1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.INDICE

1.2. Título del proyecto.	2
1.3. Palabras clave (tres).	2
1.4. Nombre del centro o centro educativos.	2
1.5. Nombre y apellidos del coordinador.	2
1.6. Componentes del equipo: nombre y apellidos, NIF, puesto docente y centro de destino de cada uno de ellos.	2
1.7. Etapa/s educativa/s en la/s que se desarrolla el proyecto.	2
2. DISEÑO DEL PROYECTO.	
2.1. Planteamiento y justificación. Resultado de la detección de necesidades pedagógicas.	3
2.2. Objetivos.	4
2.3. Contenidos	6
2.4. Estrategias metodológicas.	7
2.5. Implementación en el aula. Participación de la comunidad educativa y grado de implicación. Calendario, duración y fases previstas.	8
2.6. Participación y compromisos de cada miembro del equipo de trabajo.	10
2.7. Incorporación y uso de medios digitales.	11
2.8. Resultados esperados con el desarrollo del proyecto, sistema de difusión y posibilidades de exportación a otros centros.	12
2.9 Proceso de evaluación previsto, estableciendo indicadores que permitan valorar la mejora generada en el aula/centro por el proyecto.	13
2.10 Presupuesto justificado y detallado.	15
2.11 Bibliografía	16

1.2. Título del proyecto.

AULA EMPRENDEDORA-SOFT SKILLS.

1.3. Palabras clave (tres).

-Emprendimiento.
-Habilidades blandas (Soft skills).
-Coworking.

1.4. Nombre del centro o centros educativos.

-Instituto Educación Secundaria Juan Carlos I, Murcia.

1.5. Nombre y apellidos del coordinador.

-Ana María Gálvez García.

1.6. Componentes del equipo: nombre y apellidos, NIF, puesto docente y centro de destino de cada uno de ellos.

1. **Ana María Gálvez García. 4**8478761-M. Profesora Educación Secundaria, especialidad Formación y Orientación Laboral.
2. **Pedro Manuel Vicente Vicente.** 18419579-Y. Profesor Educación Secundaria, especialidad Formación y Orientación Laboral
3. **Mª Pilar Castaño Martínez.** 77513271M. Profesora de Enseñanza Secundaria, especialidad de Economía
4. **Miguel Martínez López.** 23202752F. Profesor de Enseñanza Secundaria, especialidad de Economía

1.7. Etapa/s educativa/s en la/s que se desarrolla el proyecto.

- Formación Profesional Grado Medio.
- Bachillerato.

De forma subsidiaria, mediante colaboraciones puntuales de alumnos:

- Formación Profesional Grado Superior, presencial y distancia.

2. DISEÑO DEL PROYECTO.

2.1. Planteamiento y justificación:

En la actualidad, el desarrollo del currículo de los módulos de Formación y Orientación Laboral y Empresa e Iniciativa Emprendedora en los Ciclos Formativos, tanto de Grado Medio, como de Grado Superior, por un lado, y Fundamentos de Administración y Gestión (FAG) de 2º de Bachillerato por otro, exigen dotar al alumnado de una serie de competencias blandas ("*soft skills*") que le permitan, en un futuro, desarrollar la actividad emprendedora de forma efectiva. Tan es así que, en la última edición del evento *SUMA: Encuentro Nacional de FP*, celebrado en la Región de Murcia en el mes de septiembre, se enfatizó una y otra vez la necesaria adquisición de tales competencias como recurso imprescindible para garantizar la inserción laboral de nuestro alumnado en un mundo cada vez más cambiante y competitivo.

Sin ánimo exhaustivo, esas habilidades blandas vienen referidas a:

a) Trabajo en equipo/colaborativo.
b) Liderazgo.
c) Autonomía.
d) Resolución.
e) Espíritu crítico.
f) Creatividad.
g) Capacidad de hablar en público.
h) Uso de competencias digitales adaptadas a la empresa…

Estas competencias, contrariamente a lo que se piensa, requieren ser ejercitadas a lo largo de la vida académica del alumnado, pues las mismas, si no han sido adquiridas de forma autónoma, se pueden desarrollar si se dispone de un sistema adecuado de enseñanza-aprendizaje.

No cabe duda de que las asignaturas y módulos más afines a desarrollarlas son en aquellas donde se le pide al alumnado que desarrolle, a lo largo del curso académico, simulaciones de proyectos empresariales. Sin embargo, los profesores de FOL y Economía de los centros educativos nos encontramos con que, a la hora de trabajar la adquisición de estas competencias, los espacios físicos habilitados son incompatibles, cuando no contraproducentes, con las destrezas que tratamos de desarrollar.

En efecto:

- La disposición de aula tradicional no predispone al alumno para el trabajo en equipo (las mesas individuales orientadas a la pizarra que impiden que los alumnos se comuniquen en equipo).
- Los espacios monocromáticos y anticuados obstaculizan la creatividad tan necesaria en el emprendimiento.
- Se carece de espacios temáticos necesarios para trabajar la adquisición de competencias emprendedoras como la dirección de reuniones (presenciales

o a distancia a través de aplicaciones tecnológicas), la grabación de vídeos para las campañas de marketing o el uso de aplicaciones informáticas para desarrollar habilidades de comunicación exigidas con mayor frecuencia por un mercado laboral cada vez más digitalizado (Hangouts, Skype…).

- Finalmente, los IES carecen de un aula temática emprendedora que permita a los alumnos que cursan los mismos módulos y asignaturas en diferentes Ciclos Formativos y ESO y Bachillerato intercambiar ideas aprovechando los espacios físicos del aula (tablones y/o paredes de anuncios) para fomentar en ellos el espíritu crítico y colaborativo.

La propuesta innovadora que presenta el proyecto "Aula emprendedora-soft skills" consiste precisamente en suplir tales carencias habilitando en el IES Juan Carlos I un aula temática emprendedora adaptada a los nuevos tiempos y nuevas exigencias de mercado, donde los alumnos de los módulos FOL, EIE y de la asignatura de Fundamentos de Administración y Gestión de 2º Bachillerato puedan adquirir las competencias anteriormente descritas en un espacio de trabajo "cowork". Es decir, un lugar donde los alumnos puedan trabajar con total flexibilidad en el desarrollo de su proyecto profesional, teniendo una sede (aula) donde puedan:

- celebrar reuniones de trabajo y/o entrevistas de negocios/trabajos/proveedores en entornos que simulen espacios de trabajos modernos "cowork".
- grabar vídeos para campañas de marketing, recaudación de fondos para campañas en plataformas crowdfunding o elaborar su CV digital.
- trabajar en equipo en espacios lúdicos y dinámicos que faciliten la creatividad y la comunicación oral grupal.
- intercambiar ideas entre cursos aprovechado las paredes, murales y espacios habilitados para ello en el aula temática emprendedora.

Lo novedoso de este planteamiento es que la implantación de esta aula emprendedora pretende conseguirse gracias a la implicación del propio alumnado que cursa tales módulos:

A) En concreto, de los alumnos que cursan 2º Operaciones de Laboratorio, replanteando durante el curso escolar 2019-2020 el proyecto empresarial que deben elaborar dentro del módulo "Empresa e Iniciativa Emprendedora" hacia un proyecto más cercano, más viable y del cual pueden ver frutos inmediatos, cual es el de proyecto de emprendimiento para la creación del "aula emprendedora-soft skills".
B) Los alumnos de FAG de 2º Bachillerato, quienes colaborarán en ciertas fases del proyecto de emprendimiento con sus homólogos de 2º Operaciones de Laboratorio (elaboración vídeos y campañas promocionales, búsqueda de financiación, campaña de mercado solidario en Sto. Tomás).

2.2 OBJETIVOS.

2.1. Objetivo principal.

1- Convertir el aula A-40 del IES Juan Carlos I en el "Aula emprendedora-Soft skills", habilitada para alumnos que cursan los módulos de FOL y Empresa e Iniciativa

Emprendedora y Fundamentos de Administración y Gestión con carácter preferente; y con carácter puntual, por todos aquellos docentes que requieran, en ciertas unidades didácticas, utilizar un espacio de tipo "*cowork*" para el desarrollo de sus contenidos. Se entiende por espacio *cowork* en este proyecto: "aula que integra los 4 espacios temáticos que vienen referidos a continuación:

1.1. Área temática con mesas circulares modernas apta para el trabajo en equipo.

1.2. Área temática con 1 mesa de dirección y 2 sillas de ejecutivo para simulación de entrevistas de trabajo/negocios.

1.3. Área temática para trabajo creativo, lúdico y dinámico: zonas de trabajo con puffs y/o cojines que permita al alumnado decidir su espacio de trabajo y diseño de interiores alejado del tradicionalismo educativo (colores vivos y dinámicos, paneles de cristal, paredes de papel pizarra aptos para el intercambio de ideas).

1.4. Área temática para trabajo para ordenadores y/o portátiles con acceso a tecnología de la información y comunicación (grabación de vídeos, desarrollo de reuniones online, entrevistas skype, etc)."

Indicamos que el aula A-40 del IES JC1 reúne las condiciones necesarias para cumplir el objetivo indicado, pues se trata de un aula de aproximadamente 60 metros cuadrados, ubicada en el sótano del pabellón principal. Sus grandes dimensiones y su ubicación (sótano del pabellón principal, donde imparten clase la mayoría de Ciclos Formativos y de Bachillerato) la hacen idónea para adscribirla al proyecto y compartimentarla en espacios temáticos.

2.2. Objetivos subsidiarios

Para conseguir dicho objetivo, planteamos como objetivos subsidiarios:

1- Desarrollar como proyecto de emprendimiento del módulo Empresa e Iniciativa Emprendedora de 2º curso de Operaciones de Laboratorio (C.F. de Grado Medio) el proyecto de reforma del aula, trabajando todos los aspectos que conlleva un proyecto de este tipo:

a) Presentación del equipo emprendedor.
b) Idea del proyecto. Justificación. Propuesta de valor.
c) Mercado al que va dirigido: Target.
d) Plan de Marketing/ comercial.
e) Elaboración de Presupuesto.
f) Fuentes de financiación.

2. Participar con los alumnos de 2º Bachillerato FAG en las fases del proyecto de emprendimiento relacionados con la elaboración de vídeos promocionales, campañas de difusión y campaña solidaria de Sto. Tomás de Aquino.

3. Participar en ferias y eventos sobre emprendedurismo y puesta en marcha de un negocio que se promuevan y organicen en nuestra Com. Autónoma por las

Universidades Públicas, Ayuntamientos, Consejerías de la Com. Autónoma y otras entidades de carácter público o privado.

4. Desarrollar en nuestro alumnado competencias transversales/blandas imprescindibles en el mercado laboral del S. XXI (como demandantes de empleo y como emprendedores).

5. Coordinación entre departamentos de FOL y Economía para la puesta en marcha y desarrollo del proyecto.

2.3. CONTENIDOS.

El proyecto desarrollará los siguientes contenidos con el alumnado de 2º Operaciones de Laboratorio:

Contenido 1. Equipo emprendedor.
- Definición de emprendedor.
- Cualidades necesarias para el emprendimiento. Habilidades blandas.
- Video-presentación.

Contenido 2. Idea del proyecto. Justificación. Propuesta de Valor.
- Idea de del proyecto.
- ¿Por qué es necesaria un aula emprendedora? Necesidad que satisface.
- ¿Qué propuesta de valor aporta? Innovación que introduce frente a aula tradicional.

Contenido 3. Mercado al que va dirigido.
- El mercado. Segmentación del mercado (alumnado al que va dirigido). Definición del *target* (alumnado potencial) que, en el futuro, podrá seguir utilizando el aula.
- Localización del proyecto. Elaboración de planos de aula con detalles de los espacios temáticos proyectados.

Contenido 4. El entorno.
- Análisis D.A.F.O. del entorno educativo. Estudio exhaustivo de las debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades que presenta nuestro entorno educativo y que pueden afectar al proyecto.

Contenido 5. El plan de marketing.
- Herramientas de marketing operativo.
- Definición del producto (aula temática) incluyendo de forma detallada:
  1.1. espacios temáticos a incluir en el aula A40.
  1.2. usos que se le darán a tales espacios.
  1.3. materiales y recursos necesarios en cada uno de ellos.
- Promoción. Creación de productos promocionales (vídeos, cartas, folletos, páginas webs, campañas promocionales) para recaudar fondos necesarios para el aula emprendedora.

Contenido 6. Recursos Humanos.

- Organigrama de trabajo. ¿Cómo nos dividimos las tareas para tener éxito en nuestro objetivo?
- Definición de puesto de trabajo.
- Dirección y liderazgo.
- Motivación laboral.

Contenido 7. Plan de producción.

- Elaboración de listado de bienes y servicios necesarios para el aula emprendedora.
- Análisis de recursos materiales y humanos necesarios para implementarla.
- Análisis de costes. Elaboración de presupuesto exhaustivo una vez analizados los costes.

Contenido 8. Inversión y financiación.

- Inversión y gastos iniciales.
- fuentes de financiación (propias y ajenas). Subvenciones. Crowdfunding (plataforma Gofundme para la recaudación de fondos).

2.4. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Para lograr los objetivos establecidos en este proyecto, se utilizará en el aula los siguientes principios metodológicos:

1. **Metodología activa**: El profesor actuará como guía para que el alumnado implicado pueda erigirse en protagonista o sujeto activo del proyecto. En efecto, se trata de que sea el propio alumnado al que va dirigido el aula quien idee, proyecte y ejecute las decisiones referidas al mismo. A modo de ejemplo, se trata que el alumnado decida:

¿Por qué es necesario esta aula? ¿A quién iría dirigida? ¿Qué espacios se necesitan? ¿Cómo se organizan? ¿Dónde se buscan fuentes de financiación? Conforme vayan llegando fuentes, ¿Cómo se va ejecutando el proyecto? ¿qué aspectos se priorizan?

El profesor actuará de guía, aportando consejos, ideas y sugerencias, además de presentarles posibles inconvenientes, problemas que pueden presentarse o soluciones ante problemas que no encuentran solución.

2. Acercamiento a la realidad: Es fundamental que el alumno vea la utilidad de lo que aprende. En este sentido, a medida que se avanza con el desarrollo del proyecto, el alumnado irá viendo los resultados de sus esfuerzos (compra de mobiliario más moderno y adaptado a sus necesidades, incorporación al aula de tablones para exponer sus proyectos de forma colaborativa, recaudación de fondos para obras de mayor calado, etc) y será consciente de que, a la larga (es un proyecto que se irá implementando por fases (según lleguen fuentes de financiación) acabará con un producto (aula emprendedora) que será utilizado por múltiples promociones del IES.

3. Funcionalidad del aprendizaje: El alumno será consciente que lo que aprende en el aula. Gracias a este proyecto le será útil al incorporarse a la vida cotidiana, especialmente al iniciar su actividad laboral. En este sentido, el proyecto pretende

que el alumnado desarrolle durante su ejecución habilidades blandas (liderazgo, trabajo en equipo, capacidad de negociación, hablar en público, autonomía, iniciativa, etc.) que en la actualidad son exigidas por el mercado laboral, lo que dota a este proyecto de una funcionalidad mucho mayor de la que se puede alcanzar en otros módulos y/o materias.

4.Aprendizaje digital mediante sistema B-learning (Blended learning o aprendizaje semipresencial): Blended learning es el aprendizaje que combina la educación presencial (método sincrónico) con el ***e-learning*** (método asincrónico, educación a distancia), tomando las ventajas de ambos tipos de aprendizajes. En este sentido, se prevé el uso de **Google for Education** para el desarrollo del proyecto. En efecto, se creará el aula virtual "*Proyecto Aula emprendedora*" en la plataforma Google Classroom para que los alumnos, de forma segura, puedan ir subiendo las distintas fases del proyecto y a la vez, puedan usar los recursos que Google les dota para conseguir los objetivos (Google Hangouts, Calendario Google, Google Sites, Google Groups, Cuestionarios Google…). El profesor habilitará tutoriales (Screencastify), recursos de Youtube, etc. para ir guiando los alumnos a distancia, más allá de las 3 horas semanales de aprendizaje presencial.

5. **Trabajo colaborativo.** El trabajo colaborativo, en este proyecto, constituye un modelo de aprendizaje interactivo, al permitir a los alumnos construir juntos el aula emprendedora, lo cual les exigirá conjugar esfuerzos, talentos y competencias, mediante una serie de transacciones que les permitan lograr las metas establecidas consensuadamente.

Para fomentar aún más el trabajo en equipo, el aula se dividirá en grupos de 4 o 5 alumnos cada uno, de forma que cada uno de ellos tendrá que elaborar sus propios contenidos. Cada vez que se termine con una ficha del proyecto, cada grupo tendrá que defender sus conclusiones ante los demás, de forma que al final, será la clase en su conjunto (a través de Google Forms) quien decidirá qué actuaciones seguir llevando a cabo, en función de lo expuesto por cada grupo.

2.5. IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA.

2.5.1. Participación de la comunidad educativa

Este proyecto cuenta con el visto bueno del Equipo Directivo, quien ya ha aceptado dedicar el aula A40 al mismo. Por otro lado, se prevé que la comunidad educativa en su conjunto ayude a los alumnos a conseguir los objetivos marcados en el proyecto, mediante la difusión de las campañas recaudatorias y su aportación en el mercadillo solidario de Sto. Tomás. Hemos de tener en cuenta que el aula emprendedora será destinada para facilitar el trabajo colaborativo y, por tanto, será susceptible de ser utilizada por cualquier docente que requiera trabajar de esta forma con sus alumnos, lo que sin duda facilitará que otros docentes del claustro colaboren con los objetivos del proyecto.

Por otro lado, tal como se ha indicado con anterioridad, también está prevista solicitar la colaboración del AMPA del IES. Se le pedirá que difunda el proyecto entre sus miembros, solicitando colaboración bien mediante financiación, bien

mediante prestación de servicios (pintura, transporte mercancías, diseño de espacios…).

En tercer lugar, este proyecto afecta a dos Departamentos Didácticos del IES: Formación y Orientación Laboral y Economía, que a su vez pertenecen a dos tipos de niveles de enseñanza (Formación Profesional GM y GS y Bachillerato), lo que sin duda, permite aumentar el alcance de sus resultados a mayor número de alumnado del centro.

Finalmente, tal como se ha explicado, el proyecto tiene previsto que sea el alumnado de 2º curso de CFGM de Operaciones de Laboratorio quien asuma el protagonismo activo en el desarrollo del proyecto, siendo la coordinadora y demás profesores partícipes meros guías en la consecución de sus logros.

2.5.2. Duración.

Un curso escolar con resultados (aula emprendedora) perdurables en el IES.

2.5.3. Calendario. Fases.

I. Fase: Septiembre-octubre:
   - Exposición de idea de proyecto al Equipo Directivo y solicitud de asignación del aula A40 del IES al proyecto.
   - Exposición del proyecto a los alumnos de 2º Operaciones de Laboratorio. Distribución de equipos de trabajo. Limpieza de aula A40 para comenzar a trabajar en ella.
   - Exposición del proyecto a alumnos de 2º Bachillerato de Fundamentos de Gestión y Administración para que colaboren en determinados aspectos del proyecto (elaboración de vídeos de marketing, difusión de campañas de financiación, búsqueda de recursos humanos).
   - Solicitud de proyecto de innovación al CPR junto a presupuesto para comenzar a crear espacios temáticos de trabajo en el aula.
   - Desarrollo de contenidos I y II del proyecto en el aula. Subida a Google Classroom de las fichas de trabajo en formato digital.

II. Fase: Noviembre-diciembre 2019:
   - Visitas a Instituciones (Cámara de Comercio, CROEM, CEEIM, AJE, UMU) para difundir objetivos del proyecto.
   - Reunión con Pte. del AMPA para exponer objetivos del proyecto y solicitar colaboración.
   - Desarrollo de contenidos III, IV y V del proyecto en el aula. Subida a Google Classroom de las fichas de trabajo en formato digital.
   - Difusión de los productos de marketing elaborados por los alumnos en redes sociales, página del IES y páginas institucionales.

III. Fase: Enero-Febrero:
   - Celebración de mercadillo solidario en Sto. Tomás de Aquino para recaudar fondos para el aula. Actividad dirigida por Departamento de Economía.
   - Elaboración de contenidos VI, VII y VIII del proyecto en el aula. Subida a Google Classroom de fichas de trabajo en formato digital.

- Asistencia a charlas, jornadas y/o talleres de emprendimiento que organicen distintas instituciones y/o asociaciones empresariales.
- Subida del proyecto a la plataforma GOFUNDME para recaudar fondos.
- Campaña de difusión en redes sociales, web del IES, web de EDUCARM y medios de comunicación.
- Lanzamiento de campaña en instituciones y empresas que, por su enfoque, puedan mostrar interés por los objetivos del proyecto (lanzadera Mercadona, Repsol, Carrefour, Fundación Coca-cola, Hero).

IV. Fase: Marzo-Junio:

- Compra de mobiliario y recursos para el aula, así como incorporación de diseño innovador en función de que permita la recaudación en plataforma GoFundMe u otras vías de financiación.
- Difusión en redes sociales, web del IES, etc. de los resultados del proyecto.
- Evaluación de resultados según ítems establecidos.
- Memoria del proyecto.

2.6. PARTICIPACIPACIÓN Y COMPROMISOS DE CADA MIEMBRO DEL EQUIPO DE TRABAJO.

a) Compromiso del equipo directivo:
a.1. Cerrar este curso el aula A40 para la ejecución de este proyecto durante el curso 2019-2020.
a.2. A partir del año que viene, dar prioridad de uso a los módulos FOL y Empresa e Iniciativa Emprendedora de los Ciclos Formativos del IES y Fundamentos de Administración y Gestión de Bachillerato.
a.3. Colaborar en la difusión del proyecto durante todas sus fases: inicial, desarrollo y final.

b) Compromiso de la docente de Empresa e Iniciativa Emprendedora (adscrita al Departamento de FOL) de 2º de Operaciones de Laboratorio del IES.
1. Ejecutar las fases del proyecto tal como están planificadas en el aula, a través de la plataforma Google Classroom.
2. Guiar a los alumnos en el proceso de ejecución del proyecto.
3. Participar de forma activa en la recaudación de fondos necesarios (campañas de promoción, visita a Instituciones, etc.).
4. Participar de forma activa en la difusión del proyecto.

c) Compromiso de Jefe de Departamento de FOL:
1. Calendarizar reuniones con el departamento de FOL que faciliten la coordinación necesaria para el desarrollo del proyecto.
2. Promover la participación del equipo docente del departamento en la puesta en marcha y desarrollo del proyecto.
3. Difundir los objetivos y contenidos del proyecto entre el alumnado de Empresa e Iniciativa Emprendedora que cursan la modalidad de Ciclos Formativos a Distancia.
4. Promover, planificar y coordinar la participación del alumnado vinculado al proyecto en eventos (conferencias, ferias, congresos) que favorezcan

la consecución de objetivos y adquisición de contenidos previstos en el mismo.

5. Presentación del proyecto en empresas e instituciones para la búsqueda de recursos y/o participación de las mismas en su desarrollo.

d) Compromiso del Jefe de Departamento de Economía.

1. Coordinar reuniones con el departamento de FOL que faciliten la gestión necesaria para el desarrollo del proyecto.
2. Promover la participación del equipo docente del departamento en la puesta en marcha y desarrollo del proyecto.
3. Difundir los objetivos y contenidos del proyecto entre el alumnado de Fundamentos de Administración y Gestión de 2º Bachillerato.
4. Promover, planificar y coordinar la participación del alumnado vinculado al proyecto en eventos (conferencias, ferias, congresos) que favorezcan la consecución de objetivos y adquisición de contenidos previstos en el mismo.
5. Presentación del proyecto en empresas e instituciones para la búsqueda de recursos y/o participación de las mismas en su desarrollo.

e) Compromiso de la docente de Fundamentos de Administración y Gestión de 2º de Bachillerato.

1. Colaborar con la creación y edición de vídeos promocionales, junto con los alumnos de 2º Bachillerato de dicha materia.
2. Convocar, organizar y ejecutar el mercadillo solidario en Santo Tomás de Aquino para recaudar fondos para el proyecto.
3. Promover, planificar y coordinar la participación del alumnado vinculado al proyecto en eventos (conferencias, ferias, congresos) que favorezcan la consecución de objetivos y adquisición de contenidos previstos en el mismo.
4. Presentación del proyecto en empresas e instituciones para la búsqueda de recursos y/o participación de las mismas en su desarrollo.

2.7. INCORPORACIÓN Y USO DE LOS MEDIOS DIGITALES

Tal como se ha indicado en apartados anteriores, este proyecto está previsto que se desarrolle utilizando un entorno virtual a través de la plataforma educativa GOOGLE CLASSROOM. En dicha plataforma se creará el aula virtual “Aula emprendedora” donde se irán subiendo, de forma segura, las diferentes fases del proyecto.

Los alumnos requerirán para ello de:

-Ordenadores. Se requerirá al menos un ordenador por grupo a efectos de que puedan trabajar en equipo. El aula 40 del IES JC1 (donde se ejecutará el proyecto) dispone de 10 ordenadores, lo que permite implementar este proyecto. Además, se les permitirá utilizar sus móviles y tabletas para buscar recursos en internet mientras el ordenador de aula es utilizado para incorporar contenidos a las fases de cada proyecto. Se incorporará a la programación de aula la posibilidad de utilizar estos dispositivos a efectos educativos.
-WIFI.

-Web Cam o similar para grabar vídeos y realizar reuniones a través de Hangouts.

Además, está previsto que los alumnos, durante la ejecución del mismo, hagan uso de las siguientes aplicaciones (listado no exhaustivo):
-**Google Docs:** para trabajar documentos en línea de forma colaborativa.
-Google Forms/Cuestionarios: encuestas para determinar necesidades, preferencias de mobiliario, posibles fuentes de financiación, etc.
-**Google Hangouts**: los alumnos aprenderán a relacionarse a distancia (toma de decisiones, reuniones) fuera del aula a través de esta aplicación.
-**Google Calendar**: se irán subiendo al calendario google las distintas fases de planificación, de forma que los alumnos aprendan a manejar esta aplicación.
-**Google Keep**: los alumnos aprenderán a mantener listado de tareas compartido, para dar fluidez a la ejecución del proyecto y toma de decisiones.
-**Gmail** (@alu.murciaeduca.es) para las comunicaciones a distancia.
-**Google Sites**: los alumnos aprenderán a crear su propia web del proyecto, para dar difusión al mismo y como base para obtener fuentes de financiación.
-**Uso plataforma crowdfunding "GoFundMe"** para lograr fuentes de financiación. En efecto, como parte del proyecto y, siguiendo la estrategia metodológica expuesta de acercamiento a la realidad, el IES subirá a la plataforma de crowdfunding "GoFundMe" el proyecto aula emprendedora para lograr financiación colaborativa.
El crowdfunding como fuente de financiación es un contenido a tratar en el módulo de Iniciativa Emprendedora y Fundamentos de Gestión y Administración. Con este uso de las TICS, pretendemos que los alumnos experimenten de primera mano cómo es posible recaudar fondos usando la plataforma antes citada.
-**Redes sociales**: como forma de dar publicidad al proyecto y forma de recaudar fondos para el mismo.

2.8. RESULTADOS ESPERADOS, SISTEMA DE DIFUSIÓN Y POSIBILIDADES DE EXPORTACIÓN A OTROS CENTROS.

Resultados esperados con el desarrollo del proyecto, sistema de difusión y posibilidades de exportación a otros centros.

2.8.1. Resultados esperados.

Como resultado principal tenemos previsto la conversión del aula A40 del IES Juan Carlos I, en la actualidad un aula en desuso, en un "aula emprendedora" o espacio de trabajo colaborativo ("cowork") disponible para el alumnado, no solo de este curso, sino de cursos venideros.

Como resultados subsidiarios tenemos previsto que el alumnado participante desarrolle habilidades blandas necesarias para su incorporación al mundo laboral: liderazgo, autonomía, capacidad de trabajo en equipo, desarrollo de competencias digitales, habilidades de comunicación, negociación, etc.

2.8.2. Sistema de difusión.

Es evidente que, para que el proyecto tenga éxito, necesita la mayor difusión posible a los efectos de recaudación de fondos, por lo que la difusión está garantizada. En este sentido, está previsto difundir los objetivos del proyecto a través de:

1. La Asociación AMPA del IES. Los alumnos convocarán una reunión con el Pte. del AMPA del IES para explicarle objetivos, necesidades y tareas que requieren del AMPA. Se le solicitará que dé difusión entre los padres y madres de estudiantes del IES.

2. A través de GOOGLE SITES (webs creadas por alumnos como parte integrante del proyecto).

3. Plataforma GOFUNDME, como fuente de financiación mediante el crowdfunding.

4. Redes sociales institucionales con las que cuenta el IES: Twitter, Facebook, Instagram.

5. Página web del IES JC1: www.iesjuancarlosi.es

6. Así mismo, tenemos previsto acudir a Instituciones locales, regionales y autonómicas a efectos de concienciar de la importancia de conseguir construir este tipo de aulas en los IES, a efectos de desarrollar las habilidades “blandas” que el mercado laboral requiere en el alumnado (Cámara Comercio de Murcia, CROEM, Universidad de Murcia…).

Nota: dado que en el grupo de 2º Grado Medio de Operaciones de Laboratorio se encuentran alumnos menores de edad, se redactará un documento solicitando a los padres y/o tutores legales autorización para que los menores difundan su imagen a través de vídeos online y redes sociales a los meros efectos de lograr los objetivos de este proyecto. En el caso de que no autoricen, los alumnos realizarán las actividades con su grupo, pero no serán expuestos en medios de difusión.
Los alumnos mayores de edad, así mismo, firmarán un documento de consentimiento para difundir su imagen específicamente para cumplir los objetivos de este proyecto. De igual modo, aquéllos que no firmen el consentimiento, realizarán las actividades, pero no serán expuestos en medios de difusión.

2.8.3. Posibilidades de exportación a otros centros.

Este proyecto es fácilmente exportable a otros centros, dado que todos los Ciclos Formativos incorporan en sus currículos los módulos de FOL y Empresa e Iniciativa Emprendedora, por un lado, y en Bachillerato en la materia de Fundamentos y Administración de 2º, por otro.

Para poder exportar este proyecto, se requiere que el equipo directivo habilite un aula temática en los centros educativos, pero una vez otorgada, la implementación es tan sencilla como seguir las fases indicadas en este proyecto y dejar que sean los propios alumnos quienes asuman el protagonismo (parte activa) del proyecto.

Por otro lado, dado que los alumnos participantes en este proyecto habrán dejado como producto las distintas fases del mismo en Google Classroom se podría habilitar carpetas compartidas en GOOGLE DRIVE para aquéllos centros que

soliciten acceso a las mismas, para que puedan observar el trabajo realizado por los alumnos y puedan adaptarlo a sus propios centros.

En el caso de que la plataforma GoFundMe resulte eficaz, sería posible la grabación de un tutorial sobre uso, requisitos legales, trucos, etc. disponible como producto del proyecto una vez terminado.

2.9. PROCESO DE EVALUACIÓN PREVISTO.

Proceso de evaluación previsto, estableciendo indicadores que permitan valorar la mejora generada en el aula/centro por el proyecto.

La evaluación de este proyecto consistirá en:

I. **Evaluación Diagnóstica** de las necesidades que presentan alumnos de Ciclos Formativos y Bachillerato en relación a los módulos de Empresa e Iniciativa Emprendedora, FOL y la asignatura de Fundamentos de Gestión y Administración. Nota: Evaluación ya realizada.
II. **Evaluación Formativa**, que se realizará a lo largo de todo el proyecto. Por una parte, se evaluará los progresos de los alumnos en relación a los contenidos del módulo Empresa e Iniciativa Emprendedora (que se hará según consta en programación didáctica del Departamento) y su adquisición de habilidades blandas, que se realizará atendiendo a los ítems (criterios de evaluación) que se detallan a continuación.
III. **Evaluación Sumativa**. Tras el proyecto, se evaluará el grado de consecución de su objetivo principal de transformar el aula A40 en un aula emprendedora, atendiendo a los espacios temáticos proyectados.

Indicadores para valorar la mejora generada en el aula/centro por el proyecto.

- Evaluación de los objetivos subsidiarios:

  a) En relación a los objetivos de adquisición de habilidades blandas por parte del alumnado partícipe, se utilizarán los siguientes ítems evaluadores.

Tras el proyecto, el alumnado:	SI	NO
a.1. Es capaz de trabajar en equipo, dividiéndose las tareas equitativamente, definiendo plazos para su cumplimiento.		
a.2. Es capaz, al trabajar en equipo, de entregar las tareas en el plazo acordado.		
a.3. Es capaz de resolver conflictos que se generan a lo largo de la ejecución del proyecto.		
a.4. Ha desarrollado habilidades de liderazgo, siendo capaz, al trabajar en equipo de lograr los objetivos marcados.		
a.5. Al exponer de forma oral sus ideas, muestra un		

adecuado conocimiento del tema, con articulación y pronunciación claras.		
a.6. Es capaz de comunicar eficazmente sus ideas a otros interlocutores, tanto en régimen presencial como a distancia, a través de medios digitales (Hangouts, Skype…).		
a.7. Es capaz de utilizar aplicaciones digitales para facilitar el trabajo en equipo.		

b) Adquisición de las competencias establecidas en el módulo Empresa e Iniciativa Emprendedora a través del desarrollo del proyecto de emprendimiento (evaluación según indica programación didáctica).

Evaluación del objetivo principal del proyecto: Implementación del aula emprendedora. Indicadores de logro.

Tras el proyecto:	SI	NO
c.1. El aula A40 contiene, tras el proyecto, un área temática con mesas circulares modernas apta para el trabajo en equipo.		
c.2. El aula A40 contiene, tras el proyecto, un área temática con 1 mesa de dirección y 2 sillas de ejecutivo para simulación de entrevistas de trabajo/negocios.		
c.3. El aula A40 contiene, tras el proyecto, un área temática para trabajo creativo, lúdico y dinámico: zonas de trabajo con puffs y/o cojines que permita al alumnado decidir su espacio de trabajo.		
c.4. El aula A40 contiene, tras el proyecto, un área temática para trabajo con tecnología de la información y comunicación (grabación de vídeos, desarrollo de reuniones online, entrevistas skype, etc).”		

2.10. PRESUPUESTO JUSTIFICADO Y DETALLADO

El presupuesto solicitado en este proyecto tiene que ver con la creación del primer espacio temático del aula A40, necesario para poder comenzar a ejecutar el proyecto (espacio de reuniones). En la actualidad, el aula A40 dispone de medios informáticos suficientes para el desarrollo del proyecto (ordenadores y WIFI), pero la disposición del mobiliario (mesas individuales orientadas hacia la pizarra y sillas estudiantiles no ergonómicas) no permite ni el trabajo en equipo ni el trabajo creativo, imprescindible para comenzar a desarrollar las habilidades blandas que los alumnos requerirán ejercitar si queremos conseguir los objetivos. Además, queremos empezar a trabajar en ambientes que simulen los nuevos espacios de trabajo, de ahí que solicitamos la compra de una pizarra móvil transparente, que les permita transcribir sus ideas de forma colaborativa.

Por ello, para poder llevar a cabo el proyecto, necesitamos adquirir:

15 sillas de oficina con almohadillas.....35€/unidad (525€ total)

2 Mesas de reuniones Ofiplus o simillar..... .....300€/unidad(600€ total)
4 puff…….....50,50€/unidad(202€ total)
5 Cojines de suelo .....15€/unidad(75€ total)
1 Pizarra móvil transparente..... 98€/unidad(98€ total)

Total:1.500€ IVA incluido.

Dado que el aula ya dispone de 10 ordenadores con WIFI y la difusión del proyecto se realizará por redes sociales del IES, página web del IES y la plataforma GoFundMe (todos ellos de uso gratuito), podemos invertir los recursos del CPR en la creación de espacios temáticos, que es el objetivo principal del proyecto.

2.11. BIBLIOGRAFÍA

- Switch: *Cómo cambiar las cosas cuando el cambio es difícil*. Know Square.(2011)
- Trias de Bes, F.: *El libro negro del emprendedor. No digas que nunca te lo advirtieron.* Empresa Activa. 2007
- Kawasaki, G.: *El arte de empezar 2.0*. Deusto (2004) Edición 4.
- Llorente López, C.(2012): *Coworking. Compartir para crecer*. Ed. Omneom
- Covey, S. *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*. Empresa y Talento
- Zea Barral,M.(2013): *Living coworking. La filosofía coworking como nueva forma de trabajar.*
- Ries, E.: *El método Lean Startup. Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua*.Deusto
- Kwiatkoswski, A. y Buczynkski,B.: *Coworking: How Freelancers Escape the Coffee Shop Office.*
- González de Souza, MA., Martín Robles,J,Mazzoli,S.,Pérez Silvestre,MV.,Rivero Romero,FJ. y Verdú Saiz,C.: *Metodología ágil lde Emprendimiento para la creación de empresa innovadoras.*
- Kidder, DS.: *El manual de las startups*. Ediciones Gestión