

Emprendedores 2.0: fomento del emprendedorismo en la nueva formación profesional

María Cruz García Sanchis y Salvador del Toro Gómez

0. Introducción

A continuación presentamos el programa Iniciativa Emprendedora 2.0, que se viene realizando en el CIPFP Mislata desde el curso 2009/10.

Este programa tiene como finalidad el desarrollo del espíritu emprendedor en nuestros alumnos, mediante una metodología que combina acciones de sensibilización a nivel de centro, en el que participan tanto profesores como alumnos, y el desarrollo en la Familia Profesional de Informática de proyectos de empresa viables mediante procesos de aprendizaje innovadores y muy vinculados a las nuevas tecnologías.

Es necesario situar este programa dentro del contexto en el cual se ha llevado a cabo. El CIPFP Mislata es un centro integrado de FP, en el cual se llevan a cabo acciones educativas en los tres niveles de la FP: específica, ocupacional y continua. Este centro integrado tiene como una de sus funciones el promover una adecuada inserción laboral de sus alumnos, y por lo tanto el autoempleo es una opción a reforzar. Por otro lado, la innovación y el emprendedorismo son parte fundamental del plan estratégico del centro, y aspectos claves para la mejora continua.

Otro elemento del entorno que nos ha influido en el desarrollo de este programa ha sido la actual reforma LOE de los títulos de formación profesional, la cual, recoge el impulso que se ha dado desde Europa al fomento del espíritu emprendedor como factor clave de crecimiento económico y mejora del sistema productivo de la UE. Esta voluntad se ha visto traducida en la inclusión de un nuevo módulo específico, Empresa e Iniciativa Emprendedora, en el contenido curricular de las nuevas cualificaciones con presencia a lo largo de toda la formación profesional, el cual responde al propósito de fomentar y estimular aquellas actitudes, comportamientos y competencias en los alumnos que el espíritu emprendedor y la innovación actual exige. Sin embargo consideramos que la mera implantación de un módulo es incapaz por sí solo de mejorar los niveles de creación de empresas en España, y más concretamente en la Comunidad Valenciana, por lo que es necesario dotar al módulo de una vinculación con el resto de asignaturas del ciclo formativo, como un todo integrado que facilite la visión en conjunto de las posibilidades de autoempleo del ciclo formativo.

Por último, el desarrollo de los modelos de negocio basados en Internet, con las ventajas que proporcionan a los emprendedores tecnológicos tanto por las opciones de negocio que presenta como por su bajo coste de constitución y mantenimiento, unido al desarrollo de estrategias de marketing on line, e branding, etc. hace que la elección de la familia de informática como objetivo para poner en marcha este tipo de proyectos sea una opción clara. Además, el tipo de actuación en el aula que nos planteamos en este programa requiere de un uso elevado de aplicaciones y herramientas de la web 2.0, por lo que son los alumnos de estas familias profesionales los mejor preparados a priori para llevarlas a cabo.

Como resultado de todo lo expuesto, se constituye en el CIPFP un grupo de trabajo formado por profesores de Informática y de Formación y Orientación Laboral (FOL), con el objetivo de llevar a cabo las actuaciones anteriormente comentadas. Tal y como veremos a continuación, se han realizado numerosas actividades de sensibilización hacia el autoempleo, y lo que es más interesante como docentes, se han puesto en marcha dos proyectos de innovación educativa con alumnos de formación profesional de grado medio y superior con unos resultados excelentes.

En esta comunicación vamos a desarrollar en primer lugar el marco general del proyecto de emprendedores, para posteriormente entrar a detallar la experiencia que hemos desarrollado durante este curso con los alumnos de 2º curso del ciclo superior de desarrollo de aplicaciones informáticas.

1. Emprendedores 2.0: el marco general

Emprendedores 2.0 es un proyecto que nace sobre dos pilares claves:

- La *innovación educativa* es el eje sobre el cual giran todas las acciones que se desarrollan en el aula, e implica trabajar con una metodología diferente a la habitual, y que tiene las siguientes características:
 - Integración curricular de los módulos del ciclo formativo alrededor del desarrollo de proyectos de empresa y simulaciones de entornos reales de trabajo.

- Cambio en la dinámica del aula: del aula única a la continua a través del aprendizaje colaborativo y el uso intensivo de las herramientas de la web 2.0 y de las TIC en general
 - Cambio en el rol del alumno, que pasa de receptor a creador de conocimiento, de individuo a colaborador y de alumno a emprendedor.
- La *sensibilización hacia el autoempleo y el establecimiento de redes con el exterior*, que pasa por un programa sistemático de formación a todos los alumnos del centro mediante el PAT y las actividades complementarias, así como el establecimiento de contactos con otros agentes implicados en el autoempleo.

1.1. *Objetivos Generales*

Los objetivos que nos planteamos con el desarrollo de este proyecto son los siguientes:

1.- Innovación Metodológica

Implica el uso de nuevas metodologías de aula que permitan incrementar la motivación tanto de profesores como de alumnos, así como mejorar la calidad de los procesos de enseñanza aprendizaje, mediante el desarrollo de proyectos de empresa realizados por los alumnos de distintas familias profesionales. En concreto en nuestro proyecto se ha materializado en el uso combinado de estrategias de aprendizaje colaborativo, trabajo por proyectos (PBL) y el uso intensivo de las aplicaciones derivadas de la web 2.0.

2.- Sensibilización hacia el autoempleo

Implica distintas acciones de fomento del espíritu emprendedor y de motivación hacia el autoempleo a nivel de todo el centro, de manera que tanto profesores y alumnos, participan en las diferentes actividades programadas.

Esta sensibilización se realiza de manera sistemática a través del Plan de Acción Tutorial (PAT) en los grupos de primer año, y sienta las bases para impartir el módulo de Iniciativa Emprendedora en segundo curso, que es transversal a todos los ciclos LOE de Formación Profesional, así como para otros relacionados como Administración y gestión de la Pyme y Relaciones en el entorno de trabajo, propios de los títulos LOGSE.

3.- Establecimiento de redes con otros centros

Este objetivo implica por un lado abrir el proyecto de emprendedores fpmislata a otros centros educativos de FP, tanto para compartir buenas prácticas como para realizar proyectos de innovación conjuntos, y por otro, establecer relaciones con otras entidades y organismos públicos con especial interés en el emprendedurismo.

Dos aspectos inciden en la importancia de este objetivo:

Como docentes, colaborar y compartir conocimiento son estrategias fundamentales en nuestro trabajo si queremos estar al día y generar proceso de valor. No tiene sentido exigir a nuestros alumnos que trabajen en red si nosotros no somos capaces de hacerlo.

Los centros integrados por definición deben estar integrados en el territorio, y por tanto, en constante conexión con las diferentes entidades y organizaciones que estén relacionadas con la formación profesional y la inserción laboral, ya sea por cuenta propia o ajena.

4.- Puesta en marcha de un semillero de empresas

Cuando hablamos de semillero de empresas nos referimos a una forma de apoyo a la maduración de un proyecto de empresa. Este semillero es un servicio que ofrece el centro a aquellos alumnos que tienen una idea de negocio viable y sobre la cual han desarrollado de manera adecuada el plan de empresa. Incluiría los siguientes servicios:

Asesoramiento personal en la puesta en marcha de la empresa.

Espacios de Trabajo para preparar la futura empresa, con ordenador con acceso a Internet, teléfono.

Formación: talleres para desarrollar capacidades y mejorar formación.

Información sobre ayudas y subvenciones.

1.2. *La metodología de aula: bases teóricas*

La metodología que nos planteamos llevar a cabo en este proyecto se basa en los siguientes principios generales:

- 1.- El aprendizaje debe ser activo, el alumno construirá su conocimiento a través de la colaboración, la interacción, la búsqueda de información y el contraste de puntos de vista.
- 2.- El aprendizaje es un proceso social, por lo que la adquisición de nuevos conocimientos partirá de la interacción social, del trabajo en grupo, y de la puesta en común con los compañeros y el profesor.

- 3.- El aprendizaje va a partir de la exploración y el descubrimiento, es decir, se buscará una implicación de los alumnos en la reflexión sobre los contenidos, la experimentación activa y las experiencias reales.
- 4.- La tecnología siempre es *medio* y no *fin* en sí misma: lo importante no es el desarrollo de la técnica por la técnica, sino el uso que vamos a hacer de ella para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.
- 5.- El papel del profesor como facilitador del aprendizaje, en el sentido de crear las condiciones oportunas, dar orientaciones, solucionar dudas o problemas, colaborando en la construcción del conocimiento compartido.

Estos principios se encuentran recogidos en la filosofía del aprendizaje colaborativo, el cual va a ser la base de la metodología del trabajo en el aula. Este tipo de aprendizaje, de origen claramente constructivista, nos plantea un cambio en las dinámicas de funcionamiento de la clase, que unido a las aplicaciones de la web 2.0, nos va a permitir transformar el aula, normalmente estática, en una red abierta en la que los alumnos interactúan entre ellos, con el resto de compañeros y con el entorno, formando así un sistema abierto en continua retroalimentación.

Otro aspecto importante es el trabajo por proyectos, como eje sobre el que se asienta el proceso enseñanza-aprendizaje. El contenido práctico de la realización de un proyecto (o del trabajo por proyectos de manera genérica) no supone una novedad en el contexto de la Formación Profesional, en la que la adquisición de capacidades han estado siempre ligada a la realización de actividades de tipo técnico-instrumental que implicaban unos aprendizajes útiles en su aplicación futura en el ejercicio de la profesión en las condiciones y situaciones reales propias de los entornos trabajo. Sin embargo, el enfoque tradicional de proyecto tiene las siguientes limitaciones:

- En muchos casos el trabajo orientado hacia el proyecto se tiñe de un carácter individualista en exceso: por lo general, pese a contar con el respaldo del profesor, el alumno se enfrenta por sí sólo a la resolución del problema en cuya formulación suele no participar (le viene dado), y que difícilmente puede lograr resultar estimulante.
- Por otro lado, el alumno rara vez desarrolla aprendizajes que van más allá de los límites circunscritos a la temática del módulo, disminuyendo así las posibilidades de establecer relaciones significativas con otro tipo de contenidos.

Nuestra iniciativa ha apostado por un cambio metodológico que, partiendo de la idea de trabajo por proyectos, lo concibe en otros términos a los anteriormente expuestos y que se basa en ampliar el marco curricular en el que se integra el proyecto, mediante la integración curricular de los diferentes módulos que conforman el ciclo formativo, alrededor de la idea de proyecto de empresa. Esto facilita el que el alumno sea capaz de integrar conceptos y establecer relaciones entre los diferentes aprendizajes que adquiere a lo largo del año, y de estos con el entorno real de trabajo.

Por último señalar que esta filosofía de trabajo está muy unida al desarrollo de las competencias de base o genéricas, ya que pretendemos, que el alumno adquiera no sólo los conocimientos técnicos asociados las capacidades terminales necesarias útiles en su futuro desempeño profesional, sino además del conjunto de habilidades, actitudes y destrezas relacionadas con el ser y el saber convivir con los demás y que en un entorno profesional y económico cambiante son fundamentales para la adecuada inserción socio-laboral de nuestros alumnos.

1.3. Acciones realizadas

A continuación presentamos las diferentes acciones llevadas a cabo desde la puesta en marcha del proyecto en función de cada uno de los objetivos anteriormente comentados:

1.3.1. Innovación Educativa

En primer lugar señalar que se ha puesto en marcha la metodología innovadora, en diferentes grupos que, hasta el momento, se han concretado en los siguientes:

- Curso 09/10: Se llevaron a cabo en 2º curso del grado medio en Explotación de Sistemas Microinformáticos, tanto en el grupo de mañana como en el de tarde, ocho proyectos de empresa, en cuya elaboración participaron ocho profesores y más de veinte alumnos. Los proyectos de empresa abarcaban desde la típica tienda de informática a otros más elaborados como redes sociales, empresas de diseño on line, música on line, etc. Los resultados a nivel de grupo fueron extraordinarios, tanto por la calidad de los resultados alcanzados como por la satisfacción personal y elevada motivación tanto de alumnos como profesores.

- Curso 10/11: Este año se ha incorporado el 2º curso del ciclo superior en Desarrollo de Aplicaciones informáticas (DAI) y se mantiene el 2º curso del grado medio de Sistemas Microinformáticos y redes (SMR). En el grupo de trabajo de DAI se están realizando 3 proyectos, con un total de trece alumnos, tal y como comentaremos en la segunda parte de este trabajo, mientras que en 2º de SMR se han llevado a cabo 5 proyectos en el grupo de la mañana, con un total de 12 alumnos. En este segundo grupo, los proyectos han mejorado con respecto al año anterior en la originalidad de las ideas, si bien la reforma del título del ciclo ha eliminado horas de programación web, lo que ha restado a nivel técnico, calidad a los proyectos finales. El clima de trabajo en ambos grupos ha sido muy positivo, y la motivación elevada.

En segundo lugar, este trabajo en el aula se apoya en el uso de una serie de aplicaciones derivadas de la web 2.0, que permiten desarrollar los procesos de aprendizaje colaborativo e incrementar las competencias de comunicación:

- En primer lugar tenemos la creación y puesta en marcha de la Wiki iniciativa emprendedora: <http://iniciativaemprededora.wikispaces.com>, alojada en wikispaces, un servidor de wikis gratuito para profesores, y muy fácil de utilizar. La wiki la hemos utilizado como libro de clase, y ha sido la herramienta para compartir y crear conocimiento. Frente al libro de aula estático y unidireccional, la wiki nos abre las posibilidades a un libro flexible, multidireccional, que recoge aportaciones de todos los participantes en el proceso de enseñanza. Además, con respecto al módulo de creación de empresa, ha servido como soporte donde se recogían las distintas fases del proyecto a nivel teórico, y que, por sus características de libre acceso, ha permitido el que alumnos de otros ciclos formativos pudieran ver qué estaban haciendo los alumnos, y formular realizar aportaciones o sugerencias, con lo cual se alcanza el objetivo de abrir el aula al centro y romper su encorsetamiento espacio-temporal.
- Además se han incorporado aplicaciones como Twitter, Skype y foros, de cara a mejorar la comunicación tanto dentro del aula como fuera. Twitter es un sistema de microblogging que permite, como veremos posteriormente, trabajar textos, dar opiniones sobre artículos y compartir recursos. Skype es un sistema de voz que sustituye al teléfono tradicional, y que tiene como ventaja su coste cero, y los foros sirven para generar debates.
- Otras aplicaciones ligadas a las NTIC han servido para organizar el trabajo tanto a nivel de clase como entre el grupo de profesores. Entre las aplicaciones utilizadas están las siguientes:
 - Google docs: esta aplicación la hemos utilizado tanto a nivel de profesores, de cara a elaborar documentos comunes de trabajo y reflexión, como a nivel de alumnos, ya que compartían actividades a realizar por el grupo, trabajos, etc.
 - Google groups: hemos utilizado esta herramienta para el trabajo a nivel de profesores, de cara a la coordinación en el trabajo, discutir aspectos de la metodología docente, o plantear problemas para ser solucionados entre todos.
 - Google calendar: aplicación muy útil para gestionar la planificación temporal del proyecto, fechas de entrega, etc.
 - Herramientas de Virtualización (VirtualBox): ha permitido a los alumnos practicar inicialmente y con total libertad los contenidos de cada módulo sin intervenir en su ordenador de base.
 - Moodle: plataforma LMS de e-learning utilizada para organizar el trabajo de aula correspondiente a cada módulo, aprovechando todas las funciones que proporciona de el intercambio de materiales, publicación de información y recursos, herramientas conversacionales como los foros, mensajería instantánea, etc.

Otras acciones han sido la participación en la convocatoria de ayudas a proyectos de innovación de la Consejería de Educación, de cara a conseguir soporte tanto económico como técnico, así como la asistencia y participación en diferentes congresos de innovación educativa para, por un lado dar a conocer nuestras experiencias y transmitir las y por otro, para obtener buenas prácticas a imitar de otros centros educativos.

Por último señalar que el trabajo de innovación educativa llevado a cabo en nuestro centro ha obtenido el XXVI Premio Francisco Giner de los Ríos a la Mejora de la Calidad Educativa, que convoca el MEC, en la categoría de Aplicación de los conocimientos, metodologías y medios tecnológicos a la resolución innovadora de problemas y situaciones en distintos ámbitos personales y sociales.

1.3.2.- Sensibilización y establecimiento de redes con terceras partes

Dentro de las actividades relacionadas con la sensibilización hacia el autoempleo hemos llevado a cabo las siguientes:

- Inicio y desarrollo de la web de emprendedores Mislata, con el objetivo de dar a conocer las distintas actividades llevadas a cabo tanto en el marco del proyecto, como las relacionadas con el autoempleo en general: www.emprendedoresfpmislata.com.
- Participación en el plan de acción tutorial del centro e inclusión de actividades de sensibilización para el autoempleo en la tutoría de aquellos ciclos formativos que no tienen el módulo de iniciativa emprendedora/administración y gestión de la PYME.
- Participación en la GIW: Semana Internacional del Emprendedorismo.
- Apertura de perfiles en las distintas redes sociales de Fan Facebook y Twitter como herramientas indispensables para dar a conocer nuestro programa y comunicarnos con otras entidades y personas interesadas en el emprendedorismo.
- Organización de la asistencia a diferentes jornadas y conferencias: martes emprendedor de Bancaja, Jornadas de motivación hacia el autoempleo de la UPV, charlas de la Cámara de Comercio de Valencia.
- Presentación en el centro a los alumnos de la familia de informática y participación en el programa Linktostart, patrocinado por Cisco, Microbank y fundación INLEA, y que supone un programa de formación en emprendedorismo, acompañamiento, desarrollo del proyecto y un premio para los seleccionados.
- Participación en El Día de la Persona Emprendedora, que organiza el IMPIVA en colaboración con el CEEL, y en el cual nuestro centro obtuvo el premio a centro educativo emprendedor del año 2010.
- Asistencia a las Jornadas Aprender a Emprender, organizadas por la Conselleria de Educación con el objetivo de seleccionar a los representantes de España en el Desafío de Innovación y Creatividad Europeo para jóvenes emprendedores, y en el que participará un alumno de nuestro centro.
- Participación en el programa-concurso YUZZ de la Fundación Banesto con el objetivo de promover a los emprendedores de base tecnológica, dentro del cual han sido seleccionados dos alumnos integrantes del grupo de 2º de DAI.

Con respecto al establecimiento de redes, hemos iniciado contactos con el CEEL, Centro Europeo de Empresas Innovadoras, que depende del IMPIVA, la organización IDEAS que promueve la creación de empresas en la UPV, y por último dentro de la red MEM, formada por centros integrados de formación profesional de Asturias, Galicia, País Vasco y Canarias, en la cual se dio a conocer nuestro programa y se fijó como objetivo de la red elaborar propuestas conjuntas sobre el fomento del emprendedurismo.

1.4. Temporalización

Este proyecto nace durante el curso 2009/2010, tal y como hemos comentado anteriormente, y tiene una planificación temporal de cuatro cursos académicos. Al final de este espacio temporal, cuando el proyecto esté totalmente operativo, las acciones que esperamos estar llevando a cabo son las siguientes:

- Acciones de Sensibilización en alumnos de 1º y 2º curso de todas las familias profesionales.
- Desarrollo de proyectos de empresa en 2º curso, ligados al módulo de Empresa e Iniciativa Emprendedora. Estos proyectos se realizarán de manera inicial en alumnos de las familias de informática, comercio y turismo, para posteriormente incluir a las demás.
- Selección de los proyectos a mantener en el semillero en función de criterios de viabilidad en el mercado.
- Mantenimiento durante un año de los proyectos seleccionados en el semillero, mientras consolidan su empresa, buscan clientes, estudian el mercado, etc., con el apoyo de profesores del centro.
- Transferencia de aquellas empresas ya consolidadas, o al menos con intención firme de constituirse a centros de empresas o directamente al mercado.

2. La aplicación al aula: cómo hemos trabajado con 2º curso del Ciclo Superior de Desarrollo de Aplicaciones Informáticas

Durante el curso actual, tal y como hemos comentado anteriormente, se han llevado a cabo proyectos de empresa con metodología innovadora en 2º curso de Desarrollo de Aplicaciones Informáticas. Al ser el segundo año en el que trabajábamos por proyectos hemos conseguido mejorar aquellos aspectos que detectamos como deficitarios el curso pasado, y el resultado ha sido muy positivo.

La actividad clave de todo nuestro programa ha sido la elaboración de proyectos de empresa por parte de nuestros alumnos. Estos proyectos se han basado en la simulación de un entorno real de trabajo, en el que el alumno organiza su empresa, toma decisiones, es responsable de las mismas, activa los conocimientos técnicos al relacionarlos con situaciones reales de trabajo (y por lo tanto construye su conocimiento por interacción) y además utiliza una capacidad poco valorada a veces en nuestro sistema educativo: la creatividad, y que es la base para la innovación y el desarrollo en un país.

2.1. *El trabajo por proyectos: Plan de Empresa*

El plan de empresa es un proyecto que se desarrolla en pequeños grupos de alumnos, los cuales, tras una reflexión sobre gustos e intereses, y de la observación del entorno socio económico, deciden montar una empresa a partir de una idea propia. Es fundamental en el proceso que sean ellos mismos los que decidan, a partir de la reflexión, qué empresa quieren llevar a cabo, porque experiencias anteriores en este sentido nos indican que cuando el proyecto se elige, el trabajo llevado a cabo a lo largo del curso es más apreciado por el/los alumnos, y lo asumen como su creación personal, con los niveles de motivación que dicho proceso implica.

Tras la toma de la decisión, se deja un margen de un mes para que reúnan información, mientras en los módulos técnicos van avanzando en los conocimientos teóricos que posteriormente deberán implementar a través del proyecto. Dejar abierta la posibilidad de cambiar la idea de empresa va unido al espíritu de simular un entorno real, ya que en el día a día ningún emprendedor decide montar una empresa sin darse un tiempo para profundizar y ver si es un negocio que le interesa.

A nivel de desarrollo el proyecto consta de siete fases de creación en la que se mezclan todos los contenidos de los módulos implicados en este proyecto, y que se detallan en otro apartado más adelante. El resultado es un plan de empresa en soporte electrónico, alojado en la Wiki del proyecto, y una web de la empresa creada por los alumnos.

Durante el curso 2010/2011 en 2º de DAI se han realizado tres proyectos de empresa:

- Un video juego de navegador.
- Una web de publicidad por píxeles.
- Una empresa de desarrollo de software para pymes.

Este último proyecto ha sido seleccionado para participar en el programa YUZZ para emprendedores de base tecnológica, patrocinado por la Fundación Banesto.

2.2. *La integración curricular*

Además del desarrollo del plan de empresa, la integración curricular de los módulos del ciclo ha permitido a nivel técnico desarrollar los productos. Dicha integración se ha llevado a cabo de la siguiente manera:

Modulo: *Desarrollo de aplicaciones en entornos de cuarta generación y con herramientas CASE.*

Temario de Base de Datos: Proporcionar todo el diseño y estructura de almacenamiento de la información utilizada en los diferentes proyectos.

Implementación de procedimientos almacenados y triggers para automatizar tareas en la Base de Datos.

Los proyectos han sido elaborados utilizando los gestores de Bases de Datos MySQL y Oracle.

Temario de Java: Diseño e implementación de Applets y Servlets para incorporarlos a la Web de cada proyecto.

Modulo: *Diseño y realización de servicios de presentación en entornos gráficos:*

Temario de Web: Diseño e implementación de la Web de los proyectos, para ello se ha utilizado:

- Diseño Web: XHTML, CSS.
- Programación del cliente: JavaScript, JQuery y AJAX.
- Programación del Servidor: PHP con acceso a bases de datos.

Temario de .NET: Proporcionar un interface gráfico para poder administrar el proyecto a través de ADO.NET.

2.3. *Las competencias de comunicación: Actividades de presentación de los proyectos*

Supone la realización por parte de los alumnos de presentaciones en un entorno real de trabajo. Las competencias que se pretenden desarrollar van ligadas especialmente a la comunicación, el trabajo en equipo, la creatividad y el manejo del estrés, todas ellas fundamentales de cara a alcanzar una adecuada inserción laboral, tanto por cuenta propia como ajena.

A lo largo del proyecto se realizan dos presentaciones, una de cara a presentar la idea de empresa delante de los profesores y compañeros, y que es el requisito para la puesta en marcha del proyecto, y su desarrollo a nivel empresarial y técnico, y una segunda presentación, en este caso una vez finalizado el trabajo, delante de profesores del centro, alumnos de otros cursos de informática y otros invitados, donde los alumnos presentan exponen el proyecto completo, como un todo unitario, en el salón de actos.

2.4. Proyectos realizados

Tal y como hemos comentado anteriormente, los proyectos realizados durante el curso 2010-11 son por lo alumnos de 2º de DAI son tres. Para más información sobre su contenido, y sobre las diferentes etapas del plan de empresa, recomendamos ver la wiki de iniciativa emprendedora, en la cual se encuentran alojados todos los proyectos, vídeos y recursos utilizados.



Figura 11. GESFAM: Gestor de facturación con tienda virtual.

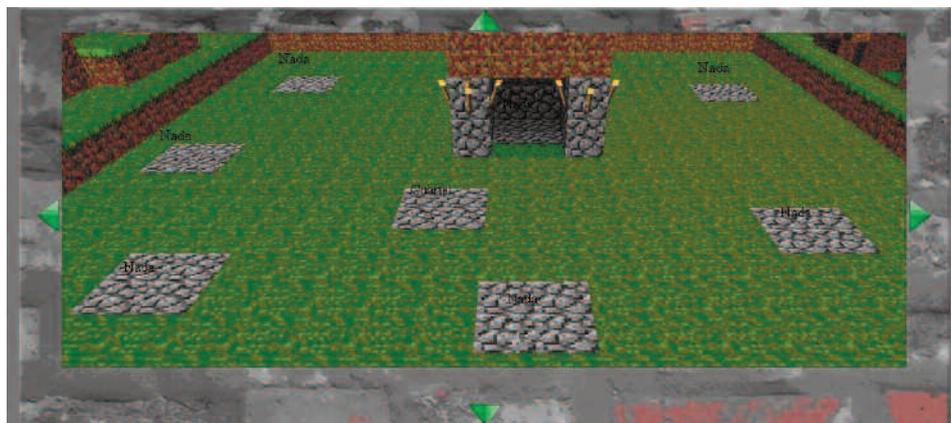


Figura 12. EON: Juego de servidor basado en la Edad Media.

3. Conclusiones

Las conclusiones que podemos extraer del trabajo llevado a cabo durante estos meses son realmente muy positivas, tanto a nivel de resultados obtenidos como de motivación e implicación conseguida de alumnos y profesores.

Se han alcanzado de manera muy satisfactoria los diferentes los objetivos planteados y se ha generado a nivel del CIPFP Mislata una línea de trabajo en el camino del emprendedurismo y de la innovación educativa que se ha consolidado como uno de los objetivos de centro a alcanzar. Esto se traduce en un plan estratégico de emprendedores a tres años, con dos pilares básicos: la innovación educativa y la sensibilización hacia el autoempleo, lo cual dota al proyecto de una continuidad en la que se plantean nuevas acciones ampliando los grupos participantes, probando nuevas estrategias de aula, incorporando las distintas aplicaciones NTIC que vayan surgiendo, estableciendo nuevas redes con centros de formación profesional tanto a nivel de la Comunidad Valenciana como con otras autonomías, etc.

Sin embargo, y sin restar importancia a todo lo anterior, la conclusión más positiva del proyecto la hemos extraído del trabajo realizado con nuestros alumnos a nivel de aula. La calidad de los trabajos re-

alizados por los alumnos han dejado obsoletos los medios de evaluación habituales, y se ha conseguido incrementar de manera importante el rendimiento del grupo. Además, la realización de cuestionarios de satisfacción y la observación del día a día demuestra que estos nuevos planteamientos metodológicos incrementan la motivación y mejoran el clima del aula, haciéndolo más cooperativo, creativo y porque no decirlo, divertido. En un momento en el que en las aulas muchas veces reina el aburrimiento, combinar aprendizaje, trabajo y diversión es un reto, y podemos decir que, al menos durante estos dos cursos, lo hemos conseguido.

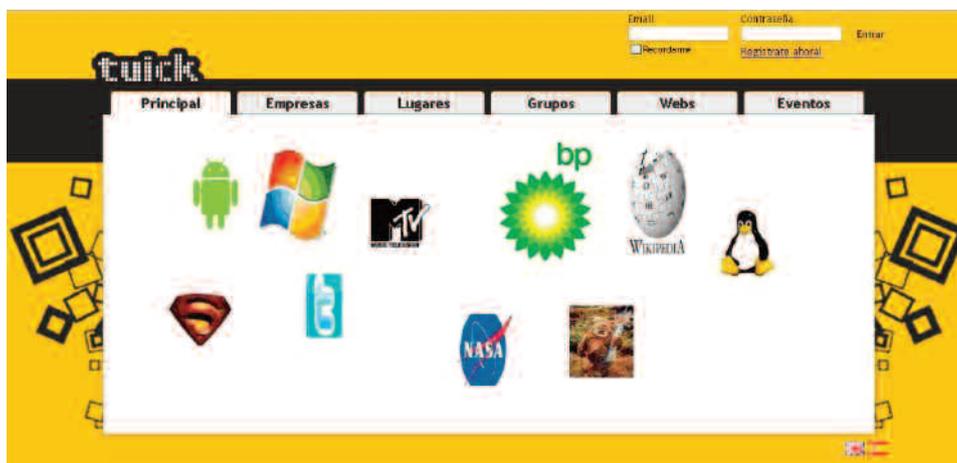


Figura 13. TUICK: Sistema de promoción de empresas a través de publicidad Web.

4. Bibliografía

- Bartolomé, Antonio. (2004). Blended Learning. Conceptos básicos. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 23, pp. 7-20.
- Bisquerra, Rafael, Pérez, Nuria (2007). Las competencias emocionales. *Educación XXI*, 10, pp. 61-82. UNED.
- Le Boterf, Guy (2001). *Ingeniería de las competencias*. Barcelona: Gestión 2000.
- García, Andres (2008). *Presentaciones, estilos cognitivos y netgens*. Instituto Superior de Formación y Recursos en Red para el Profesorado.
- Parcerisa, Artur (2004). *Didáctica en la educación social*. Barcelona: Graò.
- Peña, Ismael; Córcoles, Cesar; Casado, Carlos (2006). El Profesor 2.0: docencia e investigación desde la Red. *UOC Papers*, 3. UOC. http://www.uoc.edu/uocpapers/3/dt/esp/pena_corcoles_casado.pdf. Fecha de consulta 22.01.2011.