

# Elementos para un ... entorno competencial

## ¿Qué es la cultura... Emprendedora?

La recomendación del Parlamento y del Consejo Europeo, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, considera la emprendedora como la habilidad de la persona para transformar ideas en acción.

Dimensiones	Objetivos	Activos
<b>Dimensión Personal</b>	<p>Preferir trabajar el autoconocimiento y la autoestima como base de seguridad y confianza personal. Identificar las capacidades y las habilidades personales como base para desarrollarse mejor. Fomentar la capacidad creativa y estimular el pensamiento divergente ante la resolución de situaciones problemáticas.</p>	<p><b>Autoconocimiento:</b> Autoconcepto y autoestima. Habilidades personales, fortalezas y debilidades.</p> <p><b>Creatividad y creación:</b> Plantear situaciones diferentes. Generar proyectos nuevos.</p> <p><b>Iniciativa:</b> Desarrollo del pensamiento divergente, proponer alternativas no convencionales.</p>
<b>Dimensión Social</b>	<p>Mediante esta dimensión se potencian las vivencias sociales, es decir, se experimentan los sentimientos de pertenencia y la referencia a determinados grupos sociales. Dentro de estos grupos tenemos que identificar nuestro lugar y el papel que tenemos que ejercer según las diferentes situaciones que se presenten. Estas vivencias sociales nos tienen que ayudar a reconocer las diferentes vías y modelos de comunicación y saber cómo y en qué momento se tienen que utilizar.</p>	<p><b>Empatía:</b> Fomentar técnicas y vivencias grupales. Desarrollo de destrezas cooperativas y colaborativas.</p> <p><b>Comunicación:</b> Saber utilizar las diferentes vías y modelos de comunicación tanto para mejorar las relaciones sociales y de grupo como el desarrollo y los resultados del proyecto emprendido.</p> <p><b>Responsabilidad:</b> Favorecer la reflexión, la toma de conciencia y la asunción de responsabilidades ante las decisiones que se toman.</p> <p><b>Liderazgo:</b> Ser capaz de dinamizar de manera efectiva y eficaz las actuaciones de un grupo, sabiendo tomar la iniciativa, gestionar, promover, incentivar, motivar, delegar y evaluar en el desarrollo de un proyecto o tarea.</p> <p><b>Conciencia y buen cómo:</b> Una persona emprendedora no busca sólo su beneficio, sino que tiene que comprender que su éxito está, además de como sus iniciativas repercuten en el beneficio de la comunidad a la que pertenece.</p>
<b>Dimensión Productiva</b>	<p>A través de esta dimensión se pretende desarrollar la capacidad de iniciativa y la toma de decisiones para conseguir los objetivos que nos proponemos. Fomentar el espíritu de cambio y de innovación como elementos de progreso y de mejora continuada. Saber asumir riesgos, minimizando el impacto y integrando el fracaso como un aprendizaje, y plantear un plan o diseño empresarial, analizando recursos materiales y humanos, debilidades y fortalezas, actuaciones que hace falta llevar a cabo, previsión de resultados, etc.</p>	<p><b>Iniciativa:</b> Adoptar actitudes prácticas basadas en las cuales se toma activamente el control y se decide qué hacer. Hacer, hacer, hacer. anticiparse a los acontecimientos mediante acciones que permitan imaginar, diseñar y controlar tareas o proyectos individuales o colectivos, con creatividad y responsabilidad.</p> <p><b>Innovación:</b> Proposición a dar apoyo y a integrar cambios ante situaciones habituales. Promover iniciativas y soluciones diferentes, creativas y nuevas.</p> <p><b>Análisis de riesgos:</b> Tomar decisiones e iniciar acciones en las cuales hay posibilidades de fracaso. Este hecho conduce a un proceso de análisis antes de la toma de acciones. En el caso de producirse un fracaso, hacer falta saber minimizar el impacto e integrarlo como un aprendizaje.</p> <p><b>Productividad:</b> Planificar las actuaciones necesarias para hacer viable cualquier iniciativa o proyecto, analizando adecuadamente las debilidades y las fortalezas (individuales o del grupo) y los recursos necesarios.</p>

## ¿Cómo se puede dar una respuesta a un... reto?

Un reto es una situación de aprendizaje motivadora que es planteada a partir de un estímulo real o próximo al entorno del alumnado que pretende provocar una acción en los niños y las niñas.

Tipos de productos	Ejemplos
Exposiciones	Exhibición e productos, objetos, trabajos o actividades
Escritos diversos hacia algo o alguien	Cara al director o directora de un centro educativo, una institución o un diario; reseñas de películas o de libros; artículos en diarios escolares, blogs
Informes	Investigaciones sencillas con conclusiones.
Diseños	Diseño de productos, objetos tecnológicos y para el hogar, planos, mapas, revistas
Construcciones	Maquetas, instrumentos, aparatos, huerto escolar, pista de juegos o deportes.
Expresión, creación o representación artística	Teatro, coreografía, canto, poesía, pintura, composición musical, interpretación, concierto, mural, collage, guión para una película, aferrir, escultura, redacción de historias, lectura dramatizada, recreación artística.
Publicaciones impresas o multimedia	Diario escolar, itinerarios ecológicos históricos o literarios, comunicados de interés público, álbum histórico, cómic, video, diapos, fotografías, documental, presentación multimedia, libro digital.
Organización de actividades colectivas.	

## Tipos de gestión del ambiente en el aula

La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes.

Gestión...	¿En que consiste?	¿Qué favorece?
<b>Individualista</b>	El alumno/a construye su aprendizaje sin importarle lo que le pase a los otros/as. El objetivo es que el alumno/a consiga sus metas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>La comunicación</li> <li>La valoración del trabajo individual.</li> </ul>
<b>Competitiva</b>	Se trabaja individualmente. Se consigue el objetivo al realizar las tareas más rápidamente, en mayor cantidad que los otros/as. No se tienen en cuenta las características diferenciadoras del alumnado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se fomenta la rivalidad.</li> <li>El desánimo de quien se esfuerza, pero no lo consigue.</li> <li>El abandono del alumnado con dificultades.</li> </ul>
<b>Cooperativa</b>	El alumnado se organiza en pequeños grupos de trabajo que se animan y se ayudan. Las aportaciones individuales cuestionan o enriquecen los aprendizajes de los otros/as. Las dudas y dificultades se resuelven tanto con el profesorado como entre el alumnado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un aprendizaje individual (todo aprendizaje es individual, aunque se desarrolle en grupo, ya que nadie puede aprender por otra persona) enriquecido, fruto del trabajo personal y de las aportaciones del resto del grupo.</li> </ul>

## Reflexiones sobre nuestro aprendizaje

La metacognición es la capacidad de autorregular los procesos de aprendizaje necesarios para que una persona reciba, evalúe y produzca información, en definitiva: qué aprende.

## Procesos cognitivos en la propuesta de Bloom

Procesos	En que consisten	A que tipos de interrogantes responder
<b>Literalidad o reproducción</b> (La localización, obtención y comprensión de la información)	Hacen referencia a la reproducción de los conocimientos practicados, como son el reconocimiento de tipos de procesos y la realización de operaciones o procesos habituales sencillos. Incluye todo el proceso de acceso a la información como el de la comprensión.	¿Qué? ¿Quién? ¿Dónde? ¿Cuándo? Describe... explica con sus propias palabras... ¿Cuál es la idea principal de...? ¿Qué es...? ¿Puedes describir...? ¿Puedes escribir...?
<b>La inferencia o conexión</b> (El análisis, la aplicación, la integración y la interpretación)	Exigen al alumnado que vaya más allá de las actividades literales, es decir, que haga interpretaciones y que establezca interrelaciones en situaciones muy diversas.	¿De qué manera...? ¿Está en...? ¿Cómo está...? ¿Qué es...? ¿Por qué...? ¿Puedes haber pasado...? ¿Puedes predecir/inferir a partir...? ¿En qué...? ¿Por qué...?
<b>La valoración y el juicio crítico</b> (El razonamiento, la reflexión, la opinión, la decisión y la evaluación)	Implican reflexión por parte del alumnado, así como demandan creatividad a la hora de identificar los elementos de un problema o de otras situaciones y de establecer interrelaciones.	¿Qué ideas puedes añadir...? ¿Puedes crear o diseñar un nuevo...? ¿Puedes solucionar...? ¿Estás de acuerdo...? ¿Qué piensas sobre...? ¿Qué es importante...? ¿Qué pasos...? ¿Qué reflexión o valoración...?

## Claves para una educación emocional

La educación emocional consiste en el aprendizaje de una serie de habilidades que contribuyen al reconocimiento, gestión y regulación de emoción.

Clave	¿En que consiste?
<b>Conciencia emocional</b>	Fomentar que el alumnado tome conciencia de sus emociones y de las emociones de las otras personas, por el simple hecho de que consiguen que reflexionemos, las percibamos detalladamente, las identifiquemos y las facilite un ejercicio de empatía.
<b>Regulación emocional</b>	Actividades para que el alumnado aprenda a manejar las emociones a través de situaciones que le permitan expresarse de manera apropiada, afrontarlas y generar un carácter emprendedor frente a la aparición de problemas.
<b>Autonomía y autoestima</b>	Permitir al alumnado tomar una actitud positiva ante la vida, de manera autónoma, potenciando el autoconocimiento de fortalezas, debilidades y amenazas que le den una referencia de como solucionar situaciones problemáticas.
<b>Competencia social</b>	El desarrollo de las habilidades sociales es fundamental para el desarrollo correcto del juicio crítico y creativo. Utilizarlos dentro de un ambiente empático y de comunicación positiva son vitales para una cooperación respetuosa y proactiva.
<b>La vida y el bienestar</b>	Afrontar de manera satisfactoria la autoregulación del aprendizaje, implicando la vida personal, familiar, escolar y social en todo ello para fomentar la cultura de la participación en pos de una mejora vital.

## Ideas clave de la cultura del pensamiento

Herramientas clave	¿En que consiste?
<b>Rutinas de pensamiento</b>	Las rutinas son patrones sencillos de pensamiento que pueden ser utilizados una y otra vez hasta convertirse en parte del aprendizaje de la propia asignatura. Están orientadas hacia una meta y provocan un tipo concreto de pensamiento.
<b>Destrezas de pensamiento</b>	Las destrezas de pensamiento son procesos más complejos, siempre se apoyan en organizadores gráficos. Suponen la aplicación de procedimientos de pensamiento para realizar una tarea de manera gradual, sin saltarse ninguna operación clave, haciendo al alumno consciente de cómo funciona su pensamiento. Pretenden hacer conscientes y prácticos determinados patrones de pensamiento que desarrollen habilidades para juicios críticos adecuados.
<b>Llaves de pensamiento</b>	La propuesta del australiano Tony Ryan en su libro "Thinkers Keys: A powerful program for teaching children to become extraordinary thinkers" consiste en crear rutinas de pensamiento efectivas mediante la ayuda en el aula de 20 diferentes claves que "abren" el pensamiento en el proceso crítico y creativo. Especialmente indicado para alumnos entre 8 y 14 años.

## Reflexiones y Posibles preguntas

Reflexiones	Posibles preguntas
¿Qué sé?	Ahora entiendo como se puede hacer... Ahora entiendo por qué... Saber... me ha servido para... ¿Qué debería repasar, pedir, investigar?
¿Qué he aprendido que antes desconocía? ¿Qué me ha enseñado esta actividad/unidad?	Ahora entiendo por qué... Saber... me ha servido para... ¿Qué debería repasar, pedir, investigar?
Aprendo mejor	Aprendo mejor cuando... Organizo mejor mi aprendizaje... Me ayuda a aprender... Comprendo mejor cuando... Me ayuda a atender...
¿Cómo se puede hacer...?	Me siento bien cuando... He disfrutado de... y me ha aportado... Lo que menos me ha aportado...

# ¿Cómo se puede dar una respuesta a un...

# reto?

Un reto es una situación de aprendizaje motivadora que es planteada a partir de un estímulo real o próximo al entorno del alumnado que pretende provocar una acción en los niños y las niñas.



Creatividad

Autonomía

Trabajo cooperativo

Tomar decisiones

Tipos de productos	Ejemplos
Exposiciones	Exhibición e productos, objetos, trabajos o actividades
Escritos diversos hacia algo o alguien	Cara al director o directora de un centro educativo, una institución o un diario; reseñas de películas o de libros; artículos en diarios escolares, blogs
Informes	Investigaciones sencillas con conclusiones.
Diseños	Diseño de productos, objetos tecnológicos y para el hogar, planos, mapas, revistas
Construcciones	Maquinas, maquetas, instrumentos, aparatos, huerto escolar, pista de juegos o deportes.
Expresión, creación o representación artística	Teatro coreografía, canto, poesía, pintura, composición musical, interpretación, concierto, mural, collage, guion para una película, alfarería, escultura, redacción de historias, lectura dramatizada, recreación artística...
Publicaciones impresas o multimedia	Diario escolar, itinerarios ecológicos históricos o literarios, comunicados de interés público, álbum histórico, comic, video, diarios fotográficos, documental, presentación multimedia, libro digital.
Organización de actos colectivos.	Jornadas culturales o deportivas, planificación de visitas o excursiones, celebraciones, exhibiciones, eventos, campeonatos, concursos, fiestas, jornadas conmemorativas...

A un reto se le da respuesta mediante la elaboración de un **producto final**

En él se aplican parte de los **conocimientos** adquiridos durante el proyecto.

Su **impacto** trascenderá el ámbito académico del alumnado, conectando con su vida personal, familiar, escolar, social o cultural.

Para que esto suceda tiene que tener... **difusión**

Implica otras áreas **interdisciplinarias**

El elemento esencial en el proceso de aprendizaje es la emoción, porque solo se puede aprender aquello que se quiere. Sin emoción no hay curiosidad, no hay atención, no hay aprendizaje, no hay memoria.  
Francisco Mora, (experto en neurociencia)

# Tipos de gestión del ambiente en el... aula

Creatividad

Autonomía

Trabajo cooperativo

Tomar decisiones

La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes.



Gestión...	¿En que consiste?	¿Qué favorece?
Individualista	El alumno/a construye su aprendizaje sin importarle lo que le pase a los otros/as. El objetivo es que el alumno/a consiga sus metas.	<ul style="list-style-type: none"><li>• La incomunicación</li><li>• La valoración del trabajo individual.</li></ul>
Competitiva	Se trabaja individualmente. Se consigue el objetivo al realizar las tareas más rápidamente, en mayor cantidad que los otros/as. No se tienen en cuenta las características diferenciadoras del alumnado.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se fomenta la rivalidad.</li><li>• El desánimo de quien se esfuerza, pero no lo consigue.</li><li>• El abandono del alumnado con dificultades.</li></ul>
Cooperativa	El alumnado se organiza en pequeños grupos de trabajo que se animan y se ayudan. Las aportaciones individuales cuestionan o enriquecen los aprendizajes de los otros/as. Las duda y dificultades se resuelven tanto con el profesorado como entre el alumnado	<ul style="list-style-type: none"><li>• Un aprendizaje individual (todo aprendizaje es individual, aunque se desarrolle en grupo, ya que nadie puede aprender por otra persona) enriquecido, fruto del trabajo personal y de las aportaciones del resto del grupo</li></ul>

En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para los demás miembros del equipo..

El docente puede **organizar** cooperativamente cualquier tarea didáctica, de cualquier materia y dentro de cualquier programa de estudios.

El docente no debe estar al servicio del aprendizaje cooperativo, sino que el aprendizaje cooperativo debe **adaptarse** al docente.

**Interiorizar** pequeñas prácticas cooperativas en el día a día y de manera paulatina hará que se integren en el aula.

**Trabajar en equipo** es una de las competencias indispensables para alcanzar el concepto de competencia global.

Permite adecuar los aprendizajes a las necesidades de los alumnos, mejora la motivación interpersonal y la propia. Facilita la implicación del alumnado en su propio aprendizaje y contribuye en el desarrollo del pensamiento crítico.



# Claves para una educación... **emocional**

Creatividad

Autonomía

Trabajo cooperativo

Tomar decisiones

La educación emocional consiste en el aprendizaje de una serie de habilidades que contribuyen al reconocimiento y gestión y regulación de emociones



Aspectos a tener en cuenta	¿En que consiste?
Conciencia emocional	Fomentar que el alumnado tome conciencia de sus emociones y de las emociones de las otras personas, por el simple hecho de que consiguen que reflexionemos, las percibamos detalladamente, las identifique y le facilite un ejercicio de empatía.
Regulación emocional	Actividades para que el alumno/a aprenda a manejar las emociones a través de situaciones que le permitan expresarlas de manera apropiada, afrontarlas y generar un carácter emprendedor frente a la aparición de problemas.
Autonomía y autoestima	Permitir al alumnado tomar una actitud positiva ante la vida, de manera autónoma, potenciando el autoconocimiento de fortalezas, debilidades y amenazas que le den una referencia de como solucionar situaciones problemáticas.
Competencia social	El desarrollo de las habilidades sociales es fundamental para el desarrollo correcto del juicio crítico y creativo. Utilizarlos dentro de un ambiente empático u de comunicación positiva son vitales para una cooperación respetuosa y proactiva.
La vida y el bienestar	Afrontar de manera satisfactoria la autoregulación del aprendizaje, implicando la vida personal, familiar, escolar y social en todo ello para fomentar la cultura de la participación en pos de una mejora vital.

· Sin emoción no hay aprendizaje, sin la **gestión** de emociones, no hay crecimiento interpersonal y, como consecuencia, tampoco intrapersonal

· Se debe trabajar en el **reconocimiento** de las emociones propias y de los que nos rodean.

· Uno de los objetivos principales es desarrollar la habilidad de **automotivarse** ante situaciones que no poseen intrínsecamente esa

· **Desarrollar** estrategias que busquen el bienestar emocional.

· **Relacionarse** con las personas de manera hábil para conseguir experiencias de satisfacción personal.

"La educación emocional es un proceso educativo continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo integral de la persona, para capacitarla para la vida. Todo ello con la finalidad de aumentar el bienestar personal y social" Rafael Bisquerra



# Ideas clave de la cultura del pensamiento

Diversidad

Creatividad

Juicio crítico

Toma de decisiones

El objetivo general de enseñar a pensar, es preparar a los alumnos para que puedan resolver problemas con eficacia, tomar decisiones bien meditadas y disfrutar de toda una vida de aprendizaje.



Herramientas clave

¿En que consiste?

Rutinas de pensamiento

Las rutinas son patrones sencillos de pensamiento que pueden ser utilizados una y otra vez hasta convertirse en parte del aprendizaje de la propia asignatura. Están orientadas hacia una meta y provocan un tipo concreto de pensamiento.

La escuela no se centra en la memorización de contenidos. Los alumnos son **conscientes** del proceso para poder ampliar sus conocimientos.

Los docentes pueden ver **conceptos erróneos, conocimiento previo, la capacidad de razonamiento y grados de comprensión**

Destrezas de pensamiento

Las destrezas de pensamiento son procesos más complejos, siempre se apoyan en organizadores gráficos. Suponen la aplicación de procedimientos de pensamiento para realizar una tarea de manera gradual, sin saltarse ninguna operación clave, haciendo al alumno consciente de cómo funciona su pensamiento. Pretenden hacer conscientes y prácticos determinados patrones de pensamiento que desarrollen habilidades para juicios críticos adecuados

Pueden conectar **conocimientos previos con aprendizajes futuros**

Les permite reunir, seleccionar, evaluar y usar diferentes **fuentes de información con criterio**

Llaves de pensamiento

La propuesta del australiano Tony Ryan en su libro "Thinkers Keys: A powerful program for teaching children to become extraordinary thinkers" consiste en crear rutinas del pensamiento efectivas mediante la ayuda en el aula de 20 diferentes claves que "abren" el pensamiento en el proceso crítico y creativo. Especialmente indicado para alumnos entre 8 y 14 años.

Todo ello con el fin de poder **aplicarlo** en sus producciones, en sus profesiones y en sus vidas

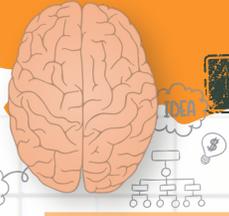
"El pensamiento es básicamente invisible. [...] En la mayoría de los casos el pensamiento permanece bajo el capó, dentro del maravilloso motor de nuestra mente. [...] Como educadores, podemos trabajar para lograr hacer el pensamiento mucho más visible de lo que suele ser en el aula. Cuando así lo hacemos, estamos ofreciendo a los estudiantes más oportunidades desde donde construir y aprender." David Perkins



@tolobv



# Reflexiones sobre nuestro aprendizaje



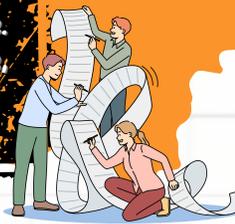
¿Qué?

¿Cuándo?

¿Cómo?

¿Para qué?

La metacognición es la capacidad de autorregular los procesos de aprendizaje. Necesarios para que una persona recabe, evalúe y produzca información, en definitiva: que aprenda



En el nivel de qué?

Reflexiones	Posibles preguntas	
¿Qué sé?	¿Qué he aprendido que antes desconocía? ¿Qué me ha enseñado esta actividad/unidad?.	Ahora entiendo como se puede hacer.. Ahora entiendo por qué.. Saber... me ha servido para.. ¿Qué debería repasar, pedir, investigar?
Aprendo mejor cuando...	Aprendo mejor cuando.. Seguir estos pasos me ayuda a.. Me cuesta menos aprender cuando.. Para aprender he necesitado...	Organizo mejor mi aprendizaje.. Me ayuda a aprender.. Comprendo mejor cuando.. Me ayuda a atender...
¿Cómo me he sentido?	¿Cómo me he sentido? ¿Qué es lo que más/menos me ha motivado? ¿Que he pensado que era más fácil/difícil?	Me siento bien cuando.. He disfrutado de... y me ha aportado.. Lo que menos me ha aportado...
¿Para qué me sirve lo que he aprendido?	Aprender... me ha servido para.. Lo que he aprendido está relacionado con.. Puedo aplicarlo a.. ¿En que otras ocasiones puedo emplearlo?	

# Procesos cognitivos en la propuesta de... Bloom

Hacen referencia a la manera de buscar, comprender, analizar, interpretar, almacenar y recuperar la información para dar respuestas a situaciones planteadas y donde el conocimiento, aunque necesario para estimular la capacidad de pensar, no es suficiente.



Conocimiento      Inferencia      Juicio crítico      Creación

Procesos	En que consisten	A que tipos de interrogantes permiten responder
<p><u>Literalidad o reproducción</u> (La localización, obtención y comprensión de la información)</p>	<p>Hacen referencia a la reproducción de los conocimientos practicados, como son el reconocimiento de tipos de procesos y la realización de operaciones o procesos habituales sencillos. Incluye todo el proceso de acceso a la información como el de la comprensión.</p>	<p>¿Qué?/¿Quién?/¿Dónde?/¿Cuándo?/¿Como...? Describe...; explica con tus palabras...; ¿Cuál es la idea principal de...? ¿Qué diferencias hay entre...? ¿Puedes escribir una breve reseña sobre...?</p>
<p><u>La inferencia o conexión</u> (El análisis, la aplicación, la integración y la interpretación)</p>	<p>Exigen al alumnado que vaya más allá de las actividades literales, es decir, que haga interpretaciones y que establezca interrelaciones en situaciones muy diversas.</p>	<p>¿De qué manera...? ¿Es un ejemplo de...? ¿Cómo está... relacionado con...? ¿Por qué es importante...? ¿Conoces otro ejemplo en el cual? ¿Podría haber pasado esto sí...? ¿Qué puedes predecir/inferir a partir de...? Clasifica según este criterio:... ¿En qué contrasta ... con ... ?</p>
<p><u>La valoración y el juicio crítico.</u> (El razonamiento, la reflexión, la opinión, la decisión y la evaluación)</p>	<p>Implican reflexión por parte del alumnado, así como demandan creatividad a la hora de identificar los elementos de un problema o de otras situaciones y de establecer interrelaciones</p>	<p>¿Qué ideas puedes añadir...?; ¿Cómo podrías crear o diseñar un nuevo...?; ¿Cómo solucionarías...?; ¿Estás de acuerdo con...?; ¿Qué piensas sobre...?; ¿Qué es lo más importante...?; ¿Qué pasos has seguido para...?; ¿Qué reflexión o valoración harías...?</p>

Se deben contemplar actividades orientadas a desarrollar ciertos procesos como: la localización, la obtención y la comprensión de información

También actividades que provoquen la inferencia, el análisis, la integración y la interpretación

Como niveles más elevados encontraremos todas esas actividades que provoquen la valoración y el juicio crítico

La escuela se ha centrado, hasta ahora, en... recordar, entender y aplicar

El nivel de creación debe estar guiado por el objetivo resuelto a raíz del juicio crítico y, con esa guía, dar libertad de maniobra.

¿Qué es la cultura...

# Emprendedora?

Equipo

Creatividad

Bien común

Toma de decisiones

La recomendación del Parlamento y del Consejo Europeo, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, considera la emprendedora como la habilidad de la persona para transformar ideas en actos.



Dimensiones	Objetivos	Activos
Dimensión Personal	<p>Pretende trabajar el autoconcepto y la autoestima como base de seguridad y confianza personal; identificar las capacidades y las habilidades personales como base para desarrollarlas mejor. Fomentar la capacidad creativa y estimular el pensamiento divergente ante la resolución de situaciones problemáticas.</p>	<p><b>Autoconocimiento:</b> Autoconcepto y autoestima. Habilidades personales, fortalezas y debilidades.</p>
		<p><b>Creatividad y creación:</b> Plantear soluciones diferentes. Generar proyectos nuevos.</p>
		<p><b>Imaginación:</b> Desarrollo del pensamiento divergente, proponer alternativas no convencionales.</p>
Dimensión Social	<p>Mediante esta dimensión se potenciarán vivencias sociales, es decir, se experimentarán los sentimientos de pertenencia y la referencia a determinados grupos sociales. Dentro de estos grupos tenemos que identificar nuestro lugar y el papel que tenemos que ejercer según las diferentes situaciones que se presenten. Estas vivencias sociales nos tienen que ayudar a reconocer las diferentes vías y modelos de comunicación y saber como y en que momento se tienen que utilizar.</p>	<p><b>Equipo:</b> Fomentar técnicas y vivencias grupales. Desarrollo de destrezas cooperativas y colaborativas.</p>
		<p><b>Comunicación:</b> Saber utilizar las diferentes vías y modelos de comunicación tanto para mejorar las relaciones sociales y de grupo como el desarrollo y los resultados del proyecto emprendido</p>
		<p><b>Responsabilidad:</b> Favorecer la reflexión, la toma de conciencia y la asunción de responsabilidades ante las decisiones que se toman.</p>
		<p><b>Liderazgo:</b> Ser capaz de dinamizar de manera eficiente y eficaz las actuaciones de un grupo, sabiendo tomar la iniciativa, gestionar, promover, incentivar, motivar, delegar y evaluar en el desarrollo de un proyecto o tarea.</p>
Dimensión productiva	<p>A través de esta dimensión se pretende desarrollar la capacidad de iniciativa y la toma de decisiones para conseguir los objetivos que nos proponemos; fomentar el espíritu de cambio y de innovación como elementos de progreso y de mejora continuada; saber asumir riesgos, minimizando el impacto y integrando el fracaso como un aprendizaje, y plantear un plan o diseño empresarial, analizando recursos materiales y humanos, debilidades y fortalezas, actuaciones que hace falta llevar a cabo, previsión de resultados, etc..</p>	<p><b>Iniciativa:</b> Adoptar actitudes proactivas (aquellas en las cuales se toma activamente el control y se decide que hace falta hacer encada momento, anticipándose a los acontecimientos) mediante acciones que permitan imaginar, desarrollar y concretar tareas o proyectos individuales o colectivos, con creatividad y responsabilidad.</p>
		<p><b>Innovación:</b> Predisposición a dar apoyo y a integrar cambios ante situaciones habituales. Promover iniciativas y soluciones diferentes, creativas y nuevas.</p>
		<p><b>Asunción de riesgos:</b> Tomar decisiones o iniciar acciones en las cuales hay posibilidades de fracaso. Este hecho conduce a un proceso de análisis antes de la toma de decisiones. En el caso de producirse un fracaso, hace falta saber minimizar el impacto e integrarlo como un aprendizaje.</p>
		<p><b>Productividad:</b> Planificar las actuaciones necesarias para hacer viable cualquier iniciativa o proyecto, analizando adecuadamente las debilidades y las fortalezas (individuales o del grupo) y los recursos necesarios.</p>

