



## **Desarrollo Integral de Competencias Emprendedoras en Primaria con un Programa de Educación No Formal y Colaborativo \***

**Rodríguez Osés, José Eduardo; Rodríguez Garnica, Gabriel; Manzano García, Guadalupe; Alcalá Valentín, Javier; Tobías Olarte, Eva.**  
**Universidad de la Rioja. [eduardo.rodriquez@unirioja.es](mailto:eduardo.rodriquez@unirioja.es)**

Resumen: Educar y fomentar el emprendimiento es una necesidad en la sociedad actual, permite contribuir a su progreso económico y al desarrollo integral de las personas (Fayolle, 2007). Está comprobado que se puede educar en emprendimiento desde edades tempranas y que esto es compatible con hacerlo de forma divertida, con metodologías innovadoras y participativas, que los niños y las niñas anclen los conocimientos de forma natural, casi inconscientemente mediante vivencias y experiencias reales (Fayolle y Gailly, 2008).

Además, resulta importante que las metodologías de enseñanza se adapten a cada persona, movilicen sus inteligencias múltiples y permitan el desarrollo de su autonomía personal para aprender.

También, se acepta con carácter general que se educa bien y perdura cuando todos los agentes (persona, familia, profesorado y sociedad) contribuyen en esta tarea aportando lo mejor de cada cual.

Todos estos elementos citados se han tenido presentes para diseñar, probar y evaluar el proyecto formativo de educación no formal diseñado. Las actividades realizadas han exigido a los niños y a las niñas no sólo saber y adquirir conocimientos indagando con TICs, sino también aprender haciendo y saber ser estando en contacto con su grupo y con la persona emprendedora, en la visita a la empresa o en el debate de la película y el taller de creatividad.

Palabras clave: Educación no formal, emprendimiento, habilidades ejecutivas, educación primaria, metodologías múltiples, creatividad, aprendizaje experiencial.

---

\* Este proyecto de innovación docente cuenta con la ayuda financiera nº. 24 de la Universidad de La Rioja, convocatoria APIDUR 2014. Agradecemos el apoyo recibido, sin éste no hubiese sido posible ejecutar las pruebas piloto desarrolladas.

### **1. Objetivos o propósitos:**

---

Los principales objetivos establecidos en este proyecto multidisciplinar de investigación educativa son los siguientes:

1. Desarrollar una prueba piloto de adquisición de habilidades ejecutivas con tres grupos completos de estudiantado de 4º de primaria (75 estudiantes, de 9-10 años, del CEIP Castroviejo de Logroño).

---

Organizado por:





2. Medir y evaluar los cambios experimentados por los niños y las niñas en competencias emprendedoras tras seguir el programa.
3. Elaborar y entregar una guía educativa con ideas y actividades emprendedoras para compartirlas en familia, más redactar y publicar una guía didáctica para el profesorado.
4. Cohesionar al equipo multidisciplinar de 12 personas (profesorado universitario de educación y negocios, psicóloga, bióloga y personas emprendedoras) en un reto investigador y revertir a la sociedad nuestro saber hacer.

## 2. Marco teórico:

---

La estrategia de Lisboa, del EEES, considera a la competencia emprendedora como uno de los ocho pilares para el desarrollo personal y social en la sociedad de la información y el conocimiento.

Emprender es algo natural e inherente a las personas, que requiere acción y que se debe interiorizar de forma progresiva como otras muchas competencias en la vida. Entendemos el emprendimiento, así como las competencias que éste activa, desde una doble vertiente susceptible de educación: como *habilidad* que puede formarse y como *actitud* que puede desarrollarse.

Educar en competencias emprendedoras<sup>1</sup> exige utilizar múltiples estrategias de enseñanza como aprender haciendo (*learning by doing*<sup>2</sup>), bajo un proceso de aprendizaje natural, es decir, lo más simple y cercano posible a la realidad; más practicar con problemas y proyectos, así como integrar medios audiovisuales y TICs con experiencias reales<sup>3</sup> (contacto directo con la persona emprendedora,

---

<sup>1</sup> Las competencias emprendedoras exige tal diversidad de habilidades sociales (trabajo cooperativo, liderazgo, capacidad de organización, destreza en la gestión, capacidad de planificación y comunicación, persuasión, conocimiento del mercado, disposición al cambio y visión de negocio, entre otras) y de actitudes personales (proactividad, toma de decisiones y asunción de riesgos, talento creativo e innovador, inquietud, curiosidad, autonomía e iniciativa personal, visión realista, compromiso y responsabilidad, perseverancia, paciencia, confianza, ambición, pasión, empatía, asertividad y afán de superación, aceptación del error y tolerancia al fracaso y a la frustración, resiliencia), además de conocimientos en ese ámbito y la necesidad de entrenarlos por lo que su educabilidad es muy compleja (Gordon y Pardo, 2009).

<sup>2</sup> Ver el trabajo de Leinonen, *et al.* (2004).

<sup>3</sup> Ver Pérez, *et al.* (2009).

---

Organizado por:





visita de su empresa, descubrir su actividad y compartir su saber hacer), sin olvidar potenciar la creatividad y la comunicación.

El marco teórico del programa lo delimita la educación no formal, basada en un aprendizaje experiencial<sup>4</sup>, que utiliza TICs y recursos existentes en internet junto con el cine<sup>5</sup>, la dramatización, las visitas a empresas y la realización de talleres de creatividad para desarrollar competencias emprendedoras en jóvenes.

La educación por proyectos<sup>6</sup> es muy eficaz desde edades muy tempranas. Con ello motivamos y desarrollamos la iniciativa, impulsamos la autonomía personal, se adquiere autoconfianza, se fijan y tratan de alcanzar metas y se aprende a trabajar en equipo; por tanto, resulta más atractivo y permite explorar múltiples posibilidades, así como aprender a decidir con rapidez y eficiencia en base a elementos racionales. Así, movilizamos la inteligencia cognitiva y la emocional. Emprender conlleva una actitud activa y el desarrollo de virtudes de la acción, como son la perseverancia, la resistencia y la tolerancia a la frustración.

Xiangning (2012:3589) afirma que “el uso de la tecnología, internet y recursos fílmicos en la vida educativa de los alumnos actúa eficazmente creando un ambiente distendido de aprendizaje, promoviendo actitudes positivas hacia la vida, estableciendo armoniosas relaciones con otros estudiantes y con el entorno, llegando en última instancia al estado de auto-realización”. Por ello, la justificación clave para introducir un elemento audiovisual en el proceso de aprendizaje es que éste permite explorar los diferentes campos educativos gracias a la flexibilidad y adaptabilidad que proporciona.

El cine permite auto aprender de forma inconsciente, mediante experiencias ajenas anclándolas a conocimientos y vivencias propias. En la educación no formal es un recurso que genera resultados de aprendizaje significativos, debido a las características audiovisuales que posee (elementos y acciones que sintetiza en cada secuencia), al ritmo vertiginoso que impone, a cómo se adapta a todo tipo de perfiles o niveles diferentes de conocimientos del público, a la comprensión de hechos y emociones, a la efectividad que se logra para aplicar las competencias aprendidas, a lo emocionante y motivador que resulta su visionado y a las satisfacciones internas que provoca, entre otras razones.

---

<sup>4</sup> Dewey (1997) señala que la auténtica educación es aquel aprendizaje que se efectúa mediante la experiencia y que siempre es algo personal (Contreras 2007).

<sup>5</sup> Ver su eficacia en Girardi (2007), Mateer & Li (2008) y Sexton (2006).

<sup>6</sup> Para conocer más sobre la metodología puede consultarse Vainio-Pekka y Hassinen (2011). *The Team Academy* en Finlandia y se trabaja por proyectos en un ambiente abierto en el que se practica, actúa, experimenta y se trabaja colaborativamente.

Organizado por:





### 3. Metodología:

---

El emprendimiento puede enseñarse y la diferencia es cómo lo hacemos, en nuestro caso con pensamiento y acción emprendedora.

La metodología que desplegamos en el proyecto educativo en emprendimiento se basa en la acción, ya que una persona emprendedora es proactiva, toma decisiones y asume riesgos. Para ello sometemos a los niños y a las niñas a la adquisición de experiencias cercanas a la realidad, que permitan aprendizajes significativos practicando y experimentando, interiorizando vivencias.

Las metodologías básicas utilizadas en las actividades son básicamente *Learning by Doing* y *Project Based Learning* y *Problem Based Learning*, movilización de la creatividad y cooperación.

Aprender haciendo es un método que se apoya en el desarrollo de la inteligencia ejecutiva, que va a proporcionar a la persona criterios de evaluación y además sirve de asesoramiento de sus decisiones, una vez que la inteligencia generadora/computacional proporciona múltiples posibilidades o soluciones.

En toda la ejecución del programa subyace la idea de utilizar una metodología activa, básicamente constructivista, interrogativa o de indagación, huyendo del método inductista (reservado para otros conocimientos teóricos que es preciso adquirir rápidamente y que son el sustento para construir en la educación formal).

La investigación se ha realizado sobre una muestra de conveniencia, 3 líneas de un centro público de educación de clase media receptivo a innovaciones y con una fuerte implicación de su profesorado, concretamente 75 estudiantes de 4º de primaria y sus familias. La metodología utilizada es mixta, tanto cuantitativa como cualitativa; los datos se han recogido a través de encuestas diseñadas exprofeso y aplicadas tanto exante como ex post a la actividad, se han tratado con técnicas de inferencia estadística y Anova.

### 4. Discusión de los datos, evidencias, objetos o materiales

---

Los objetivos definidos, la metodología empleada y las estrategias de enseñanza utilizadas persiguen un aprendizaje significativo práctico, donde el/la estudiante

---

Organizado por:





es protagonista del proceso. Las actividades le exigen que experimente, que ancle sus vivencias en conocimientos y actitudes previas, para que finalice interiorizándolas en un saber hacer y ser perdurable.

Con objeto de introducir al alumnado en el ámbito de la innovación y el emprendimiento, hemos desarrollado un plan de acción integral para formar en competencias personales y sociales, mediante estrategias de aprendizaje que le estimulan y motivan a adoptar una actitud proactiva.

Estas competencias personales y sociales se traducen en que el alumnado sea capaz de:

- ✓ Experimentar, aprender a equivocarse y encontrar sus propias respuestas.
- ✓ Identificar oportunidades para el cambio y la innovación, elaborando sus propias estrategias con un objetivo previamente definido.
- ✓ Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde un espíritu crítico.
- ✓ Ser activo, responsable y crear sus propios proyectos.
- ✓ Transferir lo aprendido en el aula a su vida real, demostrando su capacidad emprendedora.
- ✓ Trabajar en equipo, cooperar, negociar y construir acuerdos.
- ✓ Gestionar adecuadamente los sentimientos, respetando a los demás y resolviendo bien los conflictos.

Con todo ello se fomenta el desarrollo de actitudes personales, se aprenden y desarrollan nociones económicas, se refuerzan los valores intrapersonales y se desarrollan valores personales y sociales.

La Figura nº. 1 proporciona una visión global de la diversidad de actividades realizadas en el proyecto con objeto de desarrollar un aprendizaje significativo, adaptado a distintos lenguajes y diferentes estilos de aprendizaje del estudiantado.

El proyecto educativo comprende las fases siguientes:

- Actividades previas de acercamiento a la actividad emprendedora y a los conocimientos/habilidades que cada niño y niña posee, como son:
  - indagación y búsqueda de información en internet sobre las abejas y la actividad que desarrollan las personas que se dedican a la apicultura (tarea para casa);
  - *brainstorming* de resultados del estudiantado en el aula, a partir de sus búsquedas en internet,
  - priorización de aportaciones del estudiantado y defensa de las mismas a través del juego de la regla,
  - juego con Trivial Pursuit temático (apícola) basado en curiosidades de interés para los y las estudiantes.

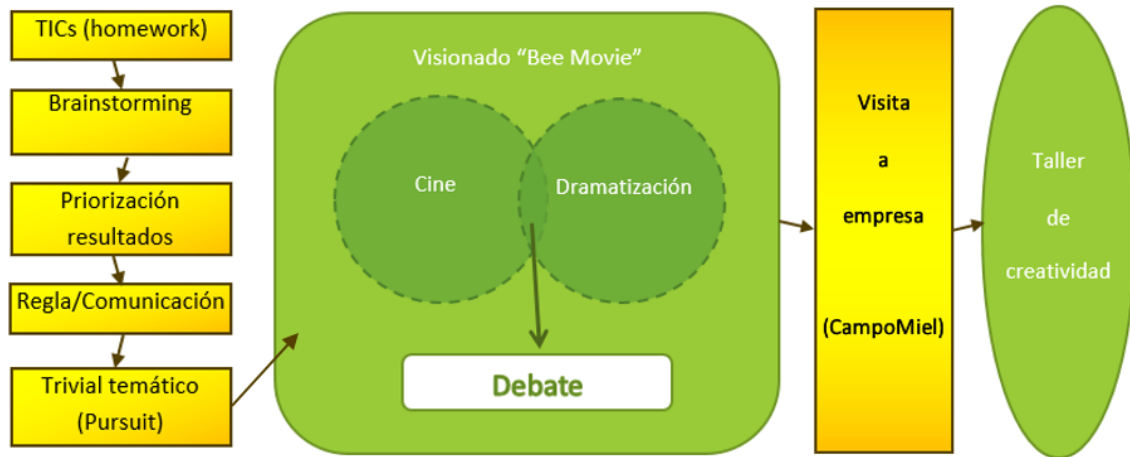
---

Organizado por:





**Figura nº. 1 Modelo educación no formal emprendedora del programa diseñado**



Fuente: Elaboración propia

La preparación en casa utilizando TICs para buscar información, la discusión en clase y realización de juegos tematizados motiva al estudiante, a la vez que adquiere mayor nivel de competencias para disfrutar más el programa.

- Visionado de la película y coloquios en formato de debate. El análisis y discusión de fragmentos significativos de la película Bee Movie dirigido por el equipo educativo.
- Teatro/animación/interacción con el personaje (persona dedicada a la apicultura).
- Visita y aprendizaje real práctico en una empresa cercana (CampoMiel).
- Taller de creatividad temático en el aula (con materiales reciclables).

Las competencias que adquiere el estudiantado son valiosas tanto a nivel personal, como profesional y social; sólo exige 5 horas de participación.

El equipo investigador también elabora dos guías, la primera, un manual didáctico para replicar el proyecto y, la segunda, de sugerencias de otras actividades emprendedoras para entregar a familias.

## 5. Resultados y/o conclusiones

Los principales resultados logrados son:

Organizado por:





- ✓ la adquisición de **competencias emprendedoras** tanto por parte del profesorado como de los y las estudiantes; así el profesorado es capaz de implantar estrategias activas de enseñanza dirigidas a lograr un aprendizaje significativo en emprendimiento y el alumnado consigue saber hacer siendo.
- ✓ aprendizajes significativos anclados en experiencias propias personales.
- ✓ movilización del talento colectivo y de la creatividad individual.
- ✓ mejora de la comunicación del estudiantado a través de sus proyectos desarrollados (indagación y *brainstorming*) y los compartidos en equipo (juegos, debate de la película, interacción con la persona emprendedora y taller de creatividad).
- ✓ preparación y entrenamiento personal para aprender a emprender.
- ✓ Identificar la percepción e inquietudes tanto de las personas educadoras, como del estudiantado y de los padres y madres con este programa. Los resultados logrados en su evaluación permiten concluir que:
  - Despierta el interés del alumnado por el tejido empresarial cercano.
  - Aumenta la deseabilidad de los y las estudiantes por emprender (33,9%).
  - Se reduce el temor del alumnado a fracasar (4,1%).
  - Se potencia una actitud pro-activa en los y las estudiantes.
  - Consigue que el alumnado realice un aprendizaje a través de la autocrítica y la reflexión interior.
  - Difiere la percepción sobre los estilos de aprendizaje de los niños y las niñas entre el profesorado, padres y madres y el alumnado.
  - Aumenta el nivel de comunicación entre las personas que experimentan el proyecto o comparten sus vivencias.
  - Permite extrapolar los aprendizajes al trabajo interdisciplinar de las distintas áreas del conocimiento del curriculum obligatorio de educación primaria.
  - Produce un acercamiento real entre colegio, tejido empresarial, familias y universidad, con el objetivo común de educar íntegramente la capacidad emprendedora. Aprovecha y pone en valor los recursos de la comunidad.

## 6. Contribuciones y significación científica de este trabajo:

---

Los principales rasgos diferenciadores de nuestro proyecto educativo son que es: innovador, multidisciplinar, práctico, abierto, flexible e inclusivo, desarrolla habilidades blandas y útiles (ejecutivas, comunicativas, ...) en los niños y las niñas.

---

Organizado por:





Además, es fácilmente replicable, genera un importante impacto económico y social con el ecosistema de la región. Con una estrategia educativa original, participativa y divertida educa en un contexto económico y social real.

## 7. Bibliografía

---

- Contreras Domingo, J. (2007). Personalizar la relación: aperturas pedagógicas para personalizar la enseñanza. *Organización y gestión educativa: Revista del Fórum Europeo de Administradores de la Educación*, 15(4), 17-24.
- Dewey, J. (2007). *Experience and education*. New York: Simon and Schuster.
- Emprendimiento social y juvenil 18 buenas prácticas* (2009). In Gordon C., Pardo I. (Eds.), Barcelona: Fundación Bertelsmann.
- Fayolle, A. (2007). *Entrepreneurial process dynamics*. London: Cambridge University Press.
- Fayolle, A., & Gailly, B. (2008). From craft to science: Teaching models and learning processes in entrepreneurship education. *Journal of European Industrial Training*, 32(7), 569-593. doi:10.1108/03090590810899838
- Girardi, G. (2007). Teaching and Learning Economics through Cinema. *Investigations in university teaching and learning*, 4(2), 106-110.
- Kuratko, D. F. (2005). The emergence of entrepreneurship education: Development, trends, and challenges. *Entrepreneurship: Theory and Practice*, 29(5), 577-597. doi:10.1111/j.1540-6520.2005.00099.x
- Leinonen, N., Partanen, J., Palviainen, P., & Gates, M. (2004). *Team Academy: a true story of a community that learns by doing*. Juva: PS-kustannus.
- Marina, J. A. (. (2012). *La inteligencia ejecutiva*. Barcelona: Ariel.
- Mateer, G. D., & Li, H. (2008). Movie scenes for economics. *Journal of Economic Education*, 39(3), 303. doi:10.3200/JECE.39.3.303
- Pérez, S., Hidalgo, A., Balaguer, S. & Pérez, E. (2009). *Emprendimiento económico y social en España. Guía de recursos para jóvenes emprendedores/as*. Madrid: INJUVE, Instituto de la Juventud.
- Sexton, R. L. (2006). Using short movie and television clips in the economics principles class. *Journal of Economic Education*, 37(4), 406-417. doi:10.3200/JECE.37.4.406-417
- Vainio-Pekka, H., & Hassinen, J. (2011). El emprendimiento, una nueva ola de aprendizaje: la experiencia de la Team Academy en Finlandia. *Economía industrial*, (381), 53-62.

---

Organizado por:







Xiangning, T. (2012). The integration of film resources and college students' life education. Consumer Electronics, Communications and Networks (CECNet), 2012 2nd International Conference on, Jiangsu Nanjing, China. 3589-3591.

---

Organizado por:

