

**MEMORIA FINAL DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**Título: “Aula Emprendedora – Soft Skills”.**

**Coordinador/a: Ana María Gálvez García**

**Centro coordinador/a: IES Juan Carlos I**

## 1.- DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO REALIZADO.

El proyecto “**Aula Emprendedora-Soft Skills**” surge con la intención de dotar al alumnado de una serie de *competencias blandas* (“soft skills”) que le permitan, en un futuro, desarrollar la actividad emprendedora e insertarse en el mundo laboral de forma más competitiva. En este sentido, el proyecto AULA EMPRENDEDORA-SOFT SKILLS asume como reto el desarrollo de las habilidades blandas de trabajo en equipo/colaborativo, liderazgo, autonomía, resolución, espíritu crítico, creatividad, capacidad de hablar en público y uso de competencias digitales adaptadas a la empresa.

Los profesores de FOL y Economía nos encontramos con que los espacios físicos habilitados en los centros para trabajar nuestras materias son incompatibles, cuando no contraproducentes, con las destrezas que tratamos de desarrollar.

En efecto:

1º. La disposición de aula tradicional no predispone al alumno para el trabajo en equipo, sino para ser receptores de clases magistrales (actitud pasiva).

2º. Los espacios monocromáticos y anticuados obstaculizan la creatividad tan necesaria en el emprendimiento.

3º. Se carece de espacios temáticos necesarios para trabajar la adquisición de competencias emprendedoras como la dirección de reuniones (presenciales o a distancia a través de aplicaciones tecnológicas), la grabación de vídeos para las campañas de marketing o el uso de aplicaciones informáticas para desarrollar habilidades de comunicación exigidas con mayor frecuencia por un mercado laboral cada vez más digitalizado (Hangouts, MEET, Zoom...).

4º. Las aulas tradicionales apenas disponen de tomas de corriente, lo que obstaculiza el aprendizaje con dispositivos electrónicos, tan necesarios hoy en día para desarrollar competencias digitales que son requeridas en el ámbito laboral y profesional.

4º. Finalmente, los IES carecen de un aula temática emprendedora propia que permita a los alumnos que cursan los mismos módulos y asignaturas en diferentes Ciclos Formativos y ESO y Bachillerato intercambiar ideas aprovechando los espacios físicos del aula (tablones y/o paredes de anuncios) para fomentar en ellos el espíritu crítico y colaborativo.

A partir de un análisis de esta problemática, surge la iniciativa entre los Departamentos de FOL y Economía del IES Juan Carlos I para desarrollar este proyecto. En efecto, el proyecto “**Aula emprendedora-soft skills**” se propuso suplir tales carencias habilitando en el IES Juan Carlos I un aula temática emprendedora adaptada a los nuevos tiempos y nuevas exigencias de mercado. Un aula donde los alumnos del módulo EIE en Ciclos Formativos y de la asignatura de Fundamentos de Administración y Gestión de 2º Bachillerato,

adquiriesen las competencias anteriormente descritas (tanto blandas como digitales), trabajando con total flexibilidad en el desarrollo de su proyecto empresarial, a través de una serie de espacios temáticos diferenciados, que se irán describiendo con más detalle a lo largo de esta memoria.

Por otro lado, el proyecto profundiza también en la necesidad de utilizar **metodologías innovadoras para lograr mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje**. En este sentido, el proyecto ha conseguido construir el “Aula emprende” empleando los conocimientos y competencias que los alumnos iban adquiriendo en el módulo de Empresa e Iniciativa Emprendedora (EIE) y Fundamentos de Gestión y Administración (FAG), diseñando actividades lúdicas para recaudar fondos y solicitando subvenciones y donaciones a fundaciones y empresas del sector. Es decir, aplicando una **metodología de aprendizaje funcional mediante práctica**, conseguimos motivar a los alumnos, fomentar el uso de habilidades blandas y obtener un resultado (Aula Emprende) que beneficiaría a múltiples alumnos en los cursos posteriores (aprendizaje-servicio).

Para lograr el objetivo anterior, por un lado se re-enfocó durante el curso escolar 2019-2020 el proyecto empresarial que debían elaborar, dentro del módulo “Empresa e Iniciativa Emprendedora”, los alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio de Grado Medio, redirigiéndolo hacia un proyecto más cercano, más viable y del cual pudiesen ver frutos inmediatos, cual era el de proyecto de emprendimiento para la creación del “Aula emprendedora-soft skills”. En consecuencia, se reajustaron los contenidos del módulo EIE, estructurándolos en 8 contenidos temáticos, que fueron impartidos en formato digital y dirigidos hacia la consecución del AULA EMPRENDE, como resultado de un proyecto de emprendimiento colaborativo de servicio. Además, se organizó a los alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio en equipos de trabajo, que se mantuvieron durante todo el curso. Los alumnos, para lograr desarrollar las habilidades blandas de trabajo en equipo, ejecutaron todas las actividades del módulo en régimen colaborativo y además, evaluaron su participación, siendo una parte importante de su calificación final los resultados que arrojaban sus compañeros.

Por otro lado, los alumnos de 2º FAG de Bachillerato colaboraron en ciertas fases del proyecto de emprendimiento con sus homólogos de 2º Operaciones de Laboratorio diseñando y ejecutando el mercadillo circular solidario y realizando diversas actividades encaminadas a conseguir el objetivo principal del proyecto. En este sentido, queremos que el alumnado de distintos niveles educativos, que tradicionalmente están separados entre sí y se ven como opuestos, trabajasen juntos de cara a conseguir un objetivo común y comprobasen la importancia de trabajar el emprendimiento desde distintas perspectivas.

Finalmente, no podíamos terminar la descripción del proyecto sin indicar que el equipo docente participante en el proyecto se propuso como reto desarrollar competencias digitales en el alumnado participante desechando el formato papel

en el Aula Emprende. Tal como se describirá a lo largo de la memoria, conseguimos impartir conocimientos y realizar todas las actividades previstas en este proyecto utilizando exclusivamente recursos digitales, dentro del entorno Google Workspaces (anteriormente GSUITE). Este reto supuso para los alumnos y docentes participantes mejorar notablemente sus competencias digitales y, como se indicará más adelante, jugar con ventaja a la hora de superar con éxito el régimen de educación a distancia que impuso la COVID-19.

El resultado obtenido por el proyecto, tal como se detalla a continuación, es la creación del aula temática para uso en cursos venideros y el desarrollo de habilidades blandas y competencias digitales entre todos los participantes, alumnos y docentes.

## 2. OBJETIVOS.

### 2. 1. Grado de consecución de los objetivos.

El proyecto Aula Emprendedora-Soft Skills nació con vocación de alcanzar un objetivo principal y cinco objetivos subsidiarios que se describen a continuación.

#### Objetivo principal.

1- **Convertir el aula A-40 del IES Juan Carlos I en el “Aula emprende”, habilitada para alumnos que cursan los módulos de Empresa e Iniciativa Emprendedora (nivel educativo: Formación Profesional) y Fundamentos de Administración y Gestión (nivel educativo: Bachillerato) con carácter preferente; y con carácter puntual, por todos aquellos docentes que requieran, en ciertas unidades didácticas, utilizar un espacio de tipo “cowork” para el desarrollo de sus contenidos.**

Se entiende por espacio cowork en este proyecto: “Aula que integra los 4 espacios temáticos que vienen referidos a continuación:

1.1. Área temática para trabajo en equipo, para simular entornos de trabajo colaborativos.

1.2. Área temática de dirección de equipos, para simular despachos de dirección.

1.3. Área temática para trabajo creativo, lúdico y dinámico para fomentar la creatividad.

1.4. Área temática digital: para trabajo para ordenadores y/o portátiles con acceso a tecnología de la información y comunicación (grabación de vídeos, desarrollo de reuniones online, entrevistas Zoom, MEET, etc).”

Respecto al grado de consecución de este objetivo, podemos decir que estamos especialmente orgullosos de haber conseguido un **100% de consecución**. En efecto, en un primer momento, el equipo participante (Jefes de Departamento de FOL y Economía y profesoras con destino definitivo en el IES de FOL y Economía) consideró que solo debíamos plantearnos construir durante el desarrollo del proyecto el primer espacio (área temática de trabajo en equipo), dejando el resto de espacios para crear en años posteriores.

Sin embargo, tal como se describe en esta memoria, el éxito del proyecto ha permitido alcanzar el objetivo principal en su totalidad, contando en la actualidad el aula con los 4 espacios diferenciados, e incluso, hemos rediseñado uno de los espacios (el área de reuniones, incorporando las propuestas realizadas por el Dpto. de Orientación, al haber incluido en este él mesas para trabajar de pie (standing desks) para alumnos con trastornos de atención (TDAH) o que requieran trabajar en un espacio más abierto y libre (atención a la diversidad).

Así:

- I. **PRIMER ESPACIO. ZONA DE TRABAJO EN EQUIPO:** contiene 6 mesas blancas de reuniones, 20 sillas naranjas de oficina, 1 mesa negra para trabajar de pie, 4 taburetes rojos, 1 pizarra de cristal rojo, 5 tableros blancos imantados de pared y 4 pizarras individuales imantadas (colgadas en los paneles) para difundir trabajos entre grupos.



**Espacio de trabajo en**

**Espacio trabajo en equipo.**

**Objetivo:** desarrollar habilidades blandas de trabajo en equipo, comunicación, crítica constructiva y autocrítica.



**Espacio para trabajo en equipo.**

Espacio para trabajar en STANDING DESKS, a propuesta del Dpto. de Orientación.

Ideal para alumnos que necesitan moverse mientras trabajan en equipo.

Atención a la diversidad: TDAH.



- II. **SEGUNDO ESPACIO. ZONA DE TRABAJO CREATIVO “El rincón de soñar”**: contiene 4 puffs, una mesa con ruedas y una pizarra portátil. El espacio está adornado con un graffiti elaborado por los alumnos de 2º Bachillerato de FAG y un alumno de 4 ESO de Iniciación a la Actividad Emprendedora.





**RINCÓN DE SOÑAR**

**Rincón de soñar.**

Graffiti que están elaborando los alumnos de 2º Bachillerato y un alumno de 4º ESO.

III. **TERCER ESPACIO. ZONA DE DIRECCIÓN:** contiene 1 mesa, 1 sillón directivo y 2 sillas de confidente, un póster decorativo en la pared sobre trabajo en equipo y unas cortinas de oficina, simulando un despacho ejecutivo.



**ESPACIO DE**

**Espacio de dirección.**

Espacio diseñado para desarrollar habilidades blandas de liderazgo y comunicación.

Objetivos. Simular entrevistas de trabajo y dirección.



**Otros recursos:**

El aula cuenta además con una TV digital de 65 pulgadas, un ordenador portátil HP, 6 chromebooks (uno para cada equipo) cedido por el equipo directivo, 4 pósters motivadores sobre emprendimiento e innovación y un mural (grafiti) realizado por los alumnos.



Estos espacios y recursos se han conseguido a través del dinero recaudado con actividades propias del proyecto (actividades en Sto. Tomás Aquino, venta de jabones, donaciones de empresas y fundaciones), además de la aportación inicial que realizó el CPR al proyecto. Ningún recurso ha sido adquirido con presupuesto del IES, siendo uno de los mayores logros del Proyecto Aula Emprendedora, conseguir, a través de actividades diseñadas en nuestras asignaturas, financiar la puesta en marcha de la misma.

**Objetivos subsidiarios del proyecto**

Planteamos también como objetivos subsidiarios:

**1- *Desarrollar, dentro del módulo Empresa e Iniciativa Emprendedora de 2º curso de Operaciones de Laboratorio (C.F. de Grado Medio), el proyecto de***

**emprendimiento de reforma del aula**, trabajando todos los aspectos que conlleva un proyecto de este tipo:

**Contenido 1.** Equipo emprendedor. - Definición de emprendedor. - Cualidades necesarias para el emprendimiento. Habilidades blandas. - Video-presentación.

**Contenido 2.** Idea del proyecto. Justificación. Propuesta de Valor. - Idea del proyecto. - ¿Por qué es necesaria un aula emprendedora? Necesidad que satisface. - ¿Qué propuesta de valor aporta? Innovación que introduce frente al aula tradicional.

**Contenido 3.** Mercado al que va dirigido. - El mercado. Segmentación del mercado (alumnado al que va dirigido). Definición del target (alumnado potencial) que, en el futuro, podrá seguir utilizando el aula. - Localización del proyecto. Elaboración de planos de aula con detalles de los espacios temáticos proyectados.

**Contenido 4.** El entorno. - Análisis D.A.F.O. del entorno educativo. Estudio exhaustivo de las debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades que presenta nuestro entorno educativo y que pueden afectar al proyecto.

**Contenido 5.** El plan de marketing. - Herramientas de marketing operativo. - Definición del producto (aula temática) incluyendo de forma detallada: 1.1. espacios temáticos a incluir en el aula A40. 1.2. usos que se le darán a tales espacios. 1.3. materiales y recursos necesarios en cada uno de ellos. - Promoción. Creación de productos promocionales (vídeos, cartas, folletos, páginas webs, campañas promocionales) para recaudar fondos necesarios para el aula emprendedora.

**Contenido 6.** Recursos Humanos. - Organigrama de trabajo. ¿Cómo nos dividimos las tareas para tener éxito en nuestro objetivo? - Definición de puesto de trabajo. - Dirección y liderazgo. - Motivación laboral.

**Contenido 7.** Plan de producción. - Elaboración de listado de bienes y servicios necesarios para el aula emprendedora. - Análisis de recursos materiales y humanos necesarios para implementarla. - Análisis de costes. Elaboración de presupuesto exhaustivo una vez analizados los costes.

**Contenido 8.** Inversión y financiación. - Inversión y gastos iniciales. - fuentes de financiación (propias y ajenas). Subvenciones. Crowdfunding (plataforma Gofundme para la recaudación de fondos).

Al respecto, indicar que también se ha alcanzado el **100% del objetivo**, logrando impartir todos los contenidos del módulo reajustados para poder diseñar y ejecutar el proyecto de creación del Aula Emprende con los alumnos. En los apartados siguientes, se describe los momentos en que se han desarrollado los contenidos, la metodología empleada y las actividades desarrolladas para alcanzarlos.

**2. Participar con los alumnos de 2º Bachillerato FAG en las fases del proyecto de emprendimiento relacionados con la elaboración de vídeos promocionales, campañas de difusión y campaña solidaria de Sto. Tomás de Aquino**, utilizando una metodología colaborativa y eminentemente digital.

Los alumnos de 2º Bachillerato participaron en el proyecto tal como estaba proyectado, implicándose especialmente en la campaña de Santo Tomás de Aquino (que fue diseñada y ejecutada por ellos) y en la elaboración del vídeo de difusión para el crowdfunding del espacio de grabación en la plataforma GOFUNDME, aunque la motivación de ver que han logrado construir un aula para los alumnos (presentes y futuros) ha hecho que acaben realizando más actividades, como la venta de jabones elaborados por los alumnos de Química y la decoración mural del aula.

**3. Participar en ferias y eventos sobre emprendedurismo y puesta en marcha de un negocio que se promuevan y organicen** en nuestra Com. Autónoma por las Universidades Públicas, Ayuntamientos, Consejerías de la Com. Autónoma y otras entidades de carácter público o privado.

Los alumnos participantes en el proyecto, tanto de 2º Operaciones de Laboratorio como de 2º Bachillerato asistieron a jornadas, talleres y eventos organizados por entidades destinadas a favorecer el emprendimiento, por tanto, también consideramos cumplido este objetivo en su totalidad, habida cuenta de que incluso conseguimos que los alumnos participaran en eventos durante el confinamiento en modalidad online (Concurso Big Dream Online Challenge).

Así:

Los alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio asistieron a:

1. **Jornada “Talento en crecimiento”** celebrada en la *Facultad de Economía de la Universidad de Murcia*, organizada por la Confederación Española de Directivos y Ejecutivos.
2. Taller sobre Responsabilidad Social Corporativa diseñado por la **Cátedra de RSC de la Universidad de Murcia**.
3. Taller sobre Tecnología y Emprendimiento, impartido por D, Antonio Aragón, **director de la oficina de emprendimiento de la UMU**.
4. Concurso Dream Big Challenge Online sobre emprendimiento: **organizado por Imagine CC y Fundación Pau Gasol**.

Los alumnos de FAG:

1. Asistieron durante el proyecto a charlas de motivación emprendedora impartidas por el personal técnico del **CEEIM, INFO y la UMU**.
2. Participaron en la selección previa en el centro en la Olimpiada de Creatividad organizada por **CEEIM, INFO y la UMU**.
3. Realizaron proyectos de empresa que se presentaron a los concursos organizados por el **CEEIM (Imagina una empresa diferente)** y

**CaixaBank (Reto Emprende)**, siendo uno de los proyectos seleccionados para la fase final por el CEEIM (nota: el concurso fue suspendido en su fase final por motivos de COVID).

**4. Desarrollar en el alumnado participante (tanto de ciclos formativos como de 2º Bachillerato) competencias transversales/blandas y digitales imprescindibles en el mercado laboral del S. XXI (como demandantes de empleo y como emprendedores).**

Aunque está planteado como objetivo subsidiario, realmente, la necesidad de fomentar entre nuestro alumnado habilidades blandas que les serían requeridas en su futuro profesional fue (junto a la creación del aula) lo que impulsó este proyecto de innovación.

Al respecto, indicar que estamos plenamente satisfechos del grado de cumplimiento de este objetivo, pues, tal como se refleja en los resultados del proyecto, TODOS los alumnos participantes aseguraron que habían desarrollado habilidades blandas, bien mejorando las que ya poseían, bien porque han descubierto que tienen habilidades que desconocían que poseían (sobre todo, las relacionadas con liderazgo e iniciativa).

Destacamos que la metodología utilizada en el proyecto (aprendizaje funcional mediante la puesta en práctica de los conocimientos y el trabajo en equipo) implicó necesariamente que los alumnos asumieran el protagonismo de su aprendizaje, lo que a su vez conllevó el desarrollo continuo de estas habilidades a lo largo de la ejecución del proyecto de innovación.

Y si bien podemos decir que hemos trabajado el 100% de habilidades blandas que nos propusimos desarrollar (trabajo en equipo/colaborativo, liderazgo, autonomía, resolución, espíritu crítico, creatividad, capacidad de hablar en público y uso de competencias digitales), también somos conscientes de que no podemos decir que hayamos conseguido alcanzar el 100% de dicho objetivo, puesto que el desarrollo de habilidades blandas es algo que se debe ejercitar durante toda la vida.

En este sentido, podemos decir que consideramos cumplido este objetivo en el sentido de que los alumnos, tras el mismo:

1. Son conscientes de la importancia de desarrollar y ejercitar estas habilidades, tanto en el entorno personal como en el futuro entorno profesional.
2. Han descubierto que, en contra de lo que se dice, las habilidades se desarrollan, no se nacen con ellas.
3. Han descubierto un punto de partida para aprender a desarrollarlas y ejercitarlas, aplicando la metodología de trabajo en equipo.

### **5. Coordinación entre los departamentos de FOL y Economía para la puesta en marcha y desarrollo del proyecto.**

Tal como se describe en el apartado resultados, la coordinación entre ambos Departamentos ha mejorado notablemente con la ejecución de este proyecto, de forma que hemos ampliado el tiempo que pasamos juntos en nuestro espacio compartido, aumentado el número de reuniones formales e informales que realizamos (intercambiando información sobre jornadas, recursos digitales, métodos de evaluación...) y ha generado el deseo de seguir colaborando juntos, hasta el punto de querer continuar en los siguientes cursos escolares desarrollando un proyecto de emprendimiento social conjunto.

En este sentido, también consideramos haber conseguido este objetivo en su totalidad.

### **2.2. RELEVANCIA DEL PROYECTO EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS.**

Contar con un Aula Emprendedora que nos permitiera desarrollar habilidades blandas en nuestro alumnado a la misma vez que ejecutaban las diferentes fases de su proyecto de empresa era algo en que ambos Departamentos implicados (Economía y FOL) habíamos deseado en múltiples ocasiones. Sin embargo, nunca antes nos habíamos atrevido a solicitarlo porque conocíamos la respuesta que nos hubiera dado nuestro equipo directivo (que en esencia, sería la misma que se recibiría en cualquier otro centro):

*¿Dónde vamos a obtener los recursos económicos necesarios para crearla?*

En este sentido, somos conscientes de que tanto el objetivo principal (Aula Emprendedora), como los objetivos subsidiarios 1 y 4 no hubieran sido posible conseguirlos de no haber sido por este proyecto de innovación.

En efecto, hemos conseguido construir el Aula Emprendedora tal como la diseñamos gracias a los recursos económicos que el proyecto no ha proporcionado. Tal como se explicará a lo largo de la memoria, las actividades programadas, los proyectos de subvención presentados, la campaña de crowdfunding y las solicitudes de participación a empresas privadas murcianas han reportado al proyecto de dinero y bienes suficientes para su constitución, que era el objetivo principal a conseguir.

Por otro lado, conseguir que los alumnos adquiriesen los contenidos del módulo Empresa e Iniciativa Emprendedora (en Ciclos Formativos) y en Fundamentos de Gestión y Administración (en 2º Bachillerato) a través del aprendizaje a través de la práctica solo era posible tal como se ha diseñado en este proyecto, es decir, diseñando y ejecutando actividades emprendedoras con ánimo recaudatorio.

### 3.- CONTENIDOS

3.1.- **INNOVACIÓN EDUCATIVA REALIZADA** (en el apartado 3.3 se desarrollará con más detalle cada uno de estas facetas de innovación):

- I. CREACIÓN DEL “AULA EMPRENDE”, UN AULA TEMÁTICA, POLIVALENTE Y FUNCIONAL PARA DESARROLLAR HABILIDADES BLANDAS DE EMPRENDIMIENTO EN EL IES JC1.
- II. ADAPTACIÓN DE LOS CONTENIDOS DEL MÓDULO EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA Y FUNDAMENTOS DE GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN PARA EMPLEAR DURANTE EL PROYECTO UNA AUTÉNTICA METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE PRÁCTICO Y DE SERVICIO.
- III. USO DE METODOLOGÍA COOPERATIVA: SE EJERCITAN LAS HABILIDADES BLANDAS TRABAJANDO POR EQUIPOS Y SE EVALÚAN, DE FORMA CONJUNTA, LAS HABILIDADES ADQUIRIDAS.
- IV. METODOLOGÍA BLENDED LEARNING, LLEVADA AL ÚLTIMO TÉRMINO: SE DESECHA EL PAPEL EN EL AULA PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS DIGITALES.

3.2.- **DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS: SECUENCIACIÓN, CALIDAD Y CONTENIDOS DE LOS MATERIALES DISEÑADOS.**

Tal como se puede ver a continuación, las actividades fueron programadas y ejecutadas teniendo siempre como punto de referencias los objetivos del proyecto, tanto aquéllos que venían referidos a resultados (consecución del Aula Emprende, desarrollo de habilidades blandas y digitales...), como aquellos que venían referidos a metodología (Blended Learning y trabajo colaborativo).

Indicamos que el confinamiento impuesto por la COVID-19 no supuso una interrupción del proyecto, antes bien, conseguimos adaptarnos a ello y sacar adelante más actividades que las inicialmente programadas (elaboración de página web de FCT del Dpto. de FOL, diseño de una actividad colaborativa en entorno digital (Escape room) y participación en el BIG DREAM ONLINE CHALLENGE, cuyos resultados explicamos en el apartado correspondiente.

Para facilitar la exposición, hemos estructurado las actividades del proyecto en diferentes fases, cuyo desarrollo se expone a continuación:

**FASE PREVIA. PREPARACIÓN DEL PROYECTO:  
Septiembre-octubre 2019-2020.**

**1. Septiembre 2019.** Exposición de idea de proyecto al Equipo Directivo y solicitud de asignación del aula A40 al proyecto de innovación y exposición del mismo a los alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio para ver si estaban dispuestos a implicarse.

**2. Octubre 2019.**

- Exposición del proyecto a alumnos de 2º Bachillerato de Fundamentos de Gestión y Administración para que colaborasen en determinados aspectos del proyecto (preparación del mercadillo solidario en Sto. Tomás de Aquino y vídeo divulgativo de campaña crowdfunding).
- Solicitud de proyecto de innovación al CPR.

### **FASE I. EJECUCIÓN DEL PROYECTO EN SUS PRIMEROS ESTADIOS: PREPARACIÓN DE ACTIVIDADES PARA SANTO TOMÁS: Noviembre-diciembre 2019.**

**¡Comenzamos el proyecto!**

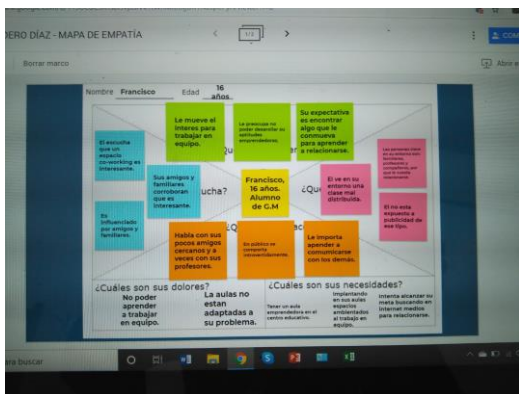
- 1. Noviembre-diciembre 2020. Elaboración y uso de recursos docentes digitales para metodología Blended Learning en el módulo EIE. (objetivo subsidiario 1 y 4). Reajuste y desarrollo de contenidos digitales 1, 2, 3, 4 y 5 para metodología Blended-learning.** Subida a Google Classroom de las fichas de trabajo en formato digital.



Una de las muchas distribuciones de aula utilizadas durante el proyecto con los alumnos.

**Metodología blended learning,** con recursos digitales y uso de dispositivos electrónicos.

En ningún momento del proyecto se ha utilizado libro de texto o recursos en formato papel.



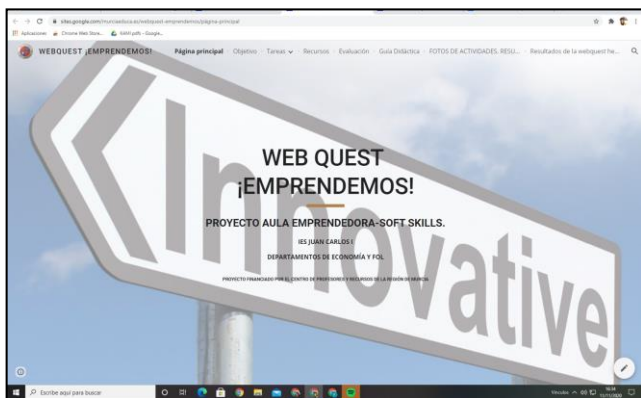
Ejemplo de recurso digital utilizado durante el proyecto.

Jamboard colaborativo de mapa de empatía del cliente.

Recursos digitales (preferiblemente colaborativos) y dispositivos electrónicos (tablets, ordenadores y móviles).

**Competencias digitales y competencias blandas de trabajo en equipo, en este caso, en un entorno digital.**

**2. Elaboración de la WEBQUEST “Emprendemos”** para guiar a los alumnos en su tarea de preparar y diseñar actividades lúdicas para Sto. Tomás. Webquest exportable a cualquier centro, dado que contiene información sobre cómo lograr que, en equipos de trabajo, los alumnos desarrollen actividades lúdicas con ánimo recaudatorio, dentro del módulo EIE o la asignatura de FAG en Bachillerato. La Webquest incluye una guía de evaluación para el docente.



Recurso digital. **Webquest ¡Emprendemos!** Contiene:  
 -Objetivos.  
 -Tareas.  
 -Recursos.  
 -Evaluación.  
 -Guía Didáctica.  
 -Fotos.  
 -Resultados de la webquest.  
 Esta actividad puede ser implantada en cualquier centro educativo, basta seguir su guía didáctica y clonar la misma.

**3. Recursos elaborados por alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio.**

3.1 Preparación y diseño por parte de los equipos de trabajo de actividades recreativas para la festividad de Santo Tomás de Aquino. A través de estas actividades, los alumnos comienzan a poner en práctica los conocimientos adquiridos en el módulo de Empresa e Iniciativa Emprendedora (Idea, target, marketing, fijación de precios...), siguiendo las instrucciones contempladas en la webquest “¡Emprendemos!”. **Metodología: aprendizaje significativo y práctico (contenidos 2, 3, 4 y 5).**

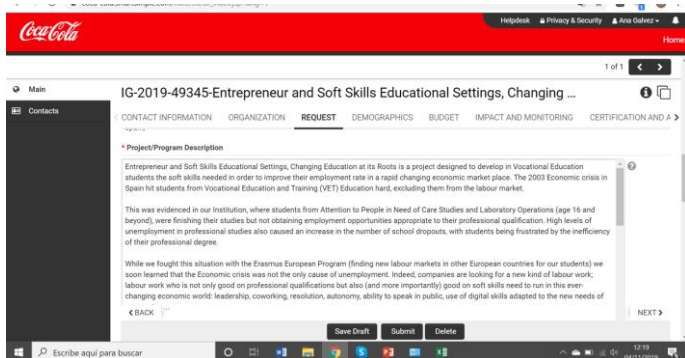


- 3.2 Elaboración de anuncios y carteles para difundir las mismas en redes sociales. Contenido desarrollado: campañas de marketing. **Metodología: aprendizaje significativo y práctico (contenido 5).**
- 3.3. Diseño de una página web en formato Google SITES para fomentar la participación entre la comunidad educativa. Contenido desarrollado: marketing digital (contenido 5). **Habilidades: competencias digitales.**

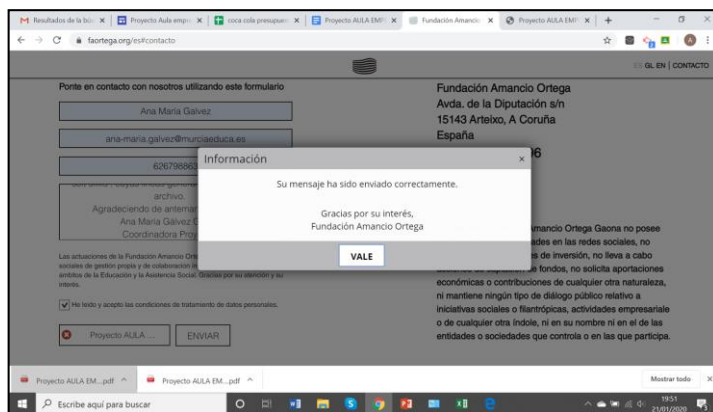


Página web creada por los alumnos de 2º operaciones de laboratorio para difundir entre la comunidad educativa las distintas actividades y el objetivo que persiguen.

**4. Elaboración de proyectos para solicitar subvenciones para el “Aula Emprendedora” a Fundaciones como Coca-Cola, Amancio Ortega, Obra Social La Caixa...** Con esta actividad, desarrollamos uno de los contenidos del módulo EIE (contenido 6): subvenciones privadas como fuente de financiación. **Metodología: aprendizaje mediante práctica.**



Número identificador del proyecto “Entrepreneur and Soft Skills Educational Settings” IG-2019-49345 con el que realizamos petición formal a la Fundación Coca Cola en EEUU para que done fondos al Aula.



Solicitud de subvención a la Fundación Amancio Ortega.

**5. Búsqueda de mobiliario para el espacio de trabajo en equipo.** Alumnos y docentes integrantes del proyecto comienzan a buscar y presupuestar posible mobiliario nuevo para el aula. Aunque aún no se ha explicado en el aula, los alumnos empiezan a aprender por sí mismos el **contenido 7** del módulo EIE, previsto para ser impartido en 2º trimestre del curso. Metodología: **aprendizaje por descubrimiento.**



Alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio en Embargos a lo Bestia, buscando mobiliario para el aula.

Desarrollo de habilidades blandas: iniciativa.



Docentes en IKEA buscando mobiliario para el aula.

**6. Jornadas, talleres y/o conferencias.** Asistencia el 21 noviembre 2020 a la Jornada **“Talento en crecimiento”** celebrada en la Facultad de Economía de la Universidad de Murcia, organizada por la Confederación Española de Directivos y Ejecutivos. (objetivo subsidiario 3).



**Mesa redonda con:**

**D. José María Casanova**, fundador de Alvalle

**D. Gustavo Calero**, director de Desarrollo Sostenible e Innovación de Hidrogea

**Dña. Isabel Martínez Ortuño**, directora general de Actúa Servicios y Medio Ambiente

**D. Roberto Lifante**, CEO de TK Analytics & Technologyk

Moderación: **Bruno Dureux**, presidente del Círculo de Economía



Alumnos del proyecto con **Xavier Verdaguer**, fundador de **Imagine C.C. (CEO de Silicon Valley)**, el cuál organizó un taller práctico de búsqueda de ideas emprendedoras. Tras el mismo, nuestros alumnos se le acercaron para comentarle el proyecto de innovación que iban a desarrollar. Xavier les animó a luchar por él. Posteriormente, en marzo, volvería a tener contacto con ellos a través del **DREAM CHALLENGE ONLINE** que organizó junto a Pau Gasol para fomentar el emprendedurismo en tiempos de confinamiento.

**Destinatarios:** Alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio.

**Resultados:** Se trabajaron las habilidades blandas de emprendedurismo, iniciativa, liderazgo y comunicación oral en distintos talleres prácticos.

**Valoración de la jornada por parte de los alumnos participantes:** el 82, 3% de participantes valoraron la jornada como muy buena (5 puntos).  
Fuente: cuestionario de evaluación final del proyecto.

## **FASE II. EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES SANTO TOMÁS: Enero 2020.**

1. **Preparación, diseño y ejecución de un mercadillo circular**, el día de Sto. Tomás de Aquino. (**Objetivo subsidiario 2 y 4**).

Actividad dirigida por el **Departamento de Economía** y realizada por alumnos de **2º Bachillerato de Fundamentos de Gestión y Administración de Empresas**.

**Objetivo de la actividad:** recaudar fondos para el aula, aplicando los conocimientos adquiridos en la asignatura de Fundamentos de Gestión y Administración de Empresas.

La actividad supuso que los alumnos:

- **Crearán campañas de difusión en el IES** (cartelería y carta informativa destinada a los padres) para que la comunidad educativa donara artículos al mercadillo. La cartelería y la carta informativa fueron elaborados durante la primera semana de enero 2020, tras la vuelta de vacaciones de Navidad. La carta enviada se presenta como recurso del proyecto a efectos de que sirva de guía en otros centros.

- Durante los recreos, los días 16 a 23 de enero 2020, **inventariasen el material recibido, clasificando por categorías**. El inventariado se

realizó en la herramienta Hojas de cálculo Google (**competencias digitales**) que se aporta como plantilla de recurso del proyecto.

- **Fijaran el precio a los productos** (se decidió unificar precios, de forma que los productos se venderían a 0.50, 1 euros o 2 euros).

- **Actualizaran la pestaña de la página web (competencias digitales)** creada por los alumnos de 2º Op. Lab. relativa a las actividades de Santo Tomás de Aquino, que contenía información detallada sobre los productos que la comunidad iba donando.

- **Aplicaran técnicas de venta el día del mercadillo** (desarrollando con ello las **habilidades blandas** de comunicación).



Alumnos y profesores recibiendo e inventariando los artículos donados durante los recreos.

**Habilidades blandas:**  
trabajo en equipo.





Artículos donados por la comunidad educativa.



Alumnos de Bachillerato inventariando los productos donados por la comunidad educativa para el mercadillo.

¡Aprendemos a inventariar!

Recurso empleado: Hojas de Cálculo GSUITE.

**Desarrollo de competencias digitales.**

INVENTARIO MERC. STO. TOMÁS				
MERCADILLO SANTO TOMÁS 2020 "AULA EMPRENDE"				
*Se indicará el número de artículos de cada categoría	PRECIO (€)			
CATEGORÍA	05	1	2	
COMPLEMENTOS	94	177	6	
LIBROS Y COMICS	27	46	15	
VIDEO-JUEGOS, MÚSICA, CDS, ACC. ELECTRÓN.	26	21	2	
OTROS	36	41	16	
TOTAL	183	285	39	507
Alumnos aportantes de objetos				
CATEGORÍA	E.S.O.	F.P.	BACHILLERATO	PROFESORADO
COMPLEMENTOS	12	7	6	13
LIBROS Y COMICS	2	4	4	7
VIDEO-JUEGOS, MÚSICA, CDS, ACC. ELECTRÓN.	2	0	0	4
OTROS	10	12	7	10
TOTAL	26	23	17	34

Hoja de cálculo donde se recoge el inventario final de los artículos donados.

**Artículos totales:**  
507.

**Categorías:**  
Complementos.  
Libros y Comics.  
Video-juegos. CDs...  
Otros.



Alumnas y profesores del **Departamento de Economía** preparando la cartelería para el mercadillo circular.

**Habilidades blandas:**  
trabajo en equipo.



**Mercadillo circular.**  
Venta de productos donados por toda la comunidad educativa para recaudar fondos para el aula.

**Contenidos desarrollados:**  
-Precio producto.  
-Técnicas de venta.

**Habilidades blandas:** trabajo en equipo, habilidades comunicativas.

2. 24 enero 2020. Ejecución en equipos de trabajo de actividades recreativas planificadas en la jornada de Sto. Tomás por parte de alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio. (Objetivo subsidiario 1 y 4)

El día de Sto. Tomás de Aquino, los alumnos de **2º Operaciones de Laboratorio** ejecutaron las actividades que habían diseñado los meses anteriores, a efectos de recaudar fondos para el Aula Emprende. Las actividades que finalmente se llevaron a cabo fueron:

- a) 2 campeonatos de Play Station, juego: FIFA 2019 y FIFA 2020.
- b) 1 campeonato de Play Station, Just Dance.
- c) 1 Kokahoot (trivial digital).
- d) Photocall.
- e) La actividad de la Oca Gigante no se pudo realizar finalmente porque la lluvia del día antes destruyó las casillas (formato cartón). Las alumnas integrantes de este grupo decidieron unirse al mercadillo circular junto a los alumnos de Bachillerato para colaborar en la venta de artículos.

La actividad supuso que los alumnos:

- a) Aprendieron a organizar recursos para llevar a cabo una actividad emprendedora (análisis del proceso productivo): distribución de aulas, mejor localización, análisis de recursos humanos, búsqueda de recursos para llevar a cabo las actividades (se deja constancia que los alumnos, de forma voluntaria, se trajeron sus Play Station y los juegos de casa). **Metodología: aprendizaje a través de la práctica, contenido 6 y 7 del proyecto.**
- b) **Desarrollaron las habilidades blandas comunicativas, de liderazgo y trabajo en equipo**, debiendo llevar el peso de la organización de los eventos.
- c) Aprendieron a fijar el precio del producto (los alumnos fijaron el precio de las actividades a partir de una encuesta de mercado que realizaron en formato Google Forms). **Metodología: aprendizaje práctico.**
- d) Asumieron que los imprevistos, en los negocios, pueden ocurrir y que es necesario estar preparados. El destrozo ocasionado por la lluvia, dio lugar a una clase práctica sobre la importancia de tener cobertura de daños y de responsabilidad civil en las empresas, lo que de nuevo, demuestra la importancia de aprender con la práctica. **Habilidades blandas: adaptación a los imprevistos y cambios.**





Campeonato  
Playstation 1.  
FIFA 2020.

Playstation  
aportada por los  
alumnos  
integrantes del  
proyecto.

**Competencias  
blandas:** trabajo  
en equipo,  
liderazgo,  
habilidades  
comunicativas.



Photocall del Aula Emprende.

**Habilidades blandas:** comunicación oral, técnicas de venta y persuasión.



Campeonato Just Dance.

Profesores y alumnos participantes.

El dinero recaudado se aportó al Aula Emprende

3. **Elaboración de contenidos digitales VI y VII para metodología Blended Learning.** Subida a Google Classroom de fichas de trabajo en formato digital. (**Objetivo subsidiario 1 y 4**)

**Contenido 6.** Recursos Humanos. - Organigrama de trabajo. ¿Cómo nos dividimos las tareas para tener éxito en nuestro objetivo? - Definición de puesto de trabajo. - Dirección y liderazgo. - Motivación laboral.

**Contenido 7.** Plan de producción. - Elaboración de listado de bienes y servicios necesarios para el aula emprendedora. - Análisis de recursos materiales y humanos necesarios para implementarla. - Análisis de costes. Elaboración de presupuesto exhaustivo una vez analizados los costes.

### **FASE III. CONSTRUCCIÓN DEL AULA EMPRENDE: Febrero-Marzo 2020 (antes del confinamiento):**

1. **4 Febrero 2020. Taller práctico sobre Responsabilidad Social Corporativa**, en el IES Juan Carlos, impartido por **Pedro Juan Martínez Castejón**, director de la *Cátedra de Responsabilidad Social Corporativa de la Universidad de Murcia*. Duración: 2 horas. (**Objetivo subsidiario 3**).



Taller RSC impartido por Cátedra RSC Universidad de Murcia.

Contenidos: Ética y emprendimiento.



Momento del taller sobre RSC.

Los contenidos aprendidos en este taller fue aprovechado en el confinamiento para elaborar una actividad en formato digital para la FCT en régimen de distancia.

**Destinatarios:** alumnos 2º Operaciones de Laboratorio.

**Objetivos:** unir ética y emprendimiento a través de la Responsabilidad Social Corporativa.

**Valoración del taller por el alumnado participante:** 83,3% muy bueno y 16,7% como bueno (fuente; encuesta final del proyecto).

2. **26 de Febrero 2020. Taller sobre Tecnología y Emprendimiento.** Taller impartido por Antonio Aragón, **director de la oficina de emprendimiento de la UMU. (Objetivo subsidiario 3).**

**Destinatarios:** Alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio y por extensión, se hace partícipe a todos los alumnos de 2º CURSO de Ciclos Formativos de carácter presencial.

**Objetivos:** Desarrollar competencias digitales y habilidades blandas de emprendimiento.



Taller práctico impartido por D. Antonio Aragón, de la oficina de Emprendimiento de la UMU.

Objetivos: desarrollar habilidades digitales y de emprendimiento

**Valoración del taller por parte de los participantes:** 83,3% del alumnado como muy bueno (5), 8,3% bueno (4) y 8,3% de regular. Fuente: encuesta final del proyecto.

3. **Febrero 2020. Elaboración y uso de recursos digitales para metodología Blended Learning.** Subida a Google Classroom de fichas de trabajo en formato digital. **(Objetivo subsidiario 1 y 4).**

**Contenido 8.** Inversión y financiación. - Inversión y gastos iniciales. - fuentes de financiación (propias y ajenas). Subvenciones.

4. **Febrero 2020. Pintura del aula.** Actividad realizada a iniciativa de los alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio, que decidieron que, antes de incorporar los nuevos muebles con el dinero recaudado en Santo Tomás y el financiado por el CPR, había que pintar el aula y darle un toque más moderno durante su tiempo libre (tardes). **Habilidades blandas desarrolladas: iniciativa, trabajo colaborativo, ética (RSC). (Objetivo principal).**



Alumnos y profesores pintando el aula a iniciativa de los alumnos durante las tardes (fuera horario lectivo)



Momento en que profesores y alumnos ceden de forma voluntaria parte de su tiempo libre para pintar el aula por las tardes.

**5. Febrero y marzo 2020. ELABORACIÓN Y VENTA DE JABONES. Por iniciativa de los alumnos de 2º Op. Laboratorio, se decidió trabajar conjuntamente con el Departamento de la Familia Profesional de Química del IES con objeto de elaborar y vender jabones para recaudar más fondos para el aula. (objetivo subsidiario 1, 4 y 5) .**

Esta actividad no estaba contemplada inicialmente en el proyecto, sino que surge a iniciativa de los propios alumnos participantes, quienes llegan a la conclusión de que se podía utilizar los resultados tangibles de una práctica de laboratorio propio de su Ciclo Formativo, para obtener más fondos para el aula.

El Departamento de Química mostró su acuerdo por lo que decidimos incorporar esta actividad al proyecto.

Objetivos:

- Estudiar el proceso productivo de la venta de jabones (elaboración, compra de material, recursos humanos...).
- Diseñar precio del producto (cálculo de coste unitario, porcentaje de beneficios, precio final).
- Aprender y desarrollar técnicas de venta.
- En definitiva, poner en práctica los conocimientos adquiridos por los **contenidos 2, 3, 4, 5, 6 y 7 del módulo EIE.**
- **Departamentos participantes:**
  - Departamento de Química del IES (elaboración de jabones).
  - Departamento de FOL del IES (diseño de actividades y recursos digitales para trabajar los contenidos del módulo EIE).
  - Departamento de Tecnología (elaboración de troquel "IES JC1" con impresora 3D).
  - Departamento de Economía (venta de jabones y campaña por alumnos de FAG de 2º Bachillerato).

Metodología: **Aprendizaje práctico.**

**Habilidades blandas desarrolladas:** liderazgo, iniciativa, emprendimiento, habilidades comunicativas.

Destinatarios: alumnos 2º Operaciones Laboratorio y 2º Bachillerato.



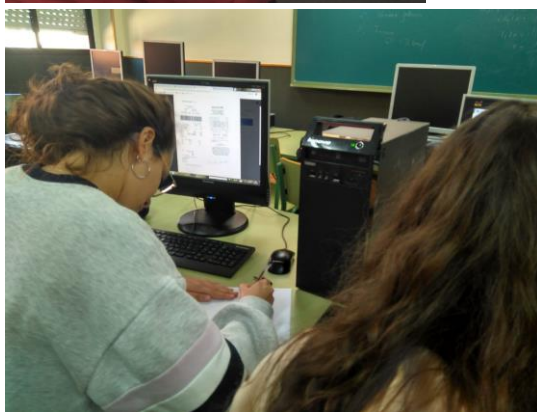
Elaboración de jabones.  
3 Febrero 2020.





Diseño de troquel por D. Celso Ibáñez, profesor de Tecnología.

Uso impresora 3D del IES.



Alumnos de 2º Op. Lab. calculando el coste unitario de fabricar los jabones, con objetivo de establecer un precio de venta.

**Aprendizaje significativo y digital.**



El Sr. Director del IES acude a ver los resultados del jabón, tras proceso de secado.

6. **Marzo 2020 (justo antes del confinamiento). Adquisición de mobiliario moderno**, que se ajustara a las necesidades de los espacios temáticos que queríamos incorporar. **(Objetivo principal, objetivo subsidiario 5).**



**FASE V DEL PROYECTO. CONFINAMIENTO (14 marzo a junio 2020).  
¡SEGUIMOS TRABAJANDO A DISTANCIA EN RÉGIMEN COLABORATIVO!**

1. **Finales Marzo 2020:** Elaboración, dentro del marco del proyecto AULA EMPRENDE, de una página web en Google SITES donde se contiene 40 horas de actividades propuestas por el Departamento de FOL para que los alumnos del IES, entre los cuales está 2º Operaciones de Laboratorio, pudiesen realizar sus prácticas a distancia. (**Objetivo subsidiario 1 y 4**).

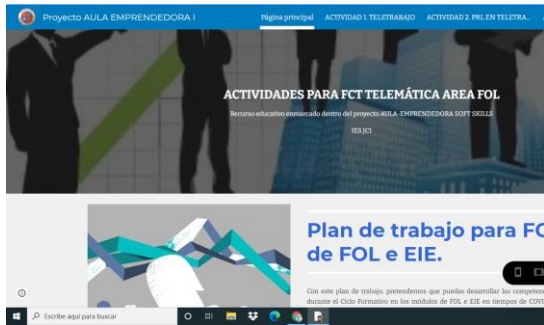
**Objetivo:** Desarrollo de competencias digitales por el alumnado y desarrollo de actividades formativas online para que el alumnado pueda superar el módulo FCT en régimen a distancia.

**Recursos utilizados en las actividades:** Google Classroom, formularios Google, Google Docs, Google SITES, Hojas de cálculo Google.

**Alumnos destinatarios:** inicialmente se proyectó para los alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio, puesto que estaban en condiciones de utilizar GSUITE (hoy Google Workspaces) dado que habían sido sus herramientas de trabajo durante todo el curso. Tras el éxito de la misma, se extendió al resto de alumnos del IES JC1 que tenían que hacer su FCT en modalidad a distancia.

Finalmente, se publicó la página web en el FORO de WhatsApp de profesores de FOL, muchos de los cuales la tomaron como ejemplo para elaborar actividades dentro de su propio IES (en formato SITES o en otro similar).

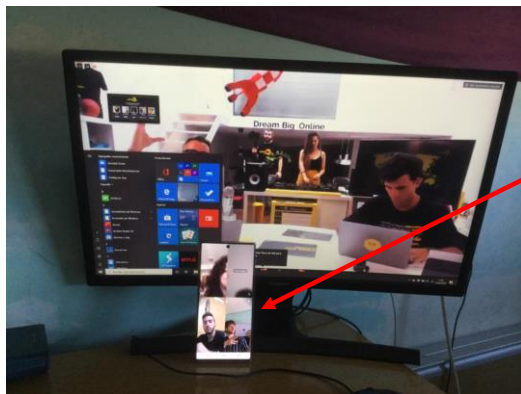




Página WEB elaborada en el marco del proyecto. Objetivo: WEBQUEST para realizar

2. **Mayo 2020:** Participación de 4 alumnos y la docente de FOL (coordinadora del proyecto) de 2º Operaciones de Laboratorio en el DREAM BIG ONLINE CHALLENGE celebrado el 21 de mayo 2020, organizado por Imagine CC y la Fundación Pau Gassol, en pleno confinamiento por COVID y mientras los alumnos realizaban sus prácticas de FCT online. Este hecho es especialmente reseñable, puesto que, por líneas generales, los alumnos de CF Grado Medio son poco proclives a participar en este tipo de eventos, bien por falta de motivación, bien por falta de autoestima. (**Objetivo subsidiario 3 y 5**).

En efecto, los alumnos tuvieron que conectarse entre ellos online (se conectaron a través de Google Meet utilizando los móviles) e ir desarrollando, durante un espacio de 3 horas, un proyecto de emprendimiento siguiendo las directrices y retos marcados por el equipo IMAGINE y las directrices de la fundación Pau Gassol.



Equipo conectado por móvil durante el confinamiento

1.

**Objetivo: desarrollo de habilidades blandas de trabajo en equipo en entornos digitales, liderazgo, creatividad, iniciativa.**

**3. Mayo 2020. ESCAPE ROOM DIGITAL: “RETO ENTREVISTA DE TRABAJO EN EQUIPO”, PARA FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO EN ENTORNOS DIGITALES. (Objetivo subsidiario 1 y 4).**

Diseño de una actividad para continuar trabajando la capacidad de trabajo en equipo, esta vez, a través de entornos digitales. La actividad consistió en utilizar un recurso ya creado en Internet (escape room digital La cura del virus 2) para incorporarlo al proyecto “Aula Emprendedora”, diseñando una historia imaginaria, una supuesta entrevista de trabajo, que los alumnos tenían que superar.

En efecto, se diseñó una página web donde se narra la historia y se les genera un problema: a lo largo de la entrevista de trabajo, los encargados de recursos humanos les informan que tienen que superar unas pruebas trabajando en equipo, pero lo deberán hacer en habitaciones separadas. Para ello, deben conectarse utilizando MEET, ZOOM, SKYPE, etc y lograr con otro compañero de entrevista de trabajo (en principio, un rival que ahora se convierte en compañero) superar una serie de acertijos.

La página web del proyecto, tras explicar la situación, enlaza al escape room digital “La cura del virus 2” (autoría: Cazadores de Escapes), donde se les propone una serie de acertijos cuya superación supone, necesariamente, colaborar conjuntamente.

Una vez finalizado el escape room, los alumnos debían volver a la página web creada por el proyecto y evaluar su actuación mediante una rúbrica de trabajo en equipo (usando CORUBRICS).

Se indica que contamos con la autorización de los autores del escape room para incorporar el mismo a la página web del proyecto como recurso educativo.

**DESTINATARIOS:** alumnos de 2º Op. Lab.

**Objetivos:** desarrollar habilidades blandas de trabajo en equipo en entornos digitales.

**4. Junio 2020.** Evaluación de los resultados del proyecto. Decisión de continuar con el mismo durante el siguiente trimestre del curso 2020-2021. (Objetivo subsidiario 5).

## **FASE VI Terminación de AULA y últimas actividades. Sep.-nov. 2020.**

### **1. Septiembre-Noviembre:**

**Nota:** por motivos del COVID-19 y el protocolo de gestión del mismo, los alumnos de Ciclos Formativos deben permanecer siempre en su aula de referencia, por tanto, durante el curso 2020-2021, no pueden hacer uso

del aula. Por ello, decidimos finalizar el proyecto reajustando el protagonismo del mismo, reorientándolo hacia los alumnos de 2º Bachillerato que cursan Fundamentos de Administración y Gestión y que este año, 2020-2021, van a ser los usuarios del Aula Emprende.

1. **Terminación de aula** por parte del equipo docente del proyecto y los alumnos de 2º Bachillerato de la asignatura de Fundamentos de Gestión y Administración. (**Objetivo principal, objetivo subsidiario 2**).

1.1. **Adquisición de recursos digitales del aula:** TV 65 pulgadas y portátil HP gracias a la aportación de 1.500 euros de Obra Social La Caixa, recibidos en septiembre 2020.

1.2. **Construcción del espacio para trabajar de pie**, espacio previsto, a petición del Departamento de Orientación, para alumnos con TDAH o que necesitan poder moverse mientras trabajan en el aula.



1.3. **Elaboración de mural de pared (grafiti)** por parte de alumnos de 2º Bachillerato y un alumno voluntario de 4º ESO de la asignatura Iniciativa Emprendedora.



2. **Asistencia a jornadas, conferencias, talleres. 5 octubre 2020.** Inauguración de las Jornadas de Educación Financiera. Asistencia a través de Zoom, dentro del Aula Emprende. (**Objetivo subsidiario 3**).

Objetivos: RELLENAR

Destinatarios: RELLENAR



3. **Noviembre 2020.** Última actividad del proyecto. Elaboración, diseño y ejecución de un CROWDFUNDING digital a través de la Plataforma

GOFUNDME (contenido VIII del proyecto). **Objetivo principal, objetivo subsidiario 1 y 2.**

[https://www.gofundme.com/f/aula-emprende-ies-juan-carlos-i?utm\\_medium=email&utm\\_source=product&utm\\_campaign=p\\_email%2B4803-donation-alert-v5](https://www.gofundme.com/f/aula-emprende-ies-juan-carlos-i?utm_medium=email&utm_source=product&utm_campaign=p_email%2B4803-donation-alert-v5)

Tal como se indicó en los objetivos del proyecto, pretendíamos enseñar a los alumnos cómo se gestiona una **fente de financiación alternativa** en un entorno digital. Para ello, nos dimos de alta en la plataforma GOFUNDME y elaboramos un proyecto, solicitando 500 euros para poder crear el último espacio del aula: el espacio de grabación.

La campaña se inició el 4 de noviembre de 2020, siendo los destinatarios los padres, docentes y alumnos del IES Juan Carlos I, difundiendo la misma a través del móvil (WhatsApp) y correo electrónico.

**Competencias desarrolladas:** competencias digitales (elaboración de vídeo por parte de los alumnos de 2º Bachillerato, conocimientos de plataformas digitales), habilidades comunicativas (campaña de marketing).

Metodología: aprendizaje significativo.

4. 13 de noviembre 2020. **Participación en la Olimpiada de Creatividad. Objetivo subsidiario 3.**

Destinatarios:

Lugar: Aula Emprende.



Objetivos:

### **3.3.- DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES INNOVADORAS PLANIFICADAS Y SU RELACIÓN CON LA CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS.**

#### **1º. CREACIÓN DE UN AULA EMPRENDEDORA, POLIVALENTE, CON ESPACIOS APTOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS (objetivo principal y objetivo subsidiario 4).**

Concebimos el diseño del aula para que la misma se convirtiera en un recurso metodológico más y no un mero espacio físico donde el docente desarrolla su labor. En este sentido, en este aula el alumno se convierte en protagonista de su propio aprendizaje desde el momento en que entra, al decidir en qué parte de su proyecto de empresa trabaja, qué recursos del aula utiliza (chromebooks, pizarras móviles, pizarra cristal, paneles, TV digital, post-it...) y qué espacios. Además, al estar concebida el aula para trabajar en equipo, se estimula el desarrollo de habilidades blandas requeridas en el mundo actual: comunicación, trabajo en equipo, liderazgo, espíritu crítico, autonomía...

En efecto, cada espacio está diseñado para trabajar una serie de habilidades blandas distintas:

1. Espacio de trabajo en equipo: habilidades de comunicación, trabajo en equipo, crítica.
2. Espacio de trabajo creativo (rincón de soñar): habilidades de creatividad, iniciativa y comunicación.
3. Espacio de dirección: habilidades de liderazgo y dirección de equipos.
4. Espacio de grabación: habilidades comunicativas y digitales.

El equipamiento del aula con ordenadores portátiles, chromebooks, televisión, webcam y la zona de grabación de vídeos, inicialmente prevista como espacio diferenciado, decidimos finalmente integrarlo en todas las áreas, ya que los dispositivos se pueden desplazar de una zona a otra en función de las necesidades puntuales (de ahí que el croma adquirido sea un portátil y no fijo).

Además, diseñamos el aula con el objetivo de aprovechar sus paredes y murales para prototipar ideas emprendedoras entre los distintos grupos de alumnos y niveles educativos que entran en el aula, destinado a fomentar la habilidad blanda de espíritu crítico y espíritu colaborativo, de ahí que el espacio de trabajo en equipo cuente con paneles imantados que sujetan 8 pizarras individuales portátiles y una pizarra de cristal rojo.

Por último, los espacios están diseñados para poder trabajar cómodamente en grupos de 4 o menos, pero, al ser un aula de gran tamaño y al haber incorporado mobiliario funcional que se puede mover con facilidad, se puede generar en pocos segundos nuevos diseños que habilitan trabajar en grupos más grandes. Eso permite que, dentro de una misma hora lectiva, el aula pueda reconvertir su distribución espacial tantas veces como sea necesario, según las necesidades

que plantean los alumnos y/o docentes y que, la creatividad, fluya a lo largo de las horas lectivas.

## **2º. ADAPTACIÓN DEL MÓDULO EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA Y FUNDAMENTOS DE GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN PARA EMPLEAR DURANTE EL PROYECTO UNA AUTÉNTICA METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE PRÁCTICO (objetivos subsidiarios I y II).**

Adaptamos los contenidos del módulo EIE y de FAG para que los alumnos pudiesen aplicar los conocimientos que iban adquiriendo a través de un **proyecto de emprendimiento social educativo**, cuyo objetivo era la creación del Aula Emprendedora (objetivos del proyecto II y III).

En efecto, tal como se ha descrito en el apartado actividades, los alumnos fueron desarrollando actividades lúdicas, solicitando proyectos de subvención, elaborando y ejecutando un auténtico crowdfunding en la plataforma GOFUNDME...

El objetivo era conectar el conocimiento adquirido en nuestras asignaturas con el mundo real, enfrentando a los alumnos a situaciones que requerían el uso de lo aprendido en el aula para desenvolverse adecuadamente en cada una de las actividades planteadas.

Para ello, en el módulo EIE se reajustaron los contenidos de forma que, en vez de realizar los alumnos un proyecto de empresa relativo a su sector (un proyecto que no suele motivar al alumnado de CF de Grado Medio, por cuanto ven distante si no imposible, su aplicación práctica) se optó por realizar un único proyecto de emprendimiento social REAL (la consecución del AULA EMPRENDE) a través del trabajo en equipos.

En 2º de Bachillerato, más limitada la capacidad de adaptar contenidos por la EBAU, se optó por utilizar la metodología de aprendizaje mediante la práctica, y por ello, los alumnos de 2º FAG investigaron sobre el coworking, hicieron una presentación que explicara la utilidad de este sistema de trabajo así como la importancia de la disposición adecuada de los espacios, realizaron un vídeo promocional del Aula emprende, seleccionando el mejor valorado para la campaña de difusión en la plataforma GOFUNDME, investigaron sobre las startups de éxito que les servirían de referencia para el desarrollo de sus proyectos. Finalmente, diseñaron y ejecutaron el Mercadillo Circular de Santo Tomás de Aquino, imprescindible para conseguir el apoyo de toda la comunidad educativa y una fuente importante de los ingresos que han hecho posible este aula.

## **3º. USO DE METODOLOGÍA COOPERATIVA: SE APRENDE EN EQUIPOS (objetivo IV).**

En aras de conseguir el objetivo IV del proyecto (desarrollo de, entre otras habilidades blandas, las relativas al trabajo en equipo) decidimos dividir a los alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio en equipos de trabajo, de forma que todo el desarrollo del proyecto, así como sus respectivas fases, se han trabajado de forma grupal.

Por otro lado, las actividades programadas en 2º Bachillerato para este proyecto también se han ejecutado utilizando la metodología cooperativa.

Además, y dando un paso más, las actividades realizadas durante el proyecto han sido evaluadas teniendo en cuenta la participación de cada alumno dentro de su equipo de trabajo, de la forma en que se detalla más adelante en el apartado de Evaluación, utilizando CORUBRICS.

La metodología cooperativa ha favorecido enormemente la adquisición de habilidades blandas y el espíritu crítico hacia uno mismo (autocrítica y hacia los demás) entre los participantes del proyecto y así queda reflejado en los resultados.

#### **4. DESECHAMOS EL PAPEL, SE DIGITALIZA TODO EL PROCESO DE ENSEÑANZA (objetivo IV).**

El equipo docente, al iniciar el proyecto, estudió a su destinatario, tal como lo haría cualquier emprendedor con su cliente potencial. Así, llegamos a la conclusión de que nuestros alumnos (destinatarios del proceso de enseñanza) eran auténticos “*millennials*” y, como tales, nacidos “con un móvil en la mano”. Nuestros alumnos están acostumbrados a utilizar recursos digitales y tecnológicos para acceder a la información, procesarla, difundirla... Los recursos digitales son el entorno que conocen y con los que se sienten cómodos.

Sin embargo, también nos dimos cuenta de que, a pesar de convivir a diario con las tecnologías, nuestros alumnos no sabían incorporarlas de forma efectiva en su proceso de aprendizaje y mucho menos hacerlas valer para mejorar su competitividad profesional.

Por tanto, al inicio del proyecto nos planteamos si era posible enseñar cómo incorporar la tecnología al proceso de enseñanza-aprendizaje para:

- a) mejorar su rendimiento escolar.
- b) motivar al alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje.
- c) enseñarles a mejorar su rendimiento académico y profesional mediante el uso adecuado de la tecnología.

Al inicio del proyecto, también nos preguntamos si la tecnología estaba lo suficientemente avanzada para poder prescindir del libro de texto y conseguir enseñar con recursos que les eran familiares (vídeos, aplicaciones de móvil, artículos de blog, presentaciones animadas...). Lo que iniciamos como una mera idea, enseguida se convirtió en una realidad.



En este sentido, optamos por trabajar con el entorno GSUITE (en la actualidad GWorkpaces) por varias razones:

1. La CARM pone a disposición del alumno y docente de una cuenta de correo @murciaeduca (que es de GOOGLE) que nos da derecho a utilizar Google SUITE (ahora Workspaces) for Education de forma gratuita con todas sus APPS.
2. El entorno GOOGLE permite trabajar con todas sus APPS de forma colaborativa en un entorno digital. Recordamos que en el proyecto, todas las actividades estaban contempladas para ser trabajadas por equipos, por tanto, era necesario contar con este tipo de herramientas.
3. Queríamos dotar a los alumnos de competencias digitales que les serían útiles y necesarias en su futuro entorno laboral. En este sentido, cada día más empresas exigen a sus trabajadores conocer el entorno GSUITE.

Los resultados, que indicaremos con más precisión en el siguiente apartado de la memoria fueron concluyentes por sí solos. Los alumnos que participaron en el proyecto estaban preparados para la enseñanza a distancia que se instauró durante el confinamiento, pues ya estaban acostumbrados a utilizar el entorno GSUITE de forma habitual en el aula y no tuvieron que sufrir una etapa de adaptación.

Por tanto, podemos decir sin ánimo de equivocarnos, que el proyecto se anticipó a la enseñanza que se acabaría imponiendo tras el COVID.

#### 4.- RESULTADOS.

##### 4.1.1 RESULTADO PRINCIPAL.

El resultado principal del proyecto de innovación, sin lugar a dudas, ha sido la transformación de un aula infrautilizada del IES Juan Carlos I (aula 40) ubicada en el sótano, en un **aula motivadora, funcional y polivalente**, denominada "Aula Emprende".



Estado inicial del aula. Aula tradicional, monocromática, sin espacios diferenciados.

Se muestra el inicio del proyecto, con los alumnos divididos en equipos de trabajo (estos se mantuvieron durante todo el curso).



El aula contaba con equipos informáticos inoperativos, debido al paso del tiempo y el coste de mantenimiento.

Ello había hecho que el aula no estuviera siendo utilizada.



Estado actual del aula.

Los alumnos siguen trabajando por equipos, pero ahora en un aula polivalente.

Los alumnos deciden qué espacios usar (pudiendo moverlos y disponer de ellos según sus

#### 4.1.2. RESULTADOS ACADÉMICOS SOBRE EL ALUMNADO: ADQUISICIÓN DE HABILIDADES BLANDAS Y DIGITALES.

##### 4.1.2.1. Adquisición o mejora de habilidades blandas por parte del alumnado participante (**SOFT SKILLS**).

Además de la creación del “Aula Emprende”, el proyecto tenía como objetivo subsidiario el **desarrollo y adquisición de habilidades blandas y digitales** (objetivo IV) por parte de nuestro alumnado, utilizando una metodología eminentemente práctica, donde el alumno fuera protagonista de su propio aprendizaje y el docente, guía del mismo.

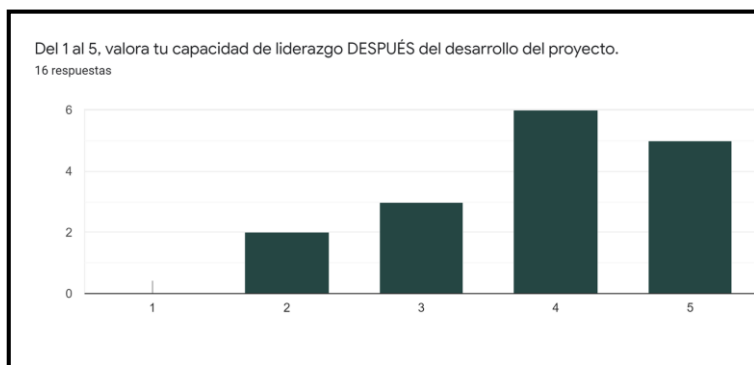
Tras el proyecto, evaluamos el grado de adquisición y/o mejora de habilidades blandas trabajadas a través de encuestas realizadas con formularios Google, y estos fueron los resultados obtenidos:

I. Porcentaje de alumnos de 2º Op. Laboratorio que indicaron **tras el proyecto**, que su manejo de las habilidades blandas era, en una escala del 1 al 5 (donde 1 es muy malo y 5 muy bueno), de valor 4 o 5.

- a) **LIDERAZGO: 68,8% valoración de buena o muy buena, frente al 18,8% antes del proyecto.** Con mayor desglose: un 37,5% (valoración de 4) y 31,3% (valoración de 5), frente al 6,3% (valoración de 4) y 12,5% (valoración de 5) antes del proyecto.



Fuente: Cuestionario Google Forms. Encuesta final del proyecto.

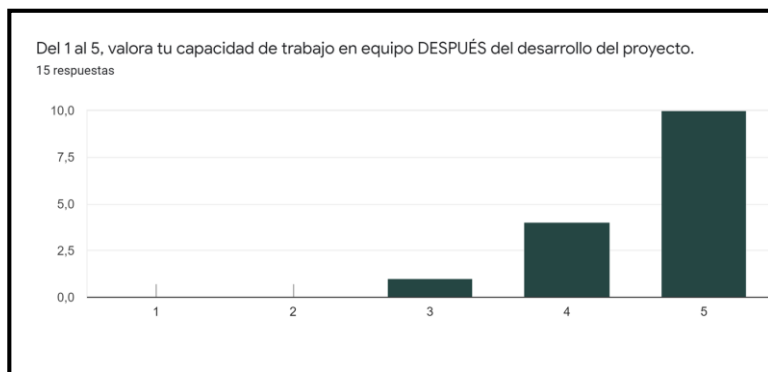


Fuente: cuestionario Google Forms. Encuesta final del proyecto.

- b) **Trabajo en equipo: 93,1% valoración de buena o**
- c) **muy buena, frente al 46,7% antes del proyecto.** Con mayor desglose: un 26,4% (4) y 66,7% (5), frente al 40% (4) y 6,7% (5) antes del proyecto.

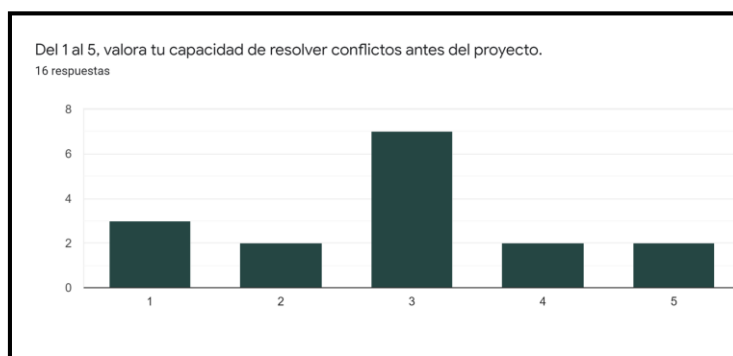


Fuente: cuestionario Google Forms. Encuesta final del proyecto.

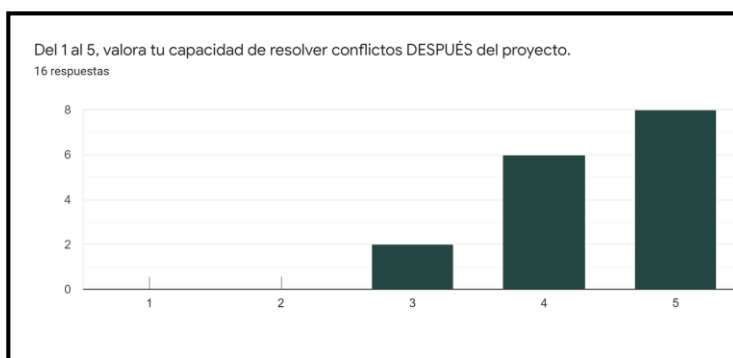


Fuente: Google Forms. Encuesta final del proyecto.

- d) **Capacidad para resolver conflictos: 87,5% de valoración buena o muy buena, frente al 25% antes del proyecto.** Con mayor desglose: un 37,5% (4) y 50% (5), frente al 12,5% (4) y 12,5% (5) antes del proyecto.



Fuente: Cuestionarios Google Forms. Encuesta final del proyecto.

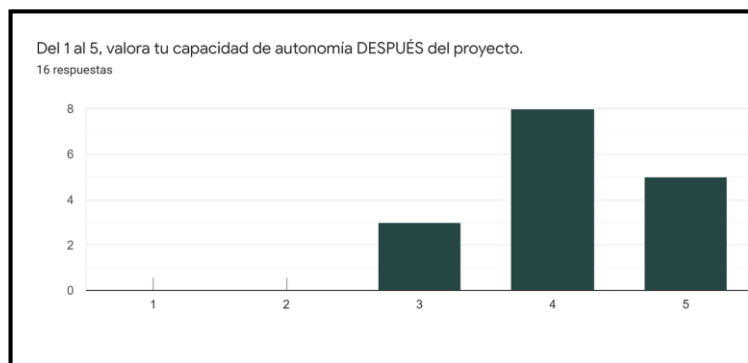


Fuente: Cuestionario Google Forms. Encuesta final del proyecto.

- e) **Autonomía: 81,3% de bueno o muy bueno, frente al 43,8% antes del proyecto.** Con mayor desglose, un 50% (4) y 31,3% (5), frente al 25% (4) y 18,8% (5) antes del proyecto.



Fuente: Cuestionario Google Forms. Encuesta final del proyecto.



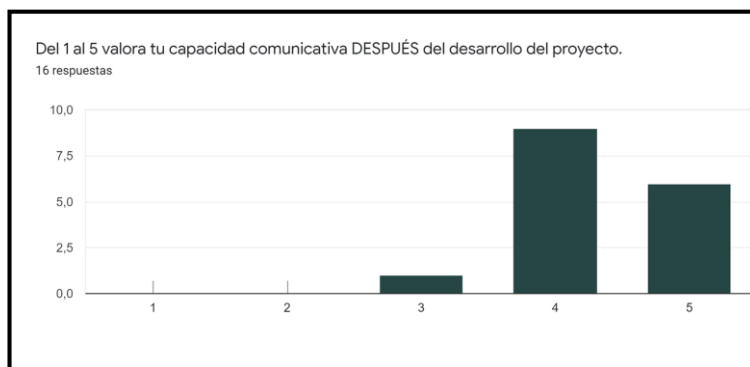
Fuente: Cuestionarios Google Forms. Encuesta final del proyecto.

- f) **Capacidad comunicativa: 93,8% de valoración buena o muy buena, frente al 37,5% antes del proyecto.** Con mayor desglose, un 56,3% (4) y 37,5% (5) frente al 25% (4) y 12,5 (5) antes del proyecto.





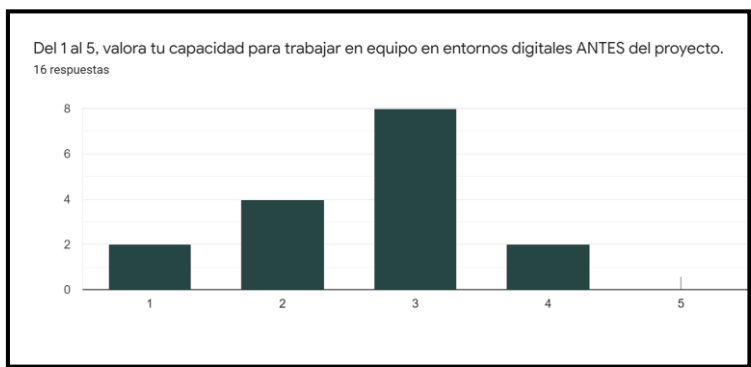
Fuente: Google Forms. Cuestionario evaluación final del proyecto.



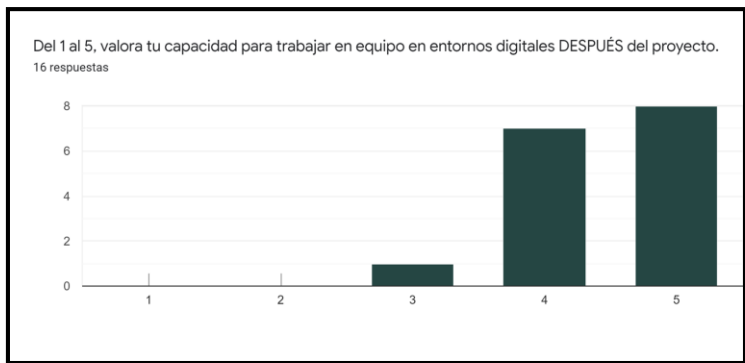
#### 4.1.2.2. Adquisición o mejora de **COMPETENCIAS DIGITALES** por parte del alumnado participante.

Tal como hemos descrito con anterioridad, decidimos desechar los libros de texto y el papel durante el proyecto, de forma que TODO tuviera que ser desarrollado a través de recursos digitales. Pues bien, tras el proyecto, el 100% de alumnado de 2º Operaciones de Laboratorio considera que ha mejorado sus **competencias digitales**. Más específicamente, el porcentaje de alumnos que, en la escala del 1 al 5, indican que tras el proyecto han mejorado su **capacidad de trabajo en equipo en entornos digitales** es la siguiente:

- un 43% consideran que su manejo es bueno y un 50% es muy bueno, frente al 12,5% que consideraban bueno su manejo y 0% muy bueno, antes del proyecto. **Es decir, un 93% considera que tras el proyecto su manejo es bueno o muy bueno frente al 12,5% antes del proyecto.**



Fuente: Cuestionario Google Forms. Encuesta final del proyecto.



Fuente: Google Forms. Cuestionario evaluación final proyecto.

Dejamos constancia que la adquisición de estas habilidades digitales fue con anterioridad al confinamiento obligado por el COVID-19 (1º y 2º trimestre del curso 2019-2020), lo que les facilitó a los alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio realizar su FCT en modalidad a distancia, así como a los profesores participantes del proyecto sobrellevar el régimen de educación a distancia, dado que ya habían adquirido experiencia en manejar el entorno GSUITE (Classroom, Google Docs, hojas de cálculo, Google SITES, presentaciones SLIDES, cuestionarios Google Forms, Google MEET...).

#### 4.1.3. CURSO DE CORUBRICS PARA DOCENTES DE FORMACIÓN PROFESIONAL.

Otro resultado del proyecto que queremos resaltar de este proyecto es la confección de un curso de microformación de 10 horas de duración para el CPR por parte de la coordinadora del proyecto, Ana María Gálvez García, cuya finalidad era enseñar a docentes de FP (aunque abierto también a profesores de ESO y Bachillerato) a utilizar el complemento CORUBRICS.

En efecto, este curso es resultado directo del proyecto, por cuanto el equipo docente, tal como se explica en el siguiente epígrafe, decidió usar este complemento para facilitar la evaluación mediante rúbricas. Gracias a la difusión dada, el CPR solicitó a la coordinadora que confeccionara un curso de Micro Formación para el resto de docentes de la CARM.

El mismo se llevó a cabo a finales de Octubre y principios de Noviembre 2020.

Este curso, por otro lado, permitirá facilitar la exportación de este proyecto en otros centros, puesto que podrán solicitar al CPR que repita el mismo para los docentes que deseen embarcarse en recrear el proyecto en su IES.



Curso de microformación: evaluación con corubrics

#### 4.1.4. MEJORA DE LA COORDINACIÓN ENTRE LOS DEPARTAMENTOS DE ECONOMÍA Y FOL DEL IES (objetivo V).

Aunque la relación entre ambos departamentos del IES siempre ha sido buena, destacamos como resultado la estrecha colaboración y vínculos de trabajo que ha generado entre ambos departamentos este proyecto. Esto se pone de manifiesto tanto a nivel profesional (hemos aumentado el tiempo de trabajo que permanecemos todos en el Departamento compartido, tiempo aprovechado en compartir ideas, recursos, información de jornadas...) como a nivel personal, donde hemos aumentado el número de comidas interdepartamentales (Economía y FOL) que realizamos entre nosotros, fruto de la amistad generada por el proyecto.

Por poner ejemplos concretos, durante el proyecto, las docentes de FAG de 2º Bachillerato (Mª Pilar Castaño) y la coordinadora del proyecto (Ana María Gálvez) se incluyeron mutuamente en sus respectivas clases virtuales de Google Classroom, lo que facilitó compartir recursos, ideas, actividades a un nivel que

nunca hasta ahora habían experimentado dado que ambas podían acceder en cualquier momento a la plataforma virtual de la otra.

Destacamos que cada miembro del equipo docente participante ha sido imprescindible para la consecución de los objetivos, pues ha habido una equilibrada y justa distribución de tareas, lo que sin duda ha sido esencial para la buena marcha del proyecto. Eso se hace evidente con el testimonio gráfico del proyecto, donde aparecemos constantemente los docentes participantes en el proyecto (ya sea adquiriendo mobiliario en IKEA, montándolo con los alumnos, inventariando para el mercadillo, pintando el aula, creando recursos digitales, hablando con los agentes sociales y económicos de la CARM para obtener fondos para el aula...). En definitiva, el proyecto ha dado lugar a una mejora de la coordinación y sobre todo, en un deseo de seguir en esta línea de colaboración, con la idea fija de desarrollar, durante cada curso escolar, proyectos de emprendimiento social juntos.

#### **4.2.- LA EVALUACIÓN DEL PROYECTO: INDICADORES Y PROCEDIMIENTOS PARA EL SEGUIMIENTO. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS Y PROPUESTAS DE MEJORA.**

##### **4.2.1. Indicadores para medir el grado de adquisición del aula Emprende.**

Para medir el grado de consecución del objetivo de aula Emprende, hemos usado los siguientes indicadores:

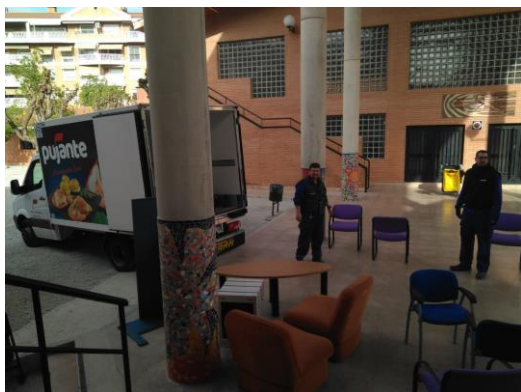
**1. Número de espacios que se han logrado crear (4 de 4).** El proyecto, en su fase de redacción, consideró necesario crear 4 espacios temáticos diferenciados dentro del aula para poder desarrollar con cierto éxito habilidades blandas en los módulos de Empresa e Iniciativa Emprendedora y la asignatura de FAG, y se propuso conseguir, durante el año de vigencia del proyecto, uno de ellos, el de trabajo en equipo, siendo el resto un objetivo a conseguir en años venideros.

Pues bien, el éxito del proyecto reside en que hemos conseguido desarrollar no uno sino los cuatro propuestos..

**2. Dinero recaudado y donaciones de bienes muebles por parte de empresas de la CARM.** Otros de los recursos clave que han contribuido al éxito del proyecto han sido las aportaciones de dinero y otros bienes. Estas aportaciones han permitido dotar el aula de los recursos necesarios. Estas aportaciones han sido las siguientes:

- a) aportación CPR: 615 euros.
- b) actividades de Sto. Tomás Aquino y venta de jabones: 627 euros (implicación de toda la comunidad educativa que participó en el mercadillo circular y en las actividades diseñadas: campeonato FIFA, campeonato Just Dance, Kokahoot).
- c) donación de Fundación Caixa 1.500 euros.
- d) donativos de empresas:

a) HIJOS DE JUAN PUJANTE, S.A.: sillas de oficina, mesas de oficina y mesa de despacho.



b) GRUPO GALMA consultora: 1 silla de dirección, 2 sillas de confidente, 1 mesa de dirección, 1 pizarra cristal rojo, 1 mueble de oficina y cortinas de oficina para la zona de dirección.

e) plataforma Gofundme. Campaña para recaudación de fondos para el 4º espacio del aula (grabación). Aportación por ahora: 225 euros (50% a fecha 30 noviembre).

#### 4.2.2. Indicadores de evaluación de actividades del proyecto, habilidades blandas y digitales.

Para evaluar las actividades realizadas, así como la adquisición de habilidades blandas trabajadas durante el proyecto, decidimos emplear **rúbricas de trabajo**. Las rúbricas fueron empleadas a través del complemento *GSUITE Corubrics*, creado por Jaume Feliu, que explicaremos con más detalle en el siguiente apartado.

#### RÚBRICA 1. Rúbrica sobre adquisición de habilidades blandas en proyecto “Aula Emprendedora-Soft Skills”.

	EXPERTO	AVANZADO	APRENDIZ	NOVEL	PESO
	4	3	2	1	
<b>Habilidades comunicativas</b>	El participante comunica sus ideas con claridad y precisión. Practica la	El participante comunica sus ideas con claridad y precisión. Utiliza tanto el	El participante es capaz de comunicar sus ideas, pero no de	El participante no es capaz de comunicar efectivamente sus ideas entre los miembros del	25%

	comunicación y escucha activa sin imponer sus ideas.	lenguaje verbal como no verbal.	forma muy efectiva. Tiende a mostrarse callado, optando por dejar que los demás hablen.	equipo. No domina la comunicación no verbal o no la utiliza adecuadamente.	
<b>Resolución de conflictos</b>	En situaciones de desacuerdos o conflictos, siempre escucha otras opiniones y acepta sugerencias. siempre propone alternativas para el consenso o la solución	En situaciones de desacuerdos o conflicto, casi siempre escucha otras opiniones y acepta sugerencias A veces propone alternativas para el consenso o la solución	En situaciones de desacuerdos o conflictos, pocas veces escucha otras opiniones y acepta sugerencias. No propone alternativas para el consenso, pero los acepta.	En situaciones de desacuerdos o conflictos, no escucha otras opiniones o acepta sugerencias. No propone alternativas y le cuesta aceptar el consenso o la solución.	<b>25%</b>
<b>Liderazgo</b>	El participante muestra dotes de liderazgo. Es capaz de sacar lo mejor del equipo sin imponer un estilo propio.	El participante muestra dotes de liderazgo, pero no es capaz de sacar lo mejor del equipo, tiende a imponer, a veces, su estilo.	El participante se muestra pasivo, adoptando un rol cómodo frente al grupo aunque en pocas ocasiones, muestra que es capaz de liderar actividades.	El participante asume siempre un rol pasivo en el grupo.	<b>25%</b>
<b>Trabajo en equipo</b>	Siempre proporciona ideas útiles en la discusión del grupo. Evalúa alternativas.	Generalmente proporciona ideas útiles en la discusión del grupo, y cumple con lo programado	Algunas veces proporciona ideas en la discusión del grupo, y hace lo se le pide	Raras veces aporta ideas o no participa de la toma de decisiones del grupo	<b>25%</b>

**Rúbrica 2. Rúbrica para evaluar el trabajo en equipo de forma más específica.**

<b>PARTICIPACIÓN</b>	Siempre proporciona ideas útiles en la discusión del grupo. Evalúa alternativas.	Generalmente proporciona ideas útiles en la discusión del grupo, y cumple con lo programado	Algunas veces proporciona ideas en la discusión del grupo, y hace lo se le pide	Raras veces aporta ideas o no participa de la toma de decisiones del grupo	20%
<b>ACTITUD</b>	Su actitud es siempre positiva ante el trabajo en equipo y proyecto. Siempre busca mantener la unión en el equipo.	Su actitud es generalmente positiva ante el trabajo en equipo y proyecto.	A veces muestra una actitud positiva ante el trabajo en equipo y proyecto. No le preocupa la unión en el equipo	Con frecuencia crítica en público el trabajo de sus compañeros de equipo. Justifica sus carencias en los errores de sus pares y dificultades en la realización del proyecto. No ayuda a mantener la unión en el equipo.	20%
<b>RESPONSABILIDAD</b>	Siempre asume eficientemente sus roles o temas de los cuales se hace cargo. Su participación es clave en el desempeño de su equipo	Asume roles y colabora en la realización. su participación es buena en el desempeño de su equipo	Asume roles algunos determinados por el equipo. Su participación es regular en el desempeño de su equipo.	No cumple los roles asignados. No se compromete con el trabajo.	20%
<b>RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS</b>	En situaciones de desacuerdos o conflicto, siempre escucha otras opiniones y acepta sugerencias. siempre	En situaciones de desacuerdos o conflicto, casi siempre escucha otras opiniones y acepta sugerencias A veces propone	En situaciones de desacuerdos o conflicto, pocas veces escucha otras opiniones y acepta sugerencias. No propone alternativas	En situaciones de desacuerdos o conflicto, no escucha otras opiniones o acepta sugerencias. No propone alternativas y le	20%

	propone alternativas para el consenso o la solución	alternativas para el consenso o la solución	para el consenso, pero los acepta.	cuesta aceptar el consenso o la solución.	
<b>USO DEL TIEMPO</b>	Siempre es organizado y presenta sus productos en las fechas establecidas	Es organizado, aunque en ocasiones ha tenido atrasos en la presentación de sus productos en las fechas establecidas	Tiende a demorarse en la presentación de sus productos en las fechas establecidas, generalmente los tiene para las fechas límites.	No tiene los productos realizados, el equipo debe asumir el trabajo de esta persona por su irresponsabilidad con los tiempos.	20%

**Rúbrica 3. Rúbrica para evaluar la capacidad comunicativa en actividades de exposición oral.**

	<b>EXPERTO</b>	<b>AVANZADO</b>	<b>APRENDIZ</b>	<b>NOVEL</b>	<b>PESO</b>
	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	
<b>Presentación.</b>	El alumno se presenta con claridad. Identifica su nombre, grupo educativo y nivel. Así mismo, presenta el tema objeto de exposición.	El alumno se identifica, pero le falta algún aspecto (nombre, grupo, nivel). Presenta adecuadamente el tema.	El alumno apenas ofrece datos identificativos. Presenta el tema, pero deja con dudas a la audiencia.	No se identifica ni determina con claridad el tema a tratar.	25%
<b>Volumen y entonación.</b>	Usa un volumen adecuado a la audiencia y su entonación es buena, sin bloqueos ni	Utiliza un volumen de voz adecuado para la audiencia. Usa buena entonación, aunque en	Aunque la audiencia escucha al interlocutor, lo hace con dificultades. Su entonación es	No utiliza un volumen adecuado a la audiencia. La entonación es deficiente.	25%



	ralentizaciones.	pocas ocasiones, se bloquea o ralentiza su entonación.	inadecuada, con bloqueos y pausas, en ocasiones, excesivas.		
<b>Contenido</b>	El contenido del discurso es exacto, detallado, breve, claro y conciso.	El contenido es adecuado, pero adolece de exactitud o le faltan algunos aspectos (concreción, fechas, objetivos, etc).	El contenido se adecua a lo exigido, pero carece de claridad, concisión y precisión necesarias.	El contenido no se ajusta a lo exigido.	25%
<b>Comunicación no verbal</b>	Su comunicación no verbal facilita la comprensión del contenido del mensaje hasta el punto de que es lo que mantiene la atención del oyente.	Mantiene una postura adecuada y los movimientos que hace no se ven forzados. Utiliza gestos que que facilitan la comprensión oral del discurso.	Los movimientos que hace no siempre son naturales y en ocasiones da la espalda al auditorio. Utiliza pocos gestos para interactuar con la audiencia y facilitar la comprensión del discurso. Tiene algún tic gestual que demuestra una cierta angustia o inseguridad.	Tiene una postura demasiado rígida. No utiliza gestos para interactuar con la audiencia y facilitar la comprensión del discurso. Los movimientos que hace no son naturales. Muestra numerosos tics gestuales.	25%

**Rúbrica 4. Rúbrica para evaluar proyecto de emprendimiento.**

	Sobresaliente	Notable	Bien	Insuficiente	PESO
	4	3	2	1	
<b>PORTADA SITES</b>	Contiene: Nombre proyecto,	Contiene al menos 4 elementos	Contiene solo 2	No presenta aspectos formales	5%

	Módulo, Curso, Objetivo, Equipo, Docente, Año				
<b>FORMATO SITES</b>	Presenta un trabajo variado con imágenes, vídeos, mapas, cuestionarios, texto variado, negrita, tamaño letra variada...	Presenta un trabajo con imágenes, en color, letra variada, vídeos.	Recoge un trabajo con imágenes, pero monótono.	Trabajo sin imágenes, con formato pobre.	10%
<b>EXPRESIÓN Y FALTAS DE ORTOGRAFÍA</b>	Presenta una expresión coherente, sin errores gramaticales ni ortográficos.	Presenta una expresión razonable, sin apenas faltas y errores de sintaxis.	Presenta una expresión razonable, pero con faltas y errores de sintaxis.	Presenta una expresión deficiente, con múltiples faltas de ortografía y errores de sintaxis.	5%
<b>PRESENTACIÓN DEL EQUIPO EMPRENDEDOR</b>	Recoge los siguientes aspectos: - Nombre y apellidos. - Edad- -Ciclo Formativo. - Gustos. - Desarrollo educativo y profesional. - CV -Imágenes/ vídeo.	Contiene al menos 5 elementos	Contiene al menos 4 elementos	Contiene menos de 4 elementos	20%
<b>TARGET.</b>	Identifica al cliente potencial. Segmenta el mercado con al menos 5 factores (IES, NIVEL EDUCATIVO, CF O ESTUDIOS, EDAD,	Identifica al cliente potencial. Segmenta al mercado con al menos 4 factores. Personaliza en una imagen y Jam board.	Identifica al cliente potencial. Segmenta el mercado con menos de 3 factores.	Identifica al cliente potencial. No segmenta el mercado o no lo personaliza o no contiene Jam Board.	20%

	MÓDULOS/ASIGNATURA, GUSTOS PSICOLÓGICOS). Recoge imagen del target y Jam board.				
<b>JORNADA</b>	identifica título jornada, lugar, fecha, ponentes, contenidos de las charlas y lo que aportó al equipo. Incluye imágenes y/o videos.	identifica título jornada, lugar, fecha, ponentes, contenidos de las charlas y lo que aportó al equipo. No Incluye imágenes y/o videos.	Identifica algún factor de la jornada como ponentes, fecha, lugar y lo que aportó al equipo.	Apenas aporta información relevante	20%
<b>IDEA</b>	-Identifica claramente la necesidad, explicando concepto de soft skills e incluyendo, al menos, 5. Aporta un elemento innovador (explica con detalle elementos del aula), identificando la propuesta de valor que incluye.	Identifica la necesidad pero no profundiza en ella. Recoge elementos de innovación, falta propuesta de valor.	Recoge la necesidad y la propuesta de valor de forma escueta.	No identifica necesidad ni elemento innovador.	20%

	EXPERTO	AVANZADO	APRENDIZ	NOVEL	PESO NOTA
	4	3	2	1	

<b>Contenido</b>	El contenido es adecuado a lo que se pide. Se han aplicado los contenidos aprendidos en el aula, contiene vocabulario propio del módulo/asignatura y además, se profundiza en detalle en cada uno de los puntos solicitados.	El contenido es adecuado a lo aprendido en el aula, contiene vocabulario propio del módulo/asignatura, pero sin mucho desarrollo. Requiere un poco más de profundización.	El contenido se adecua a lo solicitado, pero apenas profundiza. El grupo no ha conseguido trasladar a la actividad los contenidos aprendidos en el aula.	El contenido no se adecua a lo solicitado.	40%
<b>Viabilidad</b>	La actividad propuesta es innovadora, realista, susceptible de producir beneficios y apta para un centro educativo. Aporta datos objetivos que otorgan veracidad al contenido (resultados de encuestas, por ejemplo).	La actividad propuesta es viable, susceptible de producir beneficios y adecuada a un centro educativo.	La actividad propuesta es viable, susceptible de producir beneficios, aunque no en demasía.	La actividad propuesta no es viable, o no apta para un centro educativo.	20%
<b>Presentación/ formato</b>	La actividad no contiene faltas de ortografía ni de expresión. Tiene un formato rico y dinámico. Además, los alumnos han utilizado una	La actividad no contiene faltas de ortografía ni de expresión. Además tiene un formato rico y dinámico. Emplea hojas de cálculo y/o imágenes.	La actividad presenta pocas faltas de ortografía y/o de expresión. Contiene un formato pobre, no dinámico, pero emplea hojas de	La actividad contiene faltas de ortografía, de expresión o errores gramaticales. No contiene tablas de planificación, imágenes y/o	20%

	plantilla propia, mejorando la aportada por el docente.		cálculo, tablas, imágenes o similares.	formato atractivo.	
<b>Habilidades comunicativas</b>	El participante comunica sus ideas con claridad y precisión. Practica la comunicación y escucha activa sin imponer sus ideas.	El participante comunica sus ideas con claridad y precisión. Utiliza tanto el lenguaje verbal como no verbal.	El participante es capaz de comunicar sus ideas, pero no de forma muy efectiva. Tiende a mostrarse callado, optando por dejar que los demás hablen.	El participante no es capaz de comunicar efectivamente sus ideas entre los miembros del equipo. No domina la comunicación no verbal o no la utiliza adecuadamente.	5%
<b>Resolución de conflictos</b>	En situaciones de desacuerdos o conflicto, siempre escucha otras opiniones y acepta sugerencias. siempre propone alternativas para el consenso o la solución	En situaciones de desacuerdos o conflicto, casi siempre escucha otras opiniones y acepta sugerencias. A veces propone alternativas para el consenso o la solución	En situaciones de desacuerdos o conflicto, pocas veces escucha otras opiniones y acepta sugerencias. No propone alternativas para el consenso, pero los acepta.	En situaciones de desacuerdos o conflicto, no escucha otras opiniones o acepta sugerencias. No propone alternativas y le cuesta aceptar el consenso o la solución.	5%
<b>Liderazgo</b>	El participante muestra dotes de liderazgo. Es capaz de sacar lo mejor del equipo sin imponer un estilo propio.	El participante muestra dotes de liderazgo, pero no es capaz de sacar lo mejor del equipo, tiende a imponer, a veces, su estilo.	El participante se muestra pasivo, adoptando un rol cómodo frente al grupo aunque en pocas ocasiones, muestra que es	El participante asume siempre un rol pasivo en el grupo.	5%

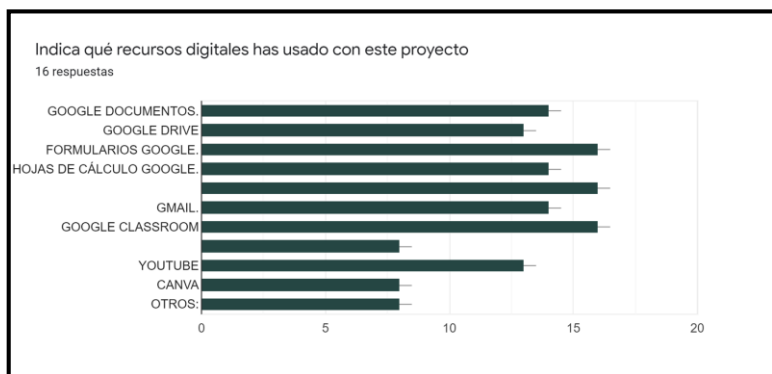
			capaz de liderar actividades.		
<b>Trabajo en equipo</b>	Siempre proporciona ideas útiles en la discusión del grupo. Evalúa alternativas.	Generalmente proporciona ideas útiles en la discusión del grupo, y cumple con lo programado	Algunas veces proporciona ideas en la discusión del grupo, y hace lo se le pide	Raras veces aporta ideas o no participa de la toma de decisiones del grupo	5%

- I. Por otro lado, decidimos tomar como indicador de la adquisición de habilidades emprendedoras **la participación VOLUNTARIA** de nuestro alumnado en concursos de emprendimiento desarrollados durante el curso 2019-2020, entendiendo que atreverse a embarcarse en retos de este tipo es resultado directo de habilidades tales como iniciativa, resolución, emprendimiento...

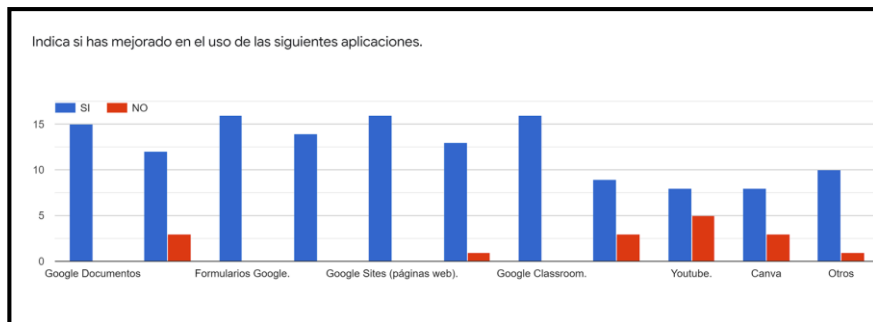
Resultado:

2. **Alumnos FAG Bachillerato:** participación en el concurso IMAGINA UNA EMPRESA DIFERENTE, siendo seleccionado en el curso 2019-2020 el proyecto "Como en casa" como finalista. Nota: el concurso se aplazó por motivos de la COVID-19.
3. **Alumnos de 2º curso de CF de Grado Medio de Operaciones de Laboratorio:** participación de un equipo integrado por 4 alumnos en el concurso online **Dream BIG online Challenge**, organizado por **Imagine CC** y la **Fundación Pau Gassol** el 21 de mayo de 2020.

4.2.3. El grado de adquisición de competencias digitales se ha medido usando una comparativa entre los recursos digitales que sabían usar los alumnos ANTES del proyecto y los que usan ACTUALMENTE. Así mismo, se ha medido la adquisición de capacidad de trabajo en equipo en entorno digital (no físico).



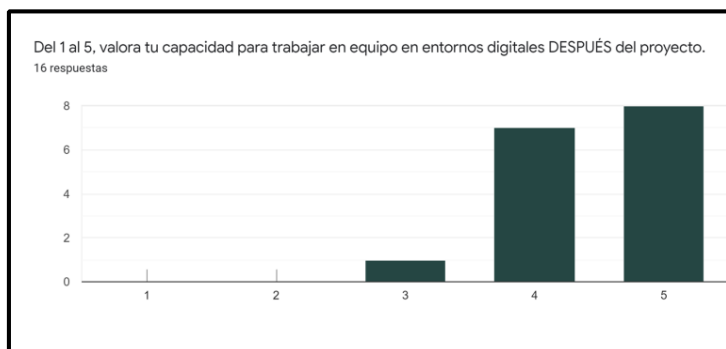
Fuente: Cuestionario Google Forms. Evaluación final proyecto



Fuente: Cuestionario Google Forms encuesta final proyecto



Fuente: google forms. Encuesta final del proyecto.



Fuente: Google Forms. Encuesta final del proyecto.

Por otro lado, el 100% del equipo docente participante en el proyecto destaca que sus competencias digitales han aumentado. Por un lado, la coordinadora del proyecto se certificó en enero 2020 en el NIVEL I de competencia digital GOOGLE (LEVEL I CERTIFIED EDUCATOR) y obtuvo el título Curso de Formación Permanente en Google for Education, de la UNIR, con 75 horas acreditadas de formación (número de ECTS: 3) en marzo 2020.

El profesor Pedro Manuel Vicente Vicente, jefe del departamento de FOL recibió formación durante el curso 2019-2020 y entre el día 7 y 14 de septiembre de este año en las siguientes competencias digitales: Slides y Pear Deck Slides, GSUITE -meet, calendar, chrome-extensiones, Classroom, Ead Aula Virtual y Aula Virtual entre otras.

INDICAR AQUÍ Formación digital durante curso 2019-2020 y 2020-2021.

**Comentado [1]:** @pedromanuel.vicente@murciaeduca.es @mariapilar.castano@murciaeduca.es @miguel.martinez7@murciaeduca.es  
\_Asignado a PEDRO MANUEL VICENTE\_VICENTE\_

#### 4.2.2. Procedimiento para el seguimiento de resultados.

Para realizar un seguimiento a la adquisición de habilidades blandas del alumnado, decidimos utilizar el **complemento GSUITE Corubrics**. CORUBRICS habilita la autoevaluación y la coevaluación entre los miembros de cada grupo de trabajo (los alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio han trabajado en equipos durante todo el proyecto), además de la evaluación que realiza el propio docente, algo que para nosotros era esencial, dado que queríamos fomentar la autocrítica entre el alumnado y la capacidad para recibir y emitir críticas de forma responsable.

Así, gracias a CORUBRICS, la evaluación de las habilidades blandas se ha realizado a través de una triple óptica:

1. **Autoevaluación:** el alumnado participante ha evaluado su propia actuación en las tareas en las que tenía que trabajar en equipo y desarrollar habilidades blandas. Valor del peso sobre la nota final: 5%.



Objetivo: que el alumno fuera capaz de hacer una autocrítica y comparar su valoración con la del resto de compañeros y docente.

2. **Coevaluación:** el resto de compañeros de equipo ha evaluado la actuación de los demás. *Valor del peso sobre la nota final: 45%.*

Objetivo: que los alumnos fueran capaces de evaluar el comportamiento de sus compañeros y aprendan a hacer críticas constructivas.

3. **Evaluación docente:** el docente ha evaluado mediante la observación directa en el aula de las actividades en las que había que trabajar en equipo. *Valor del peso sobre la nota final: 50%.*

Objetivo: que los alumnos tuvieran una referencia clara de evaluación de habilidades blandas por parte de un docente.

Los alumnos conocían la rúbrica de evaluación así como el peso de la nota, antes de realizar sus tareas. Tras las actividades, se les enviaba a través de Corubrics un enlace a un formulario Google donde se contenía la rúbrica desglosada en ítems, debiendo contestar el cuestionario valorando su actuación y la del resto de compañeros de equipo. El docente hacía lo mismo, valorando en su caso, a todo el alumnado.

Habilidades comunicativas *			
EXPERTO: El participante comunica sus ideas con claridad y precisión. Practica la comunicación y escucha activa sin imponer sus ideas.	AVANZADO: El participante comunica sus ideas con claridad y precisión. Utiliza tanto el lenguaje verbal como no verbal.	APRENDIZ: El participante es capaz de comunicar sus ideas, pero no de forma muy efectiva. Tiende a mostrarse callado, optando por dejar que los demás hablen.	NOVEL: El participante no es capaz de comunicar efectivamente sus ideas entre los miembros del equipo. No domina la comunicación verbal o no la utiliza adecuadamente.
Habilidades comunicativas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Resolución de conflictos *			
EXPERTO: En situaciones de desacuerdos o conflicto,	AVANZADO: En situaciones de desacuerdos o conflicto, casi	APRENDIZ: En situaciones de desacuerdos o conflicto, pocas	NOVEL: En situaciones de desacuerdos o conflicto, no

Después, Corubrics procesaba automáticamente los resultados de los cuestionarios, creando una hoja de cálculo con las notas obtenidas por los alumnos. Los alumnos obtenían una retroalimentación inmediata de sus resultados dado que Corubrics enviaba a sus correos electrónicos la nota final obtenida.

Num	Student/Group	Number of ratings		Habilidades comunicativas		Resolución de conflictos		Liderazgo		Trabajo en equipo		Quantitative score (counting only the lowest item)		Quantitative score (using the weighted average of the items)		Overall Grade					
		Cov.	Self Teach.	Cov.	Self Teach.	Cov.	Self Teach.	Cov.	Self Teach.	Cov.	Self Teach.	Cov.	Self Teach.	Cov.	Self Teach.	Cov.	Self Teach.	45%	5%	50%	
		25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	
1	CARRILLO MADRID, NURIA	4	-	1	2,75	-	3	2,75	-	3	2,5	-	1	2,75	-	1	2,75	-	1	2,75	6,77
2	CEREZO MUNUERA, NATALIA	4	-	1	1	-	1	1	-	1	1,25	-	1	1	-	1	1	-	1	1	2,45
3	ESCUDERO DIAZ, PABLO	3	1	1	3,33	3	3	4	4	3	3	4	3,33	3	3	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	6,34
4	GARCIA BUITRAGO, RAQUEL	3	1	1	2,33	3	2	2,33	3	3	1,67	3	2	2,33	4	2	4,16	7,5	5	5,41	8,13
5	GARCIA GARCIA, CANDILA	4	1	1	2,5	4	2	2,5	3	3	2,5	3	4	2	3	3	5	7,5	5,94	8,13	8,13
6	GRANAOS ROBLES, ROCIO	4	1	1	2	3	2	2	3	3	1,5	2	1	1,75	3	2	3,75	5	2,5	4,53	6,88
7	MARTINEZ ARCOA, MANUEL	3	-	1	3,67	-	2	3	-	3	3	-	3	4	-	3	7,5	-	5	8,54	6,88
8	MARTINEZ FERNANDEZ, RODRIGO	2	1	1	3	3	1	3	3	2	2,5	3	1	4	4	2	6,25	7,5	2,5	7,81	8,13
9	MARTINEZ PEREZ, JESSICA CATHERINE	2	1	1	2	3	2	3	4	3	2,5	3	2	3,5	4	3	3	7,5	5	6,88	8,75
10	NAVARRO MORENO, SANTIAGO	3	-	1	3,67	-	4	4	-	4	4	-	4	3,67	-	4	9,16	-	10	9,59	10
11	PALAZON AYLLON, YOLANDA	3	1	1	3	3	4	3	3	4	3,33	3	4	3,67	4	4	7,5	7,5	10	8,13	8,13
12	PIÑEIRA DA SILVA, CARLA	5	-	1	3,4	-	4	3,6	-	3	3,2	-	3	3,6	-	4	8	-	7,5	8,63	8,75
13	ROS MUÑOZ, ANITA	4	1	1	2,5	2	3	2,75	3	3	1,5	2	2	2,5	2	4	3,75	5	5	5,78	5,63
14	SABATER COSTA, JUDIT	5	-	1	2,8	-	2	3,2	-	3	2,2	-	3	3	-	3	5,5	-	5	7	6,88
15	SANDOVAL CAVA, VIRGINIA	3	1	1	3	3	4	2,67	4	3	3,67	4	4	3,33	3	4	6,66	7,5	7,5	7,92	8,75
16	TORNEL MARTINEZ, ALMUDEA	5	-	1	3,6	-	4	3,4	-	4	3,4	-	4	3,6	-	4	8,5	-	10	8,75	10
17	TOVAR AGUILAR, ALEXIA	3	1	1	2	3	3	2,33	3	3	1,67	3	2	1,67	4	3	4,16	7,5	5	4,79	8,13
18	VELA ESQUINAS, IRENE	3	1	1	3,33	3	2	2,67	4	3	2,33	3	2	2,67	3	3	5,63	7,5	5	6,88	8,13
19	ZAPATA ROSERO, MANUELA	3	1	1	3,33	4	4	3,33	3	4	4	4	4	4	4	4	8,33	7,5	10	9,16	9,38

Hoja de cálculo de resultado de rúbrica de habilidades blandas, con

Corubrics habilita también la opción de enviar comentarios personales a los alumnos, tanto por parte del docente como por parte del profesor, enriqueciendo así el sistema de evaluación.

**TEMPORIZACIÓN DE EMPLEO DE RÚBRICAS:**

Los alumnos de 2º operaciones de laboratorio han utilizado corubrics para autoevaluarse y coevaluarse en 4 momentos del proyecto:

1. Una evaluación de su trabajo en grupo tras la 1º evaluación (10 diciembre 2019). **Uso rúbrica 2, trabajo en equipo.**
2. Una evaluación de su trabajo en equipo para el desarrollo y ejecución de las actividades de Santo Tomás de Aquino (29 enero 2020). **Uso rúbrica 1 del proyecto, evaluación de habilidades blandas.**
3. Una evaluación de su trabajo en grupo tras la 2º evaluación (28 de febrero 2020). **Uso rúbrica 1, habilidades blandas desarrolladas durante el proyecto.**
4. Evaluación de la actividad telemática ESCAPE ROOM, realizada de forma **VOLUNTARIA** durante el confinamiento, como forma de seguir trabajando las habilidades de trabajo en equipo en entornos digitales. **Uso rúbrica 1.** Fecha: 2 de junio 2020.

El resto de rúbricas han sido utilizadas por los docentes para evaluar las actividades del proyecto, pero sin hacer partícipes de la misma a los alumnos a lo largo de todo el curso. Su uso también se ha gestionado a través de CORUBRICS, de forma que los alumnos recibían información detallada sobre su calificación, así como retroalimentación del docente a través de los comentarios que se pueden realizar con el complemento.

**4.3.- GRADO DE IMPLICACIÓN DE LOS PARTICIPANTES Y DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA EN EL PROYECTO. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

La puesta en marcha del proyecto ha requerido desde el primer momento la implicación de los equipos docentes de los departamentos de FOL y Economía y del alumnado participante (2º Operaciones Laboratorio de Grado Medio y 2º Bachillerato), así como de otros miembros de la comunidad educativa; de igual manera la participación de instituciones educativas y sociales, regionales y nacionales, ha sido imprescindible.

Antes de comentar la relación y grado de implicación de los diferentes actores del proyecto debemos reseñar que contactamos con un estudio de diseño y arquitectura de la Región. Nuestro objetivo era conocer qué implicaba económicamente hacer realidad nuestro proyecto. Nos visitaron dos técnicos, un arquitecto y un ingeniero, nos presentaron un proyecto que supera los 30.000€ de coste. En ese momento supimos de manera muy nítida que debíamos abordar nuestros objetivos por medio de trabajo colaborativo, esfuerzo, donaciones y compromiso del conjunto de la comunidad educativa.

Grado de implicación:

**-Equipo Directivo:** Gestionó y facilitó que pudiéramos disponer de un espacio en el IES (aula 40) para el desarrollo del proyecto. Su labor mediadora nos permitió contactar con el presidente del AMPA cuya actuación ha sido esencial para el buen éxito del proyecto. Destacar su disposición a facilitar que el proyecto se desarrollase cuando se producían dificultades formales o burocráticas.

**-AMPA:** La implicación de la Asociación de padres y madres del IES ha sido fundamental para este proyecto, dado que permitieron, abriendo una cuenta corriente en CaixaBank, que pudiéramos recibir una donación de la Obra Social de la Caixa, que, de lo contrario, no hubiera sido imposible recibir por problemas administrativos. De igual manera su disposición ha sido siempre muy buena para efectuar los pagos de las compras realizadas por el Aula Emprende y ha informado a través de su página web de cada uno de los logros y actividades del proyecto.

**-Departamento de FP de Química.** Otros departamentos del IES han participado en el buen fin del proyecto. Con el objetivo de recaudar fondos para el desarrollo del proyecto, el equipo docente del departamento de química así como el alumnado implicado en el proyecto, elaboraron pastillas de jabón. La compra de materiales necesarios así como el proceso de elaboración exigió un trabajo colaborativo, coordinación y superación de obstáculos. El objetivo final nos exigía poner en marcha, una vez más, la mejor versión de cada uno de nosotros.

**-Departamento de Tecnología.** Cada pastilla de jabón tenía su marca: IES JC1. El departamento de tecnología con su jefe de departamento al frente diseñó un troquel en 3 D que permitió dichas marcas.

**-Departamento de Matemáticas:** D. José Blas García, profesor de este Dpto. se ofreció voluntario para diseñar el vinilo que anuncia el "Aula Emprende" en su

puerta. El docente, experto en design thinking, elaboró un diseño específicamente referido a la importancia de trabajar en equipo para desarrollar ideas innovadoras.

**-Departamento de Orientación:** tras comunicar en el claustro los objetivos del proyecto, el Orientador adscrito a las enseñanzas de FP del IES se puso en contacto con el equipo docente implicado en el proyecto y nos propuso crear, dentro del espacio de trabajo en equipo, uno habilitado específicamente para alumnos TDAH o que no quisieran trabajar sentados. Nos indicó que era importante dar reflejo a sus necesidades, los cuales, en muchas ocasiones, trabajan mejor y se concentran más si se les habilita un espacio de trabajo donde pueden estar de pie, o moverse con libertad. En este sentido y siguiendo sus instrucciones, habilitamos un espacio con una mesa de trabajo alta y cuatro taburetes.

- **Comunidad Educativa del IES.** El día de Santo Tomás del pasado curso, enero 2020, se desarrolló, dentro del organigrama de actividades previsto para tal festividad, un mercadillo solidario planificado por el equipo docente implicado en el proyecto y desarrollado por el conjunto de la comunidad educativa. La actividad fue calificada de sobresaliente y muy numerosa la participación: más de 500 donaciones de materiales de todo tipo por familias y alumnado, ventas muy numerosas entre alumnado y profesorado que permitieron una recaudación superior a los 600€, desarrollo de habilidades organizativas y de planificación así como de trabajo en equipo en nuestro alumnado, potenciación de valores como la solidaridad y respeto.... Incluso un docente (que pidió mantener su anonimato) donó una bicicleta que sorteamos entre todos los participantes en las distintas actividades de Santo Tomás.

- **Universidad de Murcia.** Contactamos con diferentes responsables de la Universidad de Murcia, entre ellos con el presidente del Consejo Social de dicha Universidad, para darles a conocer nuestra iniciativa a la vez que requerimos su implicación. Su disposición fue muy positiva desde el primer momento. con Antonio Aragón, director de la oficina de emprendimiento de la UMU diseñamos dos talleres sobre habilidades digitales el día 26 de febrero, en sesión de mañana y tarde, para alumnado de FP. También pudimos contar con el Profesor D. Pedro Juan Martínez Castejón, miembro de la Cátedra de Responsabilidad Social Corporativa. Nos transmitió conocimiento sobre RSC pero también entusiasmo, valores, trabajo y compromiso con un mundo mejor para todos.

- **Instituciones Económicas y Sociales.** La puesta en marcha y desarrollo de nuestro proyecto exigía desde un primer momento la búsqueda de financiación. Sabíamos de los costes aproximados que suponía el mismo. Así comenzamos a pensar en instituciones que podrían sensibilizar con nuestra iniciativa y apostar por un proyecto que implica -ya es realidad- una nueva manera de enseñar y de motivar a nuestro alumnado. El camino no ha sido fácil pero sí productivo. ¿Dónde llamamos?:

- Coca-cola. Presentamos nuestro proyecto innovador pero no fuimos seleccionados. Nos motivó que el proyecto fuese leído y descartado porque la empresa centró la atención en el importante papel de la “mujer y el trabajo”. Seguimos buscando aliados y enfocamos el fracaso como un obstáculo que todo emprendedor debe aprender a superar.
  - Carrefour. Nos entrevistamos con el gerente del centro comercial ubicado en la Avenida Infante Juan Manuel de la ciudad de Murcia. Le trasladamos una relación de necesidades para el desarrollo de nuestro proyecto y se comprometieron a su estudio. Estamos pendientes de respuesta.
  - Contactamos telefónicamente y por mail con: ONCE, Bankia, Caser, CECABANK. Les enviamos el proyecto y reclamamos su colaboración.
  - Nos entrevistamos con un responsable institucional del Banco de Santander y hablamos telefónicamente con la coordinadora de programas formativos del mismo banco. Estamos pendientes de su respuesta.
  - Nos entrevistamos con D. José Antonio Murcia Sánchez de CaixaBank que nos puso en contacto con la Fundación Social de la Caixa. Conseguimos que Obra Social la Caixa se interesara por el proyecto y donara 1500€, que nos permitieron la compra de una TV, un ordenador portátil y otros materiales para el aula emprende.
- Agentes económicos.
- PUJANTE. Se interesaron por el proyecto y donaron sillas y mesas de oficina.
  - GRUPO GALMA CONSULTORA. El equipo docente que estamos implicados en el proyecto somos conscientes de la importancia que en el éxito del mismo ha tenido el GRUPO GALMA mencionado, con D. Juan Manuel a la cabeza. Su implicación ha sido igual de importante que la nuestra. Además de donarnos mesas y sillones de dirección, cortinas, pizarras, armarios en un estado óptimo nos ha trasladado complicidad y su disposición a colaborar de manera permanente.
- Crowdfunding: Recientemente hemos puesto en marcha un plan de recogida de fondos colectivos por medio del crowdfunding. En el proyecto desarrollamos el trabajo en equipo y también el equipo docente que conformamos el proyecto innovador somos un equipo. Con la colaboración de toda la comunidad educativa, amigos y simpatizantes hemos conseguido ya 195€ que nos permiten seguir mejorando nuestro aula.

#### Atención a la diversidad:

Una parte importante de la puesta en marcha del proyecto ha coincidido temporalmente con el COVID´19. La pandemia que nos ha tocado vivir nos ha

ayudado a centrar la atención en diversas situaciones que hemos debido superar para hacer realidad nuestros objetivos. Sí, hemos resuelto satisfactoriamente situaciones diversas -limitaciones horarias, ausencia de alumnado, instituciones cerradas, limitación de movimientos, confinamiento...- y hemos dado respuesta y atención, con nuestro proyecto, a un alumnado diverso y con capacidades diferentes.

El equipamiento del aula y el acceso a la misma facilita que cualquier alumno, sean cuales sean sus capacidades y necesidades, no tenga ninguna dificultad o limitación en participar en el proceso educativo implementando aquellas estrategias metodológicas generales o específicas precisas y generando un entorno educativo con un estructura espacio-temporal adecuada.

Hemos tenido algunos casos que podemos reseñar.

- Una alumna de **2º curso, del Ciclo Formativo de Operaciones Laboratorio**, fue operada de urgencia a mitad de diciembre y estuvo dos meses sin poder venir a clase presencial al tener que guardar estricto reposo en cama. Se le aplicó el régimen de educación online a través de clases en directo online por MEET (meses antes del confinamiento) a petición de la propia alumna, habiendo obtenido autorización de Jefatura de Estudios. Hemos de recordar que este curso, gracias al proyecto, utilizaba a diario en el aula GSUITE (ahora Workspaces) por lo que estaban acostumbrados a manejar sus aplicaciones colaborativas. Hemos sido pioneros, por tanto, en la enseñanza semipresencial. Destacar que la alumna superó el módulo de EIE y fue calificada muy positivamente por el resto de sus compañeros de equipo, quienes destacaron su participación activa y constante en el diseño y desarrollo de tareas online.
- En el aula contamos con diferentes espacios de trabajo que facilitan la integración de alumnado que presente capacidades diferentes. Un rincón para poder trabajar de pie que es de interés para el alumnado TDAH o con lesiones temporales en las extremidades inferiores.

#### 4.4.- MATERIALES Y RECURSOS UTILIZADOS Y ELABORADOS.

##### 1. Recursos digitales usados:

-**GSUITE** (hoy Gworkspaces): GMAIL, GClassroom, GHojas de Cálculo, GSlides, GSites, GJamboard, GFormularios.

-**Plataformas utilizadas:** Google Classroom, Gofundme.

-**Otras APPS:** Canva. NEARPOD.

##### 2. Recursos elaborados durante el proyecto:

- I. Modelo de consentimiento del alumnado para participar en el proyecto. Uso entorno GSUITE y consentimiento para utilizar su imagen en la difusión del mismo.
  
- II. Recursos para la elaboración y ejecución de las actividades de Santo Tomás de Aquino.

1. **Webquest: Emprendemos.**

Webquest ideada para alumnos de módulos EIE de FP o FAG de Bachillerato. Como toda webquest, está planteada de forma que, entregando el enlace de la web a los alumnos, estos puedan (por sí solos) ir desarrollando las tareas que en ella vienen especificadas utilizando los recursos que recoge.

El profesor actúa como mero guía de aprendizaje, pero no como protagonista del mismo. Es una manera de empoderar al alumnado para que, a través de su propio ritmo, desarrolle las competencias y adquiera los contenidos del módulo EIE y la asignatura de FAG y los pueda aplicar a través de actividades en Santo Tomás.

La Webquest incluye forma de evaluar los trabajos de los alumnos, rúbrica y una guía didáctica para el profesorado.

<https://sites.google.com/murciaeduca.es/webquest-emprendemos/p%C3%A1gina-principal>

2. **Manual informativo para el diseño y ejecución del mercadillo circular (objetivos, metodología y criterios de evaluación).**
3. **Modelo de carta informativa a la comunidad educativa sobre el mercadillo solidario (circular) y los objetivos que plantea, en relación con el proyecto.**
4. **Plantilla en Excel para elaborar inventario de bienes del mercadillo.**
5. **Guía para elaborar guión para anunciar las actividades de Sto. Tomás por las aulas y rúbrica de evaluación de dicha actividad.**
6. **Hoja de Consentimiento informado para el uso de imagen en actividades de Sto. Tomás.**
7. **Rúbrica de evaluación de actividades de Sto. Tomás y formulario para evaluar en formato Google Forms hecho con Corubrics.**
8. **Página web creada por alumnos de Bachillerato y 2 Op. Lab. en régimen colaborativo digital** (no físico, sino a través del Internet), como parte de los contenidos "marketing digital" de la asignatura de FAG y EIE de 2º Op. Lab. Se ha utilizado Google Sites, creando un dominio para las actividades de Sto. Tomás ideadas por ellos. La página web se ha vinculado a la del centro. Incluye hojas de cálculo Google (inventario de bienes del mercadillo) y Cuestionarios google (para facilitar la inscripción

del alumnado en las actividades).  
<https://sites.google.com/murciaeduca.es/proyectoaulaemprende/p%C3%A1gina-principal>

**9. Vídeo resumen de actividades y resultados Sto. Tomás, proyecto aula emprendedora-soft skills.**

III. Recursos para convertir en actividades emprendedoras los resultados de las prácticas que realizan los alumnos de FP en los centros educativos.

1. **Presentación Genial.ly** donde se detalla cómo la elaboración de jabón por parte de los alumnos de CF de la familia de Química se convierte en una actividad colaborativa interdepartamental para recaudar fondos. Incluye información sobre cómo se decide su venta, la participación de los distintos Dptos. y cómo se integra dicha actividad en el módulo EIE en formato digital para enseñar los contenidos de análisis de costes, ingresos y beneficios.  
<https://view.genial.ly/5e393206a67cde1719dfd9d3/presentation-jabon>

c) recursos digitales para impartir los contenidos de EIE en formato digital.

1. **Recurso digital para impartir contenido de target (cliente potencial):** vídeo tutorial: uso de jamboard y Classroom para crear un mapa de empatía del cliente objetivo. Plantilla mapa de empatía para jamboard y ejemplo real con la elaborada por los alumnos en el aula.
2. **Presentación en formato SLIDES** para realizar un **elevator pitch**.
3. **Recurso digital para impartir contenido de análisis de costes y beneficios utilizado en la actividad de elaboración y venta de jabón:** infografía y plantilla de excel para el cálculo de coste unitario, porcentaje de beneficios y precio final de venta.
4. **WEBQUEST FCT a distancia.** Página web que recoge 40 horas de actividades de FOL e EIE para realizar a distancia.
5. **WEBQUEST ESCAPERROOM DIGITAL:** problemática de la entrevista de trabajo.

d) Rúbricas de evaluación y curso de Corubrics para el CPR (micro formación 10 horas).

e) Modelo de Cuestionario de evaluación final del proyecto, plantilla hecha en formato formularios Google.



## 5.- CONCLUSIONES

### 5.1. UTILIDAD Y APLICACIONES DE LA INNOVACIÓN AL AULA O A LA PRÁCTICA DOCENTE.

Las aulas temáticas destinadas a fomentar el emprendimiento y las habilidades blandas deberían estar ya instauradas de forma generalizada en los IES, dada la necesidad que tiene el actual mercado laboral de tener trabajadores y profesionales capaces de enfrentarse a situaciones imprevistas, cambiantes y tecnológicamente más complejas.

Al haber creado mediante este proyecto de innovación un AULA TEMÁTICA, evidentemente la innovación generada tiene garantizada su continuidad en los cursos venideros, no solo por los profesores participantes en el mismo (Departamento de FOL y Economía del IES), sino también para aquéllos otros que deseen utilizar el aula para trabajar cualquier aspecto de su materia y/o módulo mediante régimen colaborativo y por espacios de trabajo.

En efecto, cualquier docente del IES JC1 que desee aplicar una metodología colaborativa y de aprendizaje autónomo del alumnado puede reservar el aula y utilizarla a tal fin. De hecho, esto ya se está realizando durante el horario vespertino del IES, para los alumnos de los CF de la Familia Profesional de Integración Social, que están haciendo uso del aula. Por los protocolos COVID-19 este año, el aula en horario matutino solo puede ser utilizada por los alumnos de 2º Bachillerato de las asignaturas de FAG y Economía, pero está previsto, y así acordado con el Equipo Directivo del IES, que en años próximos el Aula Emprende sea utilizada como recurso para aquellos Departamentos que, de forma puntual, quieran trabajar la adquisición de habilidades blandas y de emprendimiento.

Además, hemos de considerar que las actividades programadas y ejecutadas en este proyecto pueden repetirse anualmente, con los alumnos que cursan nuestros módulos/asignaturas en cada año académico. El equipo docente que ha participado en este proyecto considera necesario continuar con el mismo, aunque eso sí, modificaremos el objetivo a alcanzar cada año, dado que el AULA EMPRENDE (que era el objetivo principal a alcanzar), ya lo hemos conseguido. En este sentido, pretendemos motivar al alumnado de nuestras materias y módulos para que sean ellos los que decidan el objetivo a conseguir (reducir plástico en el IES, mejorar las instalaciones deportivas... etc), siempre con un enfoque social y de servicio, para conseguirlo mediante el diseño y ejecución de actividades lúdicas que requieran aplicar de forma práctica los contenidos de nuestras materias, tal como se ha realizado con el proyecto.

Por otro lado, el nivel de adquisición de competencias digitales que hemos alcanzado los docentes participantes de este proyecto nos permite enfrentarnos con ventaja al régimen de semipresencialidad instaurado este curso, pero

además, y quizás más importante, incorporar de **forma permanente** la metodología BLENDED LEARNING a nuestras materias y módulos.

Esto se demuestra por la incorporación de recursos digitales en TODOS nuestros grupos de alumnos, independientemente del nivel educativo, curso y materia. En efecto, nuestros alumnos trabajan ya con naturalidad el entorno GSUITE (ahora llamado Workspaces), las aplicaciones colaborativas (como JAMBOARD, NEARPOD, PADLET...) e incluso los exámenes, en determinados cursos, hemos optado por digitalizarlos en FORMULARIOS GOOGLE o QUIZZIZ para poder simultanear la evaluación en los grupos, independientemente de si les toca estar presencialmente en el aula o en régimen de distancia en casa.

Finalmente, hemos resuelto uno de los mayores problemas que existen a la hora de trabajar en equipo, cuál es la evaluación de los resultados de los alumnos de forma equitativa. Al haber incorporado la evaluación de dichas actividades mediante rúbricas, e instaurado un régimen de calificación conjunta, donde el alumno se AUTOEVALÚA y COEVALÚA al resto de sus compañeros de equipo, hemos comprobado que los alumnos sienten que su nota es más justa y acorde a su nivel de actuación. Además, y más importante, la evaluación de las habilidades blandas se convierte en un recurso imprescindible de aprendizaje, gracias a los comentarios y feedback que tanto alumnos como docentes realizan durante el uso de CORUBRICS, lo que fomenta que la evaluación sea realmente útil como fuente de información, y no actúe con una función meramente calificatoria.

En este sentido, CORUBRICS es un complemento ideal para evaluar las habilidades blandas y consideramos que es de gran utilidad para los docentes que quieran trabajar este tipo de competencias. Al haber desarrollado un curso de micro formación de 10 horas para el CPR, cualquier docente de la CARM que quiera formarse en el uso de rúbricas y evaluación con CORUBRICS, puede hacerlo certificándose su formación.

## **5.2. EL PROYECTO COMO MODELO PARA ACCIONES DE FUTURO: POSIBILIDADES DE CONTINUIDAD Y AMPLIACIÓN DE ACCIONES SIMILARES. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

Este proyecto es fácilmente exportable a otros centros, dado que todos los Ciclos Formativos incorporan en sus currículos los módulos de FOL y Empresa e Iniciativa Emprendedora, por un lado, y en Bachillerato en la materia de Fundamentos y Administración de 2º, por otro.

Para poder exportar este proyecto, se requiere que el equipo directivo habilite un aula temática en los centros educativos, pero una vez otorgada, la implementación es tan sencilla como seguir las fases indicadas en este proyecto y dejar que sean los propios alumnos quienes asuman el protagonismo (parte activa) del proyecto.

Por otro lado, los recursos generados por el proyecto y subidos a la plataforma del CPR contienen de forma exhaustiva información sobre los pasos que hemos ido dando para conseguir el aula, desde cómo obtener el consentimiento informado del alumnado para participar en el proyecto, una guía didáctica sobre cómo planificar actividades lúdicas para recaudar fondos en el día de Santo Tomás de Aquino (o San Juan Bosco) hasta video tutoriales sobre uso de determinados recursos digitales. Tampoco debemos olvidar el curso de microformación sobre uso de Corubrics que el CPR tiene a su disposición, fruto de este proyecto.

Cualquier IES con un equipo docente que desee implantar este proyecto tan solo tiene que leerse esta memoria y descargarse los recursos subidos a la plataforma del CPR para adaptarlos a su propio centro y comenzar la aventura de crear un aula a la vez que se desarrollan habilidades blandas y digitales en el alumnado.

Un claro ejemplo, además de la ejecución de un mercadillo circular solidario, es la venta de jabones que propusieron los propios alumnos de Operaciones de Laboratorio. En los IES donde hay familias profesionales, se podría aprovechar las prácticas que se realizan en sus CF para diseñar actividades con ánimo de recaudar fondos para proyectos sociales de emprendimiento. Ya sea sesiones de maquillaje rápido durante el recreo, ya sea productos de hostelería, ya sea chequeo rápido del vehículo...

En definitiva, el proyecto debe ser "tuneado" para que cada centro le de su toque personal, pero evidentemente, es aplicable a cualquier centro que desee fomentar el espíritu emprendedor y las habilidades blandas y digitales entre su comunidad educativa (no solo alumnos).

El equipo participante en este proyecto certifica que no sólo conseguirá reproducir los resultados tan positivos que ha alcanzado el proyecto AULA EMPRENDE en el IES JC1 sino que también logrará mejorar la convivencia del centro, fomentando la participación y la implicación de toda la comunidad en el mismo.

Para concluir la memoria, destacamos que respecto a la atención a la diversidad, el Aula Emprende, por sí sola, atiende a la diversidad, pues es evidente que en ella, cada alumno, en función de sus circunstancias elige dónde y cómo trabajar. El Aula se convierte así en recurso integrador de la diversidad y favorece la comunicación y entendimiento entre alumnado con características distintas. Además, los recursos digitales favorecen la atención individualizada al alumno, pues habilitan profundizar en determinados recursos, elaborar tutoriales para aquéllos que los necesitan, localizar recursos alternativos de forma rápida y ágil... En definitiva, un salto de una educación rígida e igual para todos a una educación flexible, individualizada a cada estudiante, que es el objetivo de todo proyecto educativo.

Memoria final proyecto de innovación educativa Proyecto Aula Emprendedora-Soft Skills

---

Lugar, fecha y firma

Murcia, a 25 de noviembre, 2020.