

EXPERIENCIAS EDUCATIVAS SECUNDARIA

UNA EXPERIENCIA EMPRENDEDORA DE CENTRO EN EL IESO CELLA VINARIA DE CECLAVÍN

José Manuel Galán Cortés
IESO Cella Vinaria, Ceclavín



• EXPERIENCIA EMPRENDEDORA DE CENTRO

Resumen: El artículo introduce al lector en el marco EntreComp, a la par que justifica la necesidad de trabajar el emprendimiento de cara a formar alumnado más competente y mejor preparado.

Expone el itinerario que se ha seguido en el IESO Cella Vinaria para implantar el emprendimiento, como una de sus líneas preferentes dentro de su proyecto educativo, así como el ejemplo de alguno de sus proyectos emprendedores.

Los cambios tecnológicos y sociales que la sociedad ha experimentado en las últimas décadas han obligado a las instituciones educativas a reflexionar y transformar los objetivos y contenidos de la educación. Hay un consenso, cada vez mayor, que sostiene que la educación no se basa solo en la transmisión de conocimiento, sino que se debe desarrollar el potencial del alumnado como ciudadanos y profesionales activos en la sociedad.

Datos como los reflejados en el "Estudio de Identificación de Competencias Clave (CENTRHO)" nos indican que la educación en emprendimiento es fundamental, en este estudio, entre las diez competencias profesionales más demandadas se encuentran habilidades vinculadas con el emprendimiento.

Pese a la creciente importancia de dichas habilidades, estas apenas tienen presencia y reconocimiento en el día a día de nuestras aulas.

¿CÓMO INTEGRAMOS EL EMPRENDIMIENTO DENTRO DEL SISTEMA EDUCATIVO?

La exploración, la creatividad, la reflexión y la resolución de problemas forman parte de nuestro ADN colectivo como seres humanos. Todas estas habilidades están relacionadas con la idea de emprendimiento. Pero, ¿generamos espacios y tiempos en el sistema educativo para trabajarlas?

Nuestros jóvenes son ciudadanos del presente y líderes del futuro, la educación en emprendimiento es nuestra oportunidad para fortalecer su creatividad y conseguir materializar sus ideas e iniciativas.



EntreComp (Marco Europeo de Habilidades para el Emprendimiento) entiende el emprendimiento como la capacidad de reaccionar y aprovechar las oportunidades e ideas para generar valor para la sociedad. Dicho valor puede ser de tipo económico, cultural o social. El objetivo es ser emprendedor en los distintos aspectos de nuestra vida.

¿QUÉ ENTENDEMOS POR ORIENTACIÓN EDUCATIVA?

El planteamiento del programa experimental "Actívate" nació con un enfoque de asesoramiento educativo al profesorado de 1º a 4º de ESO, en la línea de las metodologías didácticas y de cooperación con los tutores en el tema de inteligencia emocional y las habilidades sociocognitivas.

¿QUÉ ES EL MARCO ENTRECOMP?

Tanto el marco EntreComp como el de Competencia Digital, fueron aprobados en

• IESO CELLA VINARIA. CECLAVÍN

diciembre de 2017 al hilo de las nuevas competencias clave que la UE señaló como necesarias para el aprendizaje a lo largo de la vida (imagen 1). Los órganos legislativos europeos han trabajado con profesionales y expertos en educación de todo el mundo para desarrollar EntreComp, una forma sencilla de entender el enfoque emprendedor de la educación. Presenta el emprendimiento como un amplio conjunto de competencias, que se pueden enseñar y practicar, ayudando a los alumnos a ser más emprendedores en los distintos aspectos de su vida.



Imagen 1: Competencias Clave

Las competencias, organizadas en bloques, cuentan con el mismo nivel de importancia, se pueden combinar de innumerables formas que dependen de la actividad y de las inquietudes personales a la hora de generar valor.

Y ESTO, ¿CÓMO LO LLEVO AL CONTEXTO ESCOLAR?

A continuación, vamos a mostrar cómo hemos ido implantando el emprendimiento en el IESO Cella Vinaria. Veremos todo un proceso de implantación que nos ha llevado de las primeras acciones con el alumnado, proyecto de inclusión basado en el emprendimiento, proyectos

Imagen 2: Juego "Cartas de la UE"

educativos emprendedores, hasta llegar al único proyecto Erasmus + de creatividad en el marco escolar de Extremadura.

LOS ORÍGENES

Tenemos que irnos hasta el otoño de 2018, cuando desde nuestro centro estuvimos compartiendo ideas con responsables de la Estrategia de la Sociedad del Aprendizaje (<https://aprenderesunaactitud.es/>). Desde la Sociedad del Aprendizaje, nos presentaron el marco EntreComp, (publicado en enero de 2018) y nos animaron a explorarlo para aplicarlo e implementarlo dentro de nuestro contexto.

PRIMERAS EXPERIENCIAS

En el curso 2018-19, estábamos desarrollando, dentro del programa "Escuelas Embajadoras del Parlamento Europeo", un proyecto que habíamos denominado "Europa da mucho juego". Buscábamos generar aprendizajes sobre la UE a través de juegos. Al inicio, usamos recursos que existen en webs como la del Parlamento Europeo o la Comisión Europea. Posteriormente, y a partir del contacto con el marco EntreComp, intentamos trabajar las competencias emprendedoras. Concretamente, la creatividad (en el área de ideas y oportunidades). La finalidad era que los alumnos inventaran y desarrollaran juegos propios para aprender sobre la UE. Así, movilizaban los conocimientos adquiridos y creaban situaciones en las que, de forma lúdica, otros alumnos interactuasen con información de la UE, lo que les llevaría a adquirir e incrementar su conocimiento sobre la Unión (imagen 2).



• EXPERIENCIA EMPRENDEDORA DE CENTRO

El alumnado propuso diversas ideas que fructificaron en juegos como “las cartas de la UE”, (una baraja de cartas en la que hay una carta de cada país de la UE con diferente información, y que permite jugar de diferentes formas), “el doble de la UE”, (se juega con los iconos de las instituciones de la UE y con un mantel de juego que permite conocer las instituciones y sus funciones) o “el Espaguetinary de la UE”, (parte del alumnado construye con plastilina y espaguetis los monumentos iconos de un país, mientras que el resto debe adivinar de qué país se trata).

La implicación del alumnado fue máxima, tanto en el proceso de creación, como cuando actuaron como monitores ante otros alumnos.

Llevaron estas experiencias a talleres en eventos como “Tus recetas para el futuro de Europa” o en las Jornadas Europeas del Liceo Italiano de Madrid, a los que nuestros alumnos fueron invitados para desarrollar talleres con los juegos creados. Al finalizar el curso, en el plan de mejora, decidimos apostar por el marco EntreComp para trabajar el emprendimiento como competencia clave, de forma integral en nuestro centro a la par que buscaríamos formación. (imagen 3)



Imagen 3: “Espaguetinary de la UE”

ASENTAMIENTO Y CONSOLIDACIÓN EN EL CENTRO

En el curso 19-20, además de inscribirnos en el proyecto TeenEmprende, hicimos una apuesta

doble por el marco EntreComp:

- Por un lado trabajaríamos el emprendimiento a través del programa Escuelas Embajadoras, buscando crear espacios en los que los alumnos trabajasen el emprendimiento en el ámbito europeo.
- Por otro lado, viendo el potencial, marcamos las líneas para trabajar un proyecto de inclusión sustentado en las competencias del emprendimiento. Esta segunda línea la presentamos al SEPIE. Nuestra sorpresa fue mayúscula cuando nos notificaron que habíamos sido seleccionados para representar a los centros españoles en la Actividad de Cooperación Transnacional, “The role of guidance and counselling in planning further education, training and career for pupils in secondary and upper secondary education”, que tuvo lugar en Odense (Dinamarca), donde disfrutamos de la posibilidad de intercambiar ideas y establecer contactos con otros centros en torno al emprendimiento y la orientación académica. A la vuelta, seguimos intercambiando información con tres centros (de Portugal, de Austria y de Alemania), y de este vínculo, empezamos a fraguar el actual proyecto Erasmus+ (imagen 4).

Pero no debemos olvidarnos de las acciones



Imagen 4: Proyecto Erasmus+

emprendidas durante ese curso en torno al emprendimiento. La finalidad era trasladar al alumnado la base del emprendimiento, (desarrollar ideas y oportunidades que generen valor) y dotarlo de herramientas. Así, realizamos diversos talleres en los que trabajábamos con el alumnado competencias como la visión, la

• IESO CELLA VINARIA. CECLAVÍN

creatividad, la motivación, la movilización de recursos... Para ello nos apoyamos en dinámicas de grupos, actividades de maquetación, dinámicas de construcción con lego... También abordamos los roles a la hora de trabajar en grupo con el fin de ser lo más eficientes posible. Les enseñamos a autoevaluarse.

Y cuando íbamos a dar un paso más, lanzando proyectos más ambiciosos, llegó la pandemia y todo paró.



Imagen 5: Trabajos EntreComp post-pandemia

La motivación e implicación que demostró el alumnado cuando trabajábamos las EntreComp fortaleció la idea de retomarlo en cuanto fuese posible. (imagen 5) Así, en el inicio del curso 20-21, además de hacer frente a las restricciones por la pandemia, en el IESO Cella Vinaria nos pusimos a trabajar en un proyecto Erasmus+ de creatividad. Lo elaboramos junto a otros 3 socios, (centros educativos de Lauro [Italia], Valenii de Munte [Rumanía] y Felgueiras [Portugal]). Debido a las restricciones, era complejo acometer acciones, por ello, decidimos seguir aumentando nuestro conocimiento y preparación hacia el emprendimiento... Nos formamos a través de EntreComp Europe. Se trata de una comunidad educativa formada por nueve instituciones educativas, universidades y centros de estudios superiores de siete países europeos. Durante un trimestre estuvimos superando los diversos módulos y al final obtuvimos nuestro certificado

como "EntreCompEduTeacherPioneer". Sin duda, esta formación nos ayudó a tomar conciencia de las posibilidades que el emprendimiento tiene en la enseñanza y que, con pequeñas acciones o reflexiones, podemos cambiar mucho en nuestras aulas y en el alumnado.



ENTRECOMPEDU
Creating teacher pioneers
UNLEASHING THE FORCE

En febrero de 2021, nuestro proyecto Erasmus+ "European Creative Hackathon to Transform Us" fue seleccionado, 15 fueron los proyectos financiados y solo tres pertenecían a centros de educación secundaria, el resto eran universidades o centros de estudios superiores.

El proyecto pretende 4 objetivos:

1. Formar en el marco del emprendimiento al profesorado y al alumnado.
2. Trabajar el liderazgo entre el alumnado, en base a evaluaciones previas basadas en las competencias del emprendimiento.
3. Diseñar un plan de inclusión basado en las competencias del emprendimiento.
4. Elaborar un plan de mejora del centro educativo y del contexto para hacerlo más emprendedor.

La situación pandémica nos obligó a realizar encuentros virtuales y a avanzar muy lentamente en el campo de la formación.

De este modo llegamos al actual curso escolar, donde en la última semana de octubre de 2021 desarrollamos el training meeting en el IESO Cella Vinaria. El profesorado de los otros centros vinieron a formarse a través de talleres, y pudieron participar en acciones de los diversos proyectos que están en marcha. (imagen 6)

En el centro, hemos creado un grupo de profesores que trabajan proyectos de emprendimiento. Los hemos agrupado en torno

- EXPERIENCIA EMPRENDEDORA DE CENTRO

a ejes temáticos, la televisión escolar, la radio escolar, el patrimonio cultural/natural y recursos educativos.



Imagen 7: formación de profesores

Partiendo de estos ejes, estamos lanzando proyectos emprendedores que captan la atención del alumnado. Además en base a la participación e implicación en los mismos, seleccionamos a los alumnos para las movildades del proyecto Erasmus+. Así, hemos creado unas rúbricas basadas en las competencias del emprendimiento, con las que los profesores evaluamos a los alumnos según sus acciones. Cada profesor emite informes y son los alumnos con evaluaciones superiores los que son seleccionados. Este método ha multiplicado la implicación del alumnado y cada vez nos es más difícil realizar la selección.

Exponer todos los proyectos requeriría que este artículo se extendiese en exceso, por eso y a modo de ejemplo, expondremos uno de ellos.

UN EJEMPLO: PROYECTO “MIGRA TU MENTE, ABRE TU VISIÓN”

Tomando como base de actuación el principio del emprendimiento: desarrollar ideas y oportunidades que generen valor, buscamos ideas que aporten un valor social en torno al fenómeno migratorio.

Así, la idea era crear un proyecto que potenciase el carácter humanista del fenómeno migratorio, para posteriormente analizar los problemas y dificultades que vienen aparejados al mismo. Para ello, hemos establecido un proyecto transversal dividido en varias fases. En la primera, el alumnado se aproxima a este fenómeno a través de su entorno más próximo, acercándose a experiencias que familiares vivieron o están viviendo. Se trata de hacer ver al alumnado, y al resto de la comunidad educativa por extensión, que somos parte de este fenómeno y que los cimientos de nuestra sociedad actual tienen su base en los movimientos migratorios.

En las siguientes fases, el alumnado realizará acciones que, a través del conocimiento y la empatía, ayudarán a reducir estereotipos y prejuicios que en ocasiones llevan a posiciones y conductas que conducen al odio.

En la primera fase, puesto que la inmensa mayoría de nuestros alumnos cuentan con familiares que en algún momento han tenido que migrar, hemos hecho que indaguen en ello. Prepararon entrevistas con las que buscaban información sobre qué les llevó a migrar, las condiciones, los tipos de trabajo que desempeñaron, cómo fueron acogidos en el destino... Han sido oportunidades intergeneracionales en las que los alumnos se acercaban a abuelos, tíos, bisabuelos..., conocían historias con gran valor que en su mayoría desconocían y les sorprendían.

Tras las entrevistas los alumnos redactan la historia vivida y rescataban una foto de la época. El producto final es un homenaje a esas personas, las fotos las tratan (les dan color, les aplican filtros, eliminan imperfecciones) e insertan un código QR con el que se accede a la historia de esa persona.

Con todas las fotos se está organizando una gran exposición que irá del centro educativo a los ayuntamientos, en la que el público pueda ahondar en experiencias migratorias cercanas y reflexione sobre dicho fenómeno, a la vez que

• IESO CELLA VINARIA. CECLAVÍN

empatiza con la realidad que nos rodea.

En la segunda fase, el alumnado buscará experiencias de migrantes. Para ello, contactarán con asociaciones, buscarán noticias, realizaremos videollamadas... Al igual que en la anterior fase, recopilarán y tratarán una fotografía mientras trabajan en una redacción sobre la historia que seleccionen. Las fotos (junto a su código QR que recogerá el reporte sobre la historia) complementarán la exposición que realizamos en la primera fase. (imagen 7)



Imagen 7: Recogida de información

En la tercera y última fase, una vez que se ha despertado la sensibilidad en el alumnado, a través de debates y dinámicas, vamos a ir identificando los aspectos y fenómenos asociados a la migración que suponen los principales problemas. Plasmaremos esos problemas de forma plástica/creativa (collages, fotos, esculturas...) invitando a reflexionar al observador. Asociados a las creaciones sobre los problemas, presentaremos un código QR (que conectará con un padlet o herramienta similar) donde se invitará al observador a proporcionar y aportar soluciones a los mismos.

Pretendemos que tanto el alumnado como la comunidad educativa realice un viaje que le lleve de la empatía a la reflexión, de la reflexión a la implicación. Nuestro objetivo principal es generar un valor social, se trata de una gran oportunidad para introducir una actitud reflexiva y crítica en

los hogares, en torno al fenómeno migratorio. Tratamos así de sumar, desde la educación, soluciones a los problemas reales de nuestros días.

Pero emprender va íntimamente ligado a establecer redes para compartir. Así, este proyecto ha sido compartido con más de 150 centros de toda España para que lo lleven a cabo. Además, hemos recibido el apoyo de una eurodiputada, Maite Pagazaurtundúa, vicepresidenta de la Comisión de Libertades Civiles, Justicia y Asuntos de Interior del PE, que se ha sumado al proyecto para darle una dimensión europea.

CONCLUSIONES

Este es un claro ejemplo de cómo apoyar y acompañar las ideas valiosas de los alumnos. Nunca sabemos hasta dónde pueden llegar, de ahí la importancia de crear climas y espacios de confianza, donde el miedo al fracaso se minimice y las ganas de intentarlo se impongan.

BIBLIOGRAFÍA

- “Estudio de Identificación de Competencias Clave”. 2020. Asociación CentRHo. Bacigalupo, M.; Weikert, L.; Mansoori, Y.; O’Keeffe, W.
- “EntreComp playbook”. 2020. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Apuntes del curso EntreCompEdu. 2021. Bantani education.