

Universidad de Valladolid



Facultad de Educación y
Trabajo Social

TRABAJO FIN DEGRADO

**“Empresarios por un mes: una propuesta de trabajo por proyectos
para 4º de Educación Primaria”**

Grado en Educación Primaria
Sin mención

Autor: Dña. Alba Cerezo Astruga

Tutor: José María Martínez Ferreira

RESUMEN

El presente documento consiste en la puesta en práctica de un proyecto para el curso de cuarto de Educación Primaria en el área de Ciencias Sociales. Está basado en la metodología del aprendizaje por proyectos y centra especial atención en que los alumnos adquieran la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, entre otras. Con ello se pretende plantear un tipo de enseñanza diferente a la que ya conocemos.

PALABRAS CLAVE

Educación Primaria, Trabajo por proyectos, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, sectores económicos y empresa.

ABSTRACT

This document is based on a practical project designed for Social Sciences at the fourth level of Primary Education. The methodology used is Project-based learning and the goal is for students to take initiative in their education and approach it creatively. My propose is to define a new style of education that is more engaging for students.

KEY WORDS

Primary Education, Project's work, competence of initiative and entrepreneur spirit, economic sectors and business

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. OBJETIVOS DEL TFG	5
3. RELACIÓN DEL TFG CON EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....	5
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
4.1 La competencia de iniciativa y sentido emprendedor en el currículo actual. La importancia de aprender a emprender.....	7
4.2 La programación por proyectos.....	11
4.3 Presentación de la metodología utilizada.....	15
4.3.1 Teoría constructivista y sus corrientes.....	15
4.3.2 Aprendizaje por descubrimiento según Bruner.....	16
4.3.3 La utilización de las TIC.....	16
4.3.4 La investigación.....	17
4.3.5 El aprendizaje cooperativo.....	17
4.4 Proyectos con enfoques similares.....	17
5. PROPUESTA DE INTERVENCION EDUCATIVA,	19
5.1 Justificación de la propuesta.....	19
5.2 Contexto.....	19
5.3 Propósito de la intervención.....	21
5.4 Metodología, recursos y temporalización.....	21
5.5 Proceso de intervención.....	22
5.5.1 Primera sesión.....	24
5.5.2 Segunda sesión.....	26
5.5.3 Tercera sesión.....	28
5.5.4 Cuarta sesión.....	32
5.5.5 Quinta, sexta y séptima sesión.....	34
5.5.6 Octava sesión.....	35
5.5.7. Novena sesión.....	37
5.6 Evaluación de la intervención.....	38
6 CONCLUSIONES.....	39
7 LISTA DE REFERENCIAS.....	41
8 APÉNDICES.....	43

1. INTRODUCCIÓN

A continuación se muestra la programación de un proyecto destinado a alumnos de cuarto curso de Educación Primaria dentro del área de Ciencias Sociales con el objeto de atraer la atención de los alumnos e incentivar su motivación hacia la asignatura a través del desarrollo de un Trabajo por Proyectos sobre la economía y la empresa.

El presente trabajo, tras señalar los objetivos del mismo y establecer la relación con las competencias del Grado en Educación Primaria, consta de una fundamentación teórica en la que se abordará la competencia de iniciativa y sentido emprendedor en el currículo actual desde la importancia de aprender a emprender, así como el trabajo por proyectos, en cuanto que es la opción metodológica con la que diseñaremos la posterior propuesta de intervención. el objetivo de contar con los requisitos necesarios para consolidar de una forma teórica la propuesta de intervención.

Dicha propuesta ha sido concebida para un contexto determinado, como es el aula de cuarto curso del colegio Maristas La Inmaculada de Valladolid.

En el mismo se propondrán actividades tanto individuales como grupales que darán forma al proyecto, destinadas a que el alumno se desarrolle tanto académica como competencialmente desde un prisma interdisciplinar y conectado con la realidad que le circunda, dando lugar a una contextualización del aprendizaje y captar el sentido útil del mismo.

2. OBJETIVOS DEL TFG

Los objetivos que se persiguen con la realización de este trabajo son los siguientes:

- Demostrar la adquisición de las competencias del título.
- Indagar y conocer la opción metodológica del trabajo por proyectos, sus aportaciones y estructura.
- Conocer y desarrollar modelos de enseñanza-aprendizaje alternativos al formato tradicional en el ámbito de las Ciencias Sociales.
- Diseñar propuestas educativas desde las Ciencias Sociales que promuevan el desarrollo competencial del alumnado.

3. RELACION DEL TFG CON EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

El trabajo realizado se corresponde con las siguientes Competencias Generales y Específicas del Grado de Educación Primaria:

CG 1. Poseer y comprender conocimientos en el área de Educación:

- Principales aspectos de terminología educativa.
- Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y que conforman el currículo de Educación Primaria.
- Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa.
- Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje.

CG 2. Aplicar los conocimientos a su ámbito de trabajo:

- Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.
- Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos.

CG 3. Capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales:

- Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.
- Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea.

CG 4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias Específicas de la materia Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Sociales

- Utilizar el conocimiento científico para comprender la realidad social, desarrollando al mismo tiempo habilidades y actitudes que faciliten la exploración de hechos y fenómenos sociales así como su posterior análisis para interactuar de una forma ética y responsable ante distintos problemas surgidos en el ámbito de las ciencias sociales.
- Transformar adecuadamente el saber científico de referencia vinculado a las ciencias sociales en saber a enseñar mediante los oportunos procesos de transposición didáctica, verificando en todo momento el progreso de los alumnos y del propio proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el diseño y ejecución de situaciones de evaluación tanto formativas como sumativas.
 - Conocer el currículo escolar de las ciencias sociales.
 - Fomentar la educación democrática de la ciudadanía y la práctica del pensamiento social crítico.
 - Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover la adquisición de competencias básicas en los estudiantes.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A lo largo de los años, la sociedad ha experimentado cambios en los diferentes aspectos que la componen. Uno de ellos es la educación y todo lo que concierne al sistema educativo cuyos cambios se hacen presentes a día de hoy. Por ello se deben de adaptar las bases educativas a lo que la sociedad requiere hoy en día.

El enfoque por competencias no surge en el ámbito escolar pero se incluye en él con el fin de conseguir la igualdad de oportunidades dentro de la educación. Con ello debemos tener en cuenta un aspecto que anteriormente no se consideraba de forma generalizada; el alumnado no es homogéneo y por tanto no aprende un concepto al unísono, cada alumno es único y tiene su propio proceso y ritmo de aprendizaje.

A diferencia de la escuela inicial, no se trata de que los alumnos aprendan contenidos básicos con el fin de contar en el futuro con una formación básica e insuficiente; se trata de que éstos mismos adquieran una serie de competencias que, a largo plazo, les permitan desarrollarse de manera competente en la sociedad a lo largo de su vida.

4.1 LA COMPETENCIA DE INICIATIVA Y SENTIDO EMPRENDEDOR EN EL CURRÍCULO ACTUAL. LA IMPORTANCIA DE APRENDER A EMPRENDER.

Tal y como se describe en el documento “Las competencias básicas en el Sistema Educativo de la C.A.P.V” (2008), la razón por la que las políticas educativas llevan su punto de mira a la competencias básicas tiene que ver con la revolución cultural que trata de situar la escuela y la educación en un contexto social actual considerando a su vez los siguientes cambios:

- La necesidad de mejorar el nivel cognitivo dada la diferencia existente entre las personas que poseen determinados conocimientos y las que no.
- El crecimiento del nivel de formación.

- La necesidad de estar en constante formación debido al incremento de la información y al gran avance técnico y científico existente. Esto significa que es imprescindible mantener un aprendizaje continuo a lo largo de la vida basado e iniciado en el simple aprendizaje de los conocimientos básicos que la escuela aporta. Esto implica una amplificación del currículo que imparten los profesores, los cuales a menudo se ven desbordados por la cantidad de conocimientos que deben transmitir al alumnado en relación con el tiempo del que disponen.
- La extrapolación de conocimientos a la vida cotidiana y su aplicación en contextos reales.
- El cambio de paradigma educativo, centrado, no ya en el docente ni la escuela, sino en el sujeto aprendiz.
- Por último, la relación entre la metodología utilizada y la evaluación de resultados debe ser continua y estar presente en los resultados del alumno a lo largo del curso.

En conclusión, el motivo por el cual se ha llevado a cabo la implantación en las escuelas de un sistema metodológico basado en competencias es la necesidad de disponer y aportar una calidad educativa que tiene en cuenta la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos.

Una competencia es, según Daniel Bogoya (1999):

Una potencialidad o una capacidad para poner en escena una situación problemática y resolverla, para explicar, dar solución y para controlar y posicionarse en ésta. Cada competencia tiene que ver con la capacidad de construir y comparar textos, de efectuar operaciones, de medir e integrar datos y cantidades numéricas en un contexto. (p.38)

Tal y como se menciona en el documento “Aprender a Emprender. Cómo educar el talento emprendedor” (2013) existen varias definiciones que hacen referencia al concepto de competencia de aprender a emprender.

Una de ellas, extraída del documento de «Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo (Bruselas, 2005)» sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, la competencia se define como “la habilidad de la persona para transformar las ideas en

actos. Está relacionado con la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como con la habilidad para planificar y gestionar proyectos con el fin de alcanzar objetivos. En esta competencia se apoyan todas las personas en la vida cotidiana, en casa y en la sociedad y es el cimiento de otras capacidades y conocimientos más específicos que precisan los empresarios al establecer una actividad social o comercial”.

En 2006 ya la L.O.E como ley de educación, hablaba de la existencia de ocho competencias, y se mencionaba una de ellas como la capacidad de tener autonomía e iniciativa personal. Ésta engloba los aspectos de autonomía y emprendimiento.

En el proyecto DeSeCo (citado en Pellicer, C., Álvarez, B., & Torrejón, J. L., 2013) se enuncia como la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la creatividad, la autocrítica, el control emocional, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas, así como la capacidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata, de aprender de los errores y de asumir riesgos.

Para englobar todos los aspectos básicos que componen la competencia de aprender a emprender, según las definiciones anteriormente mencionadas, se enumeran a continuación las ideas clave comunes que conforman dichas definiciones (Pellicer, C., Álvarez, B., & Torrejón, J. L., 2013, p.29):

1. Capacidad para la configuración de identidad personal.
2. Capacidad para reflexionar y asumir con responsabilidad las consecuencias de sus actos.
3. Capacidad para transformar ideas en actos.
4. Capacidad para planificar y gestionar proyectos vitales y profesionales.
5. Capacidad para generar cambio en innovación en cualquier entorno.

El proyecto aprender a emprender desglosa la competencia en cuatro aspectos básicos que se desarrollarían de la siguiente manera:

Figura 1. Componentes de la competencia Aprender a emprender

Aprender a emprender	
A. Autonomía personal	B. Liderazgo
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la autoestima y la confianza básica • Potenciar la motivación de logro y el espíritu de superación • Ser responsable y asumir las consecuencias de sus propias acciones • Gestionar de forma eficaz el trabajo • Tomar decisiones y resolver problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejar las habilidades de comunicación y negociación • Promover y dirigir el trabajo en equipo • Asumir riesgos • Mostrar energía y entusiasmo • Influir positivamente en los demás y generar implicación
C. Innovación	D. Habilidades empresariales
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciar acciones nuevas a partir de conocimientos previos • Ser creativo en ideas, procesos y acciones • Generar cambio y abrir perspectivas • Planificar y llevar a cabo proyectos • Trabajar la visión de futuro 	<ul style="list-style-type: none"> • Definir el objeto de negocio y la estrategia competitiva • Gestionar los aspectos económico-financieros • Gestionar los recursos humanos • Desarrollar los procesos vinculados a la actividad • Utilizar las estrategias de marketing y comunicación empresarial • Actuar con responsabilidad social y sentido ético

Fuente: Proyecto “Aprender a emprender” p.30

La LOMCE reformula las competencias básicas fijadas por la LOE estableciendo las siguientes competencias clave:

1. Comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.

Cobra sentido hacer hincapié en una de las competencias nombradas anteriormente, se trata del *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor* dado que está íntimamente relacionada con el objetivo de este trabajo.

Esta competencia, tal y como describe la Orden ECD 65/2015 LOMCE, desarrolla la capacidad del alumno para poner en práctica ideas teóricas. Precisa del manejo de ciertas habilidades que faciliten el logro de los objetivos establecidos; lleva implícito el dominio de las habilidades sociales y la capacidad de trabajo tanto en equipo como individual, la motivación, la responsabilidad y la autoestima son otras características imprescindibles para el desarrollo satisfactorio de esta competencia. Ésta está presente en muchos de los ámbitos de la vida de las personas como pueden ser el laboral, personal, social y escolar en el caso de los alumnos. Por ello es imprescindible ponerla de manifiesto en el proyecto que se va a desarrollar a continuación y tal y como se ha comentado anteriormente, enseñar a los alumnos a responder ante los problemas que se les puedan plantear en la escuela para extrapolarlos a la vida real, frente a aprender conceptos descontextualizados que con el tiempo olvidarán.

A través de esta competencia se desarrollarán la capacidad creativa e imaginativa y de iniciativa e innovación; la capacidad proactiva en la gestión de proyectos, tanto individual como colectivamente; la capacidad de gestión de los riesgos e incertidumbre; la capacidad de liderazgo, negociación y delegación; el pensamiento crítico y sentido de la responsabilidad.

4.2 LA PROGRAMACIÓN POR PROYECTOS

El tipo de metodología que el profesor lleve a cabo en el aula va a determinar la forma en que los alumnos interiorizan sus conocimientos puesto que la metodología consiste en determinar cómo enseñar, para qué enseñar y cómo aprende el alumno en función de la consecución de los objetivos propuestos.

Una opción adecuada, a nuestro juicio, sería recurrir a la combinación de diversas opciones metodológicas a lo largo del curso, en virtud del contenido a tratar y de las capacidades y competencias a ejercitar por parte del alumnado. De este modo se enriquece la manera en la que los alumnos adhieren el concepto trabajado a sus redes de conocimiento y lo relacionan con otros conocimientos previos.

A lo largo de este Trabajo Fin de Grado se propondrá una propuesta de intervención en base a la metodología del aprendizaje basado en proyectos. Se trata de un tipo de método muy útil a largo plazo y que he podido experimentar con éxito durante mi proceso de intervención realizado en el segundo periodo de Practicum de la carrera, en el colegio Sagrada Familia (Hijas de Jesús), el curso pasado.

A través de él se hace partícipe al alumnado de su propio aprendizaje, el profesor en este caso actúa como mero mediador y la temática escogida persigue atraer la motivación del alumnado, requisito indispensable para que el aprendizaje sea exitoso. Además se tiene en cuenta los conocimientos previos de los alumnos, que posteriormente se modificarán y enlazarán a los nuevos adquiridos, a medida que los interioricen.

Este método permite que se lleve a cabo una construcción del aprendizaje más personalizado en el que cada alumno siga su propio ritmo de aprendizaje, a partir de la interacción con sus compañeros, favoreciendo así la atención a la diversidad. Al mismo tiempo se necesita del consenso del grupo antes de tomar una decisión final, esto pone en práctica el desarrollo de habilidades sociales, estrategias de negociación, argumentación, desarrolla competencias tales como la comunicativa y social y cívica, permite así, la evaluación de contenidos actitudinales y competenciales del alumnado.

Tanto el aprendizaje autónomo como el colaborativo, a través del proyecto, ponen en práctica la competencia de aprender a aprender, pues los alumnos han de instruirse para utilizar los recursos que les lleven a obtener la información que buscan y generar conocimiento, que de este modo, supone que el aprendizaje sea mucho más completo y eficaz. Muñoz y Perea (2009) mencionan que el aprendizaje autónomo se basa en un aprendizaje cíclico en el cual existen diferentes fases o pasos que han de seguir los alumnos para llegar a interiorizar el conocimiento. Estas etapas son:

1. Observación: en esta etapa surgirán inquietudes y dudas.
2. Búsqueda, recogida y análisis de la información: ésta servirá para dar respuesta a las dudas de la etapa anterior.
3. Experimentación: ellos mismos han de experimentar y cometer errores antes de dar con la solución, siempre con el profesor como mediador.
4. Conclusiones: se van creando a lo largo de todo el proceso.

Lo aprendido de manera experiencial se relacionará con ideas previas y se añadirá a sus esquemas mentales de conocimiento. Del mismo modo creará nuevas dudas e incertidumbres que les llevarán a la búsqueda de nueva información.

En el artículo de Muñoz y Perea se relaciona el aprendizaje por proyectos con el método científico que utilizan las Ciencias Sociales y Naturales, entre otras, para dar explicación a los fenómenos que ocurren y, desde este punto de partida, crear leyes y teorías. Además se corresponde el proceso de aprendizaje con el método de actuación científica. Ambos precisan de la experimentación y del cometimiento de errores antes de llegar al conocimiento de la realidad. El aprendizaje por proyectos aproxima la realidad al alumno, de manera que éste adquiere conocimientos de una manera significativa que luego puede extrapolar y utilizar en la vida real.

La metodología por proyectos está íntimamente relacionada con el aprendizaje constructivista, un tipo de aprendizaje significativo que se trabaja con frecuencia en el currículo de hoy en día.

España es uno de los países que se ha interesado en el aprendizaje basado en proyectos. Según el diario El País, más de doce mil profesores se han formado en los últimos años en este tipo de metodología. A pesar de sus detractores, cada día se va implantando con mayor frecuencia en el aula.

Todo proyecto está basado en un eje vertebrador que lo compone, constando de una serie de fases imprescindibles que lo componen. Díez Navarro (1995), en su libro “La oreja verde de la escuela”, establece cada una de estas fases, que son las siguientes:

- 1. Elección del tema de estudio;** éste ha de ser escogido por los niños, bien sea de manera directa o indirecta. Podemos dejar a su elección la idea de la que partir o bien estar atentos a cada detalle que los niños nos proporcionan sobre todo en sus tiempos de ocio. Es importante escoger un tema de su interés para activar su motivación.
- 2. ¿Qué sabemos y qué queremos saber?** Se trata de acercarnos a los conocimientos previos de los niños y partir de los mismos. A su vez, es necesario darles la oportunidad de hacer preguntas para llegar al “¿qué queremos saber?”

3. **Comunicación de las ideas previas y contraste de ellas** permitiendo que los niños se expresen sus ideas y las contrasten con las de sus compañeros para aprender cosas nuevas.
4. **Búsqueda de fuentes de documentación** que nos ayuden a encontrar las respuestas necesarias a las preguntas planteadas. Cuanto más variadas sean las fuentes, más información hallaremos y más entretenida será la búsqueda de información.
5. **Organización del trabajo** el tutor diseña, organiza y programa las tareas del proyecto. Fijando los objetivos, distribuyendo el tiempo de las sesiones programadas, organizando el espacio, los recursos y las actividades propuestas de manera secuenciada, estableciendo las pautas de observación y la colaboración por parte de las familias y del entorno.
6. **Realización de actividades** teniendo en cuenta siempre las modificaciones necesarias y nuevas propuestas.
7. **Elaboración de un dossier** en el que se encuentren todas las partes del trabajo realizado.
8. **Evaluación del trabajo realizado** ésta se realiza a lo largo de todo el proceso y se va tomando nota de todos aquellos aspectos que los niños han de ir aprendiendo; de las preguntas que han realizado, de las que han sido capaces de responder y de las que aún quedan pendientes.

En definitiva, el trabajo por proyectos es un tipo de metodología que encaja muy bien en el modelo de sociedad actual y las exigencias educativas existentes. Permite el trabajo interdisciplinar, un ritmo de aprendizaje individualizado, el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales y la práctica como elemento base para la construcción e interiorización de conceptos.

4.3 PRESENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA UTILIZADA

Como se ha indicado en el apartado anterior, se partirá de una metodología basada en el aprendizaje por proyectos. Ésta se sustentará en diversas teorías del aprendizaje.

El aprendizaje basado en proyectos parte de los conocimientos previos del alumnado y añade a éstos, conceptos nuevos que se enlazan con los primeros, formando así un aprendizaje significativo. Además unifica la teoría y la práctica. Los alumnos han de aplicar lo aprendido.

Este método lleva implícitas teorías como la constructivista o el aprendizaje por descubrimiento y complementariamente se hará uso de otros aspectos innovadores del aprendizaje tales como la utilización de las TICs, la investigación o el aprendizaje cooperativo.

A continuación se explicará de manera breve cada uno de estos aspectos.

4.3.1 La teoría constructivista.

La teoría constructivista de la cual destacamos a Piaget o Vygotsky. Estos autores enfocan dicha teoría desde un punto de vista diferente pero comparten varios aspectos.

Para Vygotsky el aprendizaje se basa en un proceso que ocurre entre el sujeto que está aprendiendo y el medio que le rodea, visto éste como medio de transmisión de la información y el conocimiento. Ésta es una percepción Social del Constructivismo.

Sin embargo, Piaget, desde su punto de vista psicológico respecto al aprendizaje constructivista, afirmaba que el sujeto aprende gracias a la interacción con el mundo físico que le rodea y sus propios deseos de aprender. Existe para él un deseo interno que estimula su necesidad de conocer pero el ambiente que le rodea también influye en su proceso de aprendizaje.

Otros autores como Bruner y Ausubel también ponen de manifiesto su punto de vista acerca de esta teoría.

Siguiendo la definición de constructivismo que realiza Méndez (citado en García, 2011) “El Constructivismo es, en primer lugar, una epistemología, es decir, una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano”, podemos deducir que la teoría constructivista parte de la idea primordial de que el aprendizaje no

proviene de la nada o se crea por instinto, sino que se construye y se enlaza con las ideas previas que el sujeto posee.

4.3.2 El aprendizaje por descubrimiento según Bruner

El aprendizaje por descubrimiento según Bruner consiste en que el sujeto que aprende lo hace a través de la experiencia; investigando e interactuando con el medio que le rodea. De esta manera experimenta, comete errores, enlaza sus conocimientos previos con los nuevos y participa activamente en su propio proceso de aprendizaje.

Un aspecto muy importante de este planteamiento es que el profesor es un mero guía en el transcurso del aprendizaje.

4.3.3 La utilización de las TIC.

La utilización de las TIC se ha incrementado notablemente en la vida cotidiana y en las aulas. Es un recurso indispensable a día de hoy en los centros educativos y por tanto un medio por el cual los alumnos pueden interactuar y hacer una búsqueda propia de la información que les servirá de ayuda a lo largo de su proceso de aprendizaje. La competencia digital lleva implícito el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, y por tanto la capacidad para dominar la interacción con el mundo digital y su constante evolución. Es necesario que el usuario pueda resolver problemas utilizando este recurso, cree contenidos a partir de los formatos existentes y sea consciente del riesgo que supone estar conectado a internet y lo haga de forma segura.

4.3.4 Investigación

La investigación como medio de aprendizaje, en base a las teorías constructivistas y de aprendizaje por descubrimiento. Este proceso conlleva la implicación por parte del alumnado y la ayuda del profesor como guía en este transcurso. La investigación implica un trabajo doble por parte de los niños dado que ellos mismos han de hacer una búsqueda y selección de la información que necesitan utilizar a la hora de resolver un problema.

4.3.5 El aprendizaje cooperativo

Partiendo del principio pedagógico y siguiendo el planteamiento de Slavin & Calderón, (citado en Ferreriro, 2007) “para un niño, el mejor maestro es otro niño”, podemos definir el aprendizaje cooperativo como un tipo de enseñanza en la cual se precisa de la

existencia de una interactividad entre el sujeto que aprende y lo aprendido. Es necesaria por tanto la participación del mismo para que este proceso tenga éxito.

4.4 PROYECTOS CON ENFOQUES SIMILARES

4.4.1 Proyecto Héroes TIC

El colegio San Gregorio en Aguilar de Campoo, Palencia, puso en marcha un proyecto cambiando de manera radical la metodología que se usaba en el centro. Se trata de implementar el uso de las TICs en el aula con un fin educativo. Su proyecto llamado “Héroes TIC. Aprendizaje basado en retos, uso de las TIC y el trabajo cooperativo” se ha puesto en marcha en los cursos de 5º y 6º de primaria.

El objetivo base es que los alumnos utilicen herramientas electrónicas como ordenadores y tablets proporcionados por la escuela para buscar información, usar programas que les ayuden a elaborar mapas conceptuales o utilizar aplicaciones con fines educativos. De este modo se enseña a utilizar un recurso de manera útil y favorable para el niño.

Hoy en día es muy fácil que los alumnos tengan acceso a la tecnología digital y por tanto a Internet, esto es un arma de doble filo si no se usa adecuadamente, pues existe una gran cantidad de páginas web que no resultan nada beneficiosas en lo que al aprendizaje se refiere. Enseñar al alumnado a utilizar este recurso de manera responsable y con juicio no solo servirá en el ámbito educativo sino que ayudará también en su vida personal. Las redes sociales o muchos blogs pueden resultar peligrosos si los niños no saben actuar de manera crítica y concienciada. Existen numerosos casos de abuso y acoso mediante este tipo de herramientas. Por tanto, es imprescindible que los más pequeños hagan un uso responsable de éstas tecnologías.

Existen muchas páginas web interactivas en las cuales los alumnos pueden reforzar sus conocimientos; un ejemplo es la página del CEIP Nuestra Señora de Loreto (véase en Anexo 1), su enlace a la web puede verse en la bibliografía. A día de hoy disponemos de una gran variedad de juegos interactivos y aplicaciones que ayudan a que los niños trabajen los conceptos impartidos en la escuela, desde juegos de cálculo mental, operaciones y problemas, ejercicios para practicar la lengua extranjera, libros de lectura

interactivos que contienen CD's para poder escuchar la historia y practicar la parte de *speaking*, actividades para reforzar la gramática y ortografía españolas...

4.4.2 Civilizarte CEIP Ponce de León (León)

Civilizarte es un proyecto que ha desarrollado un museo de la historia del arte a través de distintas civilizaciones. El objetivo es un museo que sirviera de instrumento educativo para desarrollar una triple competencia, cultura y espíritu emprendedor, educación financiera y competencia artística y cultural. Todo enfocado desde la vocación de servicio público, tanto para el propio alumnado del centro así como para el entorno educativo. Todos los cursos han elegido diferentes periodos artísticos de la historia, y los alumnos han investigado, han reproducido algunas de sus obras más importantes, han creado grupos de guías de museo para explicárselo a otros niños o adultos, han creado grupos de educadores para llevar a cabo actividades educativas, han creado grupos de publicidad y marketing y finalmente micro empresas que elaboran y venden productos relacionados con cada periodo.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

5.1 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Tal y como se ha comentado anteriormente, el motivo de la apuesta por este proyecto es la búsqueda de alternativas a las prácticas educativas que activen la motivación del alumnado a la hora de aprender.

Los proyectos de carácter lúdico e innovador atraen a aquellos alumnos que no suelen ser partícipes del aprendizaje receptivo, bien porque les resulta aburrido o bien porque no entienden los contenidos. También mantiene la motivación de aquellos que usualmente trabajan de manera activa e interesada.

En una búsqueda constante por hacer a los niños dueños de su propio aprendizaje, se proponen actividades que precisen de la autonomía e iniciativa personal de cada niño. Éstos tendrán que plantear situaciones en las que surgirán problemas que habrán de resolver para de esta manera ir aprendiendo a construir su propio conocimiento.

5.2 CONTEXTO

La intervención iba a ser llevada a cabo en el colegio Maristas La Inmaculada pero, finalmente, no pudo realizarse por motivos de incompatibilidad de fechas.

Es un centro de titularidad concertada nacido en 1943 y ubicado en la localidad de Valladolid. Está compuesto por nueve aulas en Educación Infantil, dieciocho en Primaria, doce en Educación Secundaria Obligatoria y seis en Bachillerato.

El colegio consta de numerosas aulas, una capilla, biblioteca , polideportivo , gimnasio, sala de informática, cuatro laboratorios, dos salas de psicomotricidad, un salón de actos, cuatro salas de profesores, diez despachos y ocho recibidores para las visitas.

Su misión es proporcionar al alumnado una formación completa siguiendo el estilo de Marcelino Champagnat (sacerdote francés fundador de los Hermanos Maristas).

Su programa incluye salidas culturales, intercambios con alumnos de otros países, actividades extraescolares, grupos de crecimiento personal y actividades de pastoral para conseguir que los alumnos se desarrollen como personas con valores y solidarias.

Comparten una relación cercana con las familias, las cuales pueden asistir al colegio siempre que lo precisen para reunirse con los profesores y tutores y hacer así un seguimiento cercano de la evolución de sus hijos, también están invitados a colaborar en las diversas actividades del centro.

En su página web se puede encontrar mucha más información acerca del centro (véase anexo 2).

Los alumnos a los que iba dirigido este proyecto oscilan entre los nueve y diez años, encontrándose en cuarto curso de Educación Primaria. El aula cuenta con trece alumnas y doce alumnos y ninguno de ellos presenta necesidades educativas especiales.

La intervención se realizará desde el área de Ciencias Sociales, ésta se imparte durante dos horas semanales por lo que dispondremos de ocho sesiones repartidas a lo largo de un mes para la realización de las actividades.

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JOVIYES	VIERNES
8:30 a 10:30	MUS.	MAT.	REL.	MAT.	LEN.
10:30 a 11:30	MAT.	REL.	E.F.	C. Naturales	C. Sociales
11:30 a 12:30					
12:30 a 1:30	ING.	E.F.	C. Naturales	ING.	MAT.
c o m i d a					
1:30 a 4:45	LEN.	LEN.	MAT.	C. Sociales	ING.
4:45 a 5:45	C. Naturales	ARTS	LEN.	LEN.	LEN.

Se partirá de un reconocimiento de ideas previas de los alumnos que nos servirá para la posterior puesta en práctica de diversas actividades, éstas se irán recogiendo a su vez en un portfolio que será evaluado al finalizar el proyecto.

El profesor actuará como mero mediador a lo largo de todo el proceso e intentará que cada uno de los alumnos consiga realizar con éxito cada una de las partes del proyecto.

5.3 PROPOSITO DE LA INTERVENCIÓN

Se crea una situación hipotética como es en este caso el hecho de que sean empresarios y tengan que organizar y gestionar su propia empresa. De este modo les estaremos planteando una situación que se asemeja a la vida cotidiana, además cumplimos con los contenidos base del currículo de primaria.

La idea reside en el hacer; en que los alumnos experimenten, se equivoquen, resuelvan problemas, propongan y debatan posibles soluciones, que aprendan de una manera lúdica, sobre todo un recurso de aprendizaje útil y viable a largo plazo.

El aprendizaje de la escuela se orienta a la vida adulta del niño, a enseñar a nuestros alumnos a saber desenvolverse en el futuro, por tanto, debemos prepararlos acercándolos lo máximo posible a este hecho con actividades o proyectos que recreen estas situaciones; siempre se ha de tener en cuenta la edad del alumnado y adaptar lo propuesto a las características de la clase.

El aprendizaje por proyectos radica en la idea de que los estudiantes gestionen su propio aprendizaje y aprendan a ser independientes con el objetivo de que cada uno sea responsable de su propio trabajo bien a nivel individual o grupal.

5.4 METODOLOGÍA, RECURSOS Y TEMPORALIZACIÓN

La metodología utilizada, como ya se ha explicado con anterioridad, se basa en un aprendizaje por proyectos. Se centra en la creación de un proyecto en torno a un tema perteneciente al currículo e incorpora teorías del aprendizaje relacionadas con la competencia de aprender a aprender.

Se alternará la agrupación individual y grupal con el fin de que los alumnos sean activos en su propio proceso de aprendizaje y que a su vez se vean reforzados por sus compañeros.

Recursos:

Son aquellos medios y materiales con los que cuenta el profesor para facilitar el aprendizaje del alumnado. Es muy útil doblemente; por un lado, facilita la labor del profesor y por otro, ayuda al alumnado en su aprendizaje.

Los recursos didácticos han de utilizarse en un contexto educativo y hay diferentes tipos:

- Humanos: profesores, alumnos, profesionales ajenos al centro.
- Materiales: material impreso, recursos bibliográficos, revistas, lapiceros, bolígrafos, rotuladores, pinturas, ceras, pegamento, tijeras, folios, cartulinas, cuadernos, carpetas, reglas...
- Tecnológicos: PC's, Pizarra Digital Interactiva o PDI, proyector, vídeos, cámaras de vídeo...

Temporalización:

El tiempo estimado para la realización de este proyecto es de cuatro semanas, las sesiones se llevarán a cabo durante las horas de Ciencias Sociales, éstas son los jueves y viernes coincidiendo que el jueves es a primera hora de la tarde y el viernes a segunda hora de la mañana puesto que el centro tiene un horario de jornada partida.

5.5 PROCESO DE INTERVENCIÓN

El proceso de intervención se llevará a cabo mediante la creación de un portfolio basado en una serie de actividades interrelacionadas entre sí, y que de manera conjunta darán sentido al proyecto en su globalidad. Toda la información que se vaya recopilando tendrá que ser añadida al portfolio para su posterior evaluación.

Un portfolio es una carpeta de documentos en la que se va guardando toda la información referente a un proyecto. Consta de diferentes escritos como pueden ser lluvias de ideas, mapas mentales, información encontrada, esquemas, dibujos...

En este caso se irá guardando la información referente a la empresa que vayamos elaborando.

Los alumnos contarán con una hoja en la que aparecerá explicado el proyecto en sí (véase Anexo 3).

El bloque de contenidos en el que se basa este proyecto es el número tres; “Vivir en sociedad”, dentro de éste existen varios contenidos con los que trabajar. Aquí se abordarán algunos de ellos.

A continuación se proponen una serie de tareas que se desarrollarán en varias sesiones a lo largo del tiempo estimado.

	Temporalización	Recursos	Organización	Sectores económicos
Primera sesión	Una hora.	Encerado, tizas, personas de la charla, alumnos y profesor.	Individual.	Primario, secundario y terciario.
Segunda sesión	Dos horas.	Boli, papel, PC's, alumnos y profesor.	Individual/grupal 1.	Primario, secundario o terciario (en función del grupo).
Tercera sesión	Una hora.	Proyector, videos, pizarra digital interactiva, alumnos y profesor.	Individual.	Primario, secundario y terciario
Cuarta sesión	Una hora.	Lápices, gomas, pinturas, rotuladores, folios, cartulinas, tijeras, alumnos y profesor.	Grupal.	Primario, secundario o terciario (en función del grupo).
Quinta sesión	Media hora.	Alumnos, profesor.	Grupal.	Primario, secundario o terciario (en función del grupo).
Sexta sesión	Una hora.	Cámara de video, alumnos, profesor.	Grupal.	Primario, secundario o terciario (en función del grupo).
Séptima sesión	Media hora.	USB, cámara de video, alumnos y profesor.	Grupal.	Primario, secundario o terciario (en función del grupo).
Octava sesión	Una hora.	Porfolios, proyector, pizarra digital interactiva, USB, cartulinas con slogan, alumnos y profesor.	Grupal.	Primario, secundario o terciario (en función del grupo).

5.5.1 Primera sesión: “Nos acercamos al mundo empresarial”.

Objetivos del profesor:

- Aflorar los conocimientos previos de los alumnos.
- Motivar al alumnado.
- Plantear el proyecto de manera lúdica y atractiva.

Objetivos del alumnado:

- Conocer el tema a trabajar
- Comprender los tipos de empresa existentes y sus sectores.

Para introducir el tema de la empresa partiremos de una lluvia de ideas en la que haremos preguntas para acercarnos a los conocimientos previos de los que parten los alumnos, iremos anotando cada aportación en el encerado (véase Anexo 4).

Una vez hecho esto se explicará a la clase en qué va a consistir el proyecto, las fases de las que consta y la duración aproximada del mismo. Se procederá por tanto a la división de la clase en grupos de trabajo de cuatro o cinco personas.

En la misma sesión, dos personas ajenas al centro y entrevistadas previamente por el profesor y la dirección del colegio, acudirán a la clase para dar una charla. Por tanto, una vez finalizada la división por grupos; se introducirá a los expositores y el motivo de su visita. Ambos serán trabajadores de dos empresas diferentes y acudirán para narrar cómo es el día a día en su trabajo, de qué manera se trabaja, cuál es su puesto, las responsabilidades que tienen y de qué manera está organizada su empresa. Una vez finalizada la exposición, se realizará una rueda de preguntas para resolver las posibles dudas que hayan quedado en la clase.

A continuación se proponen dos ideas de empresas existentes en Valladolid; “Quesos Entrepinares” y “Renault”, ambas pertenecientes al sector secundario de la producción.

De esta manera conseguiremos acercarnos al alumnado, captar su atención hacia el tema propuesto y, de manera conjunta, a través de la lluvia de ideas, conocer los conocimientos previos de los que parten para comenzar a trabajar.

El hecho de contar con personas ajenas al contexto escolar para explicar su rutina de trabajo nos servirá de ayuda para motivar a los alumnos y acercarlos al proyecto de una manera diferente y atractiva.

Competencias trabajadas: Lingüística, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Tabla 2: Relación entre contenidos, criterios y estándares de la actividad planteada.

Contenidos del currículo	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Las actividades productivas: recursos naturales, materias primas. Productos elaborados: artesanía e industria. Origen, transformación y comercialización de un producto básico.	Explicar las diferencias entre materias primas y los productos elaborados, identificando las actividades que se realizan para obtenerlos y transformarlos.	-Identifica y define materias primas y producto elaborado y los asocia con las actividades en las que se obtienen -Describe ordenadamente el proceso de obtención de un producto hasta su venta, e identifica los sectores a los que pertenecen.
Las formas de producción Las actividades económicas y los sectores de producción de Castilla y León, España y Europa.	Reconocer las diferentes profesiones y responsabilidades que desempeñan las mujeres y los hombres del entorno, apreciando las actividades económicas relacionadas con la producción de bienes y servicios.	Explica las actividades relevantes de los sectores primario, secundario y terciario.
La producción de bienes y servicios para satisfacer las	Explicar las características esenciales de una empresa,	-Identifica diferentes tipos de empresa según el sector económico al que pertenecen y las actividades que desarrollan.

necesidades humanas. La empresa. Actividad y funciones. Empleabilidad y espíritu emprendedor.	especificando las diferentes actividades y formas de organización que pueden desarrollar distinguiendo entre los distintos tipos de empresas.	-Define términos sencillos relacionados con el mundo de la empresa y la economía, ilustrando las definiciones con ejemplos.
---	---	---

Fuente: elaboración propia.

5.5.2 Segunda sesión: “Organizamos nuestra empresa”.

Objetivos del profesor:

- Enseñar a los niños a organizarse y trabajar en grupo.
- Incentivar la participación de todos los componentes al grupo.

Objetivos del alumnado:

- Crear un clima de trabajo y de respeto.
- Discernir la información importante de la prescindible.
- Conocer la estructura y tipología de las empresas

Se pone en marcha el proyecto “Empresarios por un mes”. Consistirá en que cada grupo forme su propia empresa para luego compartir con la clase su creación. Se seleccionarán los grupos de trabajo y a cada uno le asignaremos un sector distinto de producción del cual tienen que sacar adelante una empresa. Cada grupo tendrá diez minutos para decidir a qué se van a dedicar dentro del sector asignado. En este proceso de selección el profesor irá rotando por los diferentes grupos proporcionando ideas y ayudando a los alumnos.

Una vez decidida la empresa de la que va a formar parte cada grupo, comenzará la búsqueda individual de información sobre dicha empresa en el aula de informática. Tendrán que organizarse y dividirse el trabajo y buscar si una empresa del tipo de la suya es de tamaño mediano o pequeño, si es una multinacional o no, el número de

trabajadores que tendrá su empresa y el puesto de cada uno, el funcionamiento de la misma y los departamentos de los que constará. De esta manera podrán hacerse una idea de lo que quieren en su empresa y cómo quieren organizarlo. Para guiar esta búsqueda de información, el profesor dará a los alumnos una hoja con pautas (véase Anexo 5).

En todo momento el profesor guiará el proceso de búsqueda y selección de información de los alumnos.

Se trata de que los niños aprendan a organizarse, a trabajar en grupo, a respetar y escuchar las opiniones de otros y a llegar a un acuerdo conjunto para poder avanzar como grupo. Es necesario que el tutor vaya marcando unas pautas de trabajo para que el proyecto no se descontrole, que haga un seguimiento en todo momento del avance de cada grupo y que guíe y aconseje a los alumnos en su proceso de aprendizaje.

Del mismo modo, es importante que cada uno aporte su parte al grupo conjunto, es por ello que hay parte de trabajo individual y otra colectiva. En ella se valorará el esfuerzo y compromiso con el grupo que tiene cada componente del mismo así como la capacidad de selección de la información, de síntesis y de estrategias para encontrar la información necesaria.

Competencias trabajadas: Lingüística, Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Tabla 3: Relación entre contenidos, criterios y estándares de la actividad planteada.

Contenidos del currículo	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
La producción de bienes y servicios para satisfacer las necesidades humanas. La empresa. Actividad y funciones. Empleabilidad y espíritu emprendedor.	Identificar las actividades que pertenecen a cada uno de los sectores económicos, describir las características de éstos.	Identifica los tres sectores de actividades económicas y clasifica distintas actividades en el grupo al que pertenecen.

<p>La producción de bienes y servicios para satisfacer las necesidades humanas. La empresa. Actividad y funciones. Empleabilidad y espíritu emprendedor.</p>	<p>Reconocer las diferentes profesiones y responsabilidades que desempeñan las mujeres y los hombres del entorno, apreciando las actividades económicas relacionadas con la producción de bienes y servicios.</p>	<p>Explica las actividades relevantes de los sectores primario, secundario y terciario.</p>
	<p>Explicar las características esenciales de una empresa, especificando las diferentes actividades y formas de organización que pueden desarrollar distinguiendo entre los distintos tipos de empresas.</p>	<p>-Identifica diferentes tipos de empresa según su tamaño y el sector económico al que pertenecen las actividades que desarrollan -Describe diversas formas de organización empresarial.</p>

Fuente: elaboración propia.

5.5.3 Tercera sesión: “El jefe infiltrado”.

Objetivos del profesor:

- Descubrir, los alumnos, distintos tipos de organización empresarial.
- Trabajar las emociones.
- Enseñar a los alumnos a debatir un tema con respeto.

Objetivos del alumnado:

- Participar en la actividad propuesta.
- Conocer la organización de una empresa y las funciones de cada departamento..
- Aportar una opinión personal de manera respetuosa.

A lo largo de esta sesión se tratará de mostrar a los alumnos cómo trabajan y se organizan diversas empresas para que pueda servirles de ejemplo a la hora de crear la suya propia.

En ella, se dedicará un tiempo al visionado de fragmentos de capítulos diferentes de un programa televisivo llamado “El jefe infiltrado”. En este formato televisivo un alto directivo de una empresa se infiltra anónimamente en diversas secciones de su negocio para comprobar si se está trabajando correctamente. Tras una identidad oculta, comparte una jornada de trabajo con las personas que forman parte de su empresa y valora su esfuerzo dentro de la misma o detecta problemas organizativos.

Se utilizarán diversos ejemplos para exponer los componentes que hay en una empresa, las divisiones que la forman, la organización de la misma, las tareas de cada empleado y el sector de la producción al que pertenecen. El profesor irá parando los videos en los que considere que hay conceptos que es necesario explicar o debatir con la clase.

Asimismo se introducirán algunos videos en los que el jefe valora el esfuerzo y trabajo de sus empleados para que los alumnos aprendan contenidos de tipo actitudinal como son el esfuerzo y sacrificio, el trabajo en equipo, la responsabilidad que conlleva un trabajo y en algunos casos el ejemplo a seguir de personas que emigran de otros países para conseguir un futuro mejor y trabajan duro para poder vivir.

Los videos estarán pre-seleccionados y cada uno de ellos mostrará sectores diferentes de la producción.

Uno de los vídeos estará dedicado al sector primario y secundario; veremos cómo se trabaja dentro de la industria de vitivinícola “Matarromera” y el largo proceso de selección y tratamiento de la uva (véase anexo 6).

El segundo vídeo estará dedicado al sector secundario y terciario; nos introduciremos en el mundo de la hostelería con “Tartalia”, en él podremos ver cómo es la empresa por dentro y que procesos se siguen hasta que el producto llega al cliente (véase Anexo 7).

El tercer video pertenece exclusivamente al sector servicios. Veremos cómo el jefe de una empresa de peluquería low-cost se infiltra en las tiendas ubicadas en varias ciudades (véase Anexo 8).

Con esta actividad se pretende dotar a los alumnos de ideas útiles para la creación de su propia empresa. Se abrirán debates en clase a lo largo de la jornada para evaluar la capacidad de argumentación que tienen los niños y comprobar si han comprendido el sentido de la actividad.

También se tendrá en cuenta el respeto que los alumnos tengan con sus compañeros a la hora de ceder el turno de palabra, de entender puntos de vista diferentes o escuchar lo que los demás pueden aportar y sacar ideas de ello.

Se pretende que los niños entiendan e interioricen el esfuerzo y el sacrificio que conlleva un trabajo bien realizado, la existencia de problemas dentro de un oficio y búsqueda de posibles respuestas y solución de los mismos. La importancia del liderazgo y de que un líder sepa serlo. Lo que es el trabajo en equipo y la importancia que tiene el aporte del trabajo individual al conjunto, el sentido de la responsabilidad y compromiso de grupo. El respeto por lo nuestro y por lo ajeno dado el esfuerzo que conlleva realizar un trabajo.

Los alumnos incorporarán a su proyecto de empresa, elementos organizativos y de coordinación de procesos, reflejados en los vídeos proyectados y debatidos.

Competencias trabajadas: Lingüística, Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Tabla 4: Relación entre contenidos, criterios y estándares de la actividad planteada.

Contenidos del currículo	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Las actividades productivas: recursos naturales, materias primas. Productos elaborados: artesanía e industria. Origen, transformación y comercialización de un producto básico.	Explicar las diferencias entre materias primas y los productos elaborados, identificando las actividades que se realizan para obtenerlos y transformarlos.	-Identifica y define materias primas y producto elaborado y los asocia con las actividades en las que se obtienen. -Describe ordenadamente el proceso de obtención de un producto hasta su venta, e identifica los sectores a los que pertenecen.
Las formas de producción Las actividades económicas y los sectores de producción de Castilla y León, España y Europa.	Identificar las actividades que pertenecen a cada uno de los sectores económicos, describir las características de estos, reconociendo las principales actividades económicas.	Identifica los tres sectores de actividades económicas y clasifica distintas actividades en el grupo al que pertenecen.
La producción de bienes y servicios para satisfacer las necesidades humanas. La empresa. Actividad y funciones. Empleabilidad y espíritu emprendedor.	Reconocer las diferentes profesiones y responsabilidades que desempeñan las mujeres y los hombres del entorno, apreciando las actividades económicas relacionadas con la producción de bienes y servicios.	Explica las actividades relevantes de los sectores primario, secundario y terciario.
	Comprender los beneficios que ofrece el espíritu emprendedor.	Desarrolla la creatividad y valora la capacidad emprendedora de los miembros de una sociedad.
	Explicar las características esenciales	-Identifica diferentes tipos de empresa según su tamaño y el sector económico al que

	de una empresa, especificando las diferentes actividades y formas de organización que pueden desarrollar distinguiendo entre los distintos tipos de empresas.	pertenecen las actividades que desarrollan. -Describe diversas formas de organización empresarial.
--	---	---

Fuente: elaboración propia

5.5.4 Cuarta sesión: “Marketing empresarial”

Objetivos del profesor:

- Concienciar a los alumnos sobre la función de la publicidad y su incidencia en los hábitos de consumo.
- Desarrollar hábitos de consumo responsable.

Objetivos del alumnado:

- Desarrollar la imaginación y la creatividad diseñando un logotipo y slogan.
- Entender el sentido que tiene la publicidad en la sociedad.
- Respetar las aportaciones de otros.

En ella nos dedicaremos a la parte de marketing de la empresa. Siguiendo los grupos ya establecidos, crearemos el logotipo y *slogan* de la empresa. Cada grupo deberá pensar un *slogan* llamativo que atraiga a los clientes y venda el producto que su empresa comercializa. Plasmaremos la idea en una cartulina. Además deberán pensar en qué medios de comunicación quieren que se anuncie su empresa y deberán anotarlo.

Posteriormente, a través de los ordenadores los alumnos jugarán a identificar marcas comerciales de distintos productos a través de su logo¹, durante cinco minutos. Tras ello

¹ Emplearemos el siguiente recurso: <http://www.cerebriti.com/juegos-de-marcas/test-de-logos>

se analizará, por grupos, las marcas que han reconocido, qué productos venden, qué productos tienen en sus hogares, si son productos de primera necesidad o prescindibles, y posibles alternativas a las pautas de consumo que tienen. Así trataremos también del consumo responsable y de lo beneficiosa o perjudicial que puede ser la publicidad.

A través de esta tarea trabajaremos interdisciplinariamente con el área de Educación artística y fomentaremos la imaginación y la creatividad, se valorará lo novedoso y lo llamativo pero tendrá que tener un sentido lógico en relación a su trabajo y a lo que han realizado hasta el momento. Se tendrá en cuenta la presentación, la caligrafía y la ortografía. Y una vez más pondremos a prueba el trabajo en equipo bien elaborado.

Competencias trabajadas: Lingüística, Digital, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.

Tabla 5: Relación entre contenidos, criterios y estándares de la actividad planteada.

Contenidos del currículo	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
La publicidad y el consumo responsable.	Describir el funcionamiento de la publicidad y sus técnicas, distinguiendo publicidad educativa y publicidad consumista.	-Valora con espíritu crítico la función de la publicidad.
	Tomar conciencia del valor del dinero y sus usos mediante un consumo responsable y el sentido del ahorro.	-Diferencia entre distintos tipos de gasto.

Fuente: elaboración propia

5.5.5. Quinta, sexta y séptima sesión “Luces, cámara y acción”

Objetivos del profesor:

- Practicar la organización de un trabajo en grupo.
- Desarrollar las habilidades de imaginación y creatividad.
- Fomentar la creación artística y la comunicación audiovisual.

Objetivos del alumnado:

- Calcular el tiempo y el contenido del vídeo.
- Concretar entre todos lo que se va a hacer en el vídeo.
- Diseñar el vídeo de manera correcta.
- Ultime los detalles que falten para completar el vídeo.

Estas sesiones también se dedicarán a la parte de publicidad. En ellas, los grupos deberán prepararse para elaborar un anuncio publicitario en el que promocionen sus productos.

El vídeo tendrá una duración mínima de dos minutos y una máxima de cinco. Tendrán que pensar a qué sector de la población estará destinado el producto y por tanto el anuncio y como atraer a ese público o si quieren que vaya dirigido al mayor número de personas posibles, esto se realizará durante la primera media hora. Entonces deberán debatir estrategias para captar la mayor amplitud de público posible.

Una vez decidido lo que se quiere hacer y la manera en la que se va a plasmar en el vídeo, los alumnos dispondrán de una hora para poder grabar su anuncio publicitario. Podrán repetirlo tantas veces como sea necesario dentro del tiempo estimado y además podrán incluir las tomas falsas al finalizar el grabado.

La última media hora de estas sesiones se usará para que el profesor guarde cada uno de los videos en un USB para su posterior exposición.

Esta parte del trabajo quizá sea la más laboriosa pero también la más divertida. De nuevo, se pone en práctica la imaginación y creatividad del grupo. Cada aportación será muy valorada y el resultado se valorará muy positivamente. Se tendrá en cuenta la

participación de cada miembro y su papel dentro del anuncio. Todos y cada uno de los alumnos deberán aparecer en el video como requisito indispensable.

La cámara utilizada será proporcionada por el colegio.

Por otro lado se evaluará la parte escrita de este apartado en la que deberán explicar a qué público va dirigido el anuncio y por qué. La capacidad de razonamiento y la redacción serán objetos de evaluación.

Competencias trabajadas: Lingüística, Matemática y básicas en ciencia y tecnología, Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Tabla 6: Relación entre contenidos, criterios y estándares de la actividad planteada.

Contenidos del currículo	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Educación financiera. El dinero. El ahorro. La publicidad y el consumo responsable.	Describir el funcionamiento de la publicidad y sus técnicas, distinguiendo publicidad educativa y publicidad consumista.	Valora con espíritu crítico la función de la publicidad y reconoce y explica las técnicas publicitarias más habituales.

Fuente: elaboración propia

5.5.6 Octava sesión: “Bienvenidos a nuestra empresa”.

Objetivos del profesor:

- Enseñar con éxito que los alumnos comprendan el concepto de empresa y las partes que la componen.
- Desarrollar en los alumnos el espíritu de esfuerzo y sacrificio que conlleva un trabajo bien realizado.
- Comprobar que se han realizado con éxito todas las partes del proyecto.

Objetivos del alumnado:

- Presentar de manera clara y ordenada su proyecto.
- Contrastar su trabajo con el de otros compañeros.

Se dedicará a las exposiciones de los trabajos realizados. Cada grupo tendrá que mostrar su portfolio y exponer su empresa al resto de la clase. Hablar del proceso de creación de la misma, de la organización que tiene que ver con el número de trabajadores, los directivos con lo que cuenta, el sector al que pertenece, las secciones que la componen, el producto que venden... mostrarán su slogan y por último su vídeo publicitario.

En ella se pondrán de manifiesto las habilidades de expresión, exposición y argumentación de los alumnos a la hora de defender su trabajo. Así como la organización del grupo a la hora de hablar. Tal y como se hizo en el video, cada componente del grupo tendrá que hablar sobre una parte del trabajo realizado.

Competencias trabajadas: Lingüística, Digital, Aprender a aprender, Social y cívica.

Tabla 7: Relación entre contenidos, criterios y estándares de la actividad planteada.

Contenidos del currículo	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Las actividades productivas: recursos naturales, materias primas. Productos elaborados: artesanía e industria. Origen, transformación y comercialización de un producto básico	Identificar las actividades que pertenecen a cada uno de los sectores económicos.	Identifica los tres sectores de actividades económicas y clasifica distintas actividades en el grupo al que pertenecen.
La producción de bienes y servicios para satisfacer las necesidades humanas.	Reconocer las diferentes profesiones y responsabilidades que desempeñan las	Explica las actividades relevantes de los sectores primario, secundario y terciario.

La empresa. Actividad y funciones. Empleabilidad y espíritu emprendedor.	mujeres y los hombres del entorno, apreciando las actividades económicas relacionadas con la producción de bienes y servicios.	
	Comprender los beneficios que ofrece el espíritu emprendedor.	Desarrolla la creatividad y valora la capacidad emprendedora de los miembros de una sociedad.
	Explicar las características esenciales de una empresa, especificando las diferentes actividades y formas de organización que pueden desarrollar.	<ul style="list-style-type: none"> -Identifica diferentes tipos de empresa según su tamaño y el sector económico al que pertenecen las actividades que desarrollan. -Describe diversas formas de organización empresarial. -Define términos sencillos relacionados con el mundo de la empresa y la economía.

Fuente: elaboración propia

Novena sesión

Una vez expuestos todos los trabajos, los alumnos y el profesor utilizarán una última sesión para poner en común lo que han aprendido con el proyecto, cómo se han sentido trabajado de esta manera, el trabajo que ha costado llevar a cabo este portfolio y las sensaciones generales con respecto al grupo de trabajo y al trabajo en equipo. Asimismo se pasarán unas encuestas para mejorar las posibles faltas del proyecto (véase Anexo 9).

5.6 EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

La evaluación se llevará a cabo a través de la observación durante todo el proceso y mediante la corrección del portfolio como resultado final de todo el trabajo realizado. Se utilizará para ello una rúbrica de evaluación mediante la cual se valorará con una puntuación del uno al cuatro si los objetivos se han conseguido satisfactoriamente.

Tabla 8: Rúbrica de evaluación.

CATEGORÍA	Sobresaliente 4	Notable 3	Aprobado 2	Insuficiente 1
Concepto de empresa	Define y conoce el concepto de empresa y sabe poner ejemplos	Conoce el concepto de empresa y lo define de manera clara y ordenada	Define de manera correcta el concepto de empresa	Desconoce el concepto de empresa
Tipos de empresa	Enumera de manera correcta los tipos de empresa en función de sus variables	Conoce casi todos los tipos de empresa y los enumera en función de sus variables	Conoce la mayoría de los tipos de empresa en función de sus variables	No reconoce los tipos de empresa existentes en función de sus variables
Sectores económicos	Identifica los sectores económicos y distribuye de manera correcta las empresas en cada uno de ellos	Identifica los sectores económicos y sabe incluir casi todas las empresas en ellos	Identifica los sectores económicos y ubica alguna empresa en ellos	No conoce los sectores económicos existentes ni los relaciona con el sector empresarial
Marketing y publicidad	Conoce los conceptos de marketing y publicidad y los asocia al consumo	Conoce bastante bien los conceptos de marketing y publicidad y los relaciona con el consumo	Conoce los conceptos de marketing y publicidad	No reconoce los conceptos de marketing y publicidad
Búsqueda de información	Lleva a cabo una búsqueda de información ordenada y sabe discernir la información importante de la no necesaria	Lleva a cabo una búsqueda de información ordenada y sabe discernir en gran parte la información importante de la no necesaria	Lleva a cabo una búsqueda de información ordenada y sabe discernir generalmente la información importante de la no necesaria	No lleva a cabo una búsqueda de información ordenada y no selecciona la información importante para excluir la prescindible
Vídeo	Participa activamente en el vídeo y aporta ideas	Participa activamente en el vídeo y colabora bastante	Participa activamente en el vídeo	No participa en el vídeo con sus compañeros

Participación	Colabora constantemente y ayuda a sus compañeros	Colabora bastante y ayuda a sus compañeros	Colabora en las actividades	No colabora ni aporta ideas al trabajo
Trabajo en grupo	Trabaja de manera correcta con el grupo y aporta ideas constantemente	Trabaja de manera correcta con el grupo y aporta bastantes ideas	Trabaja de manera correcta con el grupo y ayuda	No trabaja de manera correcta con el grupo, interrumpe y crea conflictos
Trabajo individual	Realiza de manera correcta su parte del trabajo individual	Realiza de manera correcta gran parte del trabajo individual	Realiza de manera correcta casi todo el trabajo individual	No entrega su parte del trabajo individual y retrasa al grupo

Fuente: elaboración propia

Se tendrá en cuenta la participación del alumnado, la implicación de los mismos con su grupo de trabajo, la elaboración de las partes individuales del proyecto, las aportaciones personales al trabajo grupal así como el comportamiento y la actitud en cada una de las actividades.

6. CONCLUSIONES

El objetivo de este proyecto se centra en el trabajo que va a realizar cada uno de los alumnos pretendiendo que éstos disfruten tanto individual como grupalmente y que complementariamente la motivación puesta en juego sea mayor en el contexto escolar. Dado que los alumnos suelen tener déficit de atención puntual, es conveniente que ellos participen de una forma activa evitando así carencias de tipo conceptual durante la etapa escolar, facilitando la enseñanza y consiguiendo que se sientan cómodos a la hora de impartir una materia que a veces les resulta complicada o aburrida.

Gracias a este tipo de proyectos educativos se consigue una enseñanza más efectiva y un aprendizaje a largo plazo, haciendo que los alumnos cooperen y trabajen mediante actividades alternativas.

La sociedad avanza día a día y con ella lo hace la educación. Es por ello que nosotros como profesores no podemos quedarnos atrás y debemos buscar siempre la manera de llevar a todos nuestros alumnos al mismo puerto pero adaptándonos a lo que cada uno requiera para ello. Ellos son el futuro y nosotros los encargados de formarlos adecuadamente.

La nuestra es una labor muy importante ya que tenemos en nuestras manos al mayor tesoro que te puede otorgar un padre, sus hijos.

7. LISTA DE REFERENCIAS

Álvarez, P. (26 de mayo de 2016) Aquí no se estudia, se hace. El País. Recuperado de:

http://politica.elpais.com/politica/2016/05/26/actualidad/1464271242_445283.html

Bogoya D. (1999). *Hacia una cultura de la evaluación para el siglo XXI*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Bruner, J. (2011). *Aprendizaje por descubrimiento*. N.Y.E.U.: Iberia.

Díez Navarro, C. (1995). *La oreja verde de la escuela. Trabajo por proyectos y vida cotidiana en la escuela infantil*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Ferreiro, R. (2007). Aprendizaje cooperativo. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 9 (2). Recuperado de <http://redie.uabc.mx/vol9no2/contenido-ferreiro.html>

García, P. (2011). *El constructivismo de Jean Piaget y Lev Vigotsky: Sus aportaciones a la educación*. Recuperado de: <http://gamapaty.blogspot.com.es/2011/04/el-constructivismo-de-jean-piaget-y-lev.html>

Gayo, J. E. L., Lanvin, D. F., Salvador, J. C., & del Río, A. C. (2006). Una experiencia de aprendizaje basado en proyectos utilizando herramientas colaborativas de desarrollo de software libre. Recuperado de: http://www.academia.edu/18010121/Una_experiencia_de_aprendizaje_basado_en_proyectos_utilizando_herramientas_colaborativas_de_desarrollo_de_software_libre

Gobierno Vasco (2008). *Las competencias básicas en el Sistema Educativo de la C.A.P.V.* Vitoria: Servicio central de publicaciones del Gobierno Vasco. Recuperado de: http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/r43-2459/es/contenidos/informacion/dig_publicaciones_innovacion/es_curricul/competencias_basicas.html

Míguez, A. (2016) Colegio San Gregorio de Aguilar de Campoo: «héroes» TIC. ABC Castilla y León. Recuperado de http://www.abc.es/espana/castilla-leon/abci-colegio-san-gregorio-aguilar-campoo-heroes-201612211006_noticia.html

Muñoz, A. M., & Perea, M. D. R. D. (2009). Metodología por proyectos en el área de conocimiento del medio. *Docencia e Investigación: revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo*, 34(19), 101-126.

Nagusia B. (2008) Las competencias básicas en el sistema educativo de la C.A.P.V. Recuperado

de http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/dig_publicaciones_innovacion/es_curricul/adjuntos/14_curriculum_competencias_300/300002c_Publicacion_BN_Competiciones_Basicas_c.pdf

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Boletín Oficial del Estado, núm. 25, de 29 de enero de 2015, pp 6991 - 7002.

Pellicer, C., Álvarez, B., & Torrejón, J. L. (2013). *Aprender a emprender. Cómo educar el talento emprendedor*. Barcelona: AulaPlaneta

Payer, M. (2005). Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría Jean Piaget. UNAM. Recuperado de <http://www.proglocode.unam.mx/system/files/TEORIA%20DEL%20CONSTRUCTIVISMO%20SOCIAL%20DE%20LEV%20VYGOTSKY%20EN%20COMPARACION%20CON%20LA%20TEORIA%20DE%20JEAN%20PIAGET.pdf>.

Rodríguez, J. P., & Rovira, J. M. P. (2006). Rasgos pedagógicos del aprendizaje-servicio. *Cuadernos de pedagogía*, (357), 60-63.

8. APÉNDICES

Anexo 1: Página web del CEIP Nuestra Señora de Loreto

<http://www.ceiploreto.es/>

Anexo 2: Página web del Centro Maristas La Inmaculada

<http://www.maristaslainmaculada.es/>

Anexo 3: Folio en el que aparece explicado el proyecto.

Portfolio de La Empresa y sus sectores

4º Educación Primaria. Ciencias Sociales

Como ya hemos dicho esta unidad la vamos a trabajar de forma diferente. No haremos uso del libro de texto o como mucho servirá de apoyo en la búsqueda de información. El libro te puede ser de ayuda a la hora de hacer este portfolio. Ya sabes que durante esta unidad no vas a ser calificado mediante un control por escrito u oral sino que vas a realizar un portfolio.

- **¿Qué es un portfolio?**

Se trata de guardar evidencias o producciones que hagas, recopilarlas y hacer una reflexión, la razón por la que lo has elegido.

- **El portfolio tendrá varias partes**

- Guarda todos los esquemas que vayas haciendo, información que vayas recopilando, ideas que vayas teniendo u aportaciones que quieras hacer al grupo.
- Cada día deberás de hacer una reflexión sobre lo que has aprendido. Puedes añadir siempre algún dibujo (página siguiente).
- Un miembro del grupo archivará las partes del trabajo que sean comunes como la de la actividad número cuatro. Esa persona será elegida por el profesor.
- Este portfolio tendrá ocho sesiones por lo que trabajaremos en él durante un mes en las horas de Sociales. Cada actividad será explicada por el profesor antes de comenzar a trabajar. Al finalizar la explicación se resolverán posibles dudas.

- **Incluye las rutinas que utilicemos a modo de diario.**

¿Qué he aprendido hoy?

Día 1: Iniciación

- ¿Qué sabía?
- ¿Qué sé ahora?

Día 2: Actividad 2

- ¿Qué recuerdo de la sesión anterior?
- ¿Qué he aprendido hoy?

Día 3: Actividad 3

- ¿Qué recuerdo de la sesión anterior?
- ¿Qué he aprendido hoy?

Día 4: Actividad 4

- ¿Qué recuerdo de la sesión anterior?
- ¿Qué he aprendido hoy?

Día 5, 6 y 7: Actividades 5, 6 y 7

- ¿Qué recuerdo de la sesión anterior?
- ¿Qué he aprendido hoy?

Día 8: Exposiciones

- ¿Qué recuerdo de la sesión anterior?
- ¿Qué he aprendido hoy?

Día 9: Conclusiones

¿Qué he aprendido a lo largo de este proyecto?

Lluvia de ideas:

1. ¿Qué trabajo te gustaría desempeñar de mayor?
2. ¿Quién sabe qué es una empresa?
3. ¿Son tus padres dueños o trabajadores de una empresa?
4. ¿Qué anuncios de la tele te han llamado más la atención y que producto se intentaba vender?
5. ¿Quién sabe lo que son los sectores de la producción?
6. ¿Alguien sabe la diferencia entre población activa y población inactiva?
7. ¿Qué es el paro?

Anexo 5: Folio guía para la búsqueda de información de la actividad número dos.



Guía para la búsqueda de información

A continuación vas a tener que realizar una búsqueda de información en internet para crear tu empresa, debes saber qué tipo de empresa quieres crear, su tamaño, el sector de producción al que se dedica, el producto que vas a vender...

Toda la información que vayas encontrando tienes que añadirla a tu carpeta portfolio, si quieres puedes incluir imágenes o dibujos que aporten alguna información sobre la empresa. Si tienes cualquier duda puedes preguntarle a tu profesor.

Las siguientes preguntas te ayudarán a saber qué tipo de información necesitas sobre tu empresa.

- En primer lugar escribe el nombre que va a recibir tu empresa.
- ¿Qué tamaño va a tener tu empresa? Busca los tipos de tamaño que hay en las empresas según el número de trabajadores que hay en ella y añade los que van a formar parte de tu negocio.
- ¿A qué sector económico se va a dedicar? Como ya sabes hay tres tipos de sectores económicos dentro del mundo empresarial, ¿cuál le ha tocado a tu grupo?
- ¿Sabrías explicar por qué tu empresa no puede ser de tipo individual?
- Ahora debes añadir qué producto se va a vender y de dónde vais a obtener las materias primas para poder hacerlo.

- Un componente del grupo debe describir cómo va a estar organizada la empresa (las partes que la componen), a qué se va a dedicar cada trabajador y en qué puesto se encuentra cada uno de los miembros del equipo.

Los siguientes enlaces pueden ayudarte a encontrar parte de la información que necesitas:

[https://encolombia.com/economia/empresas/definicionyclasificaciondel
aempresa/](https://encolombia.com/economia/empresas/definicionyclasificaciondel
aempresa/)

<http://www.economia.ws/empresas.php>

Anexo 6: Enlaces a vídeos del programa “El jefe infiltrado”

Primer ejemplo:

<https://www.youtube.com/watch?v=II-t0EIIsSU> : Presentación del jefe y cambio

https://www.youtube.com/watch?v=ZY_C-8I0TWc : Día de infiltración con la capataz de la vendimia de Toro. Comentaremos la importancia de la organización en la jerarquía de la empresa.

<https://www.youtube.com/watch?v=mo6Ler3FQ4A> : Valoración del trabajo que ha hecho la capataz.

<https://www.youtube.com/watch?v=C6LUioE3HAK> : Día de infiltración con una jornalera eventual. Se explicará brevemente la diferencia entre trabajo eventual y trabajo fijo así como las jornadas de trabajo que hay.

<https://www.youtube.com/watch?v=itzHortGXXM> : Valoración del trabajo de la jornalera eventual.

<https://www.youtube.com/watch?v=k8hDhY-Au6A&t=5s> : Día de infiltración con un tractorista. Comentaremos lo sacrificado que es trabajar durante la noche.

https://www.youtube.com/watch?v=0tRT6McI_uQ : Valoración del tractorista

Anexo 7: Enlaces a vídeos del programa “El jefe infiltrado”

Segundo ejemplo:

<https://www.youtube.com/watch?v=BITHtSKKcZk> : Día de infiltración en el departamento de mezclas. Hablaremos de lo imprescindible que es la limpieza en las industrias que trabajan con comida.

<https://www.youtube.com/watch?v=13I13adcrpA> : Valoración del departamento de mezclas

<https://www.youtube.com/watch?v=5LgwU7hcw8> : Día de infiltración con una dependienta de tienda. Comentaremos lo necesario que es llevar bien las cuentas de la caja y la implicación de la empleada con la empresa.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ccrli6GExFw> : Valoración de la dependienta

<https://www.youtube.com/watch?v=tLIUhrymY5Y&t=15s> : Día de infiltración con un bizcochero. Valoraremos la profesionalidad de este trabajador en la empresa.

Anexo 8: Enlaces a vídeos del programa “El jefe infiltrado”

Tercer ejemplo

https://www.youtube.com/watch?v=SyfLD_QWpRE: Día de infiltración con el repartidor y el chofer.

<https://www.youtube.com/watch?v=U3qisp3Jysg&t=40s>: Valoración del esfuerzo y sacrificio del trabajo del repartidor.

<https://www.youtube.com/watch?v=xhnCwYrS7jI>: Día de infiltración con una franquiciada. En este vídeo se procederá a explicar de manera simplificada lo que es una franquicia dentro de una empresa.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZQYB5WQUdAg&t=7s>: Día de infiltración con el peluquero. En este video se podrá iniciar un mini-debate sobre la profesionalidad del empleado y la actitud que muestra de cara al público.

Encuesta de evaluación

A continuación se realizan una serie de preguntas para saber si te ha gustado este proyecto. Responde a cada una de ellas y entrega este folio a tu profesor cuando hayas acabado.

- ¿Qué has aprendido a lo largo de este proyecto?
- ¿Te has divertido trabajando?
- ¿Te gustaría trabajar de este modo más a menudo?
- ¿Te ha ayudado el hecho de trabajar en grupo?
- ¿Has entendido en todo momento cada una de las actividades que se te proponía?
- ¿Te ha costado mucho completar el portfolio?
- ¿Qué actividad te ha gustado más y cuál menos?
- ¿Has tenido dificultades a la hora de buscar información?
- ¿Consideras que los recursos y ayuda del profesor han sido útiles?

Añade dos o tres ideas que te gustaría incluir en un próximo proyecto.