



**Trabajo Final de Máster  
Curso 2019 - 2020**

**Aplicación de metodologías de  
aprendizaje activo para el desarrollo  
de la actitud emprendedora a través  
de la marca personal en la era digital**

**Máster universitario en Profesor/a de Educación Secundaria  
Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza  
de Idiomas**

**Autora:** Marta Llorach Granados  
**Tutora:** María Ripollés Meliá

## RESUMEN

El presente trabajo de final de máster, se origina en el periodo de prácticas formativas, en la cual se observó una escasa actitud e iniciativa emprendedora entre los estudiantes de 3º de la ESO de la asignatura Iniciación a la Actividad Empresarial y Emprendedora, a pesar de que ese sea un objetivo fundamental en dicha asignatura. La importancia de esta actitud se fundamenta en su relación con el desarrollo de competencias transversales que mejoran la empleabilidad de los mismos (Sobrado y Fernández, 2010). Este trabajo pretende contribuir a desarrollar dicha actitud a través de la marca personal y utilizando metodologías de aprendizaje activo para ello.

La modalidad de trabajo que más se adapta al objetivo principal del estudio es la mejora educativa. Ésta consiste en la identificación de un área de mejora, se procede a elaborar una propuesta de acción para, posteriormente, comprobar su eficacia a través de su aplicación.

En un principio, el objetivo era realizar una investigación en la acción, pero debido a la suspensión de las clases como consecuencia de la declaración del estado de alarma no se pudo llevar a cabo la aplicación las actividades, por ello, y con el consentimiento de la tutora, se reorganizó el trabajo y se decidió elaborar una propuesta de acción futura. La nueva situación recomienda plantear la actividad no solo en un entorno docente presencial sino también virtual.

Así pues, el presente trabajo parte de un estudio teórico sobre la motivación, la marca personal y la actitud emprendedora. Seguidamente se proponen distintas actividades que permiten a los estudiantes mejorar su marca personal y, por ende, su actitud emprendedora. Estas actividades se desarrollan mediante herramientas digitales que pueden utilizarse tanto en el aula como de manera remota. Finalmente, se procede a la reflexión de posibles problemas que pueden surgir en su aplicación y a los beneficios esperados de las mismas.

Las conclusiones a las que se llegan muestran la dificultad del desarrollo de una buena marca personal en un año académico, pero el planteamiento es, sin duda, un buen comienzo para el descubrimiento de la misma y el desarrollo completo futuro. El despertar de la marca personal de los alumnos de 3º de ESO empieza aquí y con ello su actitud emprendedora.

**Palabras clave:** educación, mejora educativa, marca personal, creatividad, actitud emprendedora, motivación, aprendizaje activo, mejora continua, aprender a aprender, adaptación, TIC.

## ABSTRACT

The present final master's project originates from the training internship period, in which a low attitude and entrepreneurial initiative was observed among students in the 3rd year of Secondary School (ESO) of the subject Initiation to Entrepreneurial and Entrepreneurial Activity, despite that this is a fundamental objective in this subject. The importance of this attitude is based on its relationship with the development of transversal competences that improve their employability (L. Sobrado and E. Fernández, 2010). This work aims to contribute to developing this attitude through personal branding and using active learning methodologies for it.

The methodology that best suits the main objective of the job is educational improvement. This consists of identifying an area for improvement, a proposal for action is drawn up and, subsequently, its effectiveness is verified through its application.

Initially, the objective was to carry out an investigation into the action, but due to the suspension of classes as a result of the declaration of the state of alarm, the application of the activities could not be carried out, therefore, and with the consent of the tutor, the work was reorganized and it was decided to elaborate a proposal for future action. The new situation recommends planning the activity not only in a classroom but also virtual teaching environment.

Thus, the present work starts from a theoretical study on motivation, personal brand and entrepreneurial attitude. Next, different activities are proposed that allow students to improve their personal brand and, therefore, their entrepreneurial attitude. These activities are developed using digital tools that can be used both in the classroom and remotely. Finally, we proceed to reflect on possible problems that may arise in their application and the expected benefits of them.

The conclusions reached show the difficulty of developing a good personal brand in an academic year, but the approach is undoubtedly a good start for its discovery and full future development. The awakening of the personal brand of the 3rd ESO students begins here and with it their entrepreneurial attitude.

**Keywords:** education, educational improvement, personal branding, creativity, entrepreneurial attitude, motivation, active learning methodologies, continuous improvement, learn to learn, adaptation, ICT.

# ÍNDICE

<b>1 - INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>2 - ACTITUD EMPRENDEDORA Y MARCA PERSONAL</b>	<b>6</b>
2.1 - La actitud emprendedora	6
2.2 - La marca personal	9
2.3 - La enseñanza tradicional y las nuevas necesidades	11
2.4 - Metodologías activas para el fomento de actitudes emprendedoras	14
<b>3 - ASIGNATURA IAEE EN EL CENTRO IES JOSÉ VILAPLANA</b>	<b>19</b>
3.1 - Contextualización del centro y de las prácticas formativas	19
3.2 - Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial	20
3.3 - Análisis del área de mejora para IAEE	20
<b>4 - SITUACIÓN EXTRAORDINARIA COVID-19</b>	<b>22</b>
4.1 - Estado de alarma y suspensión de las clases	22
4.2 - Necesidad de adaptación a las nuevas tecnologías	24
4.3 - Adaptación de IAEE a la modalidad no presencial	25
<b>5 - DESARROLLO DE LA ACTITUD EMPRENDEDORA A TRAVÉS DE LA MARCA PERSONAL EN ENTORNOS VIRTUALES</b>	<b>27</b>
5.1 - Programación y secuencia de las actividades	28
5.2 - Actividades propuestas	29
5.2.1 - Mapa 1: primer trimestre	29
5.2.2 - Mapa 2: segundo trimestre	33
5.2.3 - Mapa 3: tercer trimestre	36
5.3 - Evaluación	39
<b>6 - POSIBLES PROBLEMAS Y BENEFICIOS ESPERADOS</b>	<b>43</b>
6.1 - Posibles problemas	43
6.2 - Beneficios esperados	45
<b>7- CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL</b>	<b>46</b>
<b>8 - BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>47</b>
<b>9 - ANEXOS</b>	<b>54</b>

## 1 - INTRODUCCIÓN

Uno de los grandes retos a los que se enfrenta la educación actual, es la falta de motivación del alumnado, es decir, conseguir captar su atención para que los conocimientos impartidos sean aprendidos, lograr despertar su curiosidad y, en definitiva, que se sientan interesados por aquello que se les trata de enseñar.

En una sociedad cargada de nuevos estímulos debido a, entre otros factores, a los videojuegos, las redes sociales y, en general, las nuevas tecnologías, los alumnos conviven en un entorno sobrecargado de información y de distracciones que se traducen en una falta de interés y en una actitud de indiferencia hacia el aprendizaje.

En este contexto, tanto la familia como los docentes juegan un papel fundamental. Centrándonos en el papel de los docentes, es importante señalar que éstos se encuentran cada vez con más dificultades para captar la atención de sus estudiantes. No obstante, el uso de metodologías activas puede considerarse con el mejor aliado de los docentes pues son clave para promover la motivación del estudiantado.

Una vez llevado a cabo un periodo de observación en el aula de 3º de ESO de la asignatura de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial, IAEE para futuras referencias, en el Instituto de Educación Secundaria José Vilaplana situado en la localidad de Vinaròs, provincia de Castellón, se ha observado que, el problema de la falta de motivación, es también una realidad en dicha aula. Los estudiantes manifiestan una escasa motivación por el aprendizaje y, especialmente, por desarrollar una actitud emprendedora fundamental para su empleabilidad futura. En este trabajo se pretende explorar el papel de la marca personal como una herramienta que les ayuda a desarrollar su actitud emprendedora y, por lo tanto, puede contribuir a mejorar su empleabilidad futura.

El objetivo principal de este proyecto es ayudar a los alumnos a que se conozcan a ellos mismos, sepan valorar sus fortalezas, mejorar sus debilidades, y en definitiva, potenciar su marca personal. De esta manera, se conseguirá con mayor probabilidad motivarlos para desarrollar así, una actitud emprendedora de cara a su futuro profesional y personal. Será a través del uso de metodologías de aprendizaje activo, en las que se fomentará la participación de los alumnos en el proceso de enseñanza, como planteamos el cumplimiento de este objetivo.

Además de este objetivo principal, la situación extraordinaria provocada por la suspensión de las clases presenciales durante el periodo de prácticas del máster debido a la pandemia del Coronavirus, me ha permitido observar la necesidad de plantear acciones que puedan desarrollarse de manera remota, utilizando para ello las nuevas tecnologías.

El presente proyecto está estructurado de la siguiente manera:

- ❑ En primer lugar, se realizará el estudio del marco teórico referente a la importancia de la actitud emprendedora y del desarrollo de la marca personal.
- ❑ En segundo lugar, se estudiará los efectos de la COVID-19 en la educación y la necesidad de adaptación de las actividades a las nuevas tecnologías.
- ❑ Posteriormente, se crearán para la asignatura de IAEE actividades para potenciar la creatividad y la actitud emprendedora a través de herramientas en línea. Estas actividades serán el principal artífice del aprendizaje activo de los estudiantes.
- ❑ Finalmente, se contemplarán posibles problemas y beneficios esperados de la aplicación de dichas metodologías en línea.

Una vez desarrollados estos cuatro bloques, se procederá a realizar una conclusión, valoración personal del proyecto y viabilidad de su puesta en práctica futura.

## 2 - ACTITUD EMPRENDEDORA Y MARCA PERSONAL

Este apartado está dedicado al estudio teórico de la actitud emprendedora y al desarrollo de la marca personal entre el alumnado.

### 2.1 - La actitud emprendedora

La actitud emprendedora es el elemento fundamental de este proyecto, por ello, es necesario definirlo correctamente desde todas las perspectivas:

- Cole (1959), lo define desde la perspectiva económica: *la actividad llena de propósitos y decisiones de un individuo o de un grupo de individuos asociados, comprometidos a iniciar, mantener o agrandar una unidad de negocios que se oriente hacia la obtención de ganancias para la producción y distribución de bienes económicos o de servicios.*
- Kirzner (1973) lo define como *el estado de alerta hacia las oportunidades, basado en las diferencias de las percepciones individuales, y explica que el valor del emprendedor está en el aprovechamiento de las oportunidades de beneficio sin explotar procedentes de una mala asignación de recursos.*
- Kets de Vries (2008) establece que es *la capacidad de innovar, gestionar, coordinar y asumir riesgos. Las personas emprendedoras asumen responsabilidades por decisión y no les gusta los trabajos repetitivos. Son personas creativas que poseen un alto nivel de energía y óptimo grado de persistencia e imaginación que combina con la espontaneidad de asumir riesgos moderados y calculados, de manera que le permite transformar las ideas, en algo concreto. Las personas emprendedoras tienen cualidades y habilidades que generan optimismo y entusiasmo, y que contagian al equipo de trabajo dentro de una organización.*
- Anzola (2009) sostiene que *las personas deben tener un perfil y desarrollar ciertas características y actitudes como el positivismo, la innovación, la valentía y la capacidad que lo impulsen a lograr sus propósitos y metas.*

Respecto a las opciones de futuro profesional de los jóvenes, la actitud emprendedora puede fomentar el espíritu emprendedor. Por su parte, según datos del Proyecto Gem, el emprendimiento incide en el surgimiento de una mejor economía, en la creación de puestos de trabajo y en definitiva, ayuda a mantener la estructura económica de una comunidad. Asimismo, las empresas jóvenes de menos de 7 años de vida que pertenecen a la Unión Europea generan el 66% de los puestos de trabajo y son estas las que suelen detectar las necesidades de las demandas del mercado.

Pero, la actitud emprendedora no sólo es atribuible a aquellas personas que desarrollan sus propios negocios, sino que, tal y como hemos visto, existen una serie de características y actitudes que son muy valorables por las empresas:

<b>Iniciativa</b>	<b>Creatividad</b>	<b>Compromiso</b>
<b>Autoconfianza</b>	<b>Asertividad</b>	<b>Pasión</b>
<b>Responsabilidad</b>	<b>Positividad</b>	<b>Innovación</b>
<b>Persistencia</b>	<b>Autonomía</b>	<b>Eficiencia</b>

***Características y aptitudes más valoradas por las empresas***

*Fuente: elaboración propia basado en el artículo de Amalia López para MK@ (2017)*

En nuestro caso, entenderemos la actitud emprendedora en alumnos de 3º de ESO como el desarrollo de las actitudes mencionadas anteriormente para que en un futuro sean capaces de innovar, crear y adaptarse a los cambios.

Llegados a este punto, es importante preguntarse: **¿por qué es importante potenciar la actitud emprendedora?**

Fomentar el emprendimiento en adolescentes es de vital importancia para desarrollar su autonomía y facilitar la superación de obstáculos que presenta la vida, es decir formar al alumnado en valores y competencias que les ayude a enfrentarse al mundo actual y sean capaces de decidir por sí mismos y afrontar las consecuencias de sus decisiones. Es por ello que, descubrirse a sí mismos será el primer paso para que sepan cuales son sus puntos fuertes, es decir, que saben hacer mejor.

Como docentes, es fundamental crear un entorno de aprendizaje innovador y de expresión libre que ayude al alumnado a reflexionar, conocer sus motivaciones y generar ideas (Johnson, Johnson y Smith, 1998). Es por ello que se debe reforzar la autoestima y crear un ambiente de críticas constructivas donde equivocarse esté permitido.

Por otra parte, potenciar la actitud emprendedora entre el alumnado es imprescindible para formarlos de acuerdo a las nuevas demandas de las empresas, las cuales van encaminadas a todos aquellos aspectos que generan talento, es decir, orientadas al desarrollo de las denominadas “soft skills”.

Adrián Lorenzo, co fundador de Mr. Jeff, afirmó en el Expofórum Valencia 2019 que la nueva generación de profesionales debe estar dispuesta a asumir



riesgos y estar en constante evolución. Es esencial mantener la proactividad y el positivismo al enfrentarse a nuevos retos y la resiliencia ante nuevos cambios.

Por tanto, el profesional del futuro debe, además de conocer los conocimientos más técnicos de su campo, saber trabajar en equipo, tener pensamiento crítico, trabajar la empatía, ser innovador, tener curiosidad y tener capacidad de adaptación a los cambios que se producen en un mercado volátil y en constante evolución debido al desarrollo constante de las nuevas tecnologías.

Si nos fijamos en la educación tradicional, esta no responde en su totalidad a las nuevas necesidades que requieren el mercado laboral y la sociedad en general. El sistema educativo debe ser capaz de proporcionar a los alumnos las herramientas para que desarrollen su talento, su pensamiento crítico, su creatividad y en definitiva, su espíritu emprendedor (Ginés Mora ,2004).

Así pues, impulsar la actitud emprendedora entre el alumnado es de vital importancia para conducirles hacia un futuro donde sean capaces de tomar la iniciativa, tengan autoconfianza, consigan alcanzar las metas de sus retos personales, puedan alcanzar el éxito y desarrollen las actitudes necesarias para afrontar la vida seguros de sí mismos, sin miedo a equivocarse y con una filosofía de vida donde la innovación sea la clave.

Si observamos las competencias que se ordenan en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la ESO y del Bachillerato, observamos que las competencias d), e), f) y g) hacen referencia a este tipo de competencias y actitudes que llevamos mencionando:

**d) Aprender a aprender**

**e) Competencias sociales y cívicas**

**f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**

**g) Conciencia y expresiones culturales**

***Competencias del currículo básico para ESO y Bachillerato relacionadas con el estudio***

*Fuente: Real Decreto 1105/2014*

Si nos detenemos en la competencia f) sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, la concreción curricular de la Comunidad Valenciana afirma lo siguiente:

*“ Para el desarrollo de la competencia de Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor se incorporan elementos para fomento de la creatividad, la proactividad y el sentido crítico en*

*la planificación de proyectos tanto individuales como en equipos cooperativos. Además se ha incluido de forma transversal el desarrollo de habilidades de autorregulación para aumentar el autoconocimiento, mejorar el proceso de toma de decisiones y fomentar el liderazgo positivo (iniciativa, perseverancia, motivación, asunción de riesgos, responsabilidad, asunción de roles). Todo ello para que desde las distintas áreas se contribuya a aumentar la confianza del alumnado frente a su propio aprendizaje apoyando y apoyándose en sus compañeros y compañeras cuando éste se realiza en grupos cooperativos. Estas habilidades a su vez contribuyen al desarrollo de la competencia de aprender a aprender. ”*

En este trabajo se considera que el desarrollo de una marca personal contribuirá a desarrollar una actitud emprendedora.

## **2.2 - La marca personal**

El concepto de marca personal, nace en 1997 de la mano de Tom Peters, escritor estadounidense que publicó un artículo llamado “Brand called you”, donde habló por primera vez de la importancia de desarrollar la marca personal donde afirmaba que todo el mundo tiene la oportunidad de sobresalir y mejorar si uno trata de destacar por las cualidades que está desarrollando y no por saber venderse bien.

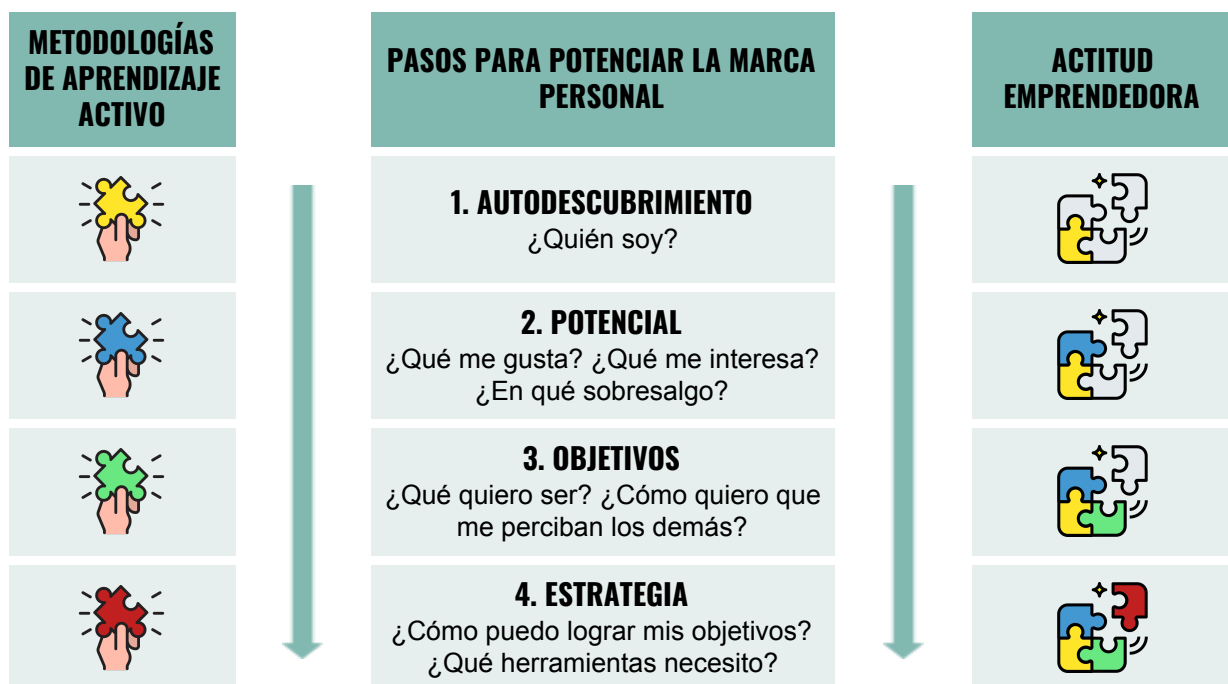
Andrés Pérez Ortega, experto en marca personal, afirma en su libro “Marca personal: cómo convertirse en la opción preferente”, que desarrollar la marca personal consiste en *identificar y comunicar las características que nos hacen sobresalir, ser relevantes, diferentes y visibles en un entorno homogéneo, competitivo y cambiante* (2008, p.7).

El desarrollo de la marca personal consiste, en definitiva, en descubrir y dar lo mejor de uno mismo, y para ello, la motivación es un requisito fundamental. Por mucho que se pongan a disposición medios, tecnologías y aprendizajes a disposición del alumnado para desarrollar su marca personal, si estos no están motivados, no conseguirán desarrollarla con éxito. Por el contrario, si solo existe motivación pero sin fines concretos ni herramientas para canalizar, lo más probable es que tampoco se consiga el desarrollo de la misma. En este aspecto, el papel del docente como guía es imprescindible para guiar a los alumnos hacia el autodescubrimiento de sus potencialidades y ayudarle a que las desarrolle a través de las metodologías de aprendizaje más adecuadas (Ontoria Peña, 2004).

Cada persona es diferente, por lo que existen diferentes maneras de ser y de actuar y, en consecuencia existen tantas marcas personales como personas. Desde este punto de vista, la marca personal nos definirá como personas y existirá independientemente de si trabajamos con ella o no. En este sentido, la motivación es el elemento clave que definirá nuestra marca personal. A mayor motivación

conseguiremos una marca personal más trabajada y en definitiva una mejor versión de nosotros mismos (Rampersad, 2009). Por ello, para motivar al alumnado, es necesaria la aplicación de metodologías de aprendizaje activo para el desarrollo de la actitud emprendedora a través de la marca personal.

En la siguiente figura se explica de manera más clara el proceso de cómo el factor motivación es un elemento clave de para potenciar la marca personal y, en consecuencia, desarrollar la actitud emprendedora.



**Proceso de la motivación al desarrollo de la marca personal**  
Fuente: elaboración propia basado en el estudio de Pérez Ortega (2008)

Así pues, el papel del profesor es fundamental para guiar al alumnado hacia el autodescubrimiento y, a partir de ahí, dar al alumno las herramientas que necesita para conseguir su motivación y construir con éxito una marca personal donde desarrolle su máximo potencial y se marque una estrategia que le permita alcanzar sus objetivos como persona.

Pero, ¿a que se enfrenta el docente?. Conocer el público al que se enfrenta uno es esencial para conseguir transmitir con éxito, motivar y guiar desde la empatía al receptor. En el caso de un docente que imparta la materia de IAEE en 3º de la ESO, es crucial conocer las características que definen a su alumnado.

Cuando hablamos de alumnos de 3º de la ESO, hablamos de adolescentes de entre 14 y 15 años que están atravesando grandes cambios a nivel social y emocional. Su cerebro está madurando en esta etapa, está desarrollando sus

propias opiniones y personalidad, pero sus emociones fuertes siguen rigiendo sus decisiones cuando entran en juego los impulsos. Además, debido a los cambios que se están produciendo en su cuerpo, están llenos de inseguridades y carecen, en muchos casos, de confianza en sí mismos (American Academy of Pediatrics, 2019). Todas estas características podrían hacer del desarrollo de la marca personal un aspecto que puede marcar la diferencia del rumbo que tomará su futuro.

Todo adolescente, y toda persona en general, tiene alguna cualidad que hace que destaque dentro de su entorno, por ello, lograr una buena marca personal, podría tener un impacto muy grande en el desarrollo de esa cualidad. Así pues, desde el punto de vista del docente, es de vital importancia saber detectar esas cualidades y guiar al alumno para que las desarrolle por completo. Pero, ¿cómo podemos los docentes contribuir al desarrollo personal de los alumnos?

Para lograr desarrollar la actitud emprendedora y, en consecuencia, la marca personal, es necesaria la aplicación de metodologías de aprendizaje activas que fomenten el desarrollo de las potencialidades del alumno. Así pues, las metodologías que se aplicarán en este proyecto estarán enfocadas a reforzar la inteligencia emocional, autoconfianza y la capacidad para alcanzar metas siempre con un espíritu optimista y a través del esfuerzo.

### 2.3 - La enseñanza tradicional y las nuevas necesidades

La sociedad actual se caracteriza por su permanente evolución y cambios constantes. Cada vez que la humanidad da un salto cualitativo, en este caso a nivel tecnológico, se producen importantes consecuencias a nivel social, cultural y económico.

La revolución digital ha venido para quedarse y está presente en todos los ámbitos de nuestra vida. Esta revolución está basada en las nuevas maneras de generar y hacer circular información y consecuentemente muchas de las variables de nuestra sociedad están cambiando: el uso creciente de medios y dispositivos tecnológicos, los puestos de trabajo y las nuevas necesidades de las empresas, y, la variable que más nos concierne en este proyecto, el cambio de modelo de la educación tradicional caracterizada por los siguientes valores:

CONOCIMIENTOS	METODOLOGÍA	PROFESORADO	EVALUACIÓN
Cuantos más conocimientos mejor a través del aprendizaje memorístico	Metodología conductista e igualitaria para todos los alumnos	Persona autoritaria que desarrolla sus clases de manera oral e inflexible	Evaluación dirigida al resultado
Utilización de libros de texto, cuaderno o	Métodos expositivos y mecánicos	Es el transmisor de conocimientos	Notas cuantitativas sin criterios claros que las

pizarra			justifiquen
Los estudiantes son vistos como receptores pasivos de información	Enfoque disciplinar centrado en el aprendizaje conceptual	Es el centro de desarrollo	Se centra más en los errores que en los logros

**Características de la educación tradicional**

*Fuente: elaboración propia basado en los artículos de Tourón (2018) y Garrido (2015)*

La educación tradicional que promueve estos valores está desactualizada. Hoy en día, los alumnos tienen acceso a más información que la conocida por su profesor. El sistema educativo, no debería estar basado únicamente en la memorización, sino que los docentes deben ser guías que transformen toda esa información disponible en conocimientos útiles que desarrollen las habilidades y competencias del alumnado para adaptarse a las exigencias de la sociedad actual (Ginés Mora, 2004).

Pero, ¿se está adaptando correctamente el sistema educativo?. Muchos docentes están aplicando metodologías adaptadas a estas nuevas necesidades, pero, desafortunadamente, en general aún seguimos teniendo un modelo de escuelas del siglo XIX, profesores del siglo XX y alumnos del siglo XXI. El sistema educativo necesita, por tanto, un esfuerzo por parte tanto del conjunto del equipo docente como del gobierno para que se produzca el cambio estructural definitivo que ayude a las nuevas generaciones a desarrollar las competencias y habilidades, y por tanto, enseñar a pensar.

Así pues, los valores que promueve el nuevo modelo de educación son los que se resumen a continuación:

CONOCIMIENTOS	METODOLOGÍA	PROFESORADO	EVALUACIÓN
Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, y desarrollo de habilidades y competencias	Metodología constructivista basada en que los alumnos construyan, con la ayuda de herramientas, sus conocimientos	. Es el guía que acompaña en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Evalúa las competencias teniendo en cuenta el proceso de desempeño y tiene menos en cuenta las calificaciones cuantitativas
Utilización de recursos y materiales más dinámicos y reales a través del uso de las TIC	Metodologías activas que incorporan temas transversales para educar al alumno en todos los ámbitos a los que se enfrentará	Figura más cercana que facilita el aprendizaje y promueve un buen clima en el aula	Nuevas formas de evaluación: autoevaluación, evaluación entre pares, diarios reflexivos, rúbricas, gamificación...
Los estudiantes son sujetos que tienen	Adaptación flexible según las	Tiene empatía, capacidad de liderazgo,	Busca desarrollar las dimensiones tanto

pensamiento crítico y que pueden aprender por cuenta propia	particularidades individuales de cada niño	inteligencia emocional, es entusiasta, motivador y buen comunicador	cognitivas como emocionales
Variedad de fuentes para la adquisición de conocimientos con el objetivo de construir el pensamiento crítico.	Método basados en la investigación y construcción del conocimiento propio del alumno	Es el diseñador de la metodología para facilitar el aprendizaje del alumnado	Proporciona retroalimentación y aspectos a mejorar

**Características de la educación actual**

*Fuente: elaboración propia basado en los artículos de Tourón (2018) y Garrido (2015)*

Tal como defiende Howard Gardner en una entrevista sobre las Inteligencias Múltiples junto a Eduard Punset (2016), al alumnado hay que enseñarle a aprender. Enseñarle a autoformarse es muy importante para enfrentarse a los grandes retos que se presentan a lo largo de la vida, es por ello que, desarrollar el pensamiento crítico es fundamental.

La generación de estudiantes actual, no tiene nada que ver con las generaciones anteriores. Sus intereses, valores y demandas son diferentes y cambian muy rápidamente debido al exceso de información a la que tienen acceso. Para adaptarse a esta nueva realidad, habrá que formar a los alumnos para que se conviertan en personas con gran capacidad de adaptación, con habilidades desarrolladas y con ideas, con autonomía personal, creatividad y con capacidad de innovar.

El papel del equipo docente es fundamental para responder de manera adecuada a estas nuevas demandas. Los docentes se enfrentan a nuevas situaciones por lo que los objetivos de su trabajo deben ser distintos a los que tradicionalmente se han ido marcando. Todo ello da lugar a una serie de retos a los que los docentes deben dar respuesta.

En cuanto al asunto que más nos concierne en este estudio, la actitud emprendedora, durante la etapa adolescente, existe una crisis de identidad que se refleja en un deterioro del autoconcepto y que afecta negativamente a en la motivación del alumnado y de su aprendizaje. Las inseguridades que se producen a estas edades hacen que estén más preocupados por proteger su autoestima de amenazas externas que de aprender. Pero, ¿qué puede hacer el profesor para mejorar la motivación de los alumnos y fomentar la actitud emprendedora?

En los puntos posteriores de este proyecto, se realizarán una serie de propuestas de metodologías activas para el fomento de la actitud emprendedora.

## **2.4 - Metodologías activas para el fomento de actitudes emprendedoras**

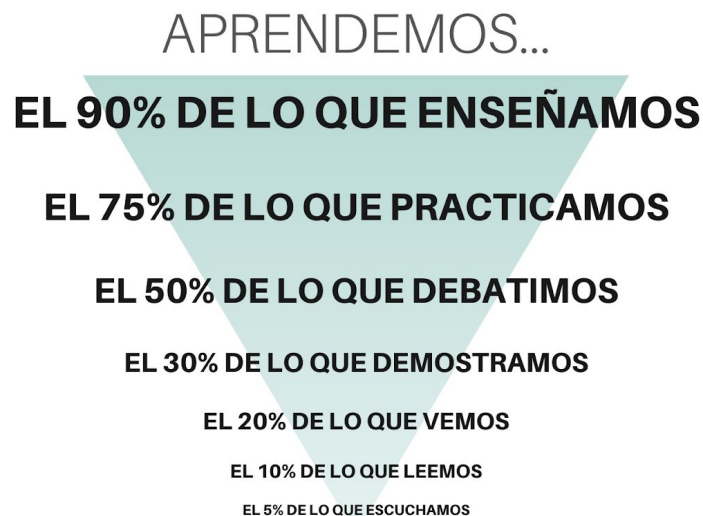
Las metodologías activas de aprendizaje se basan en aprender por uno mismo, es decir, se trata de la concepción del aprendizaje como un proceso y no como una recepción y memorización de información (Fernández March, 2006). Estas metodologías promueven habilidades que permiten al alumnado juzgar la dificultad de los problemas y posicionarse ante las distintas alternativas que se puedan presentar. Por ello, la enseñanza debe estar basada en contextos de problemas reales, con un nivel de dificultad cercanos a los que se encontrará a lo largo de su vida profesional y personal.

Las metodologías activas, tienen el objetivo de preparar a las futuras generaciones con los conocimientos y competencias necesarias para desempeñar su futuro empleo, pero también para formar parte de una sociedad democrática y participar como ciudadanos activos asumiendo responsabilidades personales.

En el proceso interactivo de aprendizaje el estudiante es el protagonista y su aplicación tiene múltiples ventajas (Fernández March, 2006):

- Mayor motivación, implicación y participación del alumnado.
- Mejora de la comprensión y, consecuentemente, del aprendizaje.
- Facilita la generación de conocimiento y el aprendizaje autónomo.
- Desarrolla el aprendizaje implementando las TIC.
- Busca la comprensión profunda del aprendizaje.
- Está orientado a la acción, por lo que se fomenta el espíritu crítico.

Además, este tipo de metodologías cobran mucho sentido si tenemos en cuenta la Pirámide de aprendizaje de Cody Blair (Betoret y Roselló, 2017), que muestra como el tipo de enseñanza influye en el aprendizaje de los alumnos, siendo el aprendizaje práctico, variado y dinámico mucho más eficaz que en el que el alumno tiene un papel más bien pasivo:



***La pirámide de aprendizaje de Cody Blair (2008)***

*Fuente: elaboración propia basada en la publicación de Unir Revista (2018)*

Así pues, esta pirámide muestra que el alumno aprende haciendo a partir de lo que se enseña, se practica y se debate, estando mucho más motivado que en la enseñanza basada en la escucha y lectura.

En cuanto a la vinculación de la creatividad e iniciativa emprendedora con este tipo de metodologías activas, cabe mencionar que la aplicación de las mismas es básica ya que, si se involucra al alumnado en el proceso de aprendizaje, los alumnos se aplican activamente, aprenden haciendo y por tanto, la motivación, creatividad e iniciativa surgen en consecuencia por sí solas, dando lugar en consecuencia al desarrollo de su marca personal.

Por otra parte, en los últimos años, se están aplicando cada vez más este tipo de metodologías que fomentan el proceso de aprendizaje del alumnado y que pueden cambiar la educación del siglo XXI. Estas metodologías conciben el aprendizaje como un proceso constructivo y no receptivo, promueven el aprendizaje autodirigido y trasladan los aprendizajes al contexto de problemas del mundo real (Reigelguth, 2000).

Cada vez más, los docentes son conscientes de la importancia de metodologías activas para el desarrollo del aprendizaje del alumnado, por ello, de entre las numerosas metodologías activas existentes, repasaremos las más destacadas:

<b>“FLIPPED CLASSROOM”</b>	
<b>¿EN QUE CONSISTE?</b>	La “Flipped classroom” o clase invertida es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de algunos de los procesos de aprendizaje fuera del aula, utilizando el tiempo en el aula para facilitar y potenciar esos conocimientos. La base de esta



	<p>metodología es que los alumnos aprendan por sí mismos fuera del aula, es decir, aprenden en casa y soluciona dudas en clase. El docente es un mero guía que ofrece el material educativo en distintos formatos y aclara dudas.</p>
<b>BENEFICIOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Incremento de la implicación del alumnado.</li> <li><input type="checkbox"/> Mejora en la comprensión de los contenidos.</li> <li><input type="checkbox"/> Permite la atención a la diversidad.</li> <li><input type="checkbox"/> Crea un ambiente colaborativo en el aula.</li> <li><input type="checkbox"/> Involucra a las familias en el proceso de aprendizaje.</li> <li><input type="checkbox"/> Posibilidad de revisar el material tantas veces como necesite.</li> </ul>

**Metodología de aprendizaje Flipped Classroom**

Fuente: Web [theflippedclassroom.com](http://theflippedclassroom.com)

**GAMIFICACIÓN**

<b>¿EN QUE CONSISTE?</b>	<p>La gamificación es una de las metodologías que más suele gustar al alumnado. Consiste en convertir el proceso de aprendizaje en un juego, con unas reglas determinadas, unas puntuaciones, un ranking y un ganador.</p> <p>La gamificación puede llevarse a cabo en momentos concretos del proceso de aprendizaje a través de juegos de preguntas como las plataformas online <i>Kahoot</i> o <i>Socrative</i> entre otras. O se puede gamificar el aula a un nivel 360°.</p>
<b>BENEFICIOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Aprender tiene una meta visible a corto plazo.</li> <li><input type="checkbox"/> Aumenta la motivación e implicación de los alumnos.</li> <li><input type="checkbox"/> Mayor compromiso en su aprendizaje.</li> <li><input type="checkbox"/> Aumenta la atención y la concentración.</li> <li><input type="checkbox"/> Fomenta el uso de las TIC.</li> <li><input type="checkbox"/> Mejora el uso de la lógica y la estrategia.</li> </ul>

**Metodología de aprendizaje basada en la gamificación**

Fuente: Web *Educación 3.0*

**“ROLE-PLAYING”**

<b>¿EN QUE CONSISTE?</b>	<p>Esta dinámica de grupo basada en la dramatización permite al alumnado ponerse en piel ajena interpretando situaciones concretas de la vida real. Mediante esta metodología activa se aplica la teoría a partir de diferentes simulaciones en las que cada participante asume un rol y actúa poniendo en práctica sus conocimientos.</p> <p>Se trata de una experiencia que puede ser muy útil si se organiza adecuadamente. El feedback instantáneo tanto del profesor como del alumnado es de vital importancia.</p>
--------------------------	--

	Esta metodología no es tarea sencilla ya que implica la reflexión y diseño de la misma para que se ajuste al objetivo que se pretende conseguir. Pero una vez creado, se convierte en un gran método para poner en práctica conceptos explicados en clase.
<b>BENEFICIOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Aprendizaje que se ajusta a la vida real</li> <li><input type="checkbox"/> Participación del alumno</li> <li><input type="checkbox"/> Uso de la empatía y mejora de la habilidad social</li> <li><input type="checkbox"/> Estimulación de la improvisación</li> <li><input type="checkbox"/> Capacidad de adaptación</li> <li><input type="checkbox"/> Resolución de conflictos, toma de decisiones y espíritu crítico</li> </ul>

**Metodología de aprendizaje basada en el Role-playing**

*Fuente: Web Innova & Educación*

### APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

<b>¿EN QUE CONSISTE?</b>	<p>Esta metodología sitúa a los alumnos en el centro del aprendizaje y les dota de responsabilidad para resolver por sí mismos determinados retos. En el ABP se crea un ambiente de aprendizaje en que el problema debe presentarse de tal manera que el alumnado entienda que debe profundizar ciertos temas antes de poder resolver dicho problema.</p> <p>La principal diferencia del aprendizaje basado en problemas del basado en proyectos es que el primero se focaliza en el proceso de aprendizaje, mientras que el segundo se centra en el producto o acción final. Dada esta diferencia, serán los docentes quien, según el tipo de materia, decidan que modalidad es la más adecuada.</p>
<b>BENEFICIOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Motiva a los alumnos a aprender.</li> <li><input type="checkbox"/> Fomenta el pensamiento crítico del alumnado.</li> <li><input type="checkbox"/> Promueve la creatividad.</li> <li><input type="checkbox"/> Aumento de la autonomía del alumno.</li> <li><input type="checkbox"/> Mayor capacidad de planificación y ejecución.</li> <li><input type="checkbox"/> Incentiva la toma de decisiones.</li> <li><input type="checkbox"/> Estimula a todo tipo de alumnos.</li> <li><input type="checkbox"/> Refuerza las capacidades sociales gracias a la colaboración.</li> </ul>

**Metodología de aprendizaje basado en problemas (ABP)**

*Fuente: Pedagogía Universitaria ( Restrepo Gómez)*

### APRENDIZAJE COOPERATIVO

<b>¿EN QUE</b>	Esta metodología consiste en la organización de la clase en pequeños grupos mixtos
----------------	--

<b>CONSISTE?</b>	y heterogéneos donde los alumnos trabajan conjuntamente cooperando entre ellos para resolver las actividades propuestas por el docente y profundizar su aprendizaje. Esta metodología tiene como finalidad el aprendizaje en grupo, la inclusión de todo el alumnado y su autonomía personal. Son los propios alumnos, que trabajan en grupos reducidos, aprenden unos de otros.
<b>BENEFICIOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Implicación e iniciativa del alumnado.</li> <li><input type="checkbox"/> Mejora de las relaciones interpersonales.</li> <li><input type="checkbox"/> Valores de socialización e integración.</li> <li><input type="checkbox"/> Incremento del rendimiento académico.</li> <li><input type="checkbox"/> Desarrollo del pensamiento crítico.</li> <li><input type="checkbox"/> Mejora de la autonomía personal.</li> </ul>

**Metodología de Aprendizaje Cooperativo**

*Fuente: Libro El Aprendizaje Cooperativo en el Aula, Johnson, Johnson y Holubec, 1994*

### 3 - ASIGNATURA IAEE EN EL CENTRO IES JOSÉ VILAPLANA

A continuación, se procede a especificar la experiencia vivida en las prácticas formativas en la asignatura de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial de 3º de ESO.

#### 3.1 - Contextualización del centro y de las prácticas formativas

El IES José Vilaplana es un centro público de educación secundaria situado en la ciudad de Vinaròs, provincia de Castellón. Concretamente, se encuentra a 2.500 metros del centro de la ciudad y junto al Hospital Comarcal de la zona. Esta localización tiene como elemento positivo la tranquilidad que supone encontrarse apartado en un entorno rural, pero comporta como inconveniente el desplazamiento diario del alumnado.

En cuanto a la oferta educativa del centro, es muy variada, va desde la Educación Secundaria Obligatoria, pasando por las ramas de bachillerato de ciencias y ciencias sociales y humanidades, hasta los ciclos formativos de formación básica en peluquería y estética, grado medio de electromecánica de vehículos automóviles, grado medio de cuidados auxiliares de enfermería, grado superior de automoción y grado superior de dietética.

Para el Máster universitario en Profesor/a de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas de la rama administrativa, se han realizado las prácticas formativas para especialidad de Formación y Orientación Laboral, FOL para futuras menciones.

En el Departamento de FOL del IES José Vilaplana, se imparten las siguientes materias:

ESO	CICLOS FORMATIVOS		
<b>IAEE</b> Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial	<b>FOL</b> Formación y orientación laboral	<b>RET</b> Relaciones en el entorno de trabajo	<b>EIE</b> Empresa e iniciativa empresarial

#### ***Materias impartidas por el departamento de FOL***

Dicho departamento, está conformado por dos docentes, de los cuales, la profesora y tutora de prácticas con la que se ha realizado el periodo de prácticas, imparte las materias de IAEE en 3º y 4º de la ESO y FOL en Grado Medio de Electromecánica, Grado Superior de Automoción y Formación Básica de Peluquería y Estética.

Dada la conexión que existe entre el desarrollo de la actitud emprendedora y la asignatura de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial, y la necesidad observada de promover entre los alumnos autoconfianza, poder de decisión y desarrollo de la toma de decisión vocacional, en este proyecto se va a estudiar la aplicación de metodologías activas que permitan al alumnado valorar sus fortalezas, mejorar sus debilidades, y en definitiva, potenciar su marca personal y, consecuentemente, fomentar el desarrollo de su actitud emprendedora.

### 3.2 - Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial

Respecto a la asignatura de IAEE, se trata de una asignatura optativa de libre configuración autonómica que se imparte de 1º a 4º de la ESO, por lo que los alumnos que decidan cursarla, adquirirán las siguientes competencias y estudiarán los siguientes contenidos: **ver anexo 1**.

El objetivo de la asignatura IAEE es fomentar el espíritu emprendedor y la iniciativa emprendedora entre los alumnos. Así pues, se divide en tres bloques de estudio:

<b>Autoconocimiento</b>	<b>Proyecto de empresa</b>	<b>Finanzas</b>
-------------------------	----------------------------	-----------------

En 4º de ESO esta asignatura se convierte en troncal para aquellos alumnos que hayan optado por el itinerario de enseñanzas aplicadas, es decir, el itinerario que les conducirá a la Formación Profesional, por este motivo, la asignatura de IAEE en 3º de ESO será crucial para guiar a los alumnos hacia el itinerario que corresponda con sus preferencias profesionales futuras.

### 3.3 - Análisis del área de mejora para IAEE

Durante la primera fase de prácticas formativas en el centro educativo de educación secundaria José Vilaplana, se ha observado en los grupos de 3º de ESO de la asignatura Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial una carencia general de los siguientes factores:

<b>Iniciativa</b>	<b>Motivación</b>	<b>Toma de decisión</b>
<b>Autoconocimiento</b>	<b>Autonomía</b>	<b>Creatividad</b>

**Carencia de factores observados en IAEE, 3º ESO**

Como se ha venido diciendo a lo largo de este estudio, es necesario formar a jóvenes capaces de asumir riesgos, creativos y que sean capaces de adaptarse a los cambios que se producen en el entorno con el objetivo de fomentar su autonomía y guiarlos para que superen los obstáculos que les presentará la vida

tanto a nivel personal como profesional y, desarrollar en definitiva, la mejor marca personal para cada uno de ellos.

3º de la ESO es un curso de especial importancia ya que será en el próximo curso académico donde tendrán que elegir entre un itinerario de enseñanza académica hacia bachillerato o una enseñanza aplicada enfocada hacia los ciclos formativos. Según sea su elección, las asignaturas que cursarán serán distintas.

Dada la importancia de tomar buenas decisiones respecto a su carrera profesional, es crucial que los alumnos sepan hacia dónde quieren ir, por ello, y para ayudarles en la toma de decisiones que de ahora en adelante se enfrentarán, en esta propuesta de mejora para la asignatura de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial se pretende fomentar la creatividad y la actitud emprendedora a través de las metodologías activas más adecuadas con el objetivo de desarrollar la marca personal:



***Propuesta de mejora para IAEE 3º ESO***

Así pues, en los próximos puntos se desarrollarán actividades para la asignatura de IAEE que ayuden a los alumnos de 3º de la ESO al desarrollo de su marca personal y se inicien en el camino de crear la mejor versión de ellos mismos.

## 4 - SITUACIÓN EXTRAORDINARIA COVID-19

El Coronavirus COVID-19, es un virus cuyo brote se originó en China a finales de Diciembre de 2019 y poco a poco fue llegando a la mayoría de rincones del mundo. En España el virus llegó en a finales de enero y se fue propagando por todas las comunidades autónomas de nuestro país. Por el momento, el número de personas fallecidas a causa del Coronavirus en nuestro país supera con creces ya los 25.000.

La COVID-19 se propaga principalmente de persona a persona y los síntomas más comunes de esta infección son fiebre, tos seca, dolor de garganta, malestar y mareos. Según los últimos datos, afecta con mayor letalidad a pacientes con dolencias crónicas previas, problemas respiratorios, enfermedades de corazón, inmunodeficiencias y personas de edad avanzada.

### 4.1 - Estado de alarma y suspensión de las clases

Ante la pandemia de salud pública provocada por la expansión del Coronavirus y el estado de alarma declarado por el Gobierno el 14 de marzo de 2020 mediante decreto acordado por el Consejo de Ministros, se procede a la suspensión de las clases presenciales de todos los alumnos que cursan cualquier tipo de estudios en nuestro país.

A raíz de este acontecimiento, y teniendo en cuenta el reto para las administraciones educativas de garantizar el derecho fundamental de educación a pesar de la situación extraordinaria, la Generalitat Valenciana lanza el Plan Mulan (Modelo Unificado Lectivo de Actividades No presenciales).



PLAN MULAN	
<b>Objetivo</b>	Garantizar la docencia en línea al máximo alumnado posible y ayudar al profesorado en el acceso a las herramientas disponibles.
<b>Herramientas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Página web de los centros</li><li><input type="checkbox"/> Portal Web Familia</li><li><input type="checkbox"/> Portal AULES</li><li><input type="checkbox"/> Portal de videoconferencias WEBEX</li></ul>

#### Plan Mulan para la educación a distancia durante la COVID-19

Fuente: Web Conselleria d'Educació, Cultura i Esport de la Generalitat Valenciana

Así pues, a partir del 16 marzo, se empezó a contactar con los alumnos para informarles y explicarles las vías de comunicación, de difusión de materiales y de realización de las clases.

En el caso concreto de IAEE para 3º de la ESO, los alumnos obtienen los materiales a través de la plataforma AULES, se comunican a través de los foros de dicha plataforma y se entregan las actividades por correo electrónico.

Pero, ¿cuál es la realidad de la educación a distancia?. La realidad que he vivido es que los profesores no están habituados, en general, a realizar la actividad docente a través de estas vías, los materiales y la programación realizada a principio de curso no contempla, en general, las nuevas tecnologías y ha requerido una adaptación 360º por parte de los docentes para poder impartir de manera no presencial. Además, debe tenerse en cuenta la situación personal por las que cada docente puede estar pasando.

Por otra parte, a pesar de encontrarnos ante unas generaciones familiarizadas con las nuevas tecnologías, los alumnos no están acostumbrados a trabajar a través de medios digitales. Por lo general, realizan las actividades en una libreta que posteriormente entregan y corrige el profesor y realizan los exámenes de manera presencial a través de pruebas escritas que entregan al docente para su corrección y evaluación.

A todo esto, hay que sumarle que los alumnos se han encontrado de repente confinados en casa junto a sus familias, las cuales pueden pasar por circunstancias muy distintas: desde familias en las que los padres siguen trabajando, familias con posible afectación de la pandemia, familias sin recursos que no disponen de las herramientas para que los alumnos sigan sus clases a distancia, familias en las que los padres trabajan telemáticamente desde sus casas, y un sin fin de casos más.

Otro factor clave frente a la nueva situación es la coordinación entre el profesorado. En un primer momento, y dado que la mayoría de profesores empezaron a adaptar su contenido, los alumnos recibían semanalmente una carga de trabajo poco proporcional a la situación, lo que se tradujo en alumnos y familias saturadas frente a las tareas que debían hacer de todas sus materias. Por ello, es fundamental que docentes se coordinen entre sí, incluso preparando materiales transversales entre asignaturas si es posible para que tanto alumnos como familias sean capaces de responder a la nueva situación y el proceso de aprendizaje sea satisfactorio. En este sentido, el papel del tutor como nexo unión entre alumnos, familias y resto de docentes es esencial para sobrellevar la situación e ir mejorando continuamente teniendo en cuenta las necesidades de los alumnos.

A pesar de todos estos factores, la respuesta general de adaptación es muy positiva, los docentes están esforzándose al máximo para dar la respuesta educativa que los alumnos merecen. Además, se está produciendo una mayor implicación por parte de las familias, factor que es de gran ayuda para que se produzca la conexión entre docente y alumno.



Son de especial mención aquellos docentes que vienen utilizando con anterioridad metodologías de aprendizaje como la “clase invertida” donde el alumno tiene una rutina de trabajo en casa o los ya usaban con los alumnos herramientas digitales como AULES, correo electrónico, moodle, o cualquier plataforma en línea, ya que en estos casos la adaptación del alumnado ha sido mínima.

En cualquier caso, frente a esta situación utilizar las nuevas tecnologías ya no es una opción, los docentes deben preparar materiales que permitan a los alumnos repasar los contenidos vistos en clase, resolver dudas de manera activa, estudiar nuevos contenidos y evaluar a los alumnos en la medida de lo posible.

#### **4.2 - Necesidad de adaptación a las nuevas tecnologías**

Un aspecto positivo para la educación que debemos extraer de la situación extraordinaria vivida a causa de la pandemia de la COVID-19, debe ser la concienciación de la necesidad de adaptación del sistema educativo a las nuevas tecnologías.

La era digital ha venido para quedarse, la sociedad está viviendo una progresiva transformación y la educación debe formar parte de ella. Gracias a la revolución tecnológica, el proceso de aprendizaje puede realizarse con metodologías más dinámicas a través de herramientas digitales que ayudarán al alumno a desenvolverse y adaptarse a un futuro en el que las nuevas tecnologías son las protagonistas (Loveless y Williamson, 2017).

El proceso de aprendizaje del siglo XXI debe complementar el conocimiento mediante el uso de los medios tecnológicos, es decir, la introducción de las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) en el día a día del alumnado. Pero esta adaptación no está resultando fácil en muchos casos. Existen algunos docentes que, ya sea por su edad avanzada, por comodidad o por temor al cambio, siguen impartiendo sus clases de manera más tradicional. En este sentido, la adaptación debe empezar por los docentes, ya que, como profesionales de la educación deben ser personas dedicadas a compartir conocimientos y formar personas, por ello, son fundamentales las formaciones continuas para responder a las nuevas necesidades de la era digital (Cristina Castro, directora de formación del Centro de Estudios Adams, 2007).

En esta adaptación, es necesario tener en cuenta que no todas las familias cuentan con los recursos necesarios para disponer de las herramientas tecnológicas necesarias en sus casas, por lo que esta transformación debe empezar dentro de las aulas para no dejar a ningún alumno atrás e incluirlos a todos en el nuevo proceso de aprendizaje tecnológico.

Son muchos los usos que se les pueden dar a las TIC en educación, desde el uso de pizarras digitales, herramientas de planificación, juegos para consolidar el

aprendizaje, creación de blogs, soluciones de trabajo compartido en la nube, búsqueda de información y contenidos en páginas webs, visualización de vídeos, conferencias y tutoriales, comunicación a través de correos electrónicos, y un sin fin de aplicaciones prácticas más.

Entre los muchos beneficios del uso de las TIC en el aula, son de especial mención los siguientes:

<b>Desarrollo de la autonomía y toma de decisiones</b>	<b>Aumento del interés del alumnado por la materia</b>
<b>Habilidad de búsqueda y selección de información</b>	<b>Aprendizaje más interactivo y dinámico</b>
<b>Aprendizaje cooperativo en grupos</b>	<b>Desarrollo de la iniciativa y creatividad</b>
<b>Desarrollo de habilidades sociales</b>	<b>Mayor comunicación entre alumnos y docente</b>

***Ventajas del uso de las TIC en educación***

*Fuente: Dialnet Plus: Aulas 2.0 y uso de las TIC por Domingo y Ramón (2011)*

Por otra parte, el uso de estas herramientas digitales tiene una serie de riesgos que todo docente debe tener en cuenta y debe poner atención para que sus alumnos no caigan en ellos. Estos riesgos son, entre otros, la posible dispersión de los alumnos por el alto grado de estímulos que existen en la red, las posibles adicciones que estas generan, el aislamiento del alumnado en caso del uso abusivo de las mismas, el filtrado de información y noticias falsas existentes, o el acoso a través de las redes.

Pero sin duda, si el docente transmite y realiza un buen uso de ellas junto con sus alumnos, las nuevas tecnologías generan muchas más ventajas que inconvenientes, por lo que se trata de enseñar al alumnado la manera más apropiada y eficiente de usarlas.

### **4.3 - Adaptación de IAEE a la modalidad no presencial**

Dada la situación provocada por la COVID-19 y esta necesidad creciente de adaptar el sistema educativo a las nuevas necesidades tecnológicas actuales, se procede a adaptar las actividades destinadas al desarrollo de la marca personal a la modalidad no presencial, es decir, actividades que el alumno podrá realizar de manera intuitiva desde casa o desde el aula de informática a través de herramientas digitales siempre guiadas por el docente.

Este tipo de actividades en las que se pretende fomentar la creatividad y actitud emprendedora son muy adecuadas para unos momentos en los que los

alumnos están confinados en casa, posiblemente con la moral más bien baja por no poder seguir su vida con normalidad y en plena adaptación a la nueva situación ya que, se trata de un buen momento para replantearse quién son y quién quieren llegar a ser.

Por otra parte, estas metodologías activas en línea que se proponen no sólo son apropiadas para este momento extraordinario, sino que es una manera muy conveniente de introducir las nuevas tecnologías en cursos posteriores, pudiéndose trabajar bien en casa o bien en el aula de informática del centro.

Para la adaptación de la asignatura de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial se tendrán en cuenta los contenidos que se impartirán durante todo el curso y se propondrá una actividad por unidad didáctica, de esta manera, los alumnos lograrán desarrollar su marca personal poco a poco a lo largo de todo el curso académico.

A continuación, se procede a desarrollar la propuesta de actividades en línea destinadas al desarrollo de la marca personal para alumnos de 3º de la ESO que cursen la asignatura de IAEE. Posteriormente, se estudiarán los posibles problemas o complicaciones que puedan surgir y los beneficios esperados de la aplicación de las mismas.

## 5 - DESARROLLO DE LA ACTITUD EMPRENDEDORA A TRAVÉS DE LA MARCA PERSONAL EN ENTORNOS VIRTUALES

El desarrollo de la marca personal, no es algo que pueda producirse de un día para otro, es un proceso que conlleva mucha reflexión, aplicación de actividades e interiorización por parte del alumnado. Es por ello que, en este proyecto se propone, alternativamente a la adquisición de contenidos propiamente dichos de la asignatura, su aplicación práctica y su vinculación directa con actividades que potencien el desarrollo de la marca personal.

Estas actividades propuestas a lo largo de todo el curso académico, serán el inicio del desarrollo y “el despertar” de la marca personal de los alumnos, pero debe tenerse en cuenta que la marca personal es un proceso continuo que debe trabajarse y perfeccionarse a lo largo de la vida.

Así pues, dado que en la asignatura de IAEE de 3º de ESO del IES José Vilaplana se contemplan diez unidades didácticas, se propone una actividad por unidad didáctica, lo que supone que cada actividad se puede trabajar a lo largo de tres o cuatro semanas.

Dichas actividades, podrán realizarse, bien asignando algunas horas de la unidad didáctica para su realización en aulas de informática, bien como tareas a realizar en casa, o una combinación de ambas posibilidades con el objetivo de ayudar a todos aquellos alumnos que no dispongan de los medios digitales necesarios para su realización.

Dicho esto, se ha planteado la ejecución de dichas actividades a través de la pizarra de colaboración interactiva **Padlet**, pero puede adaptarse sin ningún problema a la plataforma oficial de la “Conselleria d’Educació” **AULES** o a cualquier plataforma **Moodle**.



Por otra parte, para una mayor motivación por parte del alumnado, se han planteado las actividades como la línea temporal de una aventura en la que tienen que resolver tres mapas, un mapa por trimestre, y en los que al finalizar reciben como recompensas las habilidades desarrolladas.

**Acceso a la plataforma** [Padlet IAEE 3º ESO - La Marca Personal](#)

A continuación, se procede a la programación y secuenciación de dichas actividades y a la descripción de las mismas.

## 5.1 - Programación y secuencia de las actividades

Debido a la imposibilidad de llevar a cabo durante las prácticas formativas las actividades propuestas para el desarrollo de la marca personal en el curso académico 2019-2020, a continuación, se temporaliza, con el permiso de la tutora de TFM, dichas actividades para el próximo curso académico 2020-2021 y se va a proceder a estudiar, posteriormente, de manera teórica los beneficios esperados y posibles problemas que puedan surgir durante el desarrollo de las mismas. Del mismo modo, se tratará de dar respuesta a dichos problemas con el objetivo de anticiparnos y solucionarlos de una manera más rápida en el momento que se lleven a la práctica.

Teniendo en cuenta los festivos nacionales y festivos locales de Vinaròs, se ha programado para que cada actividad dure entre 17 y 19 días, ese será, por tanto, el tiempo que tendrá cada alumno para su realización y entrega.

Trimestre	Fechas	Unidad Didáctica		Actividades	
Primero	14/09 - 06/10	UD1	Autonomía personal e iniciativa emprendedora	ACTIVIDAD 1	Descubriendo mis alas
	07/10 - 02/11	UD2	Autoconocimiento. Intereses, aptitudes y motivaciones	ACTIVIDAD 2	¿Quién soy yo?
	03/11 - 25/11	UD3	Itinerarios formativos. El proceso de toma de decisiones	ACTIVIDAD 3	Mi plan de acción
	26/11 - 22/12	UD4	El contrato de trabajo. El currículum.	ACTIVIDAD 4	Si puedo soñarlo, puedo hacerlo
Segundo	07/01 - 02/02	UD5	Creatividad e innovación .Posibilidades de negocio.	ACTIVIDAD 5	Mi primer producto
	03/02 - 01/03	UD6	El proyecto de empresa. Emprendimiento.	ACTIVIDAD 6	Mi pequeño proyecto de empresa
	02/03 - 31/03	UD7	El Plan de Marketing.	ACTIVIDAD 7	Promocionando mi producto
Tercero	06/04 - 30/04	UD8	La Empresa y la Responsabilidad Social Corporativa	ACTIVIDAD 8	Socialmente responsable
	03/05 - 27/05	UD9	Organización del equipo de trabajo	ACTIVIDAD 9	Juntos siempre mejor
	28/05 - 03/06	UD10	El Plan financiero	ACTIVIDAD 10	Pasando a la acción

**Temporalización actividades propuestas para el desarrollo de la marca personal curso 2020-21**

## 5.2 - Actividades propuestas

A continuación se procede a explicar con detalle las diez actividades para el curso académico 2020-2021, las cuales están divididas en tres mapas que se realizarán cada uno en un trimestre (*ver mapas en anexo 2*).

### 5.2.1 - Mapa 1: primer trimestre

El Mapa 1, nivel principiante, que corresponde al primer trimestre, está compuesto por cuatro actividades dado que durante el primer trimestre se imparten cuatro temas.

Padlet

[Actividades Mapa 1](#)

Las **habilidades vinculadas con la marca personal** que conseguirá el alumnado con el desarrollo de estas actividades son las siguientes:

Autodescubrimiento personal

Creación de un plan personal

Aceptación y motivación personal

Aumento de la creatividad

Desarrollo de la capacidad de mejora

A continuación, se procede a la descripción de las actividades 1 - 4, correspondientes al mapa 1 del primer trimestre.

## ACTIVIDAD 1

Descubriendo mis alas

[Padlet](#)

## EJERCICIOS

**EJERCICIO 1.** En este primer ejercicio aprenderemos que es la autonomía personal. Para ello, lee la infografía proporcionada.

**EJERCICIO 2.** A continuación, pasemos a ver un caso real. Visualiza el video “Un salto a la confianza” de Martín Ciapponi para TEDx y reflexiona las siguientes cuestiones:

1. ¿Cómo era Martín cuando iba al instituto?
2. ¿Qué le ayudó a ganar confianza en sí mismo?
3. ¿Cómo se sintió al probar su gran pasión?
4. ¿Por qué quería continuar en el instituto a pesar de su fracaso?
5. ¿En que le ayudó la acrobacia?
6. ¿Que opina Martín sobre el presente, pasado y futuro?
7. ¿Por qué es importante querernos a nosotros mismos?

**EJERCICIO 3.** A continuación, y tras haber estudiado el concepto de iniciativa emprendedora en clase te propongo: siguiendo el ejemplo de Martín, emprende una nueva afición (música, deporte, pintura, manualidades... algo que te motive y creas que puedes ser bueno/a). Para ello, cumplimenta el póster proporcionado con las decisiones que vas a tomar:

- ¿Qué me apasiona o que me gustaría probar?
- ¿De cuanto tiempo a la semana dispongo?
- ¿Qué necesito para poder empezar?
- ¿Es posible de llevar a la práctica?
- ¿Qué pasos voy a seguir?

## MATERIALES UTILIZADOS

<b>EJERCICIO 1</b>	<b>Infografía</b>	Anexo 3
<b>EJERCICIO 2</b>	<b>Vídeo Martín Ciapponi</b>	<a href="#">Vídeo Youtube</a>
<b>EJERCICIO 3</b>	<b>Póster afición</b>	Anexo 4

## ACTIVIDAD 2

¿Quién soy yo?

[Padlet](#)

### TEORÍA

- Explicación de la Ventana de Johari
- Vídeo explicativo de las cuatro áreas

### EJERCICIOS

**EJERCICIO 1.** En este primer ejercicio, vamos a completar la primera ventana. Se trata de analizar tu área libre. Responde a las siguientes cuestiones planteadas sobre ti mismo/a:

1. ¿Qué cualidades te gustan de ti mismo/a? Enumera mínimo 3.
2. ¿Podrías decir 3 defectos que posees?
3. ¿Qué crees que gusta más de ti a los demás?
4. ¿Qué crees que gusta menos de ti a los demás?
5. ¿Cuáles son tus intereses o qué te gustaría probar?
6. ¿Cuál es tu mayor sueño?
7. ¿Cómo te ves el 10 años?
8. ¿Qué te gustaría mejorar de ti mismo/a?
9. ¿Por qué estas agradecido/a?
10. Si pudieses cambiar alguna cosa, ¿qué cambiarías?

**EJERCICIO 2.** En segundo lugar, vamos a pasar a analizar el área ciega de la ventana del autoconocimiento. Para completar esta parte pídele a tres compañeros/as, amigos/as o familiares que rellenen las siguientes cuestiones acerca de ti.

1. ¿Qué cualidades te gustan más de él/ella?
2. ¿En que aspectos podría mejorar?
3. ¿En qué situaciones reacciona mal o tiene mal carácter?
4. ¿Qué hace mejor él/ella que otras personas?
5. ¿Cómo le ves dentro de 10 años?
6. ¿Qué consejos le darías para lograr sus sueños?

**EJERCICIO 3.** En tercer lugar, completamos la tercera ventana llamada el área oculta. Para completar esta área es necesario que seas sincero/a y enumeres aquellas características o factores de tu personalidad que no quieres mostrar delante de los demás:

**EJERCICIO 4.** Finalmente, la ventana restante es la del área desconocida. Estos aspectos de ti mismo que no conoces ni tu ni los demás, los irás descubriendo a lo largo de tu vida gracias a las experiencias que vayas viviendo. Para ello, es importante que recuerdes siempre quien quieres ser y como quieres ser. Llegados a este punto, me gustaría que contesteis a las siguientes cuestiones:

1. ¿Te ha sorprendido alguna cosa que te han dicho en el área ciega?
2. ¿Qué aspectos de ti mismo te gustaría mejorar?
3. ¿Qué aspectos de ti mismo te gustaría potenciar?

### MATERIALES UTILIZADOS

<b>TEORÍA</b>	<b>Explicación</b>	<a href="#">Libro</a> La ventana de Johari por S. J. Fritzen
	<b>Vídeo Ventana Johari</b>	<a href="#">Vídeo Youtube</a>

### ACTIVIDAD 3

Mi plan de acción

[Padlet](#)

### EJERCICIOS

**EJERCICIO 1.** Realiza tu propio DAFO personal teniendo en cuenta la explicación teórica y los ejemplos vistos en clase. Para ayudarte, puedes utilizar la plantilla proporcionada o puedes ser creativo/a y hacerla a tu manera.

**EJERCICIO 2.** Una vez explicada en clase la importancia y las posibilidades de itinerarios formativos, sabrás lo importante que es reflexionar acerca de tu futuro y de la cantidad de caminos que existen. Por ello, es importante que reflexiones sobre las siguientes preguntas:

1. ¿Qué te gusta hacer? ¿Cuáles son tus fortalezas?



2. ¿A qué te gustaría dedicarte en un futuro?
3. ¿Te ves a ti mismo estudiando una carrera universitaria o te gustaría más dedicarte a algún oficio en concreto?
4. ¿De qué manera te gustaría contribuir en la sociedad?
5. ¿Qué necesitas para lograr tus objetivos?

Responde a las siguientes preguntas teniendo en cuenta que no hay preguntas correctas ni erróneas. Tu escribes tu futuro, elige uno que te haga sentir feliz.

**EJERCICIO 3.** Una vez has reflexionado acerca de tu futuro, realiza el siguiente test de orientación académica y personal.

Una vez realizado el test, ¿estás de acuerdo con los resultados? ¿te ha ayudado a tener las ideas un poco más claras? ¿qué camino formativo te gustaría seguir?

### MATERIALES UTILIZADOS

<b>EJERCICIO 1</b>	<b>Plantilla DAFO</b>	Anexo 5
<b>EJERCICIO 3</b>	<b>Test orientación académica</b>	<a href="#">Test orientación académica</a>

## ACTIVIDAD 4

**Si puedo soñarlo, puedo hacerlo**

[Padlet](#)

### EJERCICIOS

**EJERCICIO 1.** A partir de la actividad 3, márcate un plan donde contemples tus objetivos o metas a conseguir respecto a tu futuro académico y profesional. Recuerda que estos objetivos deben ser específicos, inspiradores y realistas.

Para ayudarte con tu plan, puedes contestar, entre otras, a las siguientes preguntas:

- ¿Qué quieres ser? ¿qué sueñas hacer?
- ¿Tengo claro a que quiero dedicarme?
- ¿Qué tipo de estudios necesito para alcanzar mis metas?
- ¿Qué habilidades o aficiones me gustaría desarrollar?
- ¿Qué aspectos de mi mismo me gustaría mejorar?

El formato de entrega es libre: puedes hacerlo en word, en un power point, en una cartulina (y luego le hacer una foto para subirlo)... a tu elección. Lo importante es que seas creativo y te marques unos objetivos inspiradores.

**EJERCICIO 2.** En este ejercicio tenéis que hacer, con las indicaciones y ejemplos vistos en clase, un videocurrículum. En el vídeo debéis incluir como mínimo los siguientes apartados:

- Presentación: nombre, edad, origen, curso actual, etc.
- Curso actual, idiomas, otros estudios o cursos que habéis hecho.
- Que hacéis en vuestro tiempo libre
- Aspectos que os gustan de vosotros/as mismos/as
- Cosas que se os dan bien
- A que queréis dedicaros en un futuro
- Objetivos que os marcáis para lograr vuestros sueños

Existen muchas formas de hacer videocurrículum (mediante un power point y narrando, hablando vosotros mismos, dibujandolo, etc). A continuación, tenéis como ejemplos los siguientes videocurrículums para que cojáis ideas.

Recordad ser muy creativos y venderos a vosotros mismos lo mejor posible. Tiempo del vídeo: de 2 a 3 minutos.

**EJERCICIO 3.** Una vez entregado el videocurrículum. Visionaremos todos los videos realizados en clase y valoraremos lo que nos gusta y que se puede mejorar de cada uno de ellos.

Para ello, es importante que dejes de lado quién es más amigo tuyo y quien menos. Estamos en clase para aprender y aconsejar a todos los compañeros por igual.

El objetivo de esta actividad consistirá en rellenar el cuadro facilitado para, al finalizar el vídeo darle feedback al compañero mediante la herramienta "felicitó, crítico, propongo".

### MATERIALES UTILIZADOS

<b>EJERCICIO 2</b>	<b>Ejemplos videocurrículum</b>	<a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a>
<b>EJERCICIO 3</b>	<b>Plantilla cuadro</b>	Anexo 6

#### 5.2.2 - Mapa 2: segundo trimestre

El Mapa 2, nivel intermedio, que corresponde al segundo trimestre, está compuesto por tres actividades dado que durante el segundo trimestre se imparten tres unidades didácticas.

**Padlet**

[Actividades Mapa 2](#)

Las **habilidades vinculadas con la marca personal** que conseguirá el alumnado con el desarrollo de estas actividades son las siguientes:

<b>Creatividad</b>	<b>Resolución de problemas</b>
<b>Pensamiento crítico</b>	<b>Poder de toma de decisión</b>

## Iniciativa emprendedora

A continuación, se procede a la descripción de las actividades 5 - 7, correspondientes al mapa 2 del segundo trimestre.

### ACTIVIDAD 5

#### Mi primer producto

[Padlet](#)

### EJERCICIOS

**EJERCICIO 1.** Como ya hemos visto en clase, la creatividad nos ayuda a generar ideas originales. La innovación ocurre cuando las ideas generadas tienen valor y son útiles para alguien. Como dijo Albert Einstein: “**la creatividad es la inteligencia divirtiéndose**”.

En este ejercicio, vamos a tratar de crear un nuevo producto. Para ello, necesitamos ser creativos y analizar las posibles necesidades existentes en la sociedad.

El objetivo es crear una nueva funcionalidad para una pinza de la ropa. Originalmente, este producto está pensado para sujetar la ropa mojada sin que se vuele por el viento. **¿Se te ocurren otros usos posibles?**

Hagamos una **lluvia de ideas** para ver que se nos ocurre entre todos. ¿Cómo puedes añadir tu idea?. Simplemente añade un comentario al ejercicio.

**EJERCICIO 2.** Una vez generadas las nuevas ideas de producto para la pinza de la ropa, debemos preguntarnos cual de las ideas aportadas tendrá un mayor éxito en el mercado. Para ello, **vota la idea que más te gusta** haciendo clic en el corazón ♥.

**EJERCICIO 3.** Después de la votación, el nuevo uso que más ha gustado para lanzar un producto es....

Atrévete ahora a diseñar un prototipo del producto y subir una foto del mismo. Recuerda ser original y creativo, puede ser un prototipo realizado con pinzas o un dibujo del mismo.

### MATERIALES UTILIZADOS

**EJERCICIO 1**

Cuadro lluvia de ideas

Anexo 7

### ACTIVIDAD 6

#### Mi pequeño Proyecto de Empresa

[Padlet](#)

### EJERCICIOS

**EJERCICIO 1.** El modelo CANVAS es una herramienta que nos ayuda a definir las ideas más importantes de nuestro negocio. Cuando se emprende un nuevo negocio es muy importante realizar este ejercicio para tener claros todos los factores que debemos tener en cuenta.

A continuación, visualiza el siguiente vídeo con la explicación de la herramienta.

**EJERCICIO 2.** A continuación, vamos a aplicar esta herramienta a nuestro producto hecho con pinzas de la ropa. Para ello, sigue los siguientes pasos:

1. Imprime o dibuja el cuadro facilitado.
2. Responde a todas las cuestiones de cada cuadro.
3. Envía tu modelo CANVAS para su corrección.

### MATERIALES UTILIZADOS

<b>EJERCICIO 1</b>	<b>Vídeo modelo CANVAS</b>	<a href="#">Vídeo Youtube</a>
<b>EJERCICIO 2</b>	<b>Cuadro CANVAS</b>	Anexo 8

## ACTIVIDAD 7

Promocionando mi producto

[Padlet](#)

### INSTRUCCIONES

La actividad 7 está compuesta por tres ejercicios. En primer lugar, y después de haber estudiado el Plan de Marketing en clase, deberás aplicarlo para nuestro producto. En segundo lugar, te propongo que te promociones el producto.

### EJERCICIOS

**EJERCICIO 1.** En este primer ejercicio, y después de haber estudiado en clase el Plan de Marketing, deberás cumplimentar para nuestro producto el plan proporcionado respondiendo a las preguntas planteadas.

**EJERCICIO 2.** Como ya sabes, promocionar el producto es una de las partes más importantes para que los productos se vendan con éxito. Visualiza los siguientes vídeos de ejemplos de promoción.

**EJERCICIO 3.** ¡Ahora te toca a ti! Promociona de alguna manera el producto. Graba un vídeo, haz de influencer, dibuja un anuncio para publicar en alguna red social... el único límite es un imaginación.

### MATERIALES UTILIZADOS

<b>EJERCICIO 1</b>	<b>Preguntas Plan de Marketing</b>	Anexo 9
	<b>Ejemplo 1: TV</b>	<a href="#">Vídeo Youtube</a>
<b>EJERCICIO 2</b>	<b>Ejemplo 2: radio</b>	<a href="#">Vídeo Youtube</a>
	<b>Ejemplo 3: influencer</b>	<a href="#">Promoción influencer</a>
	<b>Ejemplo 4: redes sociales</b>	Anexo 10

### 5.2.3 - Mapa 3: tercer trimestre

El Mapa 3, nivel avanzado, que corresponde al tercer trimestre, está compuesto por tres actividades y a que en este trimestre se imparten tres temas.

**Padlet**

[Actividades Mapa 3](#)

Las **habilidades vinculadas con la marca personal** que conseguirá el alumnado con el desarrollo de estas actividades son las siguientes:

<b>Empatía</b>	<b>Trabajo en equipo</b>
<b>Responsabilidad</b>	<b>Pensamiento crítico</b>
<b>Facultad resolutoria de problemas</b>	<b>Capacidad de toma de decisiones</b>

A continuación, se procede a la descripción de las actividades 8 - 10, correspondientes al mapa 3 del tercer trimestre.

## ACTIVIDAD 8

**Socialmente responsable**

[Padlet](#)

### EJERCICIOS

**EJERCICIO 1.** ¿Recuerdas por qué es importante que las empresas tengan en cuenta la Responsabilidad Social Corporativa? Visualiza el siguiente vídeo de repaso.

**EJERCICIO 2.** A continuación, elige tres empresas en las que tu familia y tu comprés habitualmente (supermercados, marcas de ropa, productos digitales...) y busca por internet o infórmate de las acciones que lleva a cabo respecto a su RSC.

**EJERCICIO 3.** Como personas, es importante hacer las cosas bien y actuar según una serie de valores y principios que sean buenos para uno mismo y para la sociedad. Por ello, es importante

que a nivel personal, a la hora de seguir desarrollando tu marca personal seas responsable socialmente dando ejemplo.

Rellena el cuadro facilitado respondiendo cómo puedes contribuir tú a crear una sociedad mejor.

## MATERIALES UTILIZADOS

EJERCICIO 1	La RSC en 1 minuto	<a href="#">Vídeo Youtube</a>
EJERCICIO 3	Mi Responsabilidad Social	Anexo 11

## ACTIVIDAD 9

Juntos es siempre mejor

[Padlet](#)

## EJERCICIOS

**EJERCICIO 1.** En este ejercicio vamos reflexionar sobre la importancia de trabajar en equipo. En la imagen facilitada, aparecen las razones principales.

Pero, los seres humanos nos caracterizamos por ser diferentes unos de otros. Cada uno tenemos una personalidad y una manera de actuar, lo cual hace que existan tantas marcas personales como personas hay en el mundo.

A la hora de trabajar en equipo, cada persona desarrolla y muestra sus potenciales. ¿Sabes cuál es tu rol dentro de un equipo?. Fíjate en el cuadro siguiente sobre los 9 roles de equipo según Belbin. ¿Qué rol de equipo crees que tienes? ¿Qué rol de equipo te gustaría tener y por qué?

**EJERCICIO 2.** En este ejercicio, os propongo que demos solución a los problemas planteados para los integrantes de un equipo de trabajo. Para hacer esta actividad, deberéis añadir un comentario en cada uno de los cuadros de texto que corresponden a cada problema planteado.

### Problemas:

1. Imaginad que vuestro equipo de trabajo se ha reunido para tomar trabajar en un proyecto conjunto, pero las reuniones se alargan, se hablan de cosas que no tienen nada que ver y nadie se toma en serio estas reuniones porque nunca llevan a nada. ¿Qué solución propones?
2. Imaginad que en vuestro equipo de trabajo hay dos personas que no se llevan bien. Siempre acaban discutiendo y es muy difícil trabajar sin que alguno de los dos se enfade. Nunca han hablado de solucionar su conflicto. ¿Qué solución propones?
3. Imaginad que en vuestro equipo de trabajo no hay comunicación. Cada miembro del grupo trabaja por su lado y siempre hay alguien que acaba haciendo todo el trabajo y miembros que no hacen nada. ¿Qué solución propones?

4. Imaginad que en vuestro equipo de trabajo no entendéis exactamente que tenéis que hacer. Sabéis cual es vuestra tarea pero al no entenderla del todo no estáis motivados para hacer un buen trabajo. ¿Qué solución propones?

**EJERCICIO 3.** Es momento para la reflexión. Lee los comentarios de tus compañeros para evaluar si la solución aportada por cada compañero resuelve el problema. **¿Qué solución es la que mejor resuelve el problema?** ¿Debería hacerse un "mix" de varias soluciones? ¿Cuál es tu opinión final para resolver el problema?

## MATERIALES UTILIZADOS

EJERCICIO 1	Trabajar en equipo	Anexo 12
	Tipos de roles	Anexo 13

## ACTIVIDAD 10

Pasemos a la acción

[Padlet](#)

## EJERCICIOS

### EJERCICIO 1. Los talleres

Durante esta jornada, es tradición la organización de diferentes tipos de talleres para que los alumnos del centro puedan participar según sus gustos e intereses. En primer lugar, vamos a realizar una lluvia de ideas con los talleres que os gustaría realizar.

Una vez hecha la lluvia de ideas, ¿con qué 6 talleres nos quedamos?. Para tomar esta decisión realizaremos un debate en clase y votaremos democráticamente.

Para aportar tus ideas, añade un comentario en el ejercicio.

### EJERCICIO 2. Los roles de equipo

Este ejercicio va a consistir en la asignación de personas para cada taller. Es importante que tengas en cuenta los tipos de rol estudiados para que el taller se lleve a cabo satisfactoriamente, por ello, escribe un comentario con el papel que te gustaría desempeñar. A continuación, tienes 3 tipos de roles diferentes que se necesitan, elige uno de ellos y explica porque te gustaría desempeñar ese papel:

- **Coordinador:** se ocupa de que los demás integrantes del taller realicen las tareas, de comprobar que se dispone del material suficiente para realizar las actividades en todo momento, y de buscar a algún profesor si surge algún imprevisto.
- **Especialista:** se ocupa de realizar e impartir las actividades de los talleres, de que los participantes entiendan y desarrollen la actividad con éxito y en caso de dudas acuden al coordinador del taller.

- **Asistente:** se ocupa de organizar a los participantes, de dar refuerzo al coordinador y especialista en lo que necesiten, y de participar en los talleres ayudando a aquellos participantes con más dificultades.

### EJERCICIO 3. Presupuesto

En esta parte de la actividad, y teniendo en cuenta la unidad didáctica que se está viendo en clase sobre el “Plan Financiero”, deberemos cumplimentar las celdas correspondientes del presupuesto de cada taller.

Para ello, es necesario que trabajéis los integrantes de cada taller en equipo y busquéis y os informéis del precio más conveniente de vuestros materiales.

Una vez recabada la información, cumplimentar vuestro cuadro en el excel compartido.

### EJERCICIO 4. Promoción

En el último ejercicio de esta actividad, deberéis pensar y llevar a la acción algún tipo de promoción de vuestro taller. Podéis crear un vídeo como influencers, dibujar un póster, hacer un audio para que suene en los altavoces, ¡lo que queráis!

Vuestras promociones serán publicadas en la página web y en las redes sociales del instituto.

¡No olvidéis ser muy creativos para lograr que vuestro taller tenga mucho éxito!

## MATERIALES UTILIZADOS

<b>EJERCICIO 2</b>	<b>Tipos de roles</b>	Anexo 14
<b>EJERCICIO 3</b>	<b>Presupuestos</b>	<a href="#">Excel</a>

### 5.3 - Evaluación

La evaluación, es una parte muy importante de la educación, ya que permite valorar y reflexionar sobre los resultados, desempeño y nivel de aprendizaje adquirido durante el proceso de aprendizaje. Según María A. Casanova (1998), “La evaluación aplicada a la enseñanza y el aprendizaje consiste en un proceso sistemático y riguroso de obtención de datos, incorporado al proceso educativo desde su comienzo, de manera que sea posible disponer de información continua y significativa para conocer la situación, formar juicios de valor con respecto a ella y tomar las decisiones adecuadas para proseguir la actividad educativa mejorándola progresivamente” (p.4).

Las herramientas de evaluación para la asignatura de IAEE, estarán basadas en los criterios de evaluación marcados por el currículo. Estos criterios de evaluación, se basan en unos resultados de aprendizaje que, cuando el resultado es



positivo, implica que se han adquirido las competencias básicas marcadas en el currículo.

En esta propuesta para la asignatura de IAEE, se va a valorar trimestralmente de la siguiente manera:

<b>70%</b>	Evaluación de contenidos teóricos y actividades propias de las unidades didácticas
<b>30%</b>	Evaluación de las actividades relacionadas con el desarrollo de la marca personal

Según Schmidt y Kaplan, es necesario combinar diferentes tipos de evaluación con el fin de brindar información más sustancial y útil (1971). Es por ello que, a través de estos dos porcentajes se pretende llevar a cabo una combinación de evaluación formativa y sumativa, donde, por una parte se valorará todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y por otra se llegará a un valor final tal y como se requiere en el modelo educativo actual.

Dado que este estudio se centra en el desarrollo de actividades que corresponden al desarrollo de la marca personal, vamos a centrarnos en los criterios y forma de evaluación de ese 30% de la nota.

Para evaluar dichas actividades pertenecientes al 30% de la nota, se va a utilizar como herramienta de evaluación la rúbrica, la cual pertenece al tipo de evaluación denominada formativa, centrada en los procesos de mejora y con una función orientadora, reguladora y motivadora.


Según Neus Sanmartí i Mercè Mas, “La rúbrica, bien utilizada, es un buen instrumento de evaluación que proporciona herramientas para aprender, ya que proporciona la información necesaria para que el alumno reconozca que sabe hacer bien y que le falta para continuar mejorando” (p. 41). Así pues, “la rúbrica es un instrumento de evaluación que cobra especial importancia para anticipar y planificar el trabajo, para revisarlo, para implicarse, y para tener claro que debe hacer el alumno para hacerlo bien” (p.42).

Lo que se pretende con este método de evaluación, es dar información personalizada al alumno, siempre desde un punto de vista positivo de retroalimentación, para que se sienta motivado y tenga interés por mejorar y lograr el objetivo final, que es, guiarle hacia el desarrollo de su marca personal.

A continuación, se procede a mostrar la rúbrica que se utilizará para evaluar cada actividad:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE REALIZACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE RESULTADOS		
	Sigue trabajando en ello, ¡puedes hacerlo!	Vas en la dirección correcta ¡Con esfuerzo lo conseguirás!	Estás haciendo un trabajo excelente. ¡Sigue así!
<b>Realización del ejercicio</b>	Ha entregado el ejercicio pero se ha dejado tres o más apartados sin contestar	Ha desarrollado correctamente el ejercicio pero hay uno o dos apartados que no se han contestado	Realiza el ejercicio contestando a todos los apartados que se proponen
<b>Reflexión</b>	No razona las ideas y parece que el objetivo de la actividad no ha quedado claro del todo	Argumenta las ideas y demuestra que ha comprendido el objetivo de la actividad pero de manera escueta	Argumenta, razona y concluye las ideas y demuestra que ha comprendido el objetivo de la actividad
<b>Aplicación de los contenidos teóricos</b>	No hace uso de los contenidos teóricos explicados en clase para el desarrollo del ejercicio	Introduce algún aspecto teórico explicado en clase para dar respuesta a los ejercicios	Aplica todos los contenidos teóricos explicados en clase que se aplican al ejercicio
<b>Originalidad y creatividad</b>	El trabajo muestra ideas muy comunes y poco arriesgadas. Podría dejar volar la imaginación algo más	El trabajo muestra alguna idea novedosa y llamativa, y el resultado final es algo más creativo que lo que se presenta habitualmente	Se deja volar la imaginación y propone al menos 2 ideas originales, más arriesgadas y menos comunes a las respuestas habituales

Así pues, cada vez que un alumno finalice una actividad, se procederá a su corrección y se le dará feedback a través de la siguiente ficha:



## PROGRESO HACIA TU ÉXITO PERSONAL

<b>Nº DE ACTIVIDAD</b>	
<b>TE FELICITO POR...</b>	

<b>¿CÓMO PUEDES MEJORAR?</b>			
<b>COMENTARIO FINAL</b>	<b>Sigue trabajando en ello. ¡Puedes hacerlo!</b>	<b>Vas en buena dirección. ¡Con esfuerzo lo conseguirás!</b>	<b>Estás haciendo un trabajo excelente. ¡Sigue así!</b>

Dado que al final del trimestre se requiere una valoración numérica para el alumnado, los criterios que se tendrán en cuenta para valorar numéricamente cada actividad serán los siguientes:

<b>Sigue trabajando en ello. ¡Puedes hacerlo!</b>	<b>Vas en buena dirección. ¡Con esfuerzo lo conseguirás!</b>	<b>Estás haciendo un trabajo excelente. ¡Sigue así!</b>
<b>10%</b> [1 punto]	<b>20%</b> [2 puntos]	<b>30%</b> [3 puntos]

## **6 - POSIBLES PROBLEMAS Y BENEFICIOS ESPERADOS**

Inicialmente, dada los bajos niveles que los estudiantes muestran en relación con una actitud emprendedora, este proyecto pretende contribuir a la mejora de los mismos a través de actividades que desarrollen la marca personal. Este proyecto fue pensado para su aplicación práctica durante las prácticas formativas del máster de profesorado, pero la suspensión de las clases, dio lugar a la imposibilidad de llevarlo a cabo a la práctica.

Un aspecto positivo de la suspensión de las clases, es que se observó la carencia de destrezas en competencia digital de los alumnos, lo cual dio lugar a la necesidad de introducir las TIC en el aula.

Así pues, se procedió a realizar un cambio en el estudio del proyecto: desarrollar la marca personal entre los alumnos de 3º de ESO de la asignatura IAEE a través de herramientas digitales.

Por ello, tal como se ha venido diciendo, el nuevo enfoque del estudio, pensado para una posible aplicación en el curso 2020-2021, contempla la división de la asignatura de IAEE en dos bloques, por una parte un 70% de la asignatura será llevada a cabo tal y como se venía haciendo, a través de manuales, actividades, casos, trabajos, etc., mientras que en el 30% restante se dedicará al desarrollo de la marca personal a través de actividades realizadas con herramientas digitales.

A falta de una aplicación práctica, es necesario prever los posibles problemas que pueden surgir para, en un futuro, adelantarnos a ellos y dar solución rápidamente. Por otro lado, es necesario contemplar también los beneficios esperados en su aplicación, los cuales deberán ser demostrados en un estudio posterior cuando se lleven a cabo.

### **6.1 - Posibles problemas**

Los problemas previstos o los obstáculos más probables con los que nos podemos encontrar son los siguientes:

#### **Falta de herramientas digitales**

- Si las actividades son realizadas por el alumnado en sus casas, nos podemos encontrar con alumnos que no dispongan de los recursos tecnológicos necesarios para su realización.
- Si las actividades son realizadas durante algunas de las horas de la asignatura de IAEE, nos podemos encontrar con problemas a la hora de reservar aulas de informática, ya que normalmente están muy solicitadas y no siempre es posible disponer de ellas.

Para dar solución a este obstáculo, mi propuesta es que los alumnos puedan realizar las actividades en algunas horas de clase (en las que se pueda disponer del aula de informática) y que puedan continuar con la realización de las mismas en casa.

Para aquellos alumnos que no dispongan de recursos y no les de tiempo terminar las actividades en las horas dedicadas en clase, podrán terminarlo en la biblioteca del centro, ya que esta cuenta con ordenadores que pueden ser usados con tal fin.

Por otra parte, si surge la imposibilidad de utilizar las aulas de informática, se recurrirá al BYOD “Bring your own device”, que consiste en que los alumnos traigan su propio dispositivo al aula. De esta manera, aquellos alumnos que dispongan de dispositivos estarían cubiertos mientras que para los alumnos que no dispongan de ellos se utilizarían recursos del centro.

### **Dificultad en la comprensión de las actividades**

- Alumnos que no comprenden las instrucciones de las actividades.
- Alumnos que no entienden la relación entre el bloque teórico y el desarrollo de la marca personal.
- Alumnos con otras dificultades de comprensión.

Para dar solución a estos obstáculos se dedicarán siempre los últimos 10 minutos de las sesiones de IAEE a la resolución de dudas grupales o particulares con ejemplos prácticos para una mejor comprensión.

Por otro lado, para aquellos alumnos que tengan otros problemas de comprensión particulares, se procederá a adaptar las actividades a sus necesidades particulares. Como cada alumno es distinto y tiene unas necesidades, los docentes debemos adaptarnos a ellas y dar solución para que la totalidad el alumnado aprenda y desarrolle, en este caso, su marca personal.

### **Falta de interés por parte de los alumnos**

- Desmotivación
- Falta de interés por el desarrollo de la marca personal
- Falta de iniciativa

Para dar solución a estos problemas:

- Se explicará a los alumnos que se espera de ellos para que tengan presente el objetivo principal.
- Se tratará los errores como algo positivo necesario para evolucionar
- Se les escuchará para entender sus motivaciones e intereses y actuar en base a ello .

- ❑ Se les dejará tomar algún tipo de decisión en la asignatura para empoderarlos, como por ejemplo: posibilidad de trabajo final o examen, posibilidad de realización de alguna de las actividades en grupo, u otras decisiones según sean las necesidades concretas del alumno.
- ❑ Se nombrará responsables rotativos para tomar decisiones respecto al grupo.

## 6.2 - Beneficios esperados

El beneficio principal del estudio coincide con el objetivo esencial del mismo: desarrollar la **actitud emprendedora** a través de **marca personal** del alumnado de 3º de ESO. Pero gracias a este desarrollo personal a través de herramientas TIC, se espera la mejora de:

La competencia digital	La aceptación personal
El autoconocimiento personal	La resolución de problemas
La capacidad creativa	La actitud emprendedora
La autonomía personal	El pensamiento crítico
La capacidad de toma de decisiones	La capacidad de buscar, juzgar y seleccionar información
La motivación	La empatía
La iniciativa personal y grupal	El trabajo en equipo

Para ello, una vez llevado a la práctica, será necesario un diario destinado a realizar las anotaciones de los comportamientos observados y la definición de indicadores clave para la valoración posterior de la efectividad de estos beneficios. Además estos instrumentos para la obtención de datos, será de gran utilidad realizar cuestionarios a los alumnos, por ejemplo, a través de la plataforma de google forms, para medir el desarrollo de la actitud emprendedora y conocer de primera mano la opinión e impresión del alumnado.

Finalmente, en su aplicación será necesaria la continua reflexión, autocrítica y actitud de mejora para lograr dichos beneficios.

## **7- CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL**

Una vez estudiado el marco teórico de la marca personal y la actitud emprendedora, desarrollado actividades para potenciar la marca personal a través de herramientas digitales, y proceder a la valoración de los posibles problemas y beneficios esperados, se procede a reflexionar sobre las conclusiones del proyecto realizado.

En primer lugar, destacar que la suspensión de las clases debido a la expansión del Coronavirus ha sido un punto de inflexión en el proyecto, un reto al que ha requerido la adaptación del proyecto al nuevo escenario. El gran aprendizaje en este aspecto es que todo docente debe ser capaz de adaptarse a las nuevas situaciones que se le presenten, ya sea en el aula, a las necesidades particulares de cada alumno, o como en este caso, a la realidad del mundo y la sociedad.

En segundo lugar, considero que, después de haber estudiado el tema en profundidad, el desarrollo de la marca personal no es una tarea fácil y debe tenerse en cuenta que este proceso requiere mucha reflexión y trabajo personal. Aún así, es importante que este proceso de desarrollo empiece cuanto antes y en el caso de estudio con alumnos de 3º de ESO, es un momento ideal para empezar, ya que pronto se enfrentarán a decisiones cruciales que afectarán a su vida personal y profesional.

Lo que se pretende en este estudio es favorecer el despertar de la marca personal y acompañarles en los primeros pasos de su desarrollo, pero son solo ellos quien a nivel personal pueden desarrollar una buena marca personal a lo largo de su vida. Es aquí donde el docente debe enfatizar en el alumnado la importancia de la actitud emprendedora y su relación directa con la empleabilidad, aumentando así su potencial como futuro profesional.

En tercer y último lugar, recalcar que el docente es un claro ejemplo para el estudiante dentro del aula. Para poder motivar a los alumnos es necesario que el docente esté motivado en primer lugar. Del mismo modo, para incentivar el desarrollo de la marca personal es necesario que el docente desarrolle la suya propia y aplique los conocimientos que intenta transmitir siempre desde la autocrítica y mejora continua. Este desarrollo de la marca personal del docente será muy beneficioso como ejercicio de mejora profesional, de autoestima y seguridad, y de su propio bienestar, y ayudará sin duda, a gestionar sus propósitos para convertirlos en acciones que le beneficien tanto a nivel personal como a sus alumnos.

## 8 - BIBLIOGRAFÍA

- Alanya Reque, S. B. (2012). Habilidades sociales y actitud emprendedora en estudiantes del quinto de secundaria de una institución educativa del distrito del Callao. Disponible en: [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1080/1/2012\\_Alanya\\_Habilidades-sociales-y-actitud-emprendedora-en-estudiantes-del-quinto-de-secundaria-de-una-institucion-educativa-del-distrito-del-Callao.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1080/1/2012_Alanya_Habilidades-sociales-y-actitud-emprendedora-en-estudiantes-del-quinto-de-secundaria-de-una-institucion-educativa-del-distrito-del-Callao.pdf) [Consultado el 07 de febrero de 2020].
- Álvarez, C., & Urbano, D. (2011). Una década de investigación basada en el gem: Logros y retos (a decade of gem research: Achievements and challenges). Academia Revista Latinoamericana de Administración, (46), 16-37. Disponible en: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1801167](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1801167). [Consultado el 21 de abril de 2020].
- American Academy of Pediatrics (2019). “Etapas de la adolescencia”. Disponible en: <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/teen/Paginas/Stages-of-Adolescence.aspx> [Consultado el 03 de febrero de 2020].
- Esparcia González, A. J. (2018). “La desmotivación escolar”. Disponible en: <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-desmotivacion-escolar/> [Consultado el 20 de enero de 2020].
- Aulaplaneta (2015). “7 ventajas del aprendizaje basado en proyectos”. Disponible en: <https://www.aulaplaneta.com/2015/02/25/recursos-tic/siete-ventajas-del-aprendizaje-basado-en-proyectos/>. [Consultado el 27 de febrero de 2020].
- Belbin (2017). “Fortalezas y debilidades de los 9 roles de Belbin” disponible en: <https://www.belbin.es/roles-de-equipo/> [Consultado el 7 de abril de 2020].
- Restrepo Gómez, B. para Pedagogía Universitaria (2020). “Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria”. Disponible en: [http://scholar.google.es/scholar\\_url?url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2040741.pdf&hl=es&sa=X&scisig=AAGBfm28qwzsC5Q172mLkEozFfyVHg-MVQ&nossl=1&oi=scholarr](http://scholar.google.es/scholar_url?url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2040741.pdf&hl=es&sa=X&scisig=AAGBfm28qwzsC5Q172mLkEozFfyVHg-MVQ&nossl=1&oi=scholarr). [Consultado el 27 de febrero de 2020].
- López, B. (2019). “Qué es eso de la marca personal?”. Disponible en: <https://www.ciudadano2cero.com/que-es-la-marca-personal/> [Consultado el 30 de enero de 2020].



- Betoret, F. D., & Abellán, L. (2017). Guía práctica para mejorar la motivación del alumnado de educación secundaria y formación profesional. Universidad Jaime I.
- Blog de robótica educativa (2020). “10 beneficios de la gamificación en el aula”. Disponible en: <https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/>. [Consultado el 22 de febrero de 2020].
- Blog Innova Educación (2020). “6 metodologías de aprendizaje activo para la educación del siglo XXI”. Disponible en: <https://blog.innovaeducacion.es/6-metodologias-aprendizaje-activo-la-educacion-del-siglo-xxi/>. [Consultado el 18 de febrero de 2020].
- Books.Google “La Ventana de Johari, ejercicios de dinámicas de grupo, de relaciones humanas y de sensibilización”. Ed: SAL TERRAE. Disponible en: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=TbW6mNlxEvwC&oi=fnd&pg=PA7&dq=la+ventana+de+johari&ots=-RS6CqwhhX&sig=Zk1bNpxh6NyUUP3P60YF8vBC3cQ#v=onepage&q=la%20ventana%20de%20johari&f=false> [Consultado el 3 de abril de 2020].
- Boston, C. (2002). The concept of formative assessment. Practical Assessment, Research, and Evaluation, 8(1), 9. Disponible en: [https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1118&context=pa\\_re](https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1118&context=pa_re). [Consultado el 14 de mayo de 2020].
- Casanova, M. A. (1998). Evaluación: Concepto, tipología y objetivos. La evaluación educativa. Escuela básica, 1, 67-102. Disponible en: [https://cursa.ihmc.us/rid=1303160302515\\_965178929\\_26374/EvaluacionConceptoTipologia\\_Y\\_Objeti.pdf](https://cursa.ihmc.us/rid=1303160302515_965178929_26374/EvaluacionConceptoTipologia_Y_Objeti.pdf). [Consultado el 19 de mayo de 2020].
- Clark, I. (2012). Formative assessment: Assessment is for self-regulated learning. Educational Psychology Review, 24(2), 205-249. Disponible en: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-011-9191-6>. [Consultado el 14 de mayo de 2020].
- CEICE GVA (2020). Currículo Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial. Disponible en: <http://www.ceice.gva.es/documents/162640733/162655315/I.A.+Empr.+y+Empresarial+%28PDF%29/6c3d22a1-4d4c-4370-bc2f-d492b57220dd>. [Consultado el 01 de marzo de 2020].
- Conselleria y Educación (2020). “Plan Mulan. Disponible en: <http://www.ceice.gva.es/documents/161634256/169711453/Plan+MULAN+cast/4f31c48e-411a-44d4-a2ac-4d70e41b9d3d> [Consultado el 18 de abril 2020].

- Crearmas - Más empresa (2018). “Actitud emprendedora”. Disponible en: <https://www.crearmas.com/wp-content/uploads/2019/01/actitud-emprendedor-a.pdf> [Consultado el 05 de febrero de 2020].
- Educación 3.0 (2015). “5 pasos para gamificar tu aula”. Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/5-pasos-para-gamificar-tu-aula/>. [Consultado el 24 de febrero de 2020].
- Educaweb (2017). “La importancia de la formación continua a los docentes” por Cristina Castro, directora de formación del C. E. Adams. Disponible en: <https://www.educaweb.com/noticia/2007/09/24/importancia-formacion-continua-docentes-2525/> [Consultado el 15 de abril de 2020].
- Rodríguez, E. M (2018). “Diferencias entre la motivación intrínseca y extrínseca”. Disponible en: <https://lamenteesmaravillosa.com/diferencias-entre-la-motivacion-intrinseca-y-extrinseca/> [Consultado el 26 de enero de 2020].
- Florida Universitaria (2019). “Profesionales Beta: la nueva generación del 2030”. Disponible en: <https://www.floridauniversitaria.es/es-ES/noticias/Paginas/profesionales-beta-la-nueva-generacion-del-2030.aspx> [Consultado el 08 de febrero de 2020].
- García Bacete, F. J., & Doménech Betoret, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. Disponible en: <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/158952> [Consultado el 23 de enero de 2020].
- Gobierno de Canarias (2020). “Kit de pedagogía y TIC. Aprendizaje Cooperativo”. Disponible en: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-cooperativo/>. [Consultado el 27 de marzo de 2020].
- Huertas, J. A. (1997). Motivación. Querer aprender. Buenos Aires: Aique. Disponible en: [http://mateandoconlaciencia.zonalibre.org/TA\\_Huertas\\_Unidad\\_4.pdf](http://mateandoconlaciencia.zonalibre.org/TA_Huertas_Unidad_4.pdf) [Consultado el 26 de enero de 2020].
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (1998). Cooperative learning returns to college what evidence is there that it works?. Change: the magazine of higher learning, 30(4), 26-35. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/234568124\\_Active\\_Learning\\_Cooperation\\_in\\_the\\_College\\_Classroom](https://www.researchgate.net/publication/234568124_Active_Learning_Cooperation_in_the_College_Classroom) [Consultado el 16 de febrero de 2020].

- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Disponible en: <https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/EI%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>. [Consultado el 24 de febrero de 2020].
- Loveless, A., & Williamson, B. (2017). Nuevas identidades de aprendizaje en la era digital. Creatividad. Educación. Tecnología. Sociedad. Ministerio de Educación. Disponible en: [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VIsIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=era+digital+y+educacion&ots=pL37tYnMkP&sig=QR5Sc2qbW319IRtQ\\_oMSAlrhJ4E#v=onepage&q=era%20digital%20y%20educacion&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VIsIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=era+digital+y+educacion&ots=pL37tYnMkP&sig=QR5Sc2qbW319IRtQ_oMSAlrhJ4E#v=onepage&q=era%20digital%20y%20educacion&f=false) [Consultado el 13 de abril 2020].
- March, A. F. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*, 24, 35-56. Disponible en: <https://revistas.um.es/educatio/article/view/152/135> [Consultado el 16 de febrero de 2020].
- Domingo, M. y Ramón, P. (2011) para Dialnet plus. “Aulas 2.0 y uso de las TIC en la práctica docente”. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3734127> [Consultado el 29 de marzo de 2020].
- Garrido, M. P. (2015). “Escuela Nueva vs Escuela Tradicional”. Disponible en: <https://redsocal.rededuca.net/escuela-nueva-vs-escuela-tradicional> [Consultado el 13 de febrero de 2020].
- Martínez, J. F. (2013). Combinación de mediciones de la práctica y el desempeño docente: consideraciones técnicas y conceptuales para la evaluación docente. *Pensamiento Educativo*, 50(1). Disponible en: <https://pensamientoeducativo.uc.cl/files/journals/2/articles/528/public/528-1467-1-PB.pdf>. [Consultado el 19 de mayo de 2020].
- Masi, S. D. (2013). Factores determinantes de la actitud emprendedora investigativa en científicos del Paraguay. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad-CTS*, 8(23), 67-87. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/924/92427464005.pdf>. [Consultado el 24 de enero de 2020].
- Mora, J. G. (2004). La necesidad del cambio educativo para la sociedad del conocimiento. *Revista Iberoamericana de educación*, 35(1), 13-37. Disponible en: <https://core.ac.uk/reader/41561300> [Consultado el 16 de febrero de 2020].

- Morales Bueno, P., & Landa Fitzgerald, V. (2004). Aprendizaje basado en problemas. Disponible en: <http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/574/Aprendizaje%20basado%20en%20problemas.pdf?sequence=1&isAllo>. [Consultado el 26 de febrero de 2020].
- Ontoria Peña, A. (2004). Aprendizaje centrado en el alumno (ACA). Nueva mentalidad docente en la convergencia europea. Disponible en: <https://helvia.uco.es/handle/10396/19524> [Consultado el 02 de febrero de 2020].
- Ortega, A. P. (2008). Marca Personal: Cómo convertirse en la opción preferente. Esic.. Disponible en: [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=u6qMCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=andres+perez+ortega+la+marca+personal&ots=S\\_\\_11v6a-g&sig=6s5vR9XG-TsfN\\_pOrKaDq38bW5g#v=snippet&q=andres%20perez%20ortega%20la%20marca%20personal%20identificar%20y%20comunicar&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=u6qMCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=andres+perez+ortega+la+marca+personal&ots=S__11v6a-g&sig=6s5vR9XG-TsfN_pOrKaDq38bW5g#v=snippet&q=andres%20perez%20ortega%20la%20marca%20personal%20identificar%20y%20comunicar&f=false) [Consultado el 30 de enero de 2020].
- Proyecto GEM. “Proyectos - Emprendimiento universitario”. Disponible en: <https://www.gem-spain.com/proyectos/> [Consultado el 21 de abril de 2020].
- Rampersad, H. (2009). Tu marca personal (Vol. 1). LID Editorial. Disponible en: [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6BWgAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=motivaci%C3%B3n+y+marca+personal&ots=Mkvp1\\_r57Q&sig=OugVFNHrj\\_FpnaNqfakGLWN1qNE#v=onepage&q=motivaci%C3%B3n%20y%20marca%20personal&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6BWgAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=motivaci%C3%B3n+y+marca+personal&ots=Mkvp1_r57Q&sig=OugVFNHrj_FpnaNqfakGLWN1qNE#v=onepage&q=motivaci%C3%B3n%20y%20marca%20personal&f=false) [Consultado el 05 de febrero de 2020].
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la ESO y del Bachillerato. Disponible en: <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf> [Consultado el 08 de febrero de 2020].
- Refineriaweb (2017). “La tecnología en la educación. Las necesidades del mañana”. Disponible en: <https://www.refineriaweb.com/not/351/la-tecnologia-en-la-educacion-las-necesidades-del-manana/>. [Consultado el 23 de marzo de 2020].
- Reigeluth, Ch. (2000). “Capítulo 10: el diseño de entornos constructivistas de aprendizaje” del libro “Diseño de la instrucción: teorías y modelos”. Editorial Santillana. Disponible en: <http://files.estrategias2010.webnode.es/200000077-893d88a37c/Dise%C3%B1o%20de%20entornos%20constructivista%20de%20aprendizaje%20U%20III.pdf> [Consultado el 16 de febrero de 2020].

- Rosasensat.org (2016). “Avaluar per aprendre”. Disponible en: [https://www.rosasensat.org/magazines/perspectiva-escolar/390/pe\\_390.pdf](https://www.rosasensat.org/magazines/perspectiva-escolar/390/pe_390.pdf) [Consultado el 21 de abril de 2020].
- Ryan, R., & Deci, E. L. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. Disponible en: [https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000\\_RyanDeci\\_Spanish\\_AmPsych.pdf](https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_Spanish_AmPsych.pdf) [Consultado el 26 de enero de 2020].
- Sanmartí, N., & Mas, M. (2016). Les rúbriques per a una avaluació plantejada com a aprenentatge. *Perspectiva escolar*, (390), 37-41. Disponible en: <https://www.rosasensat.org/revista/avaluar-per-aprendre/> [Consultado el 13 de mayo de 2020].
- Sobrado Fernández, L., & Fernández Rey, E. (2010). Competencias emprendedoras y desarrollo del espíritu empresarial en los centros educativos. Disponible en: <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:EducacionXXI-2010-13-1-5010/Documento.pdf> [Consultado el 01 de mayo de 2020].
- Tapia, J. A. (1998). *Motivar para el aprendizaje*. Edebé. Disponible en: [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/6TA\\_Ta\\_Unidad\\_4.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/6TA_Ta_Unidad_4.pdf) [Consultado el 26 de enero de 2020].
- The flipped classroom (2020). “¿Qué es flipped classroom?”. Disponible en: <https://www.theflippedclassroom.es/what-is-innovacion-educativa/>. [Consultado el 20 de febrero de 2020].
- Turón J. (2018). “Diferencias entre la Educación Tradicional y la Basada en Competencias”. Disponible en: <https://www.javiertouron.es/educacion-tradicional-y-basada-en-competencias/> [Consultado el 13 de febrero de 2020].
- Unir Revista (2018). “Metodologías activas en el aula o la intersección de la Taxonomía de Bloom y la Pirámide de Aprendizaje”. Disponible en: <https://www.unir.net/educacion/revista/noticias/metodologias-activas-en-el-aula-o-la-interseccion-de-la-taxonomia-de-bloom-y-la-piramide-de-aprendizaje/549203615099/> [Consultado el 15 de febrero de 2020].
- Universidad del País Vasco (2020). “Metodologías activas de la enseñanza”. Disponible en: <https://www.ehu.eus/es/web/sae-helaz/eragin-irakaskuntza-metodologia-aktiboa> [Consultado el 16 de febrero de 2020].

- Universidad Politécnica de Catalunya (2020). “Investigación e Innovación en Metodologías de Aprendizaje. ¿Qué es el Aprendizaje Cooperativo?. Disponible en: <https://www.upc.edu/rima/es/grupos/giac-grupo-de-interes-en-aprendizaje-cooperativo/bfque-es-aprendizaje-cooperativo>. [Consultado el 27 de marzo de 2020].
- Web Tesor de recursos. “Rúbricas”. Disponible en: <https://www.tresorderecursos.com/instruments-criteris-rubriques> [Consultado el 21 de abril de 2020].

### **Videos**

- “Inteligencias múltiples - Entrevista de Eduard Punset a Howard Gardner (2016)”. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=OPaKQ7MF\\_RU](https://www.youtube.com/watch?v=OPaKQ7MF_RU) [Consultado el 15 de febrero de 2020].

## 9 - ANEXOS

### ❑ Anexo 1. Currículum IAEE

<b>IAEE</b> <b>Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial</b>	
<b>Objetivos</b>	Mediante esta materia el alumnado mejora su capacidad para desarrollar el espíritu emprendedor y la <b>iniciativa empresarial</b> trabajando competencias como la creatividad, la innovación, la iniciativa, el trabajo en equipo; a la vez que se adentra en el conocimiento de la dinámica empresarial mediante el desarrollo de un proyecto de empresa.
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>❑ Bloque 1. Desarrolla el concepto de <b>autonomía personal</b> enfocado hacia la iniciativa emprendedora y la innovación, dedicando una especial atención a la carrera profesional.</li><li>❑ Bloque 2. Introduce la herramienta del <b>plan de empresa</b> como instrumento catalizador de una idea de negocio.</li><li>❑ Bloque 3. El alumno profundizará en un aspecto fundamental del plan de empresa como lo es el <b>plan económico-financiero</b>..</li></ul> <p>Entre los contenidos que se desarrollan se incide en el <b>autoconocimiento</b> y la <b>toma de decisiones vocacional</b>, el concepto de emprendedor y sus características y funciones principales, además de los pasos a seguir para crear un negocio propio o contribuir a la innovación dentro de una organización.</p>
<b>Competencias clave</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>❑ <b>Competencia sentido de iniciativa emprendedora y empresarial</b>, tratando de que el alumno conozca y valore de forma crítica sus capacidades y sus limitaciones; desarrolle, planifique y evalúe proyectos, tome decisiones, todo ello mediante el trabajo cooperativo.</li><li>❑ <b>Competencia social y cívica</b> dada la gran interacción de esta materia con el mundo físico.</li><li>❑ <b>Competencia digital</b> de manera transversal mediante el recurso continuo al uso de instrumentos informáticos y a la búsqueda de información en Internet.</li><li>❑ <b>Competencia en comunicación lingüística</b> haciendo uso del lenguaje científico técnico propio de esta materia,.</li><li>❑ <b>Competencia para aprender a aprender</b> al tener que realizar tareas donde el alumnado aprende a buscar y seleccionar información, a resolver problemas y a planificar proyectos.</li></ul>



### Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación están redactados como resultados de aprendizaje e incluyen procesos de diferente complejidad, contenidos de diferente tipo y contextos de realización adecuados a la naturaleza de la ejecución de los aprendizajes que evidencian, con el objeto de posibilitar su observación y evaluación en contextos reales. Se han secuenciado los contenidos y los criterios de evaluación de forma que el proceso de evaluación permita el uso de diversos procedimientos e instrumentos de evaluación. Se hace imprescindible la realización de un proyecto de empresa como resultado principal a evaluar, pudiendo hacer uso para ello de rúbricas u otros instrumentos de evaluación.

Fuente: ceice.gva.es

### ❑ Anexo 2. Mapas



Fuente: elaboración propia

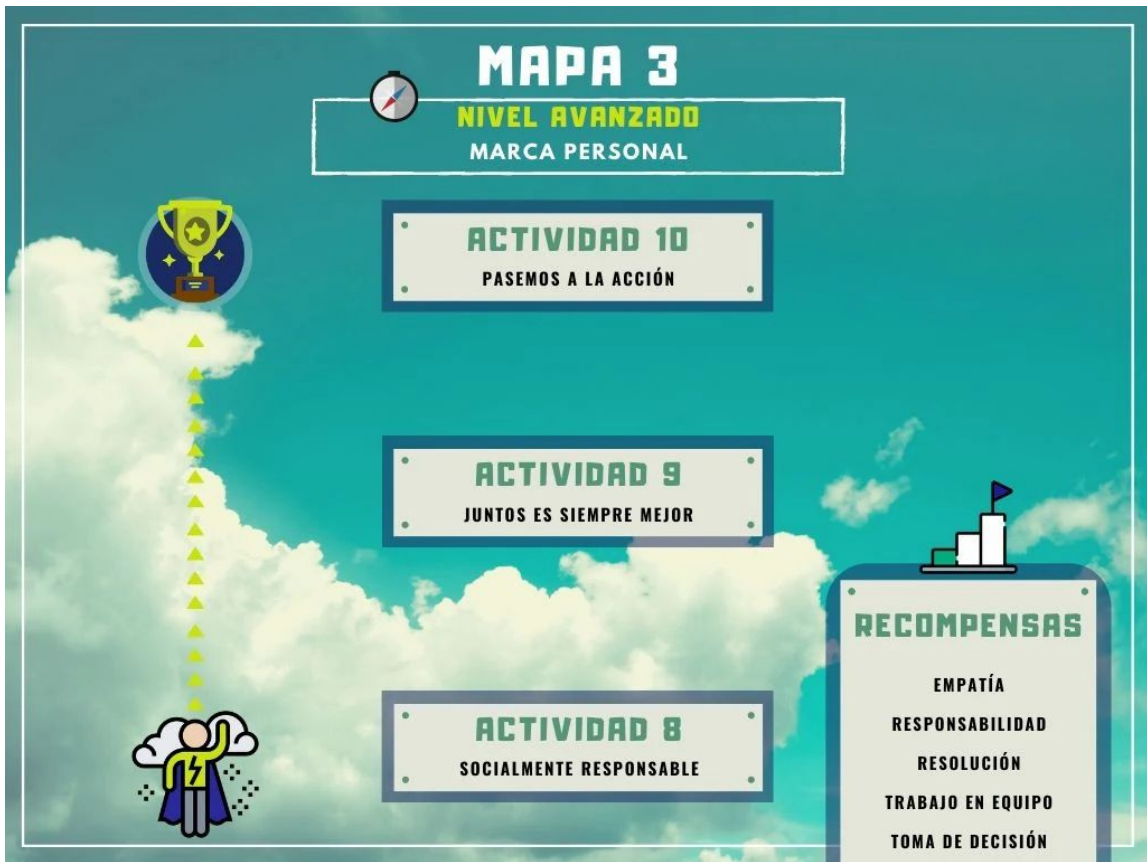




Fuente: elaboración propia



Fuente: elaboración propia



Fuente: elaboración propia

❑ **Anexo 3. Infografía** (Actividad 1, ejercicio 1)



Fuente: elaboración propia

❑ Anexo 4. Póster nueva afición (Actividad 1, ejercicio 3)

EJERCICIO 2

**VIABILIDAD DE TU AFICIÓN**

¿QUÉ ME APASIONA O QUÉ ME GUSTARÍA PROBAR?

¿DE CUANTO TIEMPO A LA SEMANA DISPONGO?

¿QUÉ NECESITO PARA PODER EMPEZARLA?

¿ES POSIBLE DE LLEVARLA A LA PRÁCTICA?

¿QUÉ PASOS VOY A SEGUIR?

BASADO EN LA VIABILIDAD MI NUEVA AFICIÓN SERÁ:



Fuente: elaboración propia

❑ Anexo 5. Plantilla DAFO (Actividad 3, ejercicio 1)

## MI DAFO PERSONAL

### ANÁLISIS INTERNO

#### FORTALEZAS

¿Qué se me da bien?  
¿Qué me diferencia de los demás?  
¿Cuales son mis cualidades?



#### DEBILIDADES

¿En que podría mejorar?  
¿Qué me impide lograr mis metas?  
¿Qué aspectos debería cambiar?

### ANÁLISIS EXTERNO

#### OPORTUNIDADES

¿Cuales son mis objetivos?  
¿Con qué puedo lograr mis metas?  
¿Con qué recursos cuento?



#### AMENAZAS

¿Qué factores externos me afectan?  
¿Qué está fuera de mi control?  
¿Qué recursos me faltan?


“  
El secreto del éxito no radica en fortalecer nuestras debilidades, sino en potenciar nuestras fortalezas  
DAVID FISCHMAN

Fuente: elaboración propia

❑ Anexo 6. Cuadro “Felicito, critico propongo (Actividad 4, ejercicio 3)


## EJERCICIO 3


VALORA EL TRABAJO DE TUS COMPAÑEROS



### FELICITO


Aspectos que te han gustado de su videocurrículum






### CRITICO


Aspectos que pueden mejorarse o que no se han incluido





### PROPONGO

Ideas o consejos para ayudarle a mejorar su presentación



**“SOLO CUANDO DESCUBRES QUE PERCEPCIÓN SE TIENE DE TU DESEMPEÑO PUEDES AJUSTAR LO QUE NO FUNCIONA PARA MEJORAR TUS RESULTADOS”**

Mariela Dabbah

Fuente: elaboración propia

❑ Anexo 7. Lluvia de ideas (Actividad 5, ejercicio 1)



Originalmente, las pinzas de la ropa están pensadas para sujetar la ropa mojada sin que se vuele por el viento, pero...



¿se te ocurren otros usos posibles?

**AÑADE UN COMENTARIO CON UN NUEVO USO PARA LAS PINZAS DE LA ROPA QUE NINGUNO DE TUS COMPAÑEROS HAYA DICHO PREVIAMENTE**



Fuente: elaboración propia

#### ❑ Anexo 8. Cuadro Modelo CANVAS (Actividad 6, ejercicio 2)



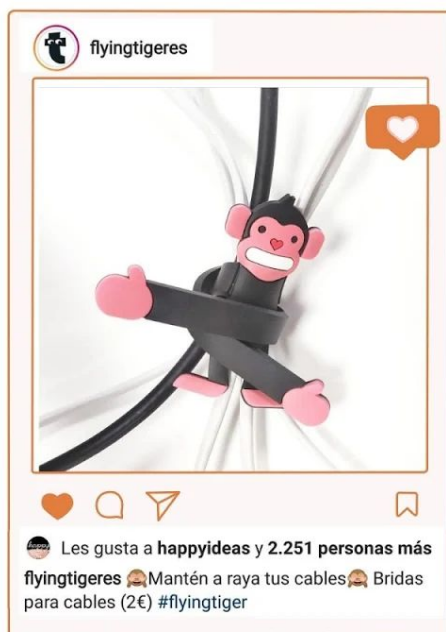
Fuente: elaboración propia

#### ❑ Anexo 9. Esquema preguntas Plan de Marketing (Actividad 7, ejercicio 1)



Fuente: elaboración propia

### ❑ Anexo 10. Promoción redes sociales (Actividad 7, ejercicio 2)



Fuente: elaboración propia con datos del Instagram de la empresa Flying Tiger

### ❑ Anexo 11. Mi Responsabilidad Social (Actividad 8, ejercicio 3)

## MI RESPONSABILIDAD SOCIAL

**¿Cómo puedo contribuir a crear una sociedad mejor?**

**Mucha gente pequeña en lugares pequeños, haciendo cosas pequeñas, puede cambiar el mundo**

Eduardo Galeano



### ACCIÓN AMBIENTAL

¿Cómo puedo contribuir de manera positiva a la sostenibilidad del planeta?



### ACCIÓN SOCIAL

¿Cómo puedo ayudar a las personas de mi entorno? ¿Puedo ayudar a otros en situación de necesidad?



### ACCIÓN CONSUMISTA

¿Qué tipo de productos consumiré?  
¿Necesito muchos bienes para ser feliz?




### OTRAS ACCIONES

¿Se te ocurren otras buenas acciones para aportar tu granito de arena?

Fuente: elaboración propia

## ❑ Anexo 12. Trabajar en equipo (Actividad 9, ejercicio 1)



### ¿Por qué es importante trabajar en equipo?

---

- Se complementan habilidades y talentos
- Se completan más rápido las tareas.
- No estarás solo
- Se alcanzan las metas más fácilmente
- Aprendes más de ti y de los demás.
- Es posible resolver problemas más complejos.
- Como equipo surgen más ideas.
- Es mucho más divertido

Fuente: elaboración propia

## ❑ Anexo 13. Tipos de roles de equipo (Actividad 9, ejercicio 1)



## Los 9 tipos de ROLES DE EQUIPO según Belbin



### SOCIALES

#### COORDINADOR

Es la persona que muestra un comportamiento maduro, gran comunicador y promueve la toma de decisiones.

#### COHESIONADOR

Vela por el buen clima dentro del equipo. Perfil empático y diplomático. Es un buen mediador en conflictos.

#### INVESTIGADOR

Es una persona generalmente extrovertida, comunicativa, emprendedora, de perfil comercial.

### MENTALES

#### CEREBRO

Es la persona que muestra un comportamiento maduro, gran comunicador y promueve la toma de decisiones.

#### ESPECIALISTA

Es la persona que muestra un comportamiento maduro, gran comunicador y promueve la toma de decisiones.

#### EVALUADOR

Es la persona que muestra un comportamiento maduro, gran comunicador y promueve la toma de decisiones.

### DE ACCIÓN

#### IMPLEMENTADOR

Es la persona que muestra un comportamiento maduro, gran comunicador y promueve la toma de decisiones.

#### IMPULSOR

Es la persona que muestra un comportamiento maduro, gran comunicador y promueve la toma de decisiones.

#### FINALIZADOR

Es la persona que muestra un comportamiento maduro, gran comunicador y promueve la toma de decisiones.

Fuente: belbin.es

## ❑ Anexo 14. Tipos de roles (Actividad 10, ejercicio 2)

## ¿QUÉ ROL TE GUSTARÍA DESEMPEÑAR?



### COORDINADOR

- Deberás ocuparte de que los demás integrantes del taller realicen las tareas.
- Deberás comprobar que dispones de material suficiente en todo momento.
- En caso de dudas, serás el encargado de buscar a algún profesor para que te ayude.



### ESPECIALISTA

- Deberás ocuparte de realizar e impartir las actividades de los talleres.
- Deberás comprobar que los participantes entienden y desarrollan la actividad con éxito.
- En caso de dudas o falta de material deberás acudir al coordinador de tu taller.



### ASISTENTE

- Deberás ocuparte de organizar a los participantes apuntándolos y calculando su turno.
- Deberás dar refuerzo al especialista y al coordinador en lo que necesiten.
- Participarás en los talleres ayudando a aquellos con más dificultades.

Fuente: Elaboración propia