



Emprendopoly

Nuestro vivero de empresas sostenibles



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales
Octubre 2023

NIPO (web) 847-22-067-6

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X

NIPO (formato html) 847-20-110-8

NIPO (formato pdf) 847-20-111-3

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4184_EEIpdf123_2020_847-19-133-8

“Emprendopoly. Nuestro vivero de empresas sostenibles.” por M^a Victoria Casado Martín para
INTEF

<<https://intef.es>>

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Imagen de contraportada: Alumnos participantes en el proyecto

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

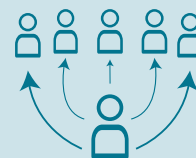
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice



Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	8
4. Evaluamos	16
5. Conclusiones	18
6. ¿Te animas?	19
7. Material complementario	20



1. Introducción



RESPONSABLE	Mª Victoria Casado Martín
CENTRO ESCOLAR	CEIP SANTA CATALINA. Salamanca
DIRECCIÓN	C/ Cañizal 1
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Salamanca
WEB DEL CENTRO	http://ceipsantacatalina.centros.educa.jcyl.es/sitio/
EMAIL DE CONTACTO	37005769@educa.jcyl.es

El proyecto *EMPRENDOPOLY*, nuestro vivero de empresas sostenibles trata de alumnas y alumnos empresarios, diseñando su propia empresa. Pero, ¿qué tipo de empresa van a crear, en qué sector se enmarca? ¿Quiénes van a ser los proveedores? ¿Dónde situarán la empresa, en una zona rural o en una gran urbe? Y, por supuesto, no podemos olvidar el marketing para publicitar nuestro negocio, y todo esto teniendo en cuenta los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Este es el producto final de nuestro proyecto y los retos a los que se enfrentan los alumnos.



#ODS. Tenemos como referencia los #ODS



• Nuestra agenda nos guía para la creación de nuestra empresa • Nuestro vivero de empresas.

El proyecto es un paisaje de aprendizaje que nos permite la personalización del aprendizaje, en el que intervienen las inteligencias múltiples, la taxonomía de Bloom, elementos de gamificación, aprendizaje cooperativo, *visual thinking*, *flipped classroom* a través los contenidos, para la contribución al desarrollo de las competencias clave, así como de su entorno personal de aprendizaje (PLE), en el que las TIC desempeñan un papel relevante.

2. Punto de partida

El CEIP Santa Catalina, de Salamanca, es un centro público que se encuentra en el centro de la ciudad. Las metodologías activas y el uso de las TIC están muy presentes en el centro. A lo largo de los últimos años se han venido desarrollando distintos proyectos significativos: cada curso se plantea un hilo conductor para todo el centro, que integra distintas situaciones de aprendizaje y que, además, sirve de tema para la celebración de fechas significativas, como el Día de Santa Catalina, El Día de la Paz, Carnaval o el Día del libro. Los ODS fueron el hilo conductor de ese curso.

Emprendopoly se encuentra dentro del proyecto Santa Catalina por el clima, que se desarrolla a lo largo de todo el curso escolar en 6.º de Primaria. Comprometidos con el cuidado del medio ambiente, y teniendo como referencia los Objetivos de Desarrollo Sostenible, a lo largo del curso se despliegan distintas situaciones de aprendizaje o proyectos, entre los que se encuentra nuestro vivero de empresas.

En *Santa Catalina por el clima*, diseñamos y pusimos en marcha campañas para la mejora del medio ambiente, como *ReciCreo, recreos sostenibles*; *Plastic new life*, propuestas para darle una nueva vida al plástico; *Santa Catalina en verde, pon una planta en tu vida*; *Somos agua*, para promover un uso sostenible del agua; *El ruido, Objetivo Contaminación acústica 0*; *Carril Escuela*, niños que van al cole caminado por un espacio seguro.

Otra de las actuaciones de *Santa Catalina por el clima* es *Lecturas #ODS. Comprometidos con el cambio climático*: lecturas, recomendaciones, booktubers y mucho más en esta sección.

Para contribuir al Objetivo 3, *Salud y Bienestar*, creamos un programa a imagen de *Comando Actualidad* sobre las enfermedades del sistema nervioso, las lesiones medulares y cerebrales o los accidentes o caídas que provocan lesiones.

Podéis consultar la web del proyecto en [la web](#)



• Cartes #ODS en el patio del centro

Santa Catalina por el clima

<https://marivicasado.wixsite.com/santacatalinaclima/home>

SANTA CATALINA POR EL CLIMA

Santa Catalina por el clima

Objetivos de Desarrollo Sostenible

Cambio Climático

Noticias ambientales

Proyectos #ODS

Exposiciones #ODS

CLIMA Blog

SANTA CATALINA POR EL CLIMA

CLIMA Blog

RECIQUEO

LUNOS PARA NIÑOS Y NIÑAS

vegetal

SANTA CATALINA POR EL CLIMA

Santa Catalina por el clima. LAS CAMPANAS

EL PROYECTO

SANTA CATALINA POR EL CLIMA

LAS CAMPANAS

RECIQUEO

COMANDO ACTUALIDAD



RECIQUEO

RECREOS

Plastic New Life

PLASTIC NEW LIFE

Santa Catalina en verde

SANTA CATALINA EN VERDE

SANTA CATALINA POR EL CLIMA

COMANDO ACTUALIDAD

3 años de experiencia

COMANDO ACTUALIDAD

Carril ESCUELA

RUIDO

EL RUIDO

Somos agua

RIOS Y PARQUES

SANTA CATALINA POR EL CLIMA

Proyectos #ODS

RECIQUEO

COMANDO ACTUALIDAD



@MariviCasado



3. Paso a paso



PRIMERA PARADA. Para comenzar #ODS.

Comienza un nuevo proyecto, *Emprendopoly*. Nuestra agenda es la que nos va marcando los pasos y tareas que debemos seguir para la creación de nuestra Empresa.

Para comenzar, nos acercamos a los ODS: «El 25 de septiembre de 2015, los líderes mundiales adoptaron un conjunto de objetivos globales para erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad para todos como parte de una nueva agenda de desarrollo sostenible [...]. Para alcanzar estas metas, todo el mundo tiene que hacer su parte: los gobiernos, el sector privado, la sociedad civil y personas como usted.»

Este mensaje es el que se puede ver en el espacio web oficial de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, en la página de las Naciones Unidas. Desde la escuela, queremos contribuir a esa agenda desde nuestra aula.

En la primera parada, el reto al que se enfrenta el alumnado es conocer de cerca los ODS. Comenzamos jugando. La web de los ODS propone un juego para acercar que los escolares conozcan los objetivos. Es similar a la oca, con preguntas sobre cada uno de los objetivos.

Entre estos materiales también hay un cuento: «Frieda – El mensaje universal de los Objetivos de Desarrollo Sostenible», que se puede descargar de manera gratuita.

Además de la web de la ONU, el alumnado dispone de una presentación interactiva sobre los ODS.



• Comenzamos jugando con los #ODS

Con toda la información que han obtenido, el primer reto que se les plantea es crear un cartel informativo. Como va a ocurrir en varias ocasiones a lo largo del proyecto, y motivado por la creatividad y motivación de los y las estudiantes, la tarea propuesta *crecerá* a partir de sus propias propuestas de mejora. Finalmente, cada equipo creó una caja y un dossier sobre cada objetivo en el que, a lo largo del curso, se incorporarán otros materiales.

En cada dossier se pueden ver los carteles informativos junto con juegos, cómics y otros materiales de cada objetivo.

El resultado se puede ver en el siguiente [enlace](#).

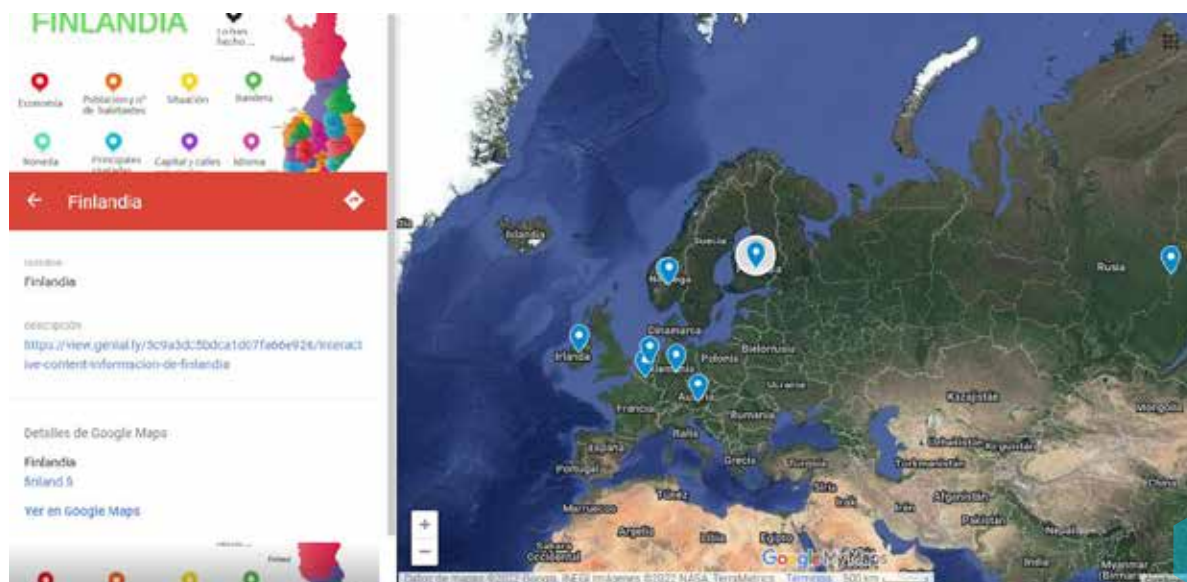


• Creamos nuestras #ODS cajas

SEGUNDA PARADA. DE VIAJE POR EUROPA

Las grandes empresas, antes de situar su proyecto, realizan un estudio de mercado. Nuestro próximo reto, como no podía ser de otra manera, es realizar un estudio de mercado sobre Europa y su población, de la que el alumnado debe analizar sus características y distribución. Los resultados de la investigación se plasman en una presentación interactiva de uno de los países europeos con los datos de localización, los habitantes y densidad de población, las principales ciudades y su industria, entre otros, que se incluyen en un mapa geolocalizado.

En el siguiente [enlace](#) se puede ver el mapa geolocalizado.



• Creamos nuestro mapa geolocalizado e interactivo sobre varios países de Europa

TERCERA PARADA. SECTORES ECONÓMICOS

Y, ¿qué tipo de empresa vamos a crear? ¿A qué sector económico pertenece nuestra empresa?

Empezamos el reto «Girando en equipo». Activamos conocimientos previos con una estructura de aprendizaje cooperativo, «Folio giratorio». Cada equipo cuenta con cuatro folios, uno para el sector primario y otro para el secundario, los otros dos son para el terciario. En un minuto cada cual deberá escribir toda la información que recuerde sobre el sector que esté en su folio. A continuación giran los folios de manera que a cada persona le llegará otro folio distinto con la información que han incluido sus compañeros y compañeras, que deben leer y donde han de añadir más información. Después de la puesta en común, la siguiente tarea consiste en un mapa mental sobre los sectores económicos, pero nuevamente el propio alumnado propone hacer en su lugar un *lapbook*. En estos se recogen todos los datos sobre cada uno de los sectores, así como la trazabilidad de un producto a través de los mismos.

En la siguiente [presentación](#) se pueden ver los *lapbooks* creados por los equipos.



• Presentamos la información sobre los sectores económicos en formato lapbook

CUARTA PARADA. NUESTRA EMPRESA

Llegado este momento, los equipos de disponen a diseñar su empresa. Deberán decidir, además de su nombre, los siguientes aspectos: en qué sector económico se sitúa, qué recursos van a utilizar, a qué tipo de clientes va dirigido, el organigrama o su contribución a los ODS.

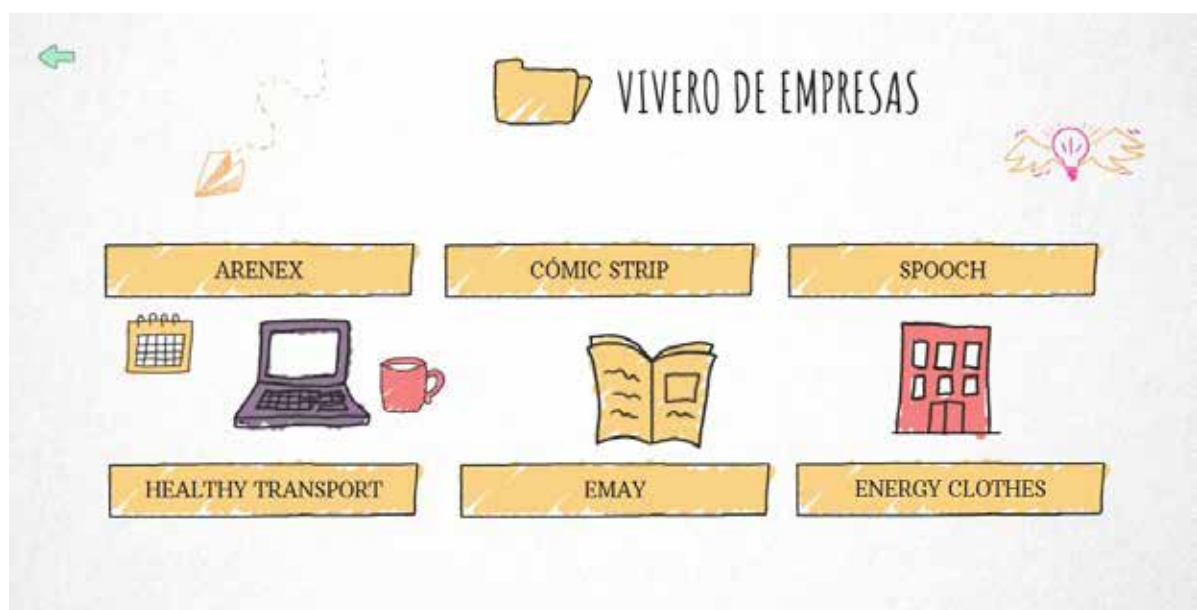
Nuestro vivero tiene seis empresas. Tres de las empresas se dedican a la creación de ropa y material escolar a partir de materiales reciclados. Healthy Transport se dedica a la creación de transportes ecológicos y sostenibles; una librería sostenible y una agencia de ayuda a personas enfermas completan el vivero empresarial.

Para presentar su empresa, cada equipo realiza un *canvas* (lienzo). En un primer momento, en formato analógico con un libro *pop up*. Como en otras ocasiones, a lo largo del proyecto los equipos proponen nuevos productos, como una maqueta que utilizarán para crear, con ayuda del croma, su anuncio publicitario. No podía faltar la cuña radiofónica. Finalmente, queda todo recogido en una presentación interactiva de cada una de las empresas.

En la siguiente [presentación](#) se encuentra el vivero de empresas, en el que aparecen las presentaciones de cada una de ellas.



Las maquetas de nuestras empresas



El vivero de las empresas

QUINTA PARADA. ESTAMOS DE PROMOCIÓN.

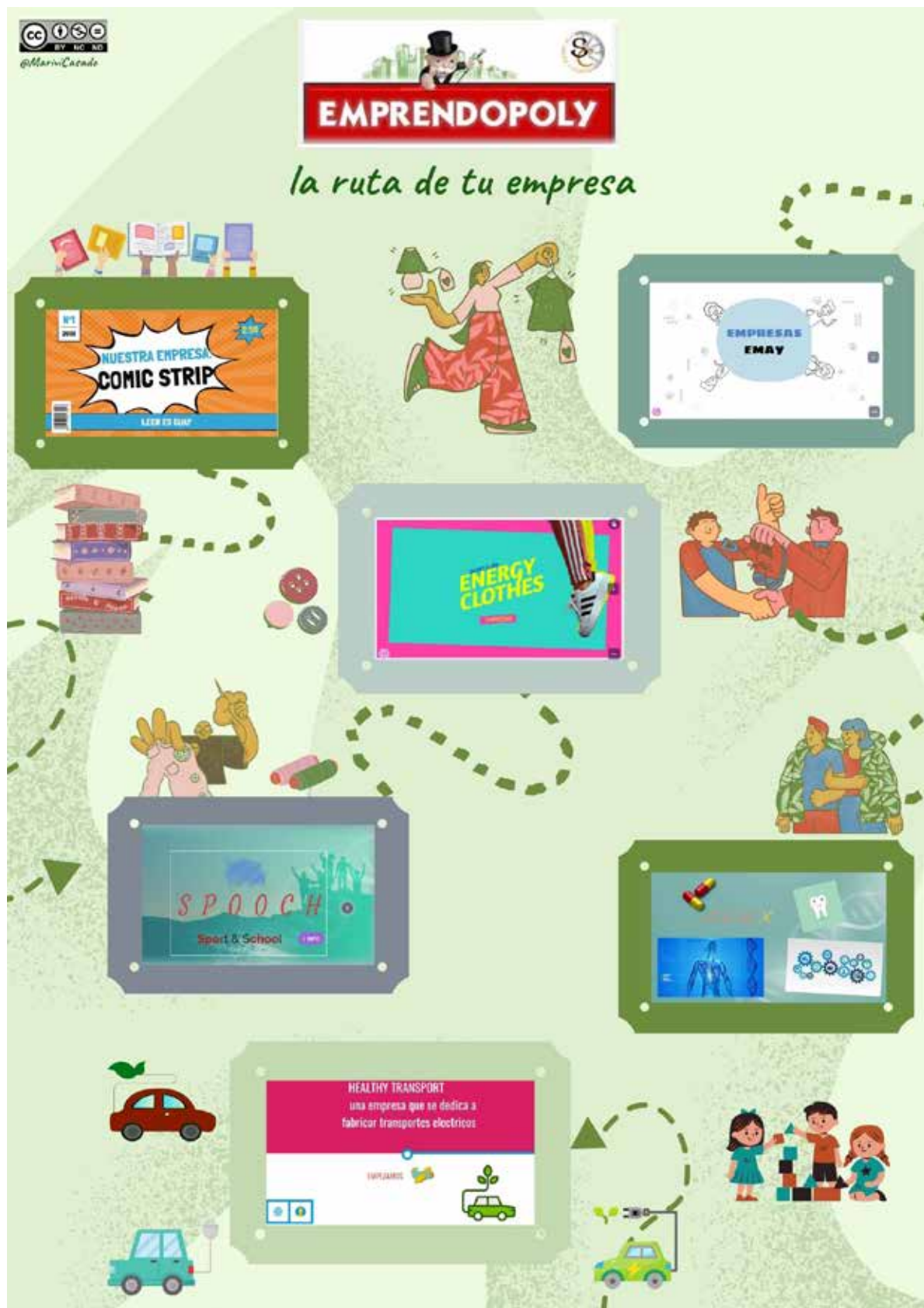
Una vez definida nuestra empresa comienza el proceso de marketing. Por un lado, creamos un anuncio publicitario para televisión.



Presentaciones de nuestras empresas, en formato papel

Para crear el anuncio en formato vídeo utilizamos dos técnicas distintas: unos equipos deciden, utilizando su maqueta, hacer un vídeo utilizando el croma; otros crean su vídeo en formato *stop motion*.

Y, por otro lado, grabamos una cuña publicitaria radiofónica. En esta actividad se utilizan las tablets para grabar los audios.



El último paso que nos queda es presentar, compartir y mostrar nuestra empresa.
Sin duda, ha sido una experiencia fantástica, memorable y significativa para el alumnado.



• ¡¡Silencio!! Se rueda

4. Evaluamos

La evaluación es un aspecto importante en los proyectos. Es necesario parar en ciertos momentos de la secuencia para comprobar si se están consiguiendo los objetivos propuestos o si es necesario realizar alguna modificación.

Para el diseño de la secuencia didáctica se han tenido en cuenta los criterios y estándares de evaluación relativos a los contenidos que se han trabajado, lo que, además de facilitar la organización de los retos, también nos sirve como guía de evaluación.



• Escalera de la metacognición

Para llevar a cabo la evaluación se han utilizado varias herramientas

- **Evaluación del trabajo cooperativo.** Por un lado, al trabajar en grupos de manera cooperativa, debemos evaluar el funcionamiento de los equipos. Para realizarlo cada equipo tiene su «diario de ruta», en el que, además de recoger los acuerdos adoptados en los equipos, los materiales y los roles de cooperativo, los equipos disponen de una rúbrica que está asociada a una diana de evaluación sobre el trabajo cooperativo. Se puede ver [aquí](#).
- **Portfolio del alumno o alumna.** Cada estudiante tiene su portfolio individual. En este documento recogen las evidencias de aprendizaje, como mapas de población de los sectores económicos, mapas mentales o glosarios de términos, entre otros. Además, se promueven a lo largo del proyecto varios momentos de metacognición.
- **Productos.** Se han evaluado ciertos productos, como el *canvas* de la empresa, el anuncio publicitario o la cuña radiofónica.

Diario de ruta



Logo	Membres

Actividad	



DIARIO DE RUTA



COMPROMISO		
1. Participación personalizada (tiempo y dedicación)	2. Participación comprometida (tiempo y dedicación) demostrando entusiasmo por conseguir objetivos comunes	3. Participación activa (tiempo y dedicación) demostrando entusiasmo por conseguir objetivos comunes
DELEGACIONES DE TAREAS		
1. Dejar a otros miembros del equipo responsabilidades de trabajo	2. Dejar a otros miembros del equipo responsabilidades de trabajo	3. Dejar a otros miembros del equipo responsabilidades de trabajo
COLABORACION DE EQUIPO		
1. Algunos miembros del equipo colaboran entre ellos	2. Algunos miembros del equipo colaboran entre ellos	3. Todos los miembros del equipo colaboran entre ellos
RESPECTO A LOS COMPARECIDOS		
1. No hablar de otros miembros del equipo	2. No hablar de otros miembros del equipo	3. No hablar de otros miembros del equipo
RUTINA Y LAS COMPARECIDAS		
1. Cumplir con los horarios de trabajo	2. Cumplir con los horarios de trabajo	3. Cumplir con los horarios de trabajo
RESOLUCION DE CONFLICTOS		
1. En los momentos de desacuerdo (tiempo y dedicación) se escuchan a todos los miembros del equipo	2. En los momentos de desacuerdo (tiempo y dedicación) se escuchan a todos los miembros del equipo	3. En los momentos de desacuerdo (tiempo y dedicación) se escuchan a todos los miembros del equipo
VALORACION DEL TIEMPO		
1. Cumplir con los horarios de trabajo	2. Cumplir con los horarios de trabajo	3. Cumplir con los horarios de trabajo

EVALUACION	
	
OBSERVACIONES	
¿Qué se ha hecho bien?	
¿Qué dificultades ha habido?	
¿Qué se ha aprendido?	



• Diario de ruta. Rúbrica y diana de evaluación para evaluar el funcionamiento del equipo.



5. Conclusiones

La valoración global del proyecto es muy positiva y satisfactoria. La motivación de los y las alumnas cuando se convierten en protagonistas de su aprendizaje es, sin duda, un tema a tener en muy cuenta a la hora de desarrollar proyectos activos en el aula, pues demandan motu proprio trabajar en el proyecto.

El grado de consecución de los objetivos es muy alto, de igual manera que el aprendizaje es muy significativo.

Otro aspecto a tener en cuenta es el desarrollo de la creatividad. Cuando las y los alumnos llevan un tiempo trabajando activamente, son quienes hacen propuestas de mejora, enriqueciendo el proyecto.

Desarrollar la experiencia en equipos de manera cooperativa, además de ser una herramienta eficaz para la atención a la diversidad (ya que, al trabajar en equipo, la ayuda mutua está continuamente presente), también facilita y mejora las relaciones sociales entre el alumnado, que se trasladan más allá del proyecto que se está realizando.



Trabajo cooperativo e integración de las TIC



Creamos nuestras maquetas



En el estudio de grabación

Para finalizar, cabe destacar la integración de las TIC. Es una gran oportunidad para desarrollar la competencia alfabético informacional y se ahonda en el uso de distintos artefactos digitales a la hora de crear los productos en el proyecto.



6. ¿Te animas?

«Proyectos activos, una gran oportunidad para llevar a nuestro alumnado al siglo XXI.»

El alumnado de nuestras aulas no tiene nada que ver con el de hace una década, sin ir más lejos. Se está produciendo una gran revolución que viene marcada por la inclusión de las tecnologías en nuestras vidas. Y esa revolución está también en nuestras aulas. Por tanto, la escuela debe adaptarse a los nuevos tiempos. Hoy en día, el acceso a la información no es el problema, sino cómo convertimos esa información en conocimiento. El desarrollo de proyectos activos es una gran oportunidad para realizar este cambio, esta adaptación a la nueva sociedad con el fin de formar personas motivadas y competentes.

Pero, ¿y por dónde empiezo? Es necesario comenzar por algo sencillo, algo en lo que podamos sentirnos a gusto y hacer que nuestro alumnado disfrute con la experiencia. Los criterios de evaluación nos ofrecen muchas pistas a la hora de diseñar un proyecto, ya que nos indican qué tienen que saber hacer los y las estudiantes, con qué contenidos y para qué. A partir de aquí piensa en un producto final, un vivero de empresas como en este proyecto, o una obra de teatro o una maqueta... y comienza tu proyecto.

Seguro que en algún momento surgirán dificultades, por eso es tan importante la evaluación (que no calificación, aunque también). Es necesario pararse en algunos momentos del proyecto y ver lo que está funcionando y lo que no, para así poder realizar las modificaciones oportunas.

Las metodologías activas son, sin duda, una herramienta fantástica para lograr un aprendizaje significativo y contextualizado en nuestras aulas.





7. Material complementario

WEB PERSONAL

- <https://marivicasado.wixsite.com/aulacreativa>

WEB OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

- <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>

JUEGOS DE LOS ODS.

- <https://go-goals.org/es/>

WEB EN LA QUE SE ENCUENTRA EL PROYECTO

- <https://marivicasado.wixsite.com/aulacreativa/emprendopoly>

PROYECTO SANTA CATALINA POR EL CLIMA

- <https://marivicasado.wixsite.com/santacatalinaclima>

PRESENTACIÓN INTERACTIVA ODS

- <https://view.genial.ly/61349f4ce3eff10def74078b>

PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO

- <https://view.genial.ly/5d5c243b2dbc720f48ade616/guide-emprendopoly>

SECUENCIACIÓN DEL PROYECTO

- <https://view.genial.ly/5d6145fa4e0a540f4ef5138f/guide-emprendopoly-las-tareas>

PRESENTACIÓN DE LOS ODS POR PARTE DEL ALUMNADO

- <https://view.genial.ly/5e049af58a8ce60f4892f74d/presentation-ods>

MAPA GEOLOCALIZADO DE EUROPA

- [ENLACE AL MAPA GEOLOCALIZADO DE EUROPA](#)

PRESENTACIÓN CON LAPBOOKS DE LOS SECTORES ECONÓMICOS

- <https://view.genial.ly/5e0117a0dc63a9147100ae02/dossier-reporting-sectores-economicos>

VIVERO DE EMPRESAS

- <https://view.genial.ly/5dfd18537c54700fa8f432e2/presentation-emprendopoly-vivero-de-empresas>

DIARIO DE EQUIPO

- <https://www.slideshare.net/mvcasado/diario-de-equipo>

VIDEOS ANUNCIO PROMOCIONAL.EMPRESAS:

- EMAY
- CÓMIC STRIP
- HEATHLY TRANSPORT
- ARENEX
- SPOOCH



• Material y recursos



Nuestro vivero de empresas sostenibles

Emprendopoly



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO