

PLAN DE

CULTURA

EMPRENDEDORA

2025-2026

ÍNDICE

1.	JUSTIFICACIÓN	3
2.	INTRODUCCIÓN	4
3.	COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS.....	4
4.	APRENDIZAJE TRANSVERSAL.....	6
5.	OBJETIVOS A CONSEGUIR.	7
6.	METODOLOGÍA	8
7.	CONTENIDOS	9
8.	ACTIVIDADES.....	10
8.1.	Actividad Tipo 1: “Lidera tu equipo”	10
8.2.	Actividad Tipo 2: “Ponte en mi lugar”	11
8.3.	Actividad Tipo 3: “Mi compromiso verde”	13
8.4.	Actividad Tipo 4: “Confía en mí”	14
8.5.	Actividad Tipo 5: “El botiquín de emociones”	16
8.6.	Actividad Tipo 6: “Compartimos el talento”	18
8.7.	Actividad Tipo 7: “Compartimos ideas”	20
9.	SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN	22
10.	CUESTIONARIO EVALUACION PARA LA MEMORIA FINAL.....	25

1. JUSTIFICACIÓN

“Actividades de cultura emprendedora en nuestro colegio” es una iniciativa que los maestros y maestras del CEIP JOAQUIN DIAZ hemos planificado siguiendo las instrucciones que se establecen en la RESOLUCIÓN de 30 de agosto de 2013, de la Dirección General de Política Educativa Escolar, por la que se establecen orientaciones pedagógicas y se determinan las actuaciones, dirigidas a fomentar la cultura emprendedora, en los centros sostenidos con fondos públicos en la Comunidad de Castilla y León que impartan Educación Infantil y Primaria.

Y de manera más reciente, en relación a la más actual ley educativa, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), donde quedan recogidas las ocho competencias, ahora claves, entre las que se encuentra una competencia directamente relacionada con el plan que nos ocupa, como es: la competencia emprendedora.

Es un proyecto diseñado para fomentar la cultura emprendedora en nuestro centro escolar a través de distintas propuestas didácticas y actividades.

El espíritu emprendedor es un conjunto de actitudes que pueden resultar útiles en diferentes áreas, tanto laborales, sociales, como de la vida cotidiana.

Se trata de educar en el espíritu emprendedor, y, por tanto, formar a los alumnos en la responsabilidad, en el compromiso, en el esfuerzo, en la dedicación, en el trabajo en equipo, en la capacidad de afrontar riesgos y en la independencia.

Introducir el espíritu emprendedor en nuestro sistema educativo supone promover todas aquellas capacidades o aptitudes que harán del alumnado personas emprendedoras.

2. INTRODUCCIÓN

Este proyecto está dirigido a los alumnos/as de Infantil y Primaria, que durante este curso escolar 2025-2026, realicen distintas actividades relacionadas con la cultura emprendedora en cada nivel.

El objetivo general de este proyecto es desarrollar un espíritu emprendedor en los alumnos/as, propiciando la adquisición de hábitos y conductas emprendedoras de forma autónoma. Pretendemos dar respuesta a una de las demandas de nuestra sociedad, ya que actualmente las transformaciones de ésta así lo demandan.

En el contexto escolar se debe reflexionar sobre la formación inicial que fomente la autonomía, la iniciativa... para que los alumnos adquieran capacidades emprendedoras para aplicarlas en la vida cotidiana.

Otro factor importante de este proyecto es que propicia vías de comunicación entre la escuela y toda la comunidad educativa, favoreciendo la implicación de todos sus miembros.

3. COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS.

En este marco teórico se presenta la **competencia emprendedora** y se muestra la importancia que tiene su desarrollo, para que nuestros alumnos y alumnas puedan desarrollar todas sus potencialidades y afrontar los desafíos de la sociedad del siglo XXI en las mejores condiciones.

La competencia emprendedora, según recoge el **DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León**, es la habilidad de la persona para actuar con arreglo a oportunidades e ideas que aparecen en diferentes contextos, y transformarlas en actividades personales, sociales y profesionales que generen resultados de valor para otros.

La autonomía es una de las cualidades humanas que nos ofrece la posibilidad de actuar por nosotros-as mismos-as y que, por tanto, convierte al ser humano en protagonista irreplicable de su vida. Esta competencia supone “ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico”. Esta, por tanto, plenamente vinculada a la formación integral de la persona, como lo están el resto de las competencias clave.

La autonomía e iniciativa personal se relacionan con las competencias contempladas en el currículo de los sistemas educativos europeos, aunque con variaciones en cuanto a su denominación.

Aprender a ser una persona autónoma supone aprender a desenvolverse a nivel personal, profesional y social en un mundo cada vez más complejo. Desde el planteamiento educativo competencial, esto requiere desarrollar conocimientos, habilidades y destrezas (para afrontar problemas y tomar decisiones, trabajar en equipo...), actitudes y valores (perseverancia, solidaridad, creatividad...) que no se forman espontáneamente ni mediante la adquisición de informaciones o conocimientos.

Incluir y destacar también, por la relación directa que tiene con la competencia ya nombrada y el plan que nos ocupa, es otra competencia clave como es: la **competencia personal, social y de aprender a aprender**.

La competencia personal, social y de aprender a aprender, es: la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otros de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje y la carrera propios. Incluye la habilidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, adaptarse a los cambios, iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje, contribuir al propio bienestar físico y emocional, conservar la salud física y mental, y ser capaz de llevar una vida saludable y orientada al futuro, expresar empatía y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo” (DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León).

Competencia que se encuentra más unida a la autonomía e iniciativa personal, no sólo por compartir varias áreas de interés común, sino también por la necesidad que tienen la una de la otra para conseguir el desarrollo de ambas (carácter complementario).

En efecto, aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera autónoma, de acuerdo con los propios objetivos y necesidades de cada persona.

Por otro lado, la autonomía personal remite a la capacidad de aprender a aprender de modo que un alumno o alumna será más autónomo en la medida en que tenga más recursos conscientes para poder seguir generando conocimiento por sí mismo-a. Ambas competencias deben entrelazarse a lo largo de toda la enseñanza obligatoria «en un largo proceso que le permita conocerse como aprendiz, aceptarse y aprender a mejorar».

4. APRENDIZAJE TRANSVERSAL.

Los elementos transversales se presentan como un conjunto de contenidos que interactúan en todas las áreas del currículo. Los elementos transversales son ejes que atraviesan el currículo persiguiendo el desarrollo de valores y actitudes propias de una sociedad libre y democrática basada en la igualdad, la justicia y la solidaridad, entre otros valores.

El carácter instrumental de estos elementos proporciona el valor para el desarrollo de la competencia emprendedora. Con este proyecto se desarrollan los siguientes elementos transversales:

- Comprensión lectora.
- Expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual y TIC.
- Educación emocional y en valores.
- Fomento de la creatividad y del espíritu científico.
- Educación para la salud.

5. OBJETIVOS A CONSEGUIR.

Los objetivos generales que proponemos acordes con las propuestas educativas de la PGA son:

- Desarrollar las capacidades emprendedoras en el alumnado.
- Desarrollar y adquirir hábitos de comportamiento correcto a nivel social y en un futuro al entorno laboral.

El objetivo principal es la difusión del “espíritu emprendedor”. Se basa en la innovación, la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, en tomar la iniciativa, la perseverancia, la asunción de riesgos y trabajar individualmente y colaborando en la planificación y gestión de proyectos financieros, social o cultural adoptando planteamientos éticos.

Lo que se pretende conseguir en Educación Infantil y Primaria es que los alumnos/as:

- 1) Comprendan el concepto “emprendedor” y todo lo que conlleva.
- 2) Desarrollen el espíritu emprendedor a través del fomento de actitudes, capacidades, habilidades sociales y de dirección.
- 3) Utilicen las tecnologías de la información y de la comunicación como instrumento básico de iniciativas emprendedoras.
- 4) Desarrollen capacidades de investigación, planificación, negociación y resolución de problemas y logro de objetivos.
- 5) Conozcan las funciones y responsabilidades de las personas que integran las organizaciones y los roles que van a desempeñar en las dinámicas de grupo.
- 6) Aprendan a interpretar aspectos del entorno social y económico que afecten a los contenidos trabajados.

- 7) Desarrollen habilidades personales básicas para potenciar sus actitudes emprendedoras con especial énfasis en la comunicación y creatividad, mediante los medios de expresión oral, corporal y artística dentro de un contexto creativo y lúdico.

6. METODOLOGÍA.

Las estrategias metodológicas son un conjunto articulado de acciones que se desarrollan en el aula con la finalidad de provocar aprendizajes significativos.

Nos aportan un planteamiento global y sistematizado de cómo se deben llevar a cabo los contenidos y las prácticas escolares encaminadas hacia la adquisición de competencias clave que permitan al alumnado integrar y aplicar los conocimientos alcanzados. Para poder desarrollar el currículo en el aula hemos de aplicar una metodología adecuada a las características físicas y psicológicas de los alumnos, teniendo en cuenta sus conocimientos previos.

Durante la Educación infantil y primaria adquieren una gran importancia los aspectos metodológicos.

Se fomenta la autonomía de los alumnos, la inventiva y generación de ideas. La utilización de un trabajo por proyectos, aprendizaje basado en problemas, estrategias de aprendizaje cooperativo...

Los principios metodológicos a tener en cuenta serán:

- Tomar como referencia el nivel de los alumnos.
- Orientar hacia una actividad de carácter práctico para lograr una asimilación significativa de los contenidos. Motivación del alumno a fin de mejorar su rendimiento académico, favorecer los aprendizajes significativos, desarrollando habilidades y estrategias que generen la disposición de aprender.
- Enseñanza personalizada, que combina principios de individualización y de trabajo colaborativo.

- Trabajo por proyectos, aprendizaje basado en problemas, estrategias de aprendizaje cooperativo...

La metodología que hemos adoptado para el desarrollo de esta competencia es: **activa**, porque constituye una de las principales aportaciones didácticas al proceso de enseñanza-aprendizaje; **global**, ya que se relaciona con el resto de las áreas del currículo (matemáticas, lengua, ciencias naturales y sociales...); **personalizada**, atendiendo a las características particulares de cada niño, y **participativa**, porque se realizarán actividades donde fomente la colaboración por parte de los alumnos/as. De esta manera se fomentará la autonomía del alumno, su inventiva, creatividad y generación de ideas.

7. CONTENIDOS

Según el diseño de este plan, se pretende trabajar de manera transversal para el desarrollo de las competencias clave de los alumnos para la consecución de un desarrollo integral.

Pero de una manera más directa y con relación al espíritu emprendedor, se destacan los siguientes contenidos trabajados:

- Asunción de riesgos en diferentes roles.
- Realización de dinámicas para favorecer la capacidad de iniciativa.
- Simulación de negocios en diferentes áreas de aprendizaje.
- Elaboración de actividades, proyectos... complementarios en las aulas.
- Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda y elaboración de actividades.

8. ACTIVIDADES.

Las actividades planteadas en este proyecto están impregnadas de un enfoque creativo, con el desarrollo de trabajos manuales y artes plásticas.

Permiten que la creatividad forme parte del currículo de Infantil y Primaria, haciendo que las clases sean mucho más creativas y lúdicas.

8.1. Actividad Tipo 1: “Lidera tu equipo”.

Introducción.

El liderazgo es la capacidad de influir positivamente en el otro para el logro de un fin valioso, común y humano. La capacidad de liderazgo debe ser conocida por los alumnos, tanto para cultivarla y orientarla, como para reconocerla en otras personas. Como sabemos, el liderazgo constituye una característica básica de la competencia emprendedora: el emprendedor debe liderar e ilusionar a las personas con las que interacciona a diario. Esta actividad proporciona un acercamiento a esta capacidad.

Objetivos:

- Desarrollar estrategias de cooperación.
- Realizar trabajo en equipo.
- Adquirir la capacidad de asumir compromisos.
- Desarrollar la iniciativa propia y asumir responsabilidades.
- Asumir la capacidad de auto-superación, perseverancia y actitud positiva.
- Habitarse a tener capacidad de organización.

Competencias clave:

- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia emprendedora (CE)

Descripción

Primaria:

El profesor/a divide a los alumnos/as por parejas. El docente debe repartir por el pasillo material de diverso tamaño, colocado a distancias distintas para que los alumnos/as puedan sortearlo. En esta actividad de liderazgo, un alumno debe dar

indicaciones a otro compañero que llevará los ojos vendados para impedir que pise o tropiece con el material. A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo que haya sucedido a lo largo de la actividad con la “fiabilidad” de un líder u otro, el que se equivoca y el que no, el que proporciona seguridad y el que no, los estilos de liderazgo de los alumnos/as que han orientado a otros, etc.

Infantil:

En el aula, pasillo o sala de psicomotricidad, se distribuirá un circuito muy sencillo con obstáculos: aros, pelotas, colchonetas, cojines, cuerdas en el suelo, etc. Se marcarán dos roles: el guía y el explorador.

Se formarán parejas asignadas. Uno de los niños/as será el “explorador” y llevará los ojos *semi tapados* con un antifaz suave (puede tener los ojos abiertos parcialmente o guiado con las manos sobre los ojos si no se siente seguro). El otro será el “guía” y deberá ayudarle a caminar por el circuito sin tocar los obstáculos, usando palabras como: “para”, “gira”, “paso grande”, “cuidado”, “salta”, etc. Cada pareja recorre el circuito una vez y luego cambian los roles.

Materiales

Objetos del aula: sillas, papelera, aros, bloques, cojines, cuerdas, bancos, tizas... Atención: deberán escogerse materiales que posibiliten un desarrollo seguro de la actividad, evitando accidentes. Asimismo, el ritmo de desarrollo de la dinámica no deberá ser acelerado para evitar caídas, tropezones, ... Duración: 45 minutos.

8.2. Actividad Tipo 2: “Ponte en mi lugar”.

Introducción

La imaginación puede crear mundos fantásticos, ficticios..., donde el sujeto es el protagonista y donde no existen límites ni restricciones para impulsar su libertad. Al cultivar la actividad imaginativa en los alumnos, conseguiremos personas más creativas e innovadoras, en definitiva, más emprendedoras. Esta cualidad forma parte de las competencias emprendedoras de una forma muy evidente: los emprendedores imaginan y, posteriormente, materializan ideas visionarias que hacen evolucionar a la sociedad.

Objetivos:

- Aplicar la imaginación a situaciones que requieren inmediatez.
- Emplear la comunicación lingüística.
- Identificar necesidades y oportunidades y darles respuesta.

Competencias clave:

- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia ciudadana (CC)

Descripción:Infantil y Primaria:

Se trata de una dinámica de presentación consistente en el intercambio de lugares de dos personas, indicando una de ellas a la otra la forma en que debe desplazarse hasta ocupar su lugar. Sentados en un círculo. Un miembro del grupo comienza la actividad presentándose de la forma siguiente: “Soy... (nombre) y quiero que mi aposento sea ocupado por... (nombre de otro alumno/a del grupo)”. A continuación, indica cómo quiere que vaya a ocupar su aposento: “Para eso vendrá... (se indica una acción: bailando, a la pata coja, montado a caballito sobre uno de sus ayudantes, sentado, volando, etc.)”

Los dos alumnos/as que están sentados a ambos lados del nombrado/a, actúan de ayudantes, si se estima necesario que intervengan. El alumno/a nombrado va a ocupar el sitio del primero y viceversa. A continuación, volverá a iniciarse el proceso, comenzando por el alumno/a que se ha desplazado, quien pedirá a otro compañero/a que todavía no haya intervenido que se desplace conforme a la fórmula establecida.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo que haya sucedido a lo largo de la actividad con la “imaginación” demostrada por las diferentes personas, el uso de recursos disponibles (los ayudantes). Podría solicitarse que se vote cuál ha sido

el desplazamiento más original de todos. Duración: 45 minutos.

8.3. Actividad Tipo 3: “Mi compromiso verde”.

Introducción:

El concepto de responsabilidad implica asumir las consecuencias de todos aquellos actos que realizamos de forma consciente e intencionada. Uno de los rasgos más importantes del emprendedor/a y, sin embargo, no muy conocido, es su conexión y sensibilidad con relación a la sociedad en la que desarrolla su actividad. Así pues, los alumnos/as tendrán ocasión de cultivar su responsabilidad a través de la actividad medioambiental propuesta, la cual contribuye a su competencia emprendedora.

Objetivos:

- Desarrollar la propia iniciativa y asumir responsabilidades.
- Asumir la capacidad de auto-superación, perseverancia y actitud positiva.
- Estrategias de cooperación, trabajo en equipo y capacidad de asumir compromisos.
- Trabajar con colaboradores/as e inventar realidades con ellos/ellas.

Competencias clave:

- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM por sus siglas en inglés)
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Descripción:

Primaria:

Construir colectivamente dos contenedores con materiales reutilizados; uno para papel y otro para plástico para cada clase. Culminar la dinámica recogiendo papeles y plásticos del patio y/o de la clase, depositándolos en los contenedores.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de

conclusiones, relacionando lo sucedido a lo largo de la actividad con la “responsabilidad” demostrada por las diferentes personas y la importancia de que exista dicho valor en el emprendimiento.

Infantil:

Se les dará una caja para cada contenedor, incluyendo el contenedor de orgánico, (ya que almuerzan en el aula) la cual podrán colorear y decorar con diferentes imágenes relacionadas con el reciclaje.

Materiales:

Material reutilizable del colegio e imágenes impresas.

8.4. Actividad Tipo 4: “Confía en mí”.

Introducción:

Una predisposición a la asunción de riesgos implica no evitar situaciones que supongan incertidumbre o riesgo potencial. La persona emprendedora va a asumir riesgos, pero éstos deben ser calculados y razonables. La persona emprendedora conoce que toda decisión implica un riesgo, pero no se atenaza, sino que analiza las probabilidades racionalmente y asume los riesgos como factores controlables con trabajo y dedicación. Además, el emprendedor/a sabe que rodearse de personas “fiables” puede suponer una importante ayuda, mientras que otras personas generan desconfianza, y por ello, aumentan los riesgos. Esta dinámica aborda la competencia emprendedora de la asunción de riesgos a través de la fiabilidad que aporta el factor humano.

Objetivos:

- Identificar e intervenir sobre los estados de ánimo.
- Desarrollar la propia iniciativa y asumir responsabilidades.
- Asumir la capacidad de auto-superación, perseverancia y actitud positiva.

Competencias clave:

- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM por sus siglas en inglés)

Descripción:

Primaria:

El profesor/a dirá a los alumnos/as: “Cada uno de vosotros tenéis que elegir a un compañero/a, debéis estar en parejas. Lo que tenéis que hacer es lo siguiente: De espaldas uno de vosotros, con los brazos semiabiertos y con los pies juntos, debéis dejaros caer hacia atrás y vuestro compañero os detendrá antes de llegar al suelo. No debéis sentir miedo ya que vuestro compañero es de confianza y nunca os va a dejar caer.” Dado que los alumnos tendrán la posibilidad de elegir a su compañero “de confianza”, el docente deberá estar especialmente atento a que no se produzcan situaciones de marginación o favoritismos. A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo sucedido a lo largo de la actividad con la “asunción de riesgos” demostrada por las diferentes personas y la importancia de que exista dicho valor en el emprendimiento. Puede ser interesante insertar el factor “tiempo” y la competición en esta actividad. Con ello habrá más dinamismo y podremos relacionar más directamente eficiencia, eficacia y fiabilidad en función de los resultados.

Infantil:

Se trabajará en la asamblea a través de preguntas: “¿Qué es confiar en alguien? ¿A quién le confiamos cosas? ¿Cómo sabemos que alguien nos cuida?”, y presentando situaciones cotidianas que les resulten familiares: "Cuando mamá o papá me sujetan al saltar", "cuando un amigo me da la mano", etc.

A continuación, se planteará la actividad por parejas (libres o asignadas): “Confío en ti”. El juego consiste en que un niño/a se pone de pie con los ojos abiertos (o cerrados si se siente cómodo) mientras su compañero/a está detrás con los brazos abiertos para darle un abrazo por sorpresa o ayudarle a inclinarse muy poquito hacia atrás (sin dejarse caer).

Se trata de simular ese gesto con mucho control, siempre con la intervención activa del docente para evitar cualquier peligro.

Al terminar, cada pareja se da un abrazo simbólico como cierre del juego, reforzando la idea de que cuidamos a los demás y nos sentimos seguros juntos.

Materiales:

Ninguno, aunque sería recomendable obtener una colchoneta para garantizar que no se produzca ningún accidente.

8.5. Actividad Tipo 5: “El botiquín de emociones”.**Introducción:**

La positividad en los estudiantes se refiere a una actitud mental optimista que les permite enfrentar los retos con confianza, entusiasmo y resiliencia.

No se trata de que los alumnos ignoren sus problemas ni los de las personas que les rodean, sino de cultivar una perspectiva que favorezca el aprendizaje, el bienestar emocional y la motivación.

Objetivos:

- Crear un entorno de aprendizaje positivo.
- Promover el respeto mutuo y la inclusión.
- Dar retroalimentación constructiva.
- Escuchar activamente a los compañeros.
- Ofrecer apoyo emocional.
- Eliminar el lenguaje negativo.

Competencias clave:

- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia emprendedora (CE)

Descripción**Primaria:**

Preparamos un botiquín de primeros auxilios, tipo maletín con palabras escritas en

16

tarjetas: escuchar, consolar, animar, acompañar, abrazar, apoyar, participar, cooperar.... También pueden ser pequeñas frases tipo: te aprecio, me importas, te escucho, eres muy importante, eres alguien especial, me gustas como eres...

Lo ponemos en el centro o lugar visible en el aula y explicamos que es un “botiquín de palabras urgentes”. Las palabras urgentes son aquellas que nos hacen resolver problemas y nos ayudan a ser más felices y hacer felices a los demás.

Invitamos a levantarse en orden e ir cogiendo cada uno una tarjeta con una palabra (todos/as deben tener una palabra).

Formulamos algunas preguntas para que los alumnos comenten como, por ejemplo: ¿Qué significa la palabra que te ha tocado?, ¿Para qué sirve?, ¿Por qué es una palabra importante?

En grupos construiremos frases o pequeñas narraciones con las palabras urgentes que nos han tocado a cada grupo. Los animaremos a utilizar esas palabras y frases en su vida.

Infantil:

Los alumnos expresarán en gran grupo dos o tres cualidades propias y otras de sus compañeros de clase. Se utilizará el maletín de “palabras mágicas” (abrazar, animar, acompañar...) para reflexionar sobre ellas en la asamblea o en otro momento.

Materiales

Objetos del aula: Cartulinas para tarjetas, cartulina grande, rotuladores y un maletín o caja.

Duración: 45 minutos.

8.6. Actividad Tipo 6: “Compartimos el talento”.

Introducción

En esta actividad, el alumnado tendrá la oportunidad de descubrir, valorar y compartir sus talentos, habilidades e intereses personales con el resto de la

comunidad educativa. Se trata de crear un espacio donde puedan expresarse libremente, mostrar lo que saben hacer y aprender unos de otros, fomentando así el espíritu emprendedor, la confianza en uno mismo y el trabajo en equipo.

Objetivos

- Fomentar el autoconocimiento y la autoestima del alumnado.
- Potenciar habilidades comunicativas y sociales.
- Valorar la diversidad de talentos como una riqueza para el grupo.
- Desarrollar la iniciativa personal y la creatividad.
- Promover una cultura de colaboración y aprendizaje compartido.

Competencias Clave

- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia digital (si se utilizan medios tecnológicos para mostrar el talento).
- Competencia en conciencia y expresiones culturales.

Descripción

Primaria:

El profesorado guiará al alumnado en una breve reflexión sobre sus talentos, intereses o habilidades (manualidades, música, deporte, cocina, dibujo, programación, juegos, etc.). A continuación, se propondrá a cada alumno escribir en una tarjeta dos o tres cosas que se les da bien hacer (relacionadas con habilidades artísticas, manualidades, aficiones, etc.). Detrás de la tarjeta pondrán su nombre, y pondremos todas las tarjetas visibles en un mural con el título: "Compartimos talento".

Se realizará una puesta en común: ¿Cuántas cosas sabemos hacer?, ¿todos sabemos hacer lo mismo?, ¿qué pasaría si compartimos nuestros talentos?, etc.

Para finalizar, cada uno va a coger una tarjeta con algo que no sepa hacer y que le gustaría aprender, de tal modo que cada alumno tendrá una tarjeta de otro con

algo que le puede enseñar hacer, y el tendrá que enseñar a otro a hacer algo. El profesor los animará a enseñarse habilidades mutuamente durante la siguiente semana en grupos de tres.

Infantil:

En asamblea, se conversará sobre qué cosas nos gusta hacer o se nos dan bien (cantar, bailar, contar cuentos, montar construcciones, dibujar, ayudar a los demás, etc.). El profesorado ayudará a cada niño/a a identificar uno de sus "talentos" o habilidades y lo anota de forma visual en un mural del aula: "*Lo que sé hacer*". Se puede pedir la colaboración de las familias enviando fotos, materiales o simplemente apoyando al niño/a en casa para preparar su participación.

Se dedicará un momento de "*Pequeños talentos*" cada día, donde 2-3 niños/as mostrarán al grupo su habilidad (cantar una canción, mostrar un dibujo, construir con bloques, contar algo especial, etc.).

Para terminar, se realizará una celebración final (tipo "fiesta de talentos"), donde todos participen y se les haga entrega un diploma simbólico: "*Yo tengo un talento y lo comparto*" (el aula puede quedar decorada con fotos o dibujos que representen los talentos de todos/as).

Se hará una breve reflexión en grupo sobre lo bonito que es compartir lo que sabemos hacer y aprender de los demás.

Materiales

Cartulinas para tarjetas, rotuladores, papel continuo, imágenes relacionadas.

8.7. Actividad Tipo 7: “Compartimos ideas”.

Introducción

Se trata de una dinámica intergeneracional y de cooperación. La cooperación es poner en común nuestros talentos para crear algo juntos, es compartir lo mejor de nosotros para beneficiar a todos. Tenemos que jugar mayores y niños

tenemos que buscar que todos podemos hacerlo.

Todos nos beneficiamos al intercambiar ideas.

Objetivos:

- Promover el trabajo en equipo entre generaciones para compartir ideas y experiencias.
- Mejorar la comunicación y la expresión a través del diálogo y la escritura.
- Estimular la creatividad en la propuesta de juegos y actividades para días especiales.

Competencias clave:

- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia ciudadana (CC)

Descripción:

Actividades para Ed. Primaria.

Cada alumno escribe una tarjeta una o dos cosas que podemos hacer entre abuelos/as y niños/as para jugar en el día de la paz, de la convivencia, el día del juego...

Crearemos un mural y todas aquellas actividades que ayuden a intercambiar ideas y compartir vivencias.

Ponemos todas las tarjetas visibles en un mural con el título "Compartimos Ideas". Los alumnos/as de 5º y 6º con la ayuda de los profesores plantearán cómo organizar y gestionar ese día.

Pensar y poner en común:

¿Cuántas cosas podemos hacer?

¿Todos podemos hacerlas?

¿Qué necesitamos para hacerlo?

Actividades para E. Infantil.

En lugar de escribir tarjetas, los niños pueden dibujar lo que les gustaría hacer

con sus abuelos/as o también pueden escribirse los profes o un alumno de 5º o 6º.

El mural puede incluir fotos, dibujos y palabras clave que los niños reconozcan.

Las preguntas pueden simplificarse y hacerse en forma de conversación guiada:

- ¿Qué te gusta hacer con tu abuelo o abuela?
- ¿Qué juego podríamos hacer todos juntos?
- ¿Qué necesitamos para jugar?

Materiales

Objetos del aula: Cartulinas para tarjetas, cartulina grande, rotuladores y papel continuo u otro material necesario.

Duración: 45 minutos.

9. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.

Para llevar a cabo el seguimiento y evaluación del Plan de Cultura Emprendedora, se tendrán en cuenta unos indicadores, ya que el objetivo principal es valorar el grado de desarrollo del Plan y analizar las actuaciones desarrolladas.

Los indicadores para poder realizar el seguimiento serían los siguientes:

- La participación del profesorado en el proceso de elaboración y ejecución del Plan.
- La adecuación al contexto de los objetivos que se pretenden alcanzar.
- La coherencia entre los objetivos y las actividades realizadas.
- La idoneidad de las actividades desarrolladas en relación con sus posibles destinatarios, los materiales y recursos empleados.
- Intercambio de experiencias.
- La aplicación de las TIC tanto en la organización interna como en las actividades formativas desarrolladas.
- Implicación de diferentes áreas.
- Innovación en la organización de la actividad y en las actuaciones específicas.
- Grado de relación o implicación con los agentes e instituciones colaboradoras en el proyecto (si hubiese).
- Mecanismos de evaluación para la consecución de los objetivos propuestos.

Se realizará una evaluación continua o de seguimiento, permitiendo valorar el grado de cumplimiento de los objetivos y actuaciones mediante los indicadores de seguimiento establecidos. Al finalizar el Plan, se realizará una valoración y análisis global.