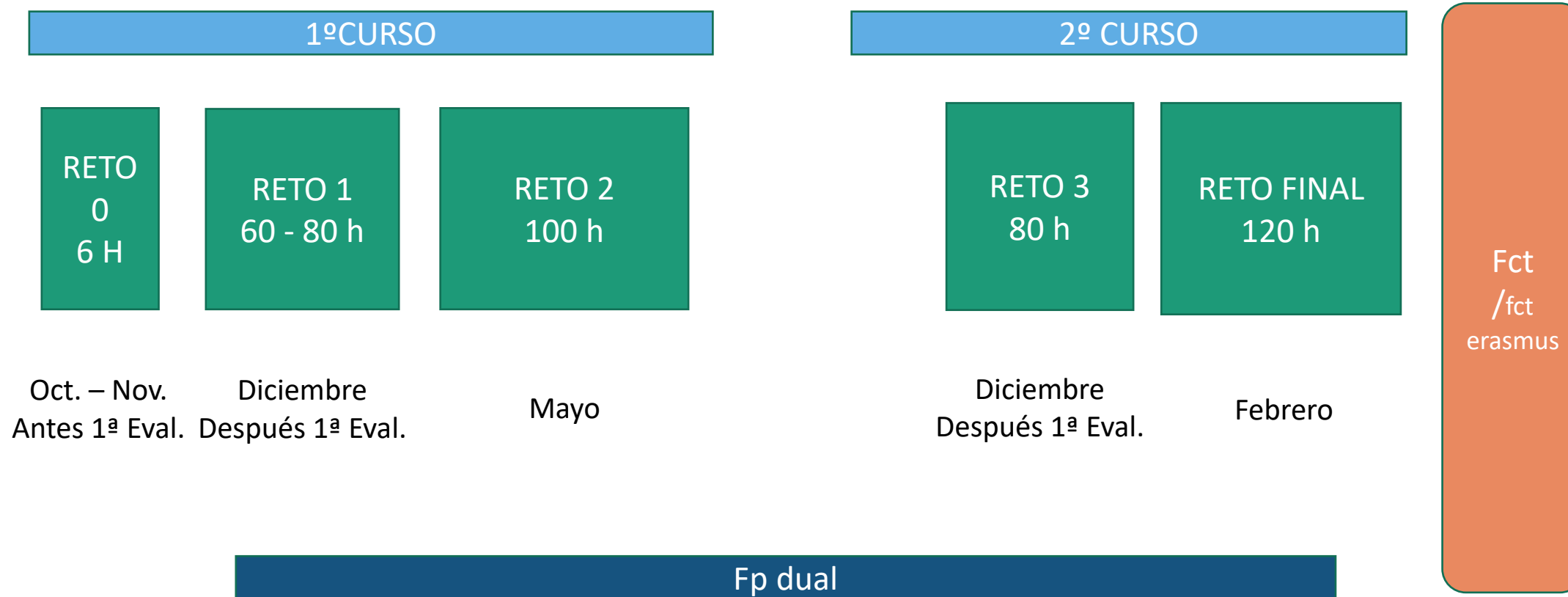


Secuencia de la dinamización del reto



ESTRUCTURA MODULAR DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL

FORMACIÓN PROFESIONAL: CURSO 21/22-> 350-400 H EN MODO "RETOS" EN CUALQUIER CICLO FORMATIVO



LOS ESPACIOS COMO PALANCA DE CAMBIO:

“Ágiles y Flexibles”



→ LA METODOLOGÍA CONDICIONA EL ESPACIO

→ EL ESPACIO FACILITA LA METODOLOGÍA

Tipología de Aulas actuales en el I.E.S. Cotes Baixes

Aula E 5

Opción "Formación tradicional"



Aula Tradicional:
Los alumnos se sientan frente al profesor para tomar apuntes.

Opción "Colaborativa"



Aula Colaborativa:
Se muestra una atmósfera dinámica, donde el aula ha sido **configurada para poder trabajar por grupos.**

Opción "Meeting"



Aula Meeting:
En forma de una U. Esta aula es ideal para zonas de **brainstorming, de trabajo en grupo, o para generar presentaciones o puestas en común de manera más dinámica y participativa.**



Aula E 1

Opción “Aula Taller”



Aula Taller:

Zona más práctica para trabajar cómodamente en grupos.

Los paneles divisores con apoyo de escritura o visual, permiten al alumnado trabajar de una manera más interactiva con el profesor, mostrando a tiempo real el proceso del proyecto.

En otro plano, se encuentra una zona de más participación abierta a debates, brainstormings, etc. Disponer de una configuración a modo ágora, genera un concepto más desenfadado, donde los alumnos y profesores pueden compartir sus ideas abiertamente.

ACTIU

Opción “Aula Proyecto”



Aula Proyecto; Se configura el aula en **grupos colaborativos** y se refuerza con paneles pintables para que puedan ir avanzando en los Retos de trabajo.

En la parte final se encuentra **un espacio ágora para realizar brainstormings, puestas en común, presentaciones, etc.**

También hay un **espacio** estático, reservado **para la impresión 3D y la realidad virtual.**



Aula Emprén del I.E.S. Cotes Baixes de Alcoy

➤ **Aula multifuncional** con mobiliario dinámico, móvil y polivalente adaptable a distintos usos, y dividida en ambientes y/o espacios de trabajo: Trabajar un reto/proyecto/plan de empresa; Exposiciones grupales "elevator pitches", "story tellings", etc.

-**Dispositivos multimedia** de conexión virtual, portátiles, cámara, pantalla, webcams, micrófonos, auriculares que hagan posible un trabajo individual y colaborativo virtualizado.

-**Herramientas para potenciar la creatividad, la innovación y el rendimiento de equipos de trabajo.** Ej. LEGO SERIUS PLAY, PLAYMOBIL pro, Design Thinking, etc.

-**Material básico para el prototipado:** plastilina, cartulinas, rotuladores, post-it, impresora 3D, un atril para poner en práctica habilidades de comunicación al gran grupo, etc.



Aula/Despacho
ANTES del
Programa
Emprén



Aula/Despacho
DURANTE el
proceso de
 acondicionamiento



**Aula de
Emprendimiento
DESPUÉS de la
inversión del
Programa Emprén**



Acciones/Objetivos de emprendimiento para el curso 2022-2023

1. Sensibilizar al alumnado del centro en el emprendimiento:

-Organizar con el Dpt. de Orientación y en colaboración de los tutores, charlas dirigidas al alumnado de cada grupo (*1r trimestre*).

-Charla motivadora dirigida a alumnos de ESO y Bachillerato que cuando finalicen el curso puede matricularse en asignaturas optativas relacionadas con el emprendimiento (*2-3 trimestre*).

Ej. “Iniciativa y Actividad Emprendedora y Empresarial” en 4º ESO. “Fundamentos de Administración y Gestión” en 2º de Bachillerato.

2. Organizar el Reto de Emprendimiento “Crea tu propia empresa” en el alumnado de ESO.

3. Organizar un Concurso de Ideas emprendedoras para todos los niveles educativos del centro (*1r trimestre*).

4. **Dotar con equipamiento el Aula de Emprendimiento:** Que se convierta en un espacio-físico que incentive la creatividad, la innovación, el trabajo en equipo y, como consecuencia, el emprendimiento.

5. **Contactar y generar alianzas y convenios de colaboración con el CEEI de Alcoy, La Cámara de Comercio de Alcoy y el Ágora Emprendedores** (*1r trimestre*).

6. Contactar y generar alianzas/convenios de colaboración con algún centro educativo que desarrolle buenas prácticas de emprendimiento. Ej. con el Concurso de Ideas del CIPFP “La Costera” de Xàtiva.

7. Que participen al menos 5 alumnos en los siguientes concursos relacionados con el emprendimiento:

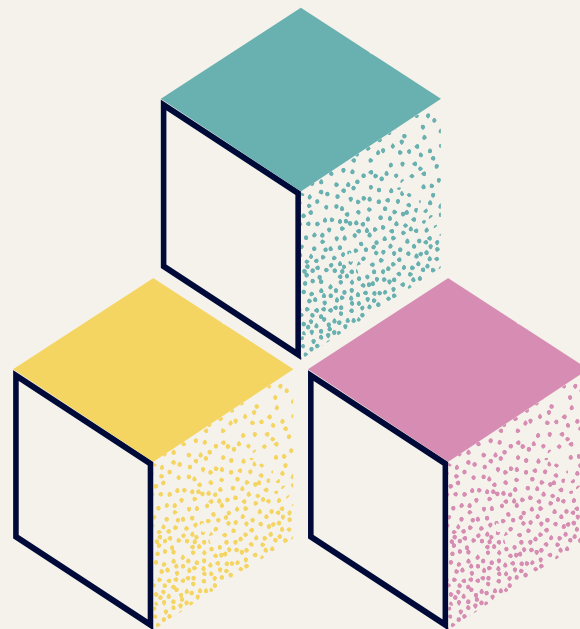
-Concurso Emprén organizado por la Conselleria de Educación y el CCEI. En noviembre de 2022 se organizará el evento Lánzate en el que se hará entrega de los premios a la Mejor Oportunidad.

-Concurso “ideaT” UPV Campus de Alcoy - Àgora Emprenedors.

-Concurso de emprendedores de la Mancomunitat de l’Alcoià-Comtat.

8. Organizar la Mesa Redonda “*Una experiència real i pràctica d'emprenedoria*” con exalumnos emprendedores en el marco de las Jornadas Técnicas de FP que organiza anualmente el centro (*enero-febrero*).

9. Organizar un Taller de Emprendimiento en el Aula Emprén, fuera del horario lectivo y con 1 sesión semanal de 1 hora (*miércoles, a las 14:10 h, a partir de enero*): Para alumnado/exalumnado del centro interesado en desarrollar una idea de negocio: Asesoramiento y formación personalizada, creación de equipos heterogéneos para aprovechar las sinergias de trabajo, facilitar contactos con empresas/entidades diversas, etc.



RETO EMPRENDEDURÍA

CREA TU PROPIA EMPRESA

3º ESO (6 horas semanales)

¿Cómo está estructurado el reto?

1. Presentación del reto: Creación de una empresa ficticia con fines solidarios.
2. Fase 1: Hacemos equipo.
 - Elección de grupos (3-4 alumnos).
 - Contrato de grupo.
3. Búsqueda información asociaciones/ONG locales.
 - Presentación por grupos y elección de una.
4. Fase 2: Autoconocimiento.
 - Visual Thinking.
 - Video de mis fracasos.
5. Fase 3: Creatividad.
 - Posibles productos.
 - Logo, slogan y nombre de la empresa.
6. Fase 4: Plan de empresa.
7. Fase 5: Documentos del reto.
 - Video final del reto.
 - Presentación final del reto.

¿Has pensado alguna vez en crear tu propia empresa?

- Piensa en un producto que tú comprarías.
- Este producto no tiene que tener connotaciones sexistas.
- Piensa a quién destinarías los beneficios.



FASE 1

HACEMOS EQUIPO



ELECCIÓN DE GRUPOS

Los alumnos eligen con quién quieren trabajar.

Grupos de 3-4 personas.

CONTRATO DE GRUPO

Cada alumno adquiere unos compromisos.

Se establecen consecuencias en caso de incumplimiento.



Asociaciones locales

- Cada grupo elegirá una ONG o asociación local.
- Se presenta la ONG elegida.
- Se decide por votación, a qué ONG se destinarán los beneficios.

FASE 2

AUTOCONOCIMIENTO

TE PROPONGO QUE HAGAS:



¿Cómo te ves?

¿En qué has fracasado?
¿Qué has aprendido de tu “fracaso”?



FASE 3:

CREATIVIDAD

Es el momento de que empieces a pensar qué es lo que quieres producir.



Cada miembro del grupo propone su producto



Puesta en común, se decide qué producir y se prototipa.

Ahora toca pensar:

Logo



Slogan



Nombre de la empresa



FASE 4

PLAN DE EMPRESA

Nuestro plan de empresa debe incluir:



Presentación del proyecto y de los promotores



Explicar cómo ha surgido la idea



Plan de marketing



Plan de producción



Plan de recursos humanos



Plan de inversión y financiación

FASE 5

DOCUMENTOS DEL RETO

Video final del reto



Presentación del reto



¿Cómo evaluamos el reto?

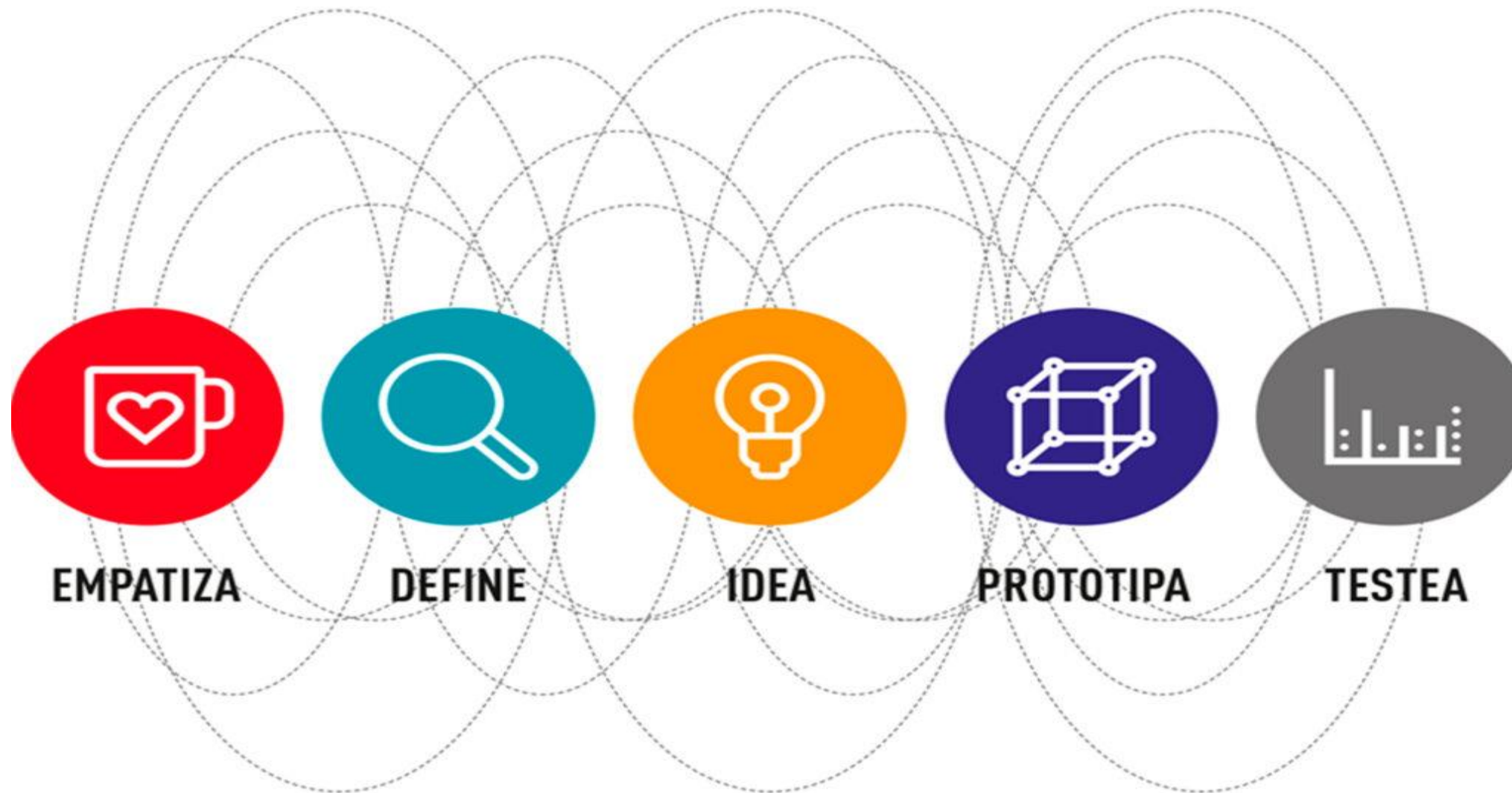
COMPETÈNCIES TRANSVERSALS (40%)		COMPETÈNCIES TÈCNIQUES (60%)			
S'avalua: <ul style="list-style-type: none"> actitud responsibilitat participació i esforç resolució de conflictes planificació i organització 	S'avalua amb rúbriques: <ul style="list-style-type: none"> autoavaluació: 20% coavaluació: 20% avaluació del professorat: 60% 	Tasques individuals (50%)		Tasques grupals (50%)	
		tasca	percentatge	tasca	percentatge
		Visual thinking	15,00%	Exposició ONG	10,00%
		Vídeo els meus fracassos	40,00%	Pla d'empresa: logo, slògan...	30 % 10 %
		Ús del valencià (diferents exposicions, treballs presentats i a classe)	25,00%	Planificació del repte	15,00%
		Venda del producte	10,00%	Vídeo repte	25,00%
		Dia a dia	10,00%	Presentació repte	10,00%
		S'ha de traure almeny un 4. En cas contrari es supén el repte		S'ha de traure almeny un 4. En cas contrari es supén el repte	

3ª PARTE:

“CÓMO APLICAR METODOLOGÍAS ÁGILES EN EL AULA DE EMPRENDIMIENTO”

“DESIGN THINKING”, metodología ágil para
los RETOS de INNOVACIÓN.

DESIGN THINKING



“Puedes descubrir más de una persona en una hora de juego que en un año de conversación”
Platón.

DEFINICIÓN DE ROLES Y CONTRATO DE EQUIPO CON "PLAYMOBIL"



- "Team Building"
- Autoconocimiento
- Marca Personal
- "Storytelling"
- Prototipar

“Donde la mayoría ve un problema, un emprendedor ve un reto y una oportunidad para innovar”
Michael Gerber.

"EN BUSCA DEL RETO ESCONDIDO" DINÁMICA VISUAL THINKING



- "Customer Journey Map"
- "Visual Thinking"
- "Brainwriting"
- "Storytelling"
- "5 Why's"

“Si quieres ir rápido ve solo, si quieres llegar lejos ve acompañado”

El “networking” es una de las actividades que todo emprendedor y empresa debe realizar. *-Proverbio africano.*

"DINÁMICA DE NETWORKING CON BUSINESS MODEL CANVAS"



- "Business Model Canvas"
- "Networking"
- "Joint Venture"
- "Team Building"
- "Storytelling"

"Si quieres soluciones diferentes, piensa diferente."

"Si quieres soluciones innovadoras, innova en tu forma de pensar" -*Einstein*.

"GENERADOR DE IDEAS CON "LATERAL THINKING"



- "Lateral Thinking"
- "Brainstorming"
- "Role play"
- "Storytelling"

"No fallé la prueba. Solo descubrí 100 maneras de hacerlo mal" -*Benjamin Franklin.*

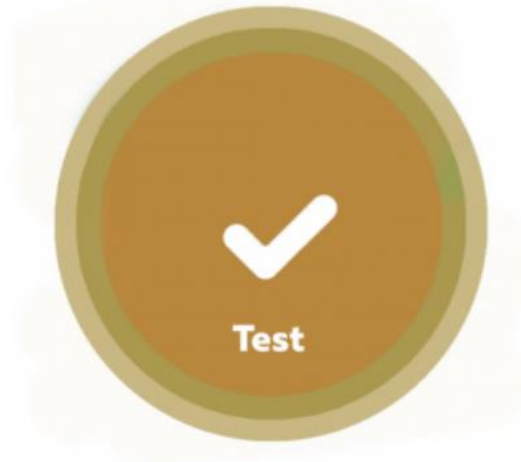
"PROTOTIPAR CON STORYBRAND Y PLAYMOBIL PRO"



- "Storytelling"
- "Lateral Thinking"
- "Brainstorming"
- "Role play"
- "Stop motion"
- Croma

"La gran pregunta de nuestro tiempo no es ¿Se puede construir? Sino, ¿debería ser construido?" -*Eric Ries*.

LOS 5 PASOS "DESIGN THINKING" CON LEGO SP (Y VALIDACIÓN)



- "Producto mínimo viable"
- Entrevistas
- "Storytelling"
- "Elevator pitch"
- "Role play"
- "Control costes"
- Prototipo



Muchas gracias!

Salvador García Ribera

M^a Teresa Sellés Mira

Álvaro Sempere Tudela