
MATERIAL DIDÁCTICO
ECONOMÍA Y EMPRESA

3

EDUCAR PARA EMPRENDER

Guía didáctica
de educación
emprendedora
en Primaria

José Eduardo Rodríguez Osés
Josep María Dalmau Torres
Beatriz Pérez-Aradros Muro
Esther Gargallo Ibort
Gabriel Rodríguez Garnica

José Eduardo Rodríguez Osés

Josep María Dalmau Torres

Beatriz Pérez-Aradros Muro

Esther Gargallo Ibort

Gabriel Rodríguez Garnica

EDUCAR PARA EMPRENDER

Guía didáctica de educación emprendedora en Primaria

EDUCAR para emprender [Recurso electrónico] : guía didáctica de educación emprendedora en Primaria / José Eduardo Rodríguez Osés ... [et al.]. – Logroño : Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones, 2014.

94 p. ; v. digital. – (Material didáctico. Economía y Empresa ; 03)

ISBN 978-84-695-9284-7

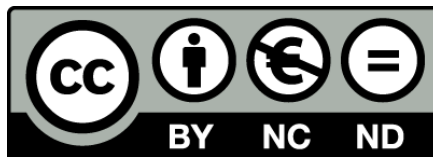
1. Emprendedores. 2. Material didáctico. 3. Educación Primaria. I. Rodríguez Osés, José Eduardo. II. Universidad de La Rioja. Servicio de Publicaciones. III. Serie.

658.016.1 (07)

373.3.02

KJH -- IBIC 1.1

4GB -- IBIC 1.1



Educación para emprender: guía didáctica de educación emprendedora en Primaria

de José Eduardo Rodríguez Osés, Josep María Dalmau Torres, Beatriz Pérez-Aradros Muro, Esther Gargallo Ibort y Gabriel Rodríguez Garnica (publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© Los autores

© Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones, 2014

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

ISBN 978-84-695-9284-7

Edita: Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones

ÍNDICE

Presentación	11
Prólogo	13
Nota de los autores	15
FutURemprende	17
1. Introducción, concepto de emprendimiento y justificación	19
1.1. Introducción	19
1.2. Concepto de emprendimiento	19
1.3. Justificación	21
2. Objetivo general, diseño del proyecto y competencias	23
2.1. Objetivo general	23
2.2. Diseño del proyecto	23
2.3. Competencias básicas desarrolladas en el proyecto educativo	24
3. Metodología	27
4. Diseño de las actividades	29
4.1. Visionado de la película y coloquios	30
4.2. Dramatización	39
4.3. Visita a la empresa	41
4.4. Taller de creatividad	46
4.5. Material del proyecto entregado a las familias	51
5. Vídeo de valoración final de Willy Wonka	53
6. Propuesta de evaluación	55
7. Modelo Canvas: Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores	57
8. Resultados propios de la experiencia piloto	59
9. Otras actividades sugeridas que complementan la propuesta	63
Bibliografía	71
Anexos	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura nº 1	Actuaciones de la Cátedra de Emprendedores en el ámbito educativo	17
Figura nº 2	Niveles ontológicos y educativos en el estudio del emprendimiento	20
Figura nº 3	Competencias que definen al emprendedor	21
Figura nº 4	Evolución hacia la adquisición de competencias.....	22
Figura nº 5	Esquema de la actividad “Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores”	24
Figura nº 6	Grupo de estudiantes cumplimentando la encuesta ex ante.....	29
Figura nº 7	Cartel original del filme “Charlie y la fábrica de chocolate”	32
Figura nº 8	Grupo de alumnos visionando el filme antes de los coloquios	33
Figura nº 9	El actor profesional caracterizado de Willy Wonka.....	40
Figura nº 10	Willy proponiendo el reto a los alumnos poseedores del billete dorado	40
Figura nº 11	Alumna afortunada con el billete dorado de camino a la fábrica	42
Figura nº 12	Niños participando en la fábrica en la elección de personajes para la imagen exterior del <i>packaging</i> de productos	43
Figura nº 13	Alumnos siguiendo con atención explicaciones en el laboratorio	43
Figura nº 14	Alumnos en el taller de cata de Arluy.....	44
Figura nº 15	Recepción de Willy en la fábrica.....	45
Figura nº 16	Indicaciones de la profesora para comenzar el taller de creatividad.....	46
Figura nº 17	Desarrollando resultados en el taller de creatividad	47
Figura nº 18	Alumnos manos a la obra en el taller de creatividad	48
Figura nº 19	Modelo Canvas del proyecto	58
Figura nº 20	Gráfico comparativo de percepción de los estilos de aprendizaje.....	59
Figura nº 21	Gráfico comparativo de predisposición a emprender de alumnos y padres	60
Figura nº 22	Willy reparte los sobres	80
Figura nº 23	Willy Wonka amenizando el momento del almuerzo en el patio	81
Figura nº 24	Willy los recibe en la fábrica	82
Figura nº 25	Willy Wonka se despide montándose en su velocípedo	82

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro nº 1	Evolución de los enfoques educativos.....	22
Cuadro nº 2	Competencias básicas desarrolladas por actividades	26
Cuadro nº 3	Esquema de trabajo de la sesión 1: visionado y debate de la película, visita a la fábrica	34
Cuadro nº 4	Guión por secuencias para que el profesor dinamice el debate de grupo en el aula	35
Cuadro nº 5	Actuaciones de Willy Wonka en la jornada	41
Cuadro nº 6	Esquema de trabajo del Taller de creatividad “Diseña tu fábrica y tu producto”	50
Cuadro nº 7	Diferencias entre la obra literaria y la película	64
Cuadro nº 8	Similitudes entre la obra literaria y la película	65
Cuadro nº 9	Propuestas recibidas de profesores y padres.....	69

PRESENTACIÓN

Grandes dosis de ilusión y una extraordinaria labor investigadora y educativa es lo que impregna cada página de la Guía que tienes ahora mismo en tus manos. Una gran herramienta didáctica que a buen seguro va a servir para implantar la iniciativa emprendedora entre los alumnos en las edades más tempranas.

Desde la Cámara de Comercio e Industria de La Rioja, como representantes genuinos de los intereses generales de las empresas y de la economía de la región, siempre hemos apostado por el fomento de la cultura emprendedora en la sociedad. Las empresas son las verdaderas generadoras de empleo y riqueza en un país y de ahí que se convierta en una tarea fundamental el apoyo a cualquier proyecto emprendedor, sea de la naturaleza que sea.

No en vano, fuimos pioneros en crear una Cátedra de Emprendedores en una universidad española. La Universidad de La Rioja fue sensible a la importancia de esta iniciativa y ya en el año 2003 se puso en marcha esta Cátedra en el campus riojano, que posteriormente ha sido imitada en otros puntos del país.

Una Cátedra que pretende contribuir al estudio, investigación y la enseñanza de las principales cuestiones de interés sobre quienes emprenden una idea de negocio.

Y es precisamente en el área investigadora en la que el equipo capitaneado por Eduardo Rodríguez y en el marco de esta Cátedra de Emprendedores de la Cámara en la UR ha logrado completar un magnífico trabajo denominado FutUReemprende, que va a contribuir a despertar el espíritu emprendedor entre los alumnos riojanos más pequeños, ya que el proyecto se ha centrado en el alumnado de Educación Primaria.

Estamos convencidos de que la educación tiene una influencia significativa sobre la formación de una mente emprendedora, de modo que proyectos como el que hemos puesto en marcha en esta Cátedra adquieren un valor significativo para toda la sociedad.

Al final, un reto: aprender a emprender desde edades tempranas a través de este proyecto FutUReemprende. Le auguro un gran éxito a esta iniciativa, orgullo de la Cámara que, al igual que la propia Cátedra de Emprendedores, a buen seguro será envidiada e imitada.

José María Ruiz-Alejos Herrero

Presidente de la Cámara de Comercio e Industria de La Rioja

PRÓLOGO

El emprendimiento es un término utilizado con asiduidad en el discurso político y económico e incorporado ya al lenguaje cotidiano. Se plantea como un proceso necesario tanto desde un punto de vista individual como colectivo para alcanzar nuevas metas. Si bien es un término de difícil precisión, emprender ha sido consustancial al ser humano, pues no serían entendibles nuestros avances científicos, técnicos o culturales sin la curiosidad de investigar y crear métodos, instrumentos o sistemas para superar los diferentes retos a los que nos hemos ido enfrentando a lo largo del tiempo.

Esta estrecha relación entre el ser humano y el emprendimiento, no obstante, debe cultivarse si nuestro deseo es que esta competencia se extienda al conjunto de la población y, especialmente, desde edades tempranas. Por eso, es de trascendental importancia que el espíritu emprendedor se incorpore pronto al sistema educativo.

“Educar para emprender” ha sido elaborado con este fin: motivar y despertar el espíritu emprendedor en los alumnos de Educación Primaria. Para ello el libro explica de forma precisa actividades que, además de desarrollar las competencias personales y sociales relacionadas con el emprendimiento, permiten complementar otras capacidades básicas del proyecto educativo: lingüísticas, matemáticas, conocimiento del mundo físico y social, cultural y artístico, etc. De este modo, la propuesta de los autores resulta muy atractiva para una formación completa de los estudiantes.

“Educar para emprender” se enmarca en las actividades programadas en la Cátedra de Emprendedores que patrocina la Cámara Oficial de Comercio e Industria. Para la Universidad de La Rioja las Cátedras son instrumentos fundamentales para desarrollar diferentes labores docentes, investigadoras y de divulgación. La de Emprendedores, creada en 2003, es una de las más veteranas y dinámicas, y desarrolla una amplia oferta de actividades.

Felicito al equipo que ha hecho posible este trabajo y deseo que su trabajo sea de gran utilidad para los docentes de Educación Primaria. Esta publicación pone de manifiesto, una vez más, el compromiso de la Universidad de La Rioja y sus equipos docentes e investigadores con la sociedad.

José Arnáez Vadillo

Rector de la Universidad de La Rioja

NOTA DE LOS AUTORES

Esta guía didáctica de educación emprendedora en edades tempranas ha sido preparada con suma ilusión por el equipo de trabajo de la Cátedra de Emprendedores de la Cámara en la Universidad de La Rioja y los grupos de investigación AFYDO y FEDRA. Para nosotros ha significado un gran reto por el hecho de dirigirnos a un segmento de la educación alejado de los campos de actuación universitarios, habituales a ambos equipos.

Partiendo del convencimiento de que se puede enseñar a emprender y que como en la música, el deporte y otras muchas disciplinas, conviene hacerlo desde la infancia y seguir fomentándolo con constancia, el proyecto pretende motivar y despertar el espíritu emprendedor de los alumnos riojanos. Asimismo, creemos que es imprescindible que los estudiantes aprendan y experimenten gracias a una educación activa y participativa, que fomente no sólo la adquisición de conocimiento, sino también su autonomía, creatividad y capacidad para innovar.

Por ello, y ya que estamos convencidos de que aprender, desarrollar habilidades y adquirir competencias puede ser divertido, hemos considerado necesario aprovechar muchos de los recursos que están a nuestro alcance y que permiten complementar el actual estilo de enseñanza, tales como el cine, la dramatización, las visitas a empresas y el desarrollo de talleres.

De esta forma, la guía didáctica que se presenta puede ser definida como el fruto de las ideas originalmente diseñadas, implantadas bajo una cuidada planificación y complementadas con el uso de materiales creados y aplicados específicamente para el correcto desarrollo del proyecto piloto de educación emprendedora, todo ello llevado a la práctica con niños de 8 y 9 años de tres centros de Educación Primaria de la Comunidad de La Rioja.

FutURemprende

FutURemprende es la línea global de investigación y educación en materia emprendedora de la Cátedra de Emprendedores de la Cámara en la Universidad de La Rioja que se pone en marcha en 2013. Con este ambicioso proyecto pretendemos atesorar experiencias, compartir vivencias y desarrollar materiales formativos para fomentar la educación emprendedora desde las edades más tempranas (Primaria) hasta la ESO, FP, Bachillerato y Universidad.

Por ello, este marco ha sido diseñado para albergar diversos proyectos y propuestas destinados a ser implantados en los distintos niveles y etapas de la educación. Concretamente, el primer proyecto desarrollado, “**Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores**”, dirigido a las aulas de tercero de Educación Primaria de los colegios de La Rioja, ha sido trabajado conjuntamente con el grupo de investigación AFYDO de la UR (Figura nº 1).

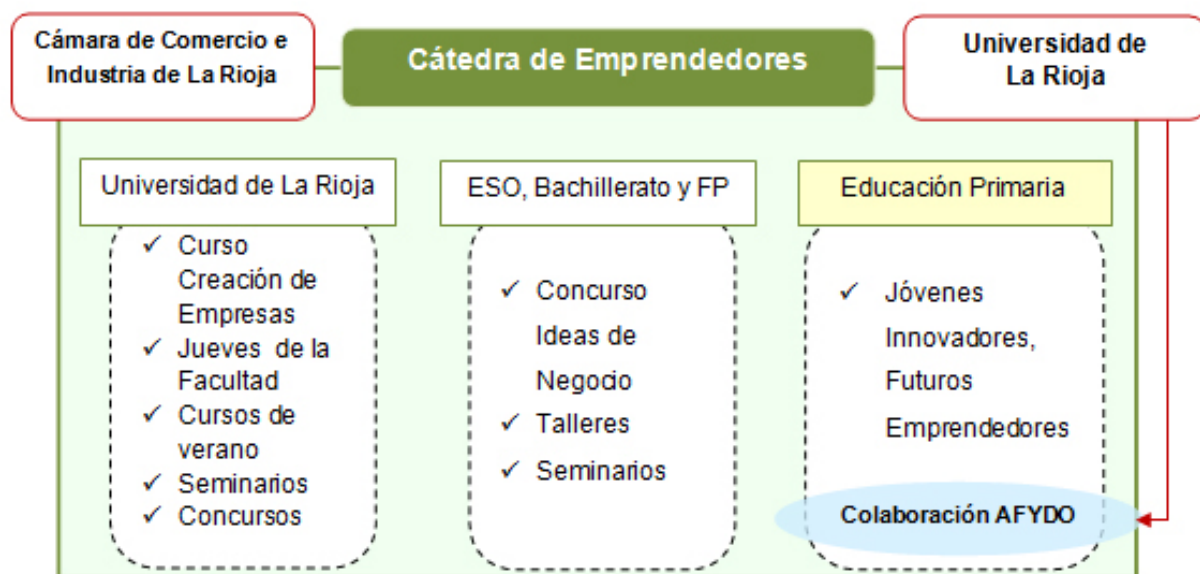


Figura nº 1. Actuaciones de la Cátedra de Emprendedores en el ámbito educativo.

Así, partiendo de la base de que la educación desde las edades tempranas es el cimiento sobre el que se erige la conducta y el buen hacer de toda persona, el fomento de la cultura emprendedora a esos años se entiende como un pilar fundamental sobre el que se asentarán posteriores actitudes y habilidades para desarrollar el emprendimiento a largo plazo.

1. INTRODUCCIÓN, CONCEPTO DE EMPRENDIMIENTO Y JUSTIFICACIÓN

1.1. Introducción

Investigadores de todo el mundo han abordado el tema del emprendimiento al considerar que éste se ha convertido en un fenómeno social y económico transcendental en la última década (Fayolle, 2007); además de una asignatura pendiente para muchos centros educativos, que ya empiezan a ofrecer cursos y programas para distintos niveles del proceso de enseñanza.

Las iniciativas desarrolladas en España, tanto a nivel nacional como autonómico o provincial, que han tratado de acercar a los jóvenes los valores de la cultura emprendedora han sido múltiples y variadas en los últimos años. Éstas abarcan desde premios y concursos abiertos a la participación internacional, pasando por talleres en Primaria, juegos on-line en Educación Secundaria Obligatoria, proyectos de creación de empresas simuladas en Formación Profesional, hasta proyectos implantados a nivel universitario.

La Comunidad Europea no se ha quedado atrás respecto a esta tendencia, estableciendo como objetivo prioritario de su política el desarrollo y fomento del espíritu emprendedor y su inclusión en los objetivos académicos en los distintos niveles de la educación. Así, “la política de fomento de la actividad emprendedora de la UE se despliega en forma de iniciativas directas de la Comisión o de recomendaciones a los estados miembros. En ambos casos, cada estado miembro debe desarrollar su normativa adaptada a las necesidades, circunstancias y objetivos del país” (Pérez *et al.*, 2009).

Por estas razones, desde la Cátedra de Emprendedores se ha creído conveniente desarrollar un proyecto educativo que promueva la cultura emprendedora desde los niveles inferiores de las etapas educativas. Así, el proyecto que se expone es una iniciativa de formación no formal, basada en un aprendizaje experiencial que utiliza el cine, la dramatización, las visitas a empresas y la realización de un taller de creatividad, como herramientas clave para despertar el interés del alumnado en el ámbito del emprendimiento. La combinación de todos estos recursos está dirigida a fomentar el espíritu emprendedor de los estudiantes y lograr un aprendizaje efectivo con fuertes motivaciones desde las edades más tempranas.

1.2. Concepto de emprendimiento

La propuesta que se presenta a continuación se estructura en torno a la capacidad emprendedora y a la posibilidad de educación de ésta. Pero, ¿de qué concepto de emprendimiento partimos? y ¿por qué educar el emprendimiento en edades tempranas?

Los estudios acerca del emprendimiento y su educación han marcado dos grandes líneas en la definición de las posibles prácticas del mismo: desde el punto de vista ontológico y de los distintos niveles educativos (Figura nº 2).

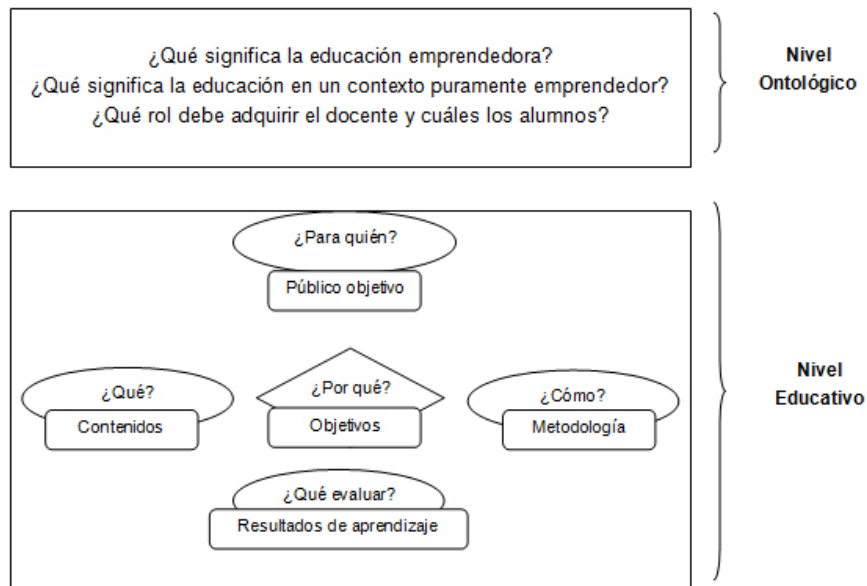


Figura nº 2. Niveles ontológicos y educativos en el estudio del emprendimiento.

Fuente: Fayolle y Gailly, 2008, p. 572.

Analizando los diferentes estudios se observa la inexistencia de consenso en cuanto a lo que significa emprender en los niveles ontológicos. Por ser el emprendimiento un concepto emergente, novedoso y poco estudiado, los investigadores no han encontrado teorías concretas para la educación del mismo (Vesper, 1982; McMullan y Long, 1990; Kuratko, 2005).

La consecuencia directa de ello es la no existencia de acuerdo en la definición de los pilares sobre los que una asignatura debe asentarse y los conceptos que debe recoger en orden a desarrollar y fomentar el espíritu emprendedor entre su alumnado.

A pesar de ello, se considera que estimular el espíritu emprendedor en edad temprana es primordial para conseguir jóvenes emprendedores en el futuro. El desarrollo en la escuela de experiencias que desenvuelvan las capacidades que abarcan al emprendimiento garantizará que, al finalizar la etapa educativa, los jóvenes hayan adquirido cualidades que les permitan la práctica eficaz del emprendimiento en su crecimiento personal y profesional.

En la literatura existente al respecto (Pfeilstetter, 2011; Achaerandio, 2010; Otero, 2005; Formichella, 2004), al hablar del espíritu emprendedor se hace referencia a dos tipos de capacidades: genéricas y específicas. Las capacidades genéricas son aquellas que se consideran útiles para cualquier individuo y las específicas aquellas que se relacionan con el ámbito de la empresa. En este sentido, la mayoría de definiciones del término emprendimiento se encuentran en fuentes documentales del terreno empresarial, aunque algunos autores (Mcquai y Lindsay, 2005) reconocen distintos matices asociados al concepto de emprendedor (el emprendedor como figura económica; el emprendedor creador de una nueva empresa; el emprendedor como un conjunto de características personales; el emprendedor como una conducta). En nuestro proyecto abordamos el emprendimiento desde un punto de vista genérico, desvinculándolo del entorno puramente empresarial para entroncarlo en el contexto escolar, considerando que, efectivamente, existen unas capacidades genéricas del emprendimiento válidas para cualquier proyecto e individuo.

Se define el emprendimiento como la *competencia* que resulta de la movilización de habilidades y actitudes que conjuntamente posibilitan la creación de iniciativas, la puesta en marcha y el desarrollo de un proyecto o el logro de una meta personal y/o social.

Asimismo delimitamos el término *competencia* como la capacidad que integra los conocimientos con las habilidades y las actitudes, de manera que le permita a la persona resolver problemas en diferentes situaciones y en nuevos contextos, o lo que es lo mismo, un "saber hacer"; esto es, un saber

con un carácter integrador que abarca conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes, incluso de diferentes campos y disciplinas.

Por tanto, consideramos el emprendimiento, así como las competencias que éste activa, desde una doble vertiente susceptible de educación: como *habilidad* que puede formarse y como *actitud* que puede desarrollarse. El emprendimiento puede ser enseñado y aprendido. Exige el dominio de competencias claves, debidamente orientadas a la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes que se relacionan con el emprendimiento, con el fin de favorecer su educabilidad (Figura nº 3).

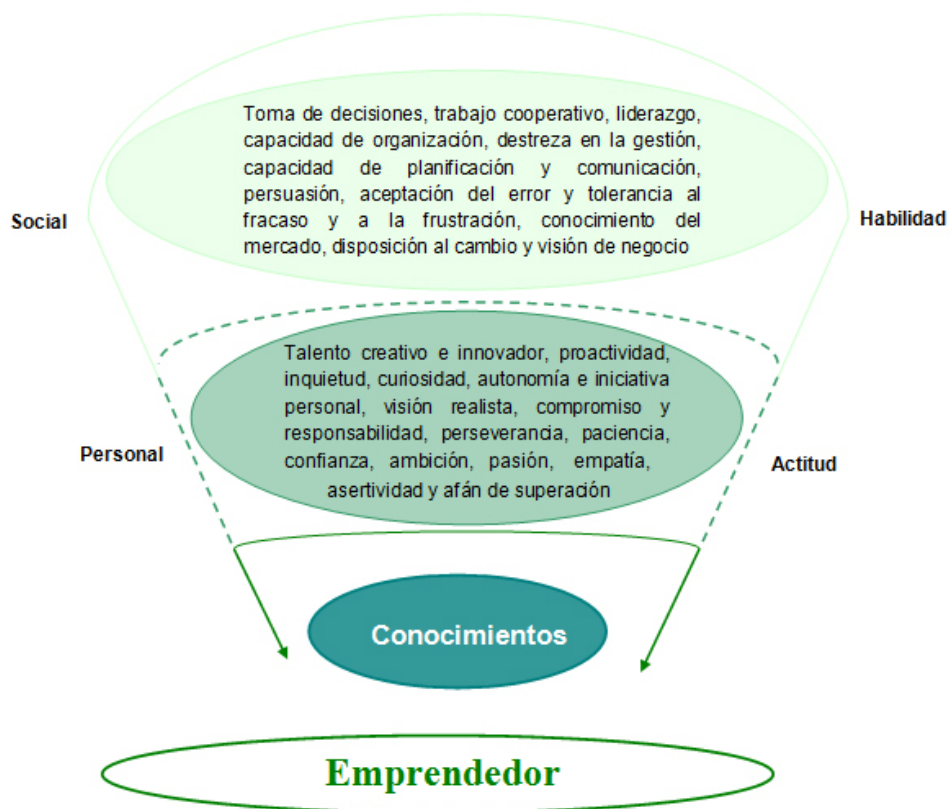


Figura nº 3. Competencias que definen al emprendedor.

Fuente: Elaboración propia a partir de Gordon, C. y Pardo, I. (coords.), 2009, p. 12 y ss.

1.3. Justificación

A lo largo de los años las sucesivas leyes educativas han surgido siempre como respuesta a nuevas necesidades, en consonancia con el devenir de la historia, en general, y de la sociedad, en particular.

La inclusión de la iniciativa emprendedora en todas las etapas de la educación ha venido siendo objeto de la formación integral del individuo en el ámbito internacional desde hace muchos años. La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), y especialmente la Unión Europea (UE), recomiendan desde hace tiempo a sus Estados miembros y a otras partes implicadas que lleven a cabo acciones dedicadas a formar a las personas en esta materia¹.

¹ Informe Recopilación de Políticas y Prácticas para el Fomento de la iniciativa emprendedora en el sistema educativo en España (Junio 2010).

Concretamente en España, la legislación que regula la normativa en cuestiones educativas avala, tanto a nivel nacional como a nivel autonómico y provincial, la inserción del espíritu emprendedor en todos sus niveles académicos (Ver Cuadro nº 1).

Específicamente, la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, establece en sus fines, artículo 2, apartado f), que el sistema educativo español se orientará a la consecución de “el desarrollo de la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como para desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor.”

De la misma forma, el anteproyecto de la Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa, LOMCE, en su artículo cinco, refleja el cambio del párrafo b) del artículo 17, que pasa a tener la siguiente redacción: “b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y emprendimiento empresarial”.

Cuadro nº 1. Evolución de los enfoques educativos. Fuente: Elaboración propia a partir de Blázquez, D. y Sebastiani, E., 2009, p. 54.

Ley	Elemento clave	Enfoque
LOGSE (1990)	Capacidades	Enfoque de desarrollo integral
LOE (2006)	Competencias	Enfoque contextual

Volviendo a la legislación educativa vigente, la LOE (2006) no plantea alusiones directas al término emprendimiento en la Educación Infantil y Primaria. Sin embargo, las distintas modificaciones legislativas lo incluyen en Bachillerato y Formación profesional.

En referencia a las competencias básicas, la LOE utiliza los términos iniciativa y autonomía como referencia al espíritu emprendedor, y plantea la necesidad de que el alumnado se apoye en iniciativas propias que les sirvan para emprender nuevos retos y enfrentarse a situaciones novedosas, favoreciendo esta competencia al desarrollo del espíritu emprendedor, tanto en la vida cotidiana como en la futura vida profesional.

En concreto, expresa que “(...) la autonomía y la iniciativa personal suponen ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico” (Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Anexo II. Competencias básicas. Autonomía e iniciativa personal).

Por lo tanto, educar desde la óptica del emprendimiento supone pensar en nuevos sujetos de aprendizaje y nuevas formas de vincularse con el conocimiento, con el mundo y consigo mismo. Así pues, supondrá formar a personas con *competencia emprendedora* y, por lo tanto, desarrollar en el sujeto habilidades, capacidades y actitudes (Figura nº 4).

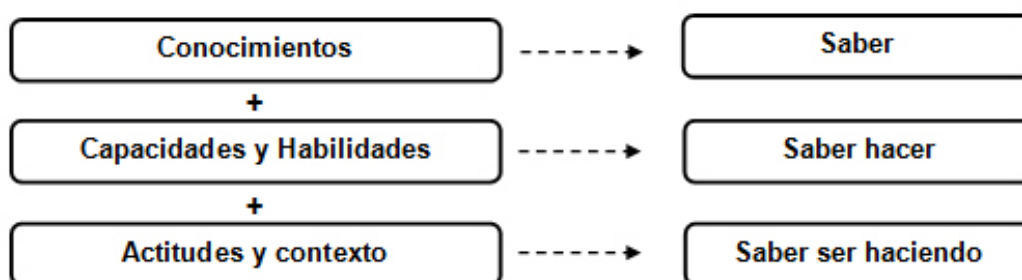


Figura nº 4. Evolución hacia la adquisición de competencias. Fuente: Elaboración propia.

2. OBJETIVO GENERAL, DISEÑO DEL PROYECTO Y COMPETENCIAS

2.1. Objetivo General

El proyecto “Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores” se diseña y elabora con el espíritu de desarrollar un plan de acción para fomentar, en el ámbito de Educación Primaria, las competencias personales y sociales relacionadas con el emprendimiento, definir estrategias y crear recursos valiosos para el aprendizaje que estimulen y motiven a adoptar una actitud emprendedora en el alumnado.

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

- Identificar oportunidades para el cambio y la innovación, elaborando sus propias estrategias para alcanzar los objetivos fijados.
- Aprender a equivocarse y encontrar sus propias respuestas.
- Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde un espíritu crítico.
- Ser activo, responsable y crear sus propios proyectos.
- Transferir lo aprendido en el aula a su vida real, reconociendo los ámbitos en los que uno puede demostrar su capacidad emprendedora.
- Trabajar en equipo, cooperar, negociar y construir acuerdos.
- Gestionar adecuadamente los sentimientos, respetando a los demás y resolviendo bien los conflictos.

2.2. Diseño del proyecto

Para llevarlo a cabo, contamos con 7 horas de trabajo presencial en el aula, en las que se desarrollarán tres actividades (Figura nº 5):

- El visionado por escenas de la película “Charlie y la fábrica de chocolate” con el objeto de generar debate y reflexión entre los alumnos. Este visionado se verá interrumpido por la aparición de un actor profesional caracterizado de Willy Wonka con el propósito de atraer y motivar la participación activa de los alumnos, así como dar continuidad al conjunto de las actividades diseñadas en el proyecto.
- La visita a una empresa fabricante de dulces del tejido empresarial de la comunidad para que los alumnos puedan aplicar lo aprendido en el filme al ámbito real.
- El taller de creatividad para poner a prueba las capacidades emprendedoras de los niños, mediante el diseño y construcción de una fábrica y el producto que en ella se va a desarrollar.

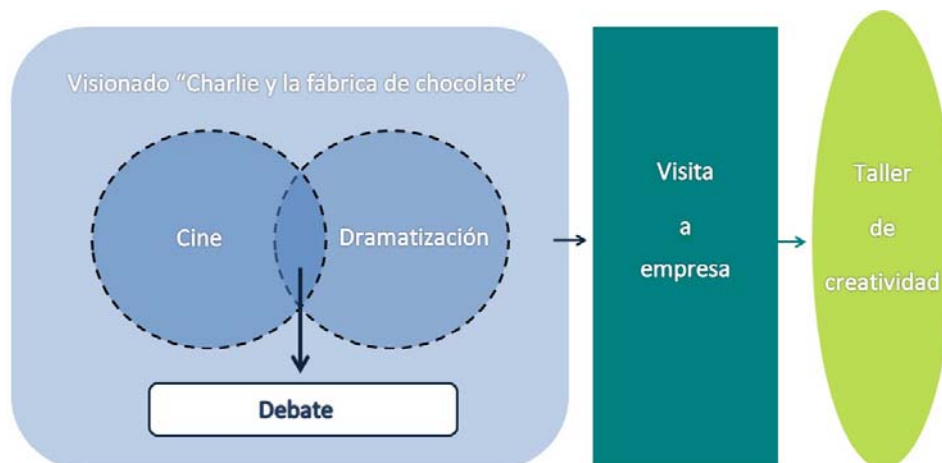


Figura nº 5. Esquema de la actividad “Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores”. Fuente: Elaboración propia.

A través de estas actividades se van a trabajar las siguientes competencias.

2.3. Competencias básicas desarrolladas en el proyecto educativo

A continuación se especifican las competencias básicas del currículo de Educación Primaria que se generan a través de la puesta en práctica de las diferentes actividades del proyecto educativo “Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores”.

- **Competencia lingüística:** los alumnos mediante el diálogo generado en la actividad de visionado de la película, así como en la comunicación oral de sus proyectos en la actividad del taller, mostrarán los conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta competencia. El taller obliga a escuchar, exponer y dialogar, haciendo uso de las diferentes formas de interacción verbal. Del mismo modo, en la elaboración de la defensa de sus proyectos y su posterior presentación ante sus compañeros el alumno hace uso de la comunicación oral y escrita.

Por tanto, comunicar sus ideas, dialogar, escuchar, debatir y tomar decisiones, elaborar mensajes escritos o exponer sus discursos son las habilidades que se trabajarán durante las distintas actividades del proyecto que les permitirán avanzar en el dominio de la lengua oral y escrita.

- **Competencia matemática:** Las nociones económicas transmitidas mediante la película, la visita a la fábrica y el taller, permiten el manejo de algunos elementos matemáticos en situaciones simuladas de la vida real. Los elementos y razonamientos matemáticos son utilizados para producir información y tomar decisiones relativas a la fábrica que ellos mismos diseñan, integrando el conocimiento matemático con el comunicativo.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** Esta competencia se desarrolla a través de todas las actividades diseñadas en el proyecto, pero especialmente en la visita a la fábrica. En ella los alumnos perciben la realidad empresarial en su contexto y dimensión, comprendiendo de esta manera algunas cuestiones de su entorno próximo y tomando conciencia de algunos aspectos de la actividad humana.

En el diálogo realizado durante el visionado de la película se identifican problemas y se obtienen conclusiones relativas al mundo físico, la actividad del hombre, el medio ambiente, la salud o la calidad de vida de las personas.

En el taller los alumnos aplican nociones técnicas para el diseño de sus fábricas e intentan dar soluciones a las cuestiones planteadas analizando y evaluando las consecuencias de sus acciones.

- **Competencia social y ciudadana:** A través de la actividad del taller se moviliza esta competencia por la necesidad de trabajar en equipo, cooperar con los compañeros, tomar decisiones consensuadas en una dirección determinada asumiendo responsabilidades individuales que influirán en el resultado final del trabajo. Además, el taller conlleva una parte de crítica constructiva de las visiones y actuaciones del resto de compañeros en su ejecución como equipo, así como en la defensa del proyecto elaborado.

La competencia entraña el saber comunicarse, expresar las propias ideas y escuchar las de los compañeros, ser capaces de debatir viendo diferentes puntos de vista y realizar razonamientos críticos y válidos sobre situaciones reales, dialogando para mejorar colectivamente la comprensión de la realidad.

- **Competencia cultural y artística:** Se desarrolla principalmente en la parte de dramatización del actor Willy Wonka. Los alumnos no sólo son espectadores de la actuación en directo, sino que se desarrolla una dinámica de interacción con el personaje. Los niños entran a formar parte del guión paralelo desde la aparición de Willy Wonka, comienzan a tener una actitud activa y aportan su propia visión y perspectiva. Toda esta dinámica pone en juego habilidades de pensamiento sobre el séptimo arte, comporta reelaborar ideas, exteriorizar sentimientos propios y percibir los ajenos.

Por lo tanto, la actividad facilita la movilización de habilidades de expresión, al asumir el papel de los personajes de la película que se está visualizando. Al mismo tiempo, se pone en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

- **Competencia para aprender a aprender:** mediante las distintas estrategias de trabajo utilizadas en las actividades que forman parte del proyecto, se fomenta la resolución de problemas, la planificación y la organización, el trabajo cooperativo, la aceptación de los errores o la toma de decisiones, todas ellas capacidades propias de esta competencia.

Los alumnos, mediante el diálogo generado en la película y posteriormente en el taller, al establecer los roles de trabajo, interiorizan las diferencias entre las capacidades de las personas y toman conciencia de sus propias competencias personales. A través del trabajo colaborativo descubren lo que son capaces de hacer por ellos mismos y en lo que necesitan el apoyo de los compañeros para afrontar los retos propuestos y aprender.

- **Autonomía e iniciativa personal:** durante todo el proyecto se pretende que los alumnos comprendan la importancia de creer en sus objetivos y de imaginar sus proyectos elaborando los planes personales para hacerlos realidad y transformar las ideas en acciones. En nuestro proyecto educativo, la autonomía e iniciativa personal se desarrolla en el trabajo cooperativo de los alumnos, por lo que se traduce en habilidades sociales necesarias para relacionarse, colaborar y trabajar en equipo.

Es en esta competencia en la que se fundamenta la diversidad de las actividades complementarias recogidas en nuestro proyecto, encaminadas a educar el emprendimiento que requiere la movilización de capacidades tanto individuales (creatividad, imaginación, responsabilidad, sentido crítico, flexibilidad de pensamiento e identificación de oportunidades) como sociales (cooperación, trabajo en equipo, respeto a los demás, diálogo y negociación, asertividad, liderazgo y asunción de riesgos).

A continuación presentamos las competencias básicas, que se desarrollan de forma prioritaria, en cada una de las actividades del proyecto (Cuadro nº 2).

Cuadro nº 2. Competencias básicas desarrolladas por actividades.

Actividades	Competencias que se movilizan
Visualización de la película “Charlie y la Fábrica de Chocolate” y debate	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación lingüística • Cultural y artística
Dramatización del actor profesional caracterizado de Willy Wonka	<ul style="list-style-type: none"> • Cultural y artística • Comunicación lingüística • Conocimiento e interacción con el mundo físico
Visita a la fábrica de galletas “Arluy” y “Dulces El Avión”	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento e interacción con el mundo físico
Taller de creatividad: Diseña tu fábrica y tu producto	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • Social y ciudadana • Conocimiento e interacción con el mundo físico • Cultural y artística • Matemática • Comunicación lingüística

3. METODOLOGÍA

***Learning by doing* para vivir experiencias**

Todas las actividades desarrolladas dentro del proyecto “Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores” tratan de lograr un aprendizaje efectivo basado en la acción. Pretendemos que se interiorice una actitud activa, que se practique e ir más allá de la educación en valores, porque consideramos que ésta es básicamente conceptual, que no afecta a la acción. Por ello, la línea seguida es la delimitada por Seligman (2000), quien defiende la necesidad de fortalecer la virtud como competencia psicológica dirigida por valores.

La metodología que utilizamos para el desarrollo de competencias en los niños es *learning by doing*² (aprender haciendo) bajo un proceso de aprendizaje natural, es decir, lo más simple y cercano posible a la realidad. Así el niño, educándolo por proyectos, puede practicar, actuar, experimentar y anclar los conocimientos de forma divertida, casi inconscientemente, en un ambiente abierto de aprendizaje que le permite desplegar todo su talento trabajando colaborativamente en grupos. Esta metodología es la empleada por The Team Academy en emprendimiento de Finlandia³.

La educación por proyectos es muy eficaz desde edades muy tempranas. Como indica Marina (2010, p. 124) “trabajar con una idea en la cabeza dirige la atención, concentra el interés y permite ir evaluando los progresos, cosas todas que resultan motivadoras para un niño... y para un adulto”. Además, con ello se desarrolla la autonomía, se adquiere confianza en sí mismo, se enfoca la atención en un objetivo concreto para alcanzar la meta marcada y se aprende a trabajar en equipo cooperando en proyectos muy cercanos a la realidad; por tanto, resulta más atractivo y permite explorar múltiples posibilidades, así como aprender a decidir con rapidez y eficiencia en base a elementos racionales.

Con todo ello movilizamos la inteligencia cognitiva y la emocional, pero lo más importante es que logramos conectar la inteligencia ejecutiva con la inteligencia computacional, para desarrollar virtudes (Marina, 2012). Es decir, emprender conlleva una actitud activa y el desarrollo de virtudes de la acción, como son la perseverancia, la resistencia y la tolerancia a la frustración.

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

Con la actividad desarrollada en el proyecto piloto de FutURemprende se produce un aprendizaje **experiencial** de los niños basado en valores y actitudes frente a la vida. La actividad de cumplimentar los cuestionarios diseñados, la reflexión crítica y el contraste de ideas de la película, la visita a la empresa y seguimiento de las explicaciones de los especialistas, o la realización de los talleres permiten que los niños se exploren interiormente y ahonden en sus conocimiento y valores, que proporcionen respuestas automáticas a los estímulos recibidos y vivencias logradas. Consideramos que se trata de un aprendizaje significativo y que se ancla inconscientemente de manera duradera, dado que se vive activamente una experiencia. En este sentido, Dewey (1997) señala que la auténtica educación es aquel aprendizaje que se efectúa mediante la experiencia y que siempre es algo personal (Contreras, 2007).

² Ver el trabajo de Leinonen *et al.* (2004).

³ Para conocer más sobre la metodología puede consultarse Vainio-Pekka y Hassinen (2011).

Cine como recurso didáctico

Para llevar a cabo este proceso de aprendizaje, se ha considerado que el séptimo arte es uno de los mejores y más versátiles recursos para educar en el aula el emprendimiento bajo un aprendizaje experiencial, motivacional y que permita actuar.

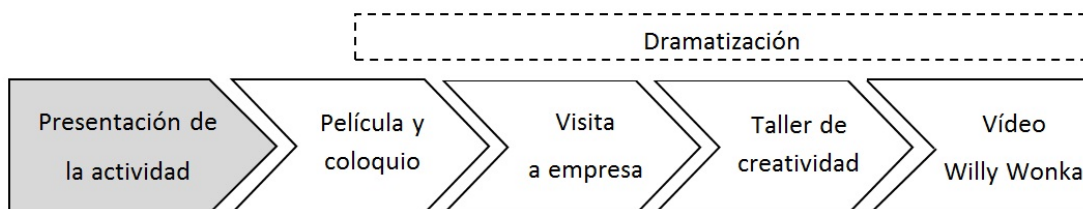
El cine permite auto aprender de forma inconsciente, mediante experiencias ajenas anclándolas a conocimientos y vivencias propias. En la educación no formal es un recurso que genera resultados de aprendizaje muy eficientes, debido a las características audiovisuales que posee (elementos que contiene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

Tang (2012, p. 3589) afirma que “el uso de la tecnología, internet y recursos fílmicos en la vida educativa de los alumnos actúa eficazmente creando un ambiente distendido de aprendizaje, promoviendo actitudes positivas hacia la vida, estableciendo armoniosas relaciones con otros estudiantes y con el entorno, llegando en última instancia al estado de auto-realización”. Por ello, la justificación clave para introducir un elemento audiovisual en el proceso de aprendizaje es que éste permite explorar los diferentes campos educativos gracias a la flexibilidad y adaptabilidad que proporciona. Concretamente, Girardi (2007), Sexton (2007) y Mateer y Li (2008) avalan el poder del cine y de los clips televisivos para la enseñanza de conceptos económicos en todos los niveles educativos, demostrando su eficacia en la comprensión y asentamiento de conocimientos.

En nuestro proyecto, al trabajar con niños de corta edad, hemos considerado conveniente realizar el visionado de la película por cortes de secuencia según la temática a abordar, propiciando así que el aprendizaje se produzca con un debate reflexivo dirigido por el docente; pero que éste sea compartido por todo el grupo y que dé posibilidad de que todos ellos puedan participar y cooperar en su propio aprendizaje. En escolares de esa edad no podemos pretender un aprendizaje autónomo, por ello nos hemos inclinado por una intervención semiguída en las actividades. No obstante, ello es compatible con la profundización en los conocimientos y los valores individuales, así como con la exteriorización de las actitudes en los debates sobre las secuencias de la película, la visita a la empresa y vivencias experimentadas o las habilidades personales y el acoplamiento al grupo en el taller de creatividad.

4. DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES

El programa ha sido diseñado para alcanzar los objetivos formativos expuestos con anterioridad y lograr un efectivo desarrollo de competencias en los estudiantes bajo la metodología señalada previamente.



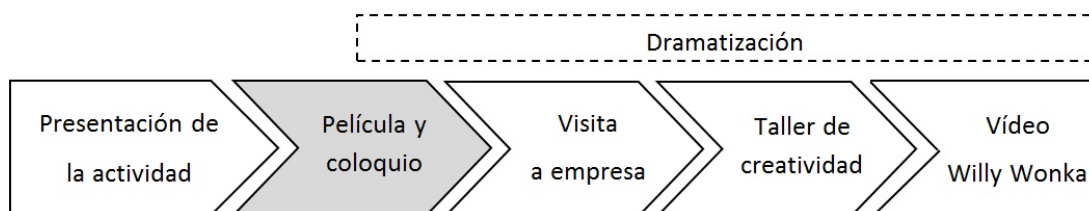
La actividad comienza con una breve presentación de la jornada por parte del profesor, comunicando que se van a realizar diferentes actividades formativas a lo largo de ese día (verán una película por secuencias y reflexionarán sobre ellas en grupo), sin desvelar en ningún momento la sorpresa de Willy Wonka y la visita a la fábrica que posteriormente se va a realizar.

Además, el equipo de trabajo de “Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores” considera oportuno pasar una encuesta a los alumnos antes de comenzar la actividad con objeto de identificar sus actitudes, cualidades, preferencias metodológicas para aprender, así como su percepción previa del ámbito económico (Figura nº 6). El cuestionario desarrollado puede consultarse en el Anexo 1.1.



Figura nº 6. Grupo de estudiantes cumplimentando la encuesta ex ante.

4.1. Visionado de la película y coloquios



Diseño del visionado

Una vez que la actividad ha sido presentada brevemente y los estudiantes han realizado la encuesta, es el momento de visionar por escenas la película “Charlie y la fábrica de chocolate” de Tim Burton (2005).

Esta actividad pretende motivar y despertar el espíritu emprendedor en el alumnado, bajo un ambiente imaginativo y creativo con un marco estético inigualable que pone a prueba la capacidad de reflexión e interpretación de los estudiantes, así como el desarrollo de sus habilidades interpersonales y sociales. Mediante el visionado conjunto del filme, el análisis por partes de la película y el fomento de pequeños coloquios en el aula por parte del profesor, se espera crear un ambiente de reflexión en el que los alumnos cuestionen y emitan juicios de valor sobre diferentes aspectos de la película con su realidad más cercana.

Para el visionado de “Charlie y la fábrica de chocolate” puede resultar un complemento ideal la lectura del libro de Roald Dahl en el que se basa el argumento de la obra audiovisual. En el caso de realizar la actividad de lectura, sugerimos que se efectúe antes del visionado de la película, para no limitar la imaginación de los niños y la construcción de su propio universo visual a partir del libro. Esta lectura⁴ puede realizarse en el aula, donde los estudiantes pueden leer en voz alta el libro por capítulos, o bien en sus hogares como tarea individual, fomentando la competencia lingüística de los alumnos. La actividad lectora puede ser opcional dependiendo del tiempo disponible para ella y del nivel de los alumnos.

El docente debe guiar el visionado del filme, deteniendo la proyección en los momentos que considere oportunos, en función de la temática abordada y cómo desee dirigir el debate.

Objetivo del visionado

El objetivo principal que persigue la visualización del filme por todo el grupo de estudiantes es la inmersión de los alumnos en un ambiente propicio para tomar una actitud emprendedora, descubrir y lograr conciencia de algunas competencias propias del emprendimiento como son la creatividad, la innovación, la constancia, la toma de decisiones, la asunción de riesgos y la resiliencia, entre otras.

Por tanto, a partir del objetivo general definido en el proyecto educativo, se concretan los siguientes objetivos:

- Promover la participación activa de los estudiantes: mostrando opiniones, dando ideas, sugiriendo soluciones de mejora para una visión más amplia, etc.
- Desarrollar una actitud innovadora, crítica y reflexiva hacia el análisis del entorno más cercano y la realidad empresarial que rodea a los alumnos.
- Promover la reflexión sobre valores que caracterizan a los individuos y marcan su conducta tales como la bondad, la educación, la humildad, el individualismo, la ambición, la avaricia, etc.
- Desarrollar habilidades interpersonales y sociales como son el respeto, la tolerancia o la empatía.

⁴ Si se decide realizar la lectura en clase, buena parte del grupo se enganchará y probablemente seguirá en su casa o deseará leerlo por sí solo. Sugerimos que el docente realice actividades adicionales adaptadas a la edad de los niños del tipo de las que recoge la guía de lectura de Yoldi, A. y López, M.J. (2006).

- Fomentar la creatividad en los jóvenes, haciéndoles conocedores de las posibilidades de innovación existentes en diversos ámbitos de su vida diaria muy cercanos a sus inquietudes, preferencias, familia o entorno.

Características que justifican la elección de la película

Si entendemos el emprendimiento, en su consideración más amplia, como aquella combinación de valores, habilidades, actitudes y conocimientos de un individuo que vive y se interrelaciona con multitud de agentes de la sociedad, la obra cinematográfica es la mejor excusa para implicar a los alumnos y visionar bajo una mirada crítica los diferentes contenidos del filme.

Además, en la época en la que nos encontramos, la mayoría de los contenidos nos llega de forma audiovisual, ¿por qué no valernos de esta herramienta en el aula para enseñar? Analizar el mensaje que se esconde detrás de cada imagen será fundamental para despertar el espíritu crítico e imaginativo de los alumnos.

Por ello, la elección de la película “Charlie y la fábrica de chocolate” se hace pensando, no sólo en las nociones económicas que se desprenden del filme, sino en el sinfín de valores que su autor y director, Dahl y Burton, transmiten en cada una de sus escenas. Así, el equipo de trabajo entiende que es un filme cuyos contenidos son muy valiosos y encajan con coherencia en nuestro proyecto, además de ser una película digna de estudio, en cuanto a atributos visuales se refiere (Figura nº 7).

Atributos propios del filme

- Filme de gran calidad, cuidada fotografía y escenografía que genera un ambiente mágico, muy propicio para despertar la creatividad, movilizar la imaginación y explorar el mundo de las fantasías.
- Magnífica combinación del texto de Roald Dahl, con la dirección de Tim Burton y la interpretación de Johnny Depp.
- Espectacular despliegue de medios, tanto estéticos como económicos, para conseguir una singular obra cinematográfica. No solo desde una perspectiva visual, sino también de audio gracias a una extraordinaria banda sonora creada por Danny Elfman (ingeniosas canciones y coreografías con las que se da voz a los Oompa-Loompas).
- Gran abanico de personajes prototípicos con los que todo espectador se va a sentir identificado. Sus comportamientos les recordarán a personas que conocen o a cuentos con los que han aprendido (Charlie, abuelos, padres, niños que consiguen el billete dorado en la chocolatina y visitan la fábrica, padres de esos niños, Willy Wonka...).
- Historia apta tanto para jóvenes como para adultos: los niños disfrutan de las locuras de Willy y los mayores recuerdan con ilusión los años pasados en los que las aventuras estaban a la orden del día.
- Argumento vinculado a la actualidad: la historia de un niño humilde que vive en un entorno duro por la situación económica de su familia, pero a su vez disfruta de un ambiente entrañable por el cariño y la armonía familiar que se respira dentro de su hogar.

Aspectos pedagógicos del filme

- Su contenido está cargado de valores sociales y personales que permite seguir trabajándolos de manera transversal en todas las asignaturas a lo largo del curso académico.
- La historia permite inculcar en los alumnos la idea de que “deben luchar por sus sueños, independientemente del apoyo que reciban del exterior”.
- Apuesta por la creatividad y la innovación, provocando ideas límite en los pequeños con las que se moviliza su talento en el taller de trabajo que realizan posteriormente.

- Personajes con los que se pueden identificar fácilmente, a pesar de la diversidad y complejidad de los alumnos a los que va dirigida la actividad (distintos niveles de madurez y de estimulación social, pero todos ellos niños muy exigentes, con ilusiones, sueños, ganas de aprender y de experimentar).
- Visionado conjunto del filme que motiva a los niños a participar en la actividad, a hablar de lo que han percibido, de lo que sienten, de lo que sueñan, de lo que les gustaría hacer, etc.
- Actividad que permite conocerse un poco mejor, crecer como compañeros y personas dentro del grupo clase.



Figura nº 7. Cartel original del filme “Charlie y la fábrica de chocolate”.

Aspectos económicos del filme

- Vivo retrato de la sociedad actual en la que muchas familias deben subsistir con el salario de un único miembro del hogar que, en un momento determinado y de manera inesperada, pierde su puesto de trabajo.
- Reflejo de las consecuencias de la industrialización, mostradas en la sustitución en la fábrica de tapones de pasta de dientes del padre de Charlie por una máquina que realiza su trabajo de forma automática.
- La globalización y los beneficios que le ha reportado a las empresas, por ejemplo, ir en busca de oportunidades, nuevos negocios, nuevos materiales e ideas para elaborar sus productos, etc. En este caso queda reflejado con la expedición de Willy Wonka en la que descubrió a los Oompa-Loompas. También permite criticar la explotación en el trabajo y el colonialismo.
- La escasez de los bienes y servicios, el valor no sólo económico de éstos en función de las necesidades que cubre. En el filme queda reflejado en el alto valor que adquieren los billetes dorados: son escasos (sólo hay cinco en todo el mundo) y si eres el poseedor de uno de ellos puedes vivir una experiencia única. También el valor comercial y comunicativo que adquiere en los mercados la escasez, la diferenciación, la exclusividad y la originalidad.
- Las estrategias de marketing que utilizan habitualmente las empresas para llegar hasta sus consumidores: variedades de producto (tabletas de chocolate de diferentes sabores), packaging (distintos envoltorios), promociones (con los 5 billetes dorados), etc.

Protocolo de actuación

El protocolo de actuación de esta primera actividad es el siguiente:

1. El docente presenta la actividad a la clase, haciéndoles conocedores de la película que van a visionar y el ritmo que se va a seguir en el análisis de la misma. Es conveniente que previamente les indique que se van a realizar una serie de cortes para reflexionar conjuntamente sobre determinados aspectos y que les anime a participar.
2. Durante el visionado de la película, el docente realizará cortes en aquellas secuencias que considere de mayor interés y relevancia. Debe fomentar en esos momentos la participación activa, la reflexión y el debate crítico entre los alumnos, así como garantizar el respeto y la escucha activa (Figura nº 8).
3. Cuando Willy Wonka adquiere todo el protagonismo en la entrada por sorpresa al aula, se aconseja dejar trabajar al actor, ya que es un momento de vital importancia para ilusionar y emocionar a los jóvenes, así como para que vivan de otro modo el resto de la película. El profesor puede ayudar a guiar las apariciones del personaje si lo considera oportuno por la excesiva excitación o desconcierto del alumnado.
4. En ningún momento se aconseja desvelar el secreto de la visita del actor caracterizado de Willy Wonka, en las horas posteriores. Se pretende evitar la inquietud de los alumnos y la pérdida de concentración en la primera parte del visionado en el que Willy no está presente.
5. Durante el viaje en autobús para visitar la fábrica, el profesor puede conversar con los alumnos acerca de la aparición de Willy Wonka, destacando aquellas características del personaje que considere más relevantes. Además, los desplazamientos podrán estar ambientados con la banda sonora de la película y las canciones de los Oompa-Loompas.
6. Regresar al aula para finalizar el visionado y realizar una reflexión final que sirva como cierre a todo lo trabajado durante la jornada.



Figura nº 8. Grupo de alumnos visionando el filme antes de los coloquios.

El Cuadro nº 3 marca temporalmente el protocolo de actuación de las actividades de la primera jornada del proyecto educativo.

Con objeto de facilitar la labor del docente, a continuación se muestra una propuesta de cortes y preguntas a realizar, con diversos esquemas por secuencias, que recogen el minuto y la escena donde se debe parar el visionado para comenzar el debate (Cuadro nº 4). Por supuesto, cada docente puede hacerlo en el momento que considere más adecuado, dependiendo de sus intereses, así como del tiempo que pueda destinar a ello.

También se ha incluido una columna dedicada a categorizar si se trata de valores (V) o contenidos emprendedores (E). Además, se incluye una segunda columna para trabajar los contenidos de manera transversal en las diferentes asignaturas del currículum (RE: Religión o Alternativa; CM: Conocimiento del Medio; P: Plástica; M: Matemáticas).

Cuadro nº 3. Esquema de trabajo de la sesión 1: visionado y debate de la película, visita a la fábrica (Duración estimada: 5 h.)

Hora lectiva	Minutos	Filme	Actividad	Principales prácticas y actuaciones
9:00-9:15h.	15'	0'	Presentación de la actividad y encuesta	Introducción del proyecto y cumplimentación de la encuesta por los estudiantes (sin desvelar el secreto de la dramatización).
9:15-9:50h.	35'	38'13''	Película y coloquios	Presentación de la historia y de los personajes que conforman y desarrollan la trama del filme. Se realizan diferentes cortes para profundizar en aspectos concretos (<u>Guión preguntas del profesor</u>).
9:50-10:10h.	20'		Aparición de Willy Wonka	Irrupción en la sala del actor profesional caracterizado como Willy Wonka. Sorpresa para los alumnos, primera toma de contacto con ellos y desaparece Willy permitiendo seguir con un visionado más cercano y dinámico del filme.
10:10-10:30h.	20'	38'13'' a 53'43''	Película y coloquios	La película descubre la fábrica y los procesos productivos que la forman. Todo bañado por un mundo de sueños y fantasía .
10:30-10:40h.	10'		2ª aparición de Willy Wonka	Willy Wonka regresa al aula , somete a los alumnos ganadores del billete dorado a un juego-reto . Tras superarlo, les da la noticia de que todos van a ir a continuación a visitar una empresa de dulces .
10:40-10:50h.	10'		Almuerzo con Willy Wonka	Willy Wonka cuenta asombrosas historias de sus futuras creaciones , mientras los alumnos toman su almuerzo .
10:50-11:05h.	15'		Viaje de ida	Desplazamiento en autobús a la empresa elegida.
11:05-12:05h.	60'		Visita Parte 1	Llegada y recepción de los alumnos en la empresa. Comienza la visita guiada por las distintas secciones de la planta de producción, con la correspondiente explicación para los alumnos. Pasan de lo mágico al mundo real.
12:05-12:35h.	30'		Visita Parte 2	Taller de cata "con los 5 sentidos" . Los alumnos ven los diferentes productos, testan algunos de los mismos (huelen, saborean...), sugieren cómo les gustaría que fueran posibles nuevas creaciones, promociones y acciones de marketing (packaging).
12:35-12:50h.	15'		Viaje de vuelta	Regreso al colegio y despedida.
12:50-14:00h.	70'	1h 55'	Película y coloquios	Continúa el visionado y debate del filme hasta verlo por completo. Análisis global y conclusiones.

Cuadro nº 4. Guión por secuencias para que el profesor dinamice el debate de grupo en el aula.

Categ.	Asign.	Preguntas propuestas para plantear el docente en el coloquio
Corte 1:	08:42	Previo a escena del príncipe Indio que encargó un palacio de chocolate
V	M, CM	¿Quién forma la familia?
V	RE	¿Cómo es la familia de Charlie? Pobre, pero ¿qué puedes señalar sobre el cariño y la armonía familiar de ese hogar?
V	P	¿Cómo es la casa de Charlie?
V	CM	¿Te gustaría vivir en la casa de Charlie? ¡NO! Pero viven con toda su familia (positivo), en un hogar con un cálido ambiente y mucho cariño. Gracias a cómo arropa su familia a Charlie, éste tiene un gran apoyo y una buena forma de aprender.
E	CM	¿Dónde trabajaba el abuelo? ¿Cómo es esa fábrica? 50 veces mayor que cualquier otra.
E	CM	¿Por qué todo el mundo quiere el chocolate que fábrica Willy Wonka? Porque era diferente, era innovador, original, especial, ...
V,E	CM	¿Qué te parecen las ideas que desarrolla Willy Wonka en sus proyectos? ¿Harías tú lo mismo?
E	CM	¿De dónde crees que surgen las ideas de Willy Wonka?
Corte2	17:07	Previo a escena en la que aparece por primera vez Augustus (Alemán)
E	CM	¿De qué color es la fábrica de Willy Wonka? Gris, bastante oscura, fría...
V	M	¿Cómo son los abuelos? Parece que uno de ellos no tiene confianza en las posibilidades de Charlie para encontrar un billete dorado (le quitan la ilusión, le transmiten su perspectiva y realismo/pesimismo...) Nos puede pasar también a nosotros en la vida real (unos nos animarán y otros harán lo contrario), pero nosotros debemos ser los primeros en creer y luchar por nuestros sueños y sacar adelante nuestras ideas.
E	CM	¿Qué significa que se haya cerrado la fábrica? Los padres no trabajan, despidos, no ganan dinero, sólo toman sopa con col... No obstante, hay un ambiente familiar muy bueno y envidiado seguramente por muchas otras familias.
V	CM	¿Qué os parece que sólo haya 5 billetes? Mal, porque va a ser muy difícil ser uno de los afortunados. Son muy escasos... y, por lo tanto, van a ser muy apreciados.
V,E	CM	PROBLEMA DE LA ESCASEZ: ¿Qué son más valiosos los diamantes o el agua? Diamantes (+ valioso): Cuestan más, porque las cosas escasas y raras son más caras, porque hay que hacer un gran esfuerzo para obtenerlos de las minas, después pulirlos y montarlos en las joyas. No obstante, el agua es realmente mucho más importante para todos nosotros. Sin ella nadie puede vivir, ningún ser vivo sobrevive. Su valor realmente es incalculable. Willy Wonka es original, único, diferente... ¡Es muy valioso! Vosotros (los alumnos) también sois muy importantes y valiosos, porque sois irrepitibles. Sois distintos cada uno de los demás, con diferentes caracteres, capacidades y habilidades, con vuestro talento, etc.
E	CM	¿Queréis visitar una fábrica de chocolates y galletas?
Corte 3	24:09	Previo a escena en la que aparece por primera vez Mike (Denver, USA) genio
V	CM	Gracias al abuelo tiene 2 oportunidades ¿Cómo se siente Charlie? Triste, desesperado.
V, E	M	¿Por qué creéis que es importante poder visitar la fábrica para Charlie? 1. Su abuelo trabajaba allí y sabe que le haría ilusión volver y ver cómo está. 2. Cree que puede llegar a cambiar la vida de su familia. 3. Está obsesionado y forma parte de sus sueños desde hace mucho tiempo (maqueta con tapones).

Categ.	Asign.	Preguntas propuestas para plantear el docente en el coloquio
Corte 4	38:13	Tras la presentación de todos los personajes ganadores del billete dorado, se para justamente a la entrada a la fábrica de Willy Wonka
E	CM	Análisis de los personajes presentados...
V	M	¿Qué tienen en común los niños afortunados que visitan la fábrica (Augustus, Veruca Salt, Violet Beauregarde, Mike Teavé y Charlie)? Pasión, ganas, motivación, etc.
V	M	Charlie se acaba de enterar por 2 personas que pasean con sus perros que ha aparecido el último billete dorado y que lo ha encontrado un niño ruso. A pesar de ello Charlie se encuentra un billete de 10 dólares en la nieve y corre a comprar una chocolatina de chocolate, ¿por qué consideras que lo hace? ¿Qué le empuja a comprarlo cuando ya parece que no tiene posibilidades? Constancia y perseverancia del emprendedor para llevar a término su idea o su sueño. Resiliencia, para no caer en la frustración de las personas.
Corte 5	53:43	Tras la desaparición de Augustus al ser absorbido por el tubo conductor de chocolate
E	CM	¿Por qué Willy Wonka va a Oompa-Landia? ¿Qué busca en la selva y en lugares tan remotos? Willy al tener un espíritu aventurero y desear descubrir nuevos sabores recorre el mundo en busca de ellos, no encuentra eso en ese viaje; pero como suele ocurrir en la realidad, sí descubre a los Oompa-Loompas y resuelve su problema de reclutar trabajadores fieles y cómo hacer funcionar su fábrica tan especial.
V	M	¿Es importante viajar? Por supuesto, eso nos ayuda a aprender a descubrir nuevas cosas y conocer gente con cultura diferente, que nos amplía la visión. Busca 2 palabras que definan la personalidad y el comportamiento de cada uno de los niños que visitan la fábrica de Wonka: Augustus, Veruca Salt, Violet Beauregarde, Mike Teavé y Charlie.
V	CM	¿Cómo es Augustus? ¿Cuáles son sus cualidades? ¿Y sus características físicas? Glotón, vago, obeso, vil, avaricioso, infantil, desaliñado, etc.
V	CM	¿Actúa Augustus adecuadamente ante aquello que se le ofrece?
V	RE	¿Respeto las normas y las ordenes que le dan los mayores?
V	M	¿Te parece que es receptivo y se adapta bien a los cambios del entorno?
Corte 6	01:09:56	Tras la desaparición de Violet (arándano, competitiva)
E	CM	¿Qué innovaciones originales ha sido capaz de inventar Willy Wonka para incorporar a sus productos? Caramelos eternos para los niños que tienen una paga pequeña (duran 1 año y son no masticables), tofe capilar (crece el pelo), chicle que contiene 3 comidas.
V	M	¿Consideras que son útiles los productos que ha inventado Willy Wonka?
E	CM	¿Al diseñar o hacer un prototipo de un producto se debe pensar en quién lo utilizará? ¿Es importante al diseñar un producto probar que no tenga efectos secundarios analizándolo en el laboratorio y haciendo ensayos antes de venderlo?
V	M	¿Cómo es Violet? Competitiva, no tiene miedo a nada, trabajadora, se esfuerza mucho, constante, con metas claras y con un punto de obsesión (ello le hace desatender los consejos ajenos y desobedecer las indicaciones), con cierto grado de maldad derivada de su competitividad y afán de superación (los Oompa-Loompas la identifican en la canción con una serpiente que “de tanto mascar la lengua se ha partido en dos”).
V	CM	¿Actúa adecuadamente ante aquello que se le ofrece?
V	RE	¿Respeto las normas y las ordenes que le dan los mayores?
V	M	¿Te parece que es receptiva y se adapta bien a los cambios del entorno?
Corte 7	01:20:08	Tras la desaparición de Veruca (Inglesa) niña consentida
E	CM	Willy cuando era pequeño deseaba mucho probar los dulces, porque su padre que era dentista y no le permitía tomarlos ¿Consideras que ello ha influido en la creatividad y deseo de Willy de fabricar dulces originales?
V	M	¿Cómo se prepara Willy para desarrollar productos singulares? Es analítico, anota en su libreta aquello que descubre y experimenta, trabaja con tesón y se esfuerza en pensar.

Categ.	Asign.	Preguntas propuestas para plantear el docente en el coloquio
V	M	¿Cómo es Veruca? Rica, consentida, irrespetuosa y malcriada (no tanto por su culpa, sino por la mala educación que le han dado sus padres al no negarle nada), caprichosa, materialista, insaciable (sólo valora lo material y tener más y más, lo tiene todo tan fácil que no lo aprecia), segura, exigente, desobediente e impertinente. Todas estas características le separan tanto de sus padres como de sus amigos (carece de verdaderas relaciones de amistad con sus semejantes).
V	CM	¿Actúa adecuadamente ante aquello que se le ofrece?
V	RE	¿Respetas las normas y las ordenes que le dan los mayores?
V	M	¿Te parece que es receptiva y se adapta bien a los cambios del entorno?
Corte 8	01:33:11	Tras la desaparición de Mike (USA) genio⁵
E	CM	¿Cuál es el hobby de Mike? ¿Cómo crees que influye su dependencia de la informática y de los videojuegos en él como persona y en la sociedad? Toda la violencia que existe en la televisión y los videojuegos que consumen los niños en el siglo XXI influye negativamente en su comportamiento: son más fríos, más agresivos, más individualistas, etc.
V	M	¿Cómo es Mike? Es un genio, inteligente, le puede la tecnología, intrépido, obsesivo, con afán de superación e innovación constante (llega al punto de ser maleducado cuando infravalora los descubrimientos de Willy Wonka y le insulta), impertinente. Niño con una mente racional, sin ilusión, sin creatividad y empapado de violencia (lo que le lleva a insultar y a comportarse de una manera tan fría y dura con el resto). En la película es considerado un “caso perdido”, surgido como consecuencia de los hábitos perjudiciales que en la actualidad practican los niños: televisión y videojuegos (si se consumen desmesuradamente y se abordan sin control temas violentos y descompensados para su edad).
V	CM	¿Actúa adecuadamente ante aquello que se le ofrece?
V	RE	¿Respetas las normas y las ordenes que le dan los mayores?
V	M	¿Te parece que es receptivo y se adapta bien a los cambios del entorno?
Corte 9	01:40:58	Tras la negativa de Charlie a abandonar su familia por la fábrica
E	CM	¿Consideras que Willy se ha comportado bien con Charlie sometiéndole al reto de abandonar su familia a cambio de recibir la fábrica?
V	M	¿Cómo es Charlie? Respetuoso, bondadoso, cordial, educado, agradecido, empático y familiar (siempre piensa en su familia antes que en él mismo), maduro.
V	CM	¿Actúa adecuadamente ante aquello que se le ofrece?
V	RE	¿Respetas las normas y las ordenes que le dan los mayores?
V	M	¿Te parece que es receptivo y se adapta bien a los cambios del entorno?
Corte 10	01:55:12	Final de la película
V	M	¿Cómo es Willy Wonka? Emprendedor, ingenioso, innovador, único, trabajador, nervioso y alocado, intrépido, independiente. Frío y distante en lo que a relaciones personales se refiere (como consecuencia de sus traumas y de la mala relación con su padre en su infancia). Parece carecer de sentimientos, ser perverso, quisquilloso y perfeccionista. Explotador de los Oompa-Loompas, que están a su servicio e intereses. Bondadoso y familiar (en el tramo final del filme demuestra su verdadero “yo” atrapado durante tanto tiempo y anulado por su mala relación familiar).
V	RE	¿Qué problemas tiene Willy con su padre?
V	CM	¿Actúa adecuadamente en todo momento?
E	CM	¿Por qué se quedó vacío de ideas Willy y las cosas le salían rematadamente mal?
V	CM	¿Te parece que es receptivo y se adapta bien a los cambios del entorno?
V	RE	¿Tu familia es importante para ti?
E	RE	¿Se debe hablar en la mesa de trabajo?

⁵ Se trata de una secuencia muy rica que se puede unir fácilmente al trabajo en el aula en la asignatura en Conocimiento del Medio donde se habla sobre la materia (compuesta por átomos o partículas). Mike está apasionado por la ciencia, conoce perfectamente la dificultad de transformar ondas en partículas, la energía que se precisa para convertirla en materia. Willy ha inventado un tele-transportador. Mike considera que no sabe Willy lo que ha inventado, que se cree un genio pero es un idiota.

Preguntas tras el visionado de la película

A modo de ejemplo, otras preguntas adicionales propuestas que pueden servir al docente para conducir la sesión según los intereses formativos que se persiga son:

1. Analizar los personajes de la película

- ¿Cuál es tu personaje favorito? ¿Con qué personaje te identificas más? ¿Por qué?
- Intenta recordar los nombres de las personas y animales que aparecen a lo largo de la película y escríbelos.
- Busca 2 palabras que definan la personalidad y el comportamiento de cada uno de los niños que visitan la fábrica de Wonka.
- Para Charlie _____, para Willy Wonka _____, para Augustus _____, para Veruca Salt _____, para Violet Beauregarde _____ y para Mike Teavé _____.
- ¿Qué diferencia encuentras entre la actitud de Charlie y la de los otros niños que entran con él en la fábrica?

2. Conocer a Charlie

- ¿Cómo es Charlie?
- ¿Cómo eres tú?
- ¿Te gustaría parecerte a Charlie? ¿En qué?
- ¿Por qué consideras que Charlie desea visitar la fábrica de chocolate?

3. Analizar a Willy Wonka

- ¿Cómo es el señor Willy Wonka?
- ¿Cómo es la relación de Willy con su padre?
- La disciplina que le impuso su padre a Willy cuando era pequeño ¿Qué ha supuesto para él? ¿Le ha servido para algo? Para ser más luchador, innovador y creativo. Ha deseado tanto probar un dulce y ser como los demás niños que ha sentido mucha más necesidad que otros, ha agudizado su ingenio y esto le ha hecho ser muy analítico.
- ¿Ello le ha aislado más de otros niños? ¿Se ha sentido sólo? Causa directa de la actitud que toma en su madurez, el comportamiento y la nula afectividad que muestra con los demás.
- ¿Por qué está condicionada su personalidad?, y ¿su actitud?
- ¿Cómo es la relación de Willy con los Oompa-Loompas?
- ¿En qué te gustaría parecerte a Willy Wonka?
- ¿Crees justa la utilización de ardillas en la fábrica de Willy? Señala en que se diferencia de la utilización de máquinas y la industrialización.

4. Plantear soluciones para mejorar

- ¿Crees que a Charlie le gustaría que el mundo fuera de otra manera?
- ¿Cómo sería el mundo ideal para ti? ¿Y para tu familia?
- ¿Te gusta el final de la película?
- Inventa un nuevo final para la historia de Charlie.

5. *Encauzar el talento hacia el emprendimiento*

- ¿Qué entiendes por emprendedor? ¿Te consideras una persona emprendedora? ¿Crees que eres creativo?
- ¿Consideras que alguno de tus hobbies o sueños pueden permitirte hacer negocios en el futuro? ¿Crear puestos de trabajo?
- ¿En qué querrías trabajar cuando seas mayor? ¿Qué te gustaría ser?
- ¿Qué empresa crearías tú?

Recursos y materiales necesarios para el visionado y debate del filme

Los recursos con los que debe contar el aula donde se tenga previsto realizar la actividad son:

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| ✓ Proyector en el aula o sala | ✓ Película |
| ✓ Pantalla de proyección | ✓ PowerPoint de apoyo al debate |
| ✓ Altavoces | |

4.2. Dramatización

La decisión de colaborar con una compañía profesional de actores en el desarrollo de la propuesta ha sido muy acertada y hemos podido comprobarlo en el transcurso de cada actividad en la que han participado (Figura nº 9).

El actor ha jugado un papel sorpresa fundamental para conseguir la emoción y entusiasmo de los alumnos

Su caracterización como Willy Wonka permite desarrollar una acción paralela y dirigida. Asimismo sirve de hilo conductor a lo largo de toda la propuesta, analizando con más énfasis determinados aspectos de la película y creando un clima distendido de armonía, cercanía y confianza en el que cada estudiante se puede sentir parte del filme en algunos momentos.

Objetivo de la caracterización de Willy Wonka

La participación de un actor profesional en la propuesta permite:

- Enfatizar la figura de un personaje de vital importancia desde un punto de vista emprendedor que, de no aparecer físicamente en el aula, podría ceder su protagonismo a favor del de los niños o los Oompa-Loompas.
- Trasladarles la idea de que la innovación y la constancia que caracterizan al especial chocolatero son las claves para luchar en un mercado tan competitivo como el actual.
- Destacar la importancia de que ser únicos, luchar por los sueños y sobresalir por las propias cualidades y habilidades son la fuente del éxito.
- Envolver a los alumnos en el mundo de la fantasía y la creatividad, no sólo en el visionado del filme, sino también a lo largo de la visita a la empresa y el taller. El actor les acompaña a lo largo de todo el día y les motiva, les hace sentir especiales y valiosos encargándoles el diseño de una nueva fábrica de dulces para aumentar su clientela.



Figura nº 9. El actor profesional caracterizado de Willy Wonka.

Protocolo de actuación

Las intervenciones del actor deben estar medidas y guionizadas con el fin de incidir en los aspectos que el docente considere más relevantes para trabajar en el aula. En el anexo 2.1. se puede encontrar un ejemplo de guión que redactamos para las distintas actuaciones que Willy Wonka interpreta tanto en el aula, como en la fábrica de dulces y en el vídeo de valoración de resultados de los distintos grupos de trabajo y cierre de la propuesta. Asimismo, en el cuadro nº 5 se justifican las razones de cada una de las intervenciones.

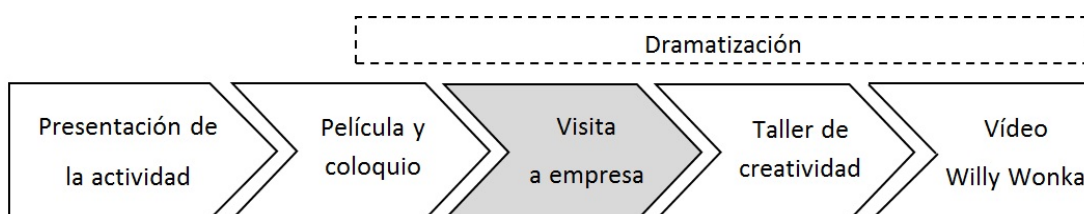


Figura nº 10. Willy proponiendo el reto a los alumnos poseedores del billete dorado.

Cuadro nº 5. Actuaciones de Willy Wonka en la jornada

Nº de Intervención	Momento	Justificación
1ª intervención	Visionado	Willy Wonka actúa de elemento sorpresa, estimula y motiva a los alumnos con sus genialidades, les anuncia lo que posteriormente va a suceder: van a visitar una fábrica de dulces de su ciudad.
2ª intervención	Visionado	Siguiendo el argumento del filme, Willy Wonka entrega a cada alumno un sobre cerrado a la espera de que, por azar, aparezcan los 5 billetes dorados premiados en el aula. Somete a los 5 estudiantes poseedores del billete a un reto (Figura nº 10): ¿Van sólo ellos a ver la fábrica o, jugándose su visita, intentan superar una prueba para conseguir que toda la clase participe? (Con ello se trabajan valores como la empatía, el compañerismo, la solidaridad, etc.)
3ª intervención	Almuerzo	Willy Wonka se despide de los alumnos, muestra su creatividad e ingenio con el almuerzo que ha inventado y fija su próximo encuentro en unos minutos a las puertas de la fábrica. Él no les acompaña en el autobús, ya que se desplazará mágicamente con su velocípedo.
4ª intervención	Fábrica	Da la bienvenida a la fábrica, les invita a encontrar las diferencias respecto a la fábrica que han visto en el filme y les anima a ser muy receptivos, aprender y disfrutar de la visita.
5ª intervención	Fábrica	Willy Wonka se interesa por la visita, muestra su ilusión por las ganas que han puesto los alumnos y anticipa que al día siguiente van a recibir noticias suyas.
6ª intervención	Mensaje grabado en vídeo	Valora los proyectos, les transmite la idea de que el trabajo en equipo que han realizado y las ganas que han mostrado han sido las claves para crear proyectos espectaculares. Todos son igual de valiosos y geniales, por lo que anima a los alumnos a seguir con ese espíritu emprendedor a lo largo de toda su vida.

4.3. Visita a la empresa



Diseño de la visita

La visita a una empresa de la región ha sido planificada con el fin de que los alumnos, una vez visto el mundo de fantasía empresarial que describe el filme “Charlie y la fábrica de chocolate”, puedan tomar tierra y de forma práctica conocer en primera persona cómo es una organización empresarial, qué factores intervienen en el proceso de fabricación de productos, quiénes participan en el mismo, cómo es su trabajo y actividades diarias, qué alcance y repercusión tiene la misma en su entorno más cercano.

Su imaginación se dispara y su conocimiento sobre la realidad empresarial aumenta considerablemente (Figura nº 11).



Figura nº 11. Alumna afortunada con el billete dorado de camino a la fábrica.

Objetivo de la visita

Los objetivos que se pretenden alcanzar con la visita a la empresa son:

- Conseguir la interrelación de los alumnos con su entorno más cercano, de forma que conozcan la realidad empresarial que les rodea de forma práctica.
- Promover el desarrollo de habilidades sociales e interpersonales, a través del trato con los trabajadores de la empresa, fomentando valores como el respeto, la educación, el saber estar, etc. y practicando la escucha activa.
- Desarrollar una actitud reflexiva gracias a la cual valoren el trabajo de sus progenitores, así como el esfuerzo que éstos realizan para sacar sus familias adelante y generar riqueza.
- Interiorizar las características de los productos, materias primas y procesos que integran su elaboración y el saber hacer de los trabajadores para producirlo, etc.
- Tomar conciencia del laborioso proceso industrial y la maquinaria precisa que está detrás de cada alimento que consumen.
- Conocer los laboratorios de control de calidad de los productos, los equipamientos, las pruebas que realizan y el proceso de experimentación y desarrollo de productos innovadores.
- Entender los diferentes roles y puestos de mando que existen en una organización. Aprender a diferenciar entre emprendedor, empresario, dueño de una fábrica, encargado de una sección, etc.
- Promover la participación activa de los estudiantes manipulando alimentos. Los alumnos, siendo el centro de su propio aprendizaje, perciben su desconocimiento y muestran su interés por aprender.

Característica de la empresa a visitar

Con objeto de aprovechar al máximo las posibilidades formativas que una empresa del sector alimentario ofrece al público en una actividad como la descrita, el equipo de trabajo de “Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores” ha considerado conveniente que las empresas elegidas para desarrollar la actividad deben tener preferiblemente los siguientes atributos:

1. Empresa de elaboración de dulces y/o chocolate

Para que los alumnos trasladen de manera instantánea los conceptos analizados en la película a la vida real, es conveniente que la fábrica del sector de la alimentación elegida elabore productos cuya base en la producción sea el chocolate o los dulces en términos generales.

En las distintas experiencias piloto que realizó el equipo de FutUReemprende con los colegios de Educación Primaria de La Rioja, las empresas que visitaron fueron “Arluy” (fábrica de galletas) y “Dulces El avión” (fábrica de caramelos), ambas con un proceso de fabricación del producto en el que el chocolate y el azúcar eran claves (Figura nº 12).



Figura nº 12. Niños participando en la fábrica en la elección de personajes para la imagen externa del *packaging* de productos.

2. Empresa cuyas instalaciones estén adaptadas al desarrollo de visitas guiadas

Es conveniente que la empresa elegida para realizar la visita cuente con unas instalaciones adaptadas a la realización de este tipo de actividad; tanto por cuestiones de seguridad para los alumnos como de higiene para la propia empresa (Figura nº 13).



Figura nº 13. Alumnos siguiendo con atención explicaciones en el laboratorio.

Lo habitual es que las empresas tengan un protocolo de actuación que marque las pautas a seguir a lo largo del transcurso de la visita.

En las dos empresas que visitamos en La Rioja, los trajes para asegurar la higiene de los productos fueron repartidos, a cada uno de los participantes, antes del comienzo de la visita. En uno de los casos, el interior de la fábrica contaba con un pasillo de visitas directamente marcado con líneas amarillas pintadas en el suelo dentro de las cuales se debía caminar para realizar la visita adecuadamente. Esto permitió cumplir a la perfección el protocolo de actuación en el interior de la fábrica, evitando así molestar a los trabajadores que en ese momento se encontraban realizando sus labores diarias y poner en peligro a los niños.

3. **Empresa que ofrezca la posibilidad de realizar un taller de cata, manipular o fabricar un producto**

La posibilidad de manipular los alimentos o realizar un taller de cata tras visitar las instalaciones de la empresa es crucial para que los alumnos completen su experiencia en la fábrica (Figura nº 14).



Figura nº 14. Alumnos en el taller de cata de Arluy.

La fábrica de galletas Arluy permitió realizar un taller de cata dirigido por su propio personal gracias al cual los alumnos conocieron, con los cinco sentidos, cada uno de los atributos que hace, a una galleta, tan sabrosa, crujiente y deseada. También pudieron expresar sus gustos y preferencias, en una cata de consumo, por el *packaging* y las licencias de imagen que cubren los envases con sus personajes de dibujos animados favoritos.

4. **Empresa que actúe a nivel internacional**

Si la empresa que visita el grupo de estudiantes tiene operaciones con el mercado exterior, los alumnos pueden tomar conciencia de la trascendencia que adquieren los productos que están conociendo. Amplían su conocimiento y abren su mente a las posibilidades que ofrece la colaboración y el intercambio entre países en un mundo globalizado.

Nuestra experiencia nos permitió observar cómo, en el caso de galletas Arluy, los alumnos se quedaban perplejos al descubrir en el almacén que esas galletas que se fabricaban en La Rioja, llegaban hasta los rincones más recónditos de Japón, India, China o EEUU. La curiosidad mostrada hacia los distintos intercambios, las técnicas de venta, la traducción del envoltorio del producto al idioma local, la importancia de que el personal domine lenguas extranjeras, etc., amplió y enriqueció en gran medida, de forma casi inconsciente, el conocimiento de los alumnos.

Protocolo de actuación

Para que la visita planificada se desarrolle con total normalidad, los alumnos deben ir acompañados por su profesor de forma que éste sea quién controle el correcto funcionamiento de la misma y ayude al encargado de la fábrica a desarrollar la actividad adecuadamente. Además, la

presencia del docente le permite incidir en determinados aspectos trabajados previamente en el aula o bien tomar ideas para desarrollarlos a posteriori.

El protocolo de actuación de manera general será el siguiente:

1. El docente acompaña a los alumnos a la fábrica de dulces en el autobús.
2. Willy Wonka, junto al encargado de guiar la visita en la empresa seleccionada, recibe a los alumnos a las puertas de la fábrica, presenta la actividad a realizar y da unas pautas de conducta que los alumnos deben cumplir para el correcto desarrollo de la actividad (Figura nº 15).
3. Todos los participantes de la visita, si así lo requieren los responsables de la fábrica, se vestirán con el atuendo oportuno para cumplir con las normas de higiene y su protocolo de seguridad alimentaria.
4. El docente acompaña a los alumnos por el interior de las instalaciones, controlando que ninguno de ellos ponga en peligro el correcto desarrollo de la visita y respete el protocolo de seguridad.
5. Si existiera taller de cata, o actividad de manipulación y fabricación de producto, el docente deberá supervisar el desarrollo de la misma.
6. Al finalizar la visita, Willy Wonka se despide de los alumnos y les comunica que pronto recibirán noticias suyas.
7. Todo el grupo despide a Willy Wonka tras tomar unas fotos de recuerdo, sube al autobús y se desplaza nuevamente al colegio. En el caso de que no se haya finalizado el visionado de la película se continuará tras la visita.



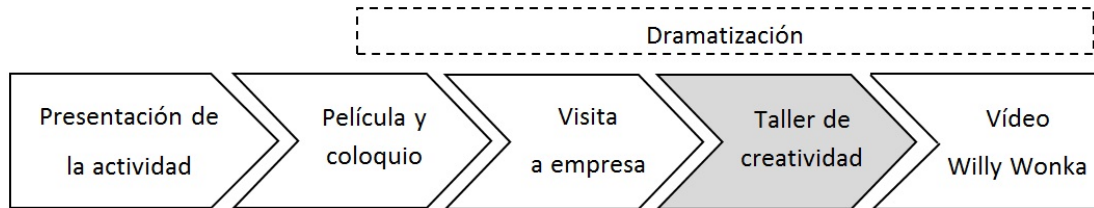
Figura nº 15. Recepción de Willy en la fábrica.

Recursos y materiales necesarios

Los recursos necesarios para llevar a cabo la visita a la empresa elegida son:

- ✓ Autobús
- ✓ Música de la película
- ✓ Permiso de salida de los padres

4.4. Taller de creatividad



Diseño del Taller: Diseña tu fábrica (Día 2)

El taller *Diseña tu fábrica* pretende poner a prueba a los niños escolares de 9 años en sus capacidades emprendedoras (creativas, innovadoras, organizativas y de desempeño) para conseguir un reto de forma cooperativa. Mediante el trabajo en equipo, donde la suma de esfuerzos basados en la idoneidad del perfil de cada sujeto es fundamental, se obtendrá partiendo de las mismas vivencias, actividades y recursos, resultados diferentes gracias a sus talentos y habilidades en la creación de proyectos distintivos y originales dentro del grupo-clase. En esta actividad todos los alumnos dan rienda suelta a su imaginación y creatividad detectando oportunidades de negocio, planteando ideas, propuestas de productos y dando solución a problemas o necesidades que hayan identificado (Figura nº 16).



Figura nº 16. Indicaciones de la profesora para comenzar el taller de creatividad.

El taller diseñado por los miembros del equipo, ha sido planificado para ser desarrollado en la segunda sesión ya que consideramos que es el momento oportuno, debido a que en el día anterior se ha ilusionado y motivado a los alumnos a lo largo de todas las actividades planteadas. Siguiendo el orden lógico de todo proceso creativo, es el momento de que materialicen ese espíritu pro-activo en una acción concreta, de que transfieran lo aprendido en el aula y en la visita a la empresa a su vida real, reconociendo los ámbitos en los que uno puede demostrar su capacidad emprendedora.

Como su nombre indica, el taller consiste en el diseño y construcción de una fábrica y el producto que en ella se va a fabricar, partiendo de las experiencias y conocimientos adquiridos en la sesión anterior y utilizando la película visionada como ambientación y centro de interés (Figura nº 17).



Figura nº 17. Desarrollando resultados en el taller de creatividad.

Para ello, se les dice que Willy Wonka ha tomado la decisión de crear una nueva fábrica para hacer crecer su negocio y llegar con nuevos productos a un mayor número de clientes. En este caso, el alocado emprendedor quiere crear una fábrica de dulces o caramelos destinados a los jóvenes riojanos, pero sus ideas se han agotado y necesita la ayuda de los niños para diseñar una fábrica original y funcional, así como un producto novedoso y muy apetecible.

En la última media hora, los representantes de cada grupo-empresa deben exponer su producto al resto de la clase, argumentando la oportunidad de negocio detectada, la necesidad que cubre el mismo y el proceso de toma de decisiones y fabricación llevado a cabo para conseguirlo. Asimismo, deben ser capaces de aceptar y valorar las críticas constructivas que el resto del aula les sugiera para mejorar su fábrica y producto, trasladándoles la idea de que la innovación continua y la adaptación a las necesidades cambiantes son las claves para el éxito de una organización.

Objetivos del taller

El objetivo principal que persigue este taller es la movilización de algunas competencias propias del emprendimiento como son el trabajo en equipo, el liderazgo, la toma de decisiones, la resolución de problemas, la creatividad o la capacidad de innovar, trabajando las nociones empresariales aprendidas e interiorizando las vivencias reales experimentadas en la fábrica visitada (Arluy y Dulces El Avión)

Por tanto, a partir del objetivo general concretamos los siguientes objetivos:

- Desarrollar habilidades interpersonales y sociales como la organización, planificación, asunción de riesgos, división de tareas, etc.
- Impulsar una actitud reflexiva y crítica sobre la viabilidad y sostenibilidad de su entorno más cercano, de los productos desarrollados por las empresas y por el resto de sus compañeros en el taller.
- Promover la participación activa del conjunto del alumnado: dando ideas, sugiriendo soluciones para la mejora, colaborando en equipo, etc.
- Asumir responsabilidades individuales y reflexionar sobre la necesidad de coordinar el trabajo colaborativo para alcanzar una meta común.
- Ser capaces de adoptar decisiones individuales y establecer decisiones consensuadas.
- Fomentar la creatividad en los jóvenes, ofreciéndoles la posibilidad de materializar sus sueños e inquietudes y exponer sus puntos de vista.
- Comunicar y defender en público sus ideas.

Organización del taller

Para que los alumnos creen sus proyectos se dividen en cinco grupos heterogéneos de 5 miembros cada uno, coincidiendo con los 5 roles que deben asumir cada uno de los alumnos que los conforman: un director de proyecto, un responsable de material e infraestructuras, un responsable de diseño y arquitectura, un responsable de producto y un responsable comercial.

La función de cada rol de trabajo es la siguiente:

1. **Director o coordinador general:** informa de las directrices, dirige el proyecto en función del pliego de condiciones del encargo y coordina las funciones del resto de compañeros (Anexo nº 3.1.).
2. **Responsable de diseño y arquitectura:** diseña el proyecto arquitectónico de la fábrica a través de un esbozo y dirige la construcción.
3. **Responsable de material e infraestructuras:** ordena, clasifica y aporta las piezas necesarias para la construcción de la fábrica con sus compañeros.
4. **Responsable de producto:** decide y diseña el producto estrella de la fábrica de caramelos (tipo, forma, sabor, colores, etc.), así como el eslogan que publicitará el producto.
5. **Responsable comercial:** elabora la presentación de promoción, exponiendo las características de la fábrica y su producto principal (en relación a diseño, materiales, servicios, productos, competidores, rasgos diferenciadores, etc.).

Cada alumno debe asumir la responsabilidad de su rol, pero todos deben trabajar en equipo de forma coordinada y cooperar en la construcción de la fábrica y el producto (Figura nº 18).



Figura nº 18. Alumnos manos a la obra en el taller de creatividad.

Los grupos de trabajo del taller de creatividad se constituyen por la elección nominal de los compañeros por parte del líder o director de equipo (niño que ha conseguido gracias al azar el billete dorado de Willy Wonka), se les exige únicamente que el equipo sea mixto (incluya proporcionalmente ambos sexos) y que tengan en cuenta que su elección deberá estar basada fundamentalmente pensando en las cualidades que tienen sus compañeros para desempeñar adecuadamente los roles.

Cuando los alumnos se han distribuido en grupos se les entrega el pliego de condiciones que Willy Wonka les ha enviado para que elaboren su proyecto. En él constan los siguientes criterios:

1. La fábrica y el producto deben ser originales e innovadores.
2. Debe ser una fábrica funcional.
3. Sus productos tienen que ser viables y reales en términos de producción.

Protocolo de actuación

El protocolo de actuación del taller será el siguiente:

1. El profesor presentará el taller y serán los alumnos a los que les ha tocado el billete dorado, los que elijan a los 4 compañeros que formarán su grupo de trabajo. El alumno que ha elegido asumirá la función de director del grupo siendo los mismos estudiantes quienes asignen, posteriormente, los roles restantes dentro de cada “empresa”.
2. Una vez estén delimitados los grupos, los alumnos se instalarán en las diferentes mesas en las que se ha organizado previamente la clase para desarrollar el taller. Sobre cada una de estas habrá un atractivo pliego de condiciones, con las indicaciones e instrucciones de petición de fábrica de Willy Wonka y un lote de materiales para trabajar (ver resumen de recursos y materiales necesarios).
3. Antes de comenzar el trabajo los alumnos, conociendo los roles existentes en el juego, decidirán cuál asume cada uno en función de sus aptitudes y debiendo consensuarlo en grupo. Ellos serán los que se decantarán de manera individual por aquellos cargos que más se asemejen a la concepción de su personalidad, en función de las aptitudes y actitudes que consideren tener ellos para encajar con cada puesto de trabajo.
4. El taller se iniciará a partir de una puesta en marcha del cronómetro, dando un plazo de tiempo de 45 minutos para terminar el proyecto y comenzar la presentación y defensa del mismo.
5. Mientras los grupos se encuentran trabajando, el profesor circulará por las mesas, ayudando a los alumnos a que reflexionen sobre algunas cuestiones que les permitirán avanzar en el desarrollo del proyecto:
 - ¿Con qué forma va a ser diseñada la fábrica y por qué?
 - ¿Qué tipo de productos van a fabricar?
 - ¿Cómo se llamará la fábrica y el producto?
 - ¿Qué características estéticas y cualidades tendrá?
 - ¿De qué colores será?
 - ¿Qué servicios complementarios habrá?
 - ¿Qué tienen de original sus productos para que los compren?
 - ¿A qué precio los venderán?
 - ¿Quiénes serán sus competidores?
 - ¿Por qué piensan que van a lograr vender más que otros grupos?
 - ¿Qué característica destacarías de tu proyecto para convencer a Willy Wonka de que lo compre?
6. Finalizado el tiempo de elaboración de las fábricas y productos cada equipo presentará su proyecto al resto de compañeros. El equipo que presente su creación se situará en torno a la fábrica, facilitando la visión del resto de grupos. El responsable comercial hará una exposición para presentar su proyecto al resto de la clase (2-3 minutos por grupo).
7. El resto de alumnos presentes podrán preguntar y cuestionar cuantas razones les parezcan oportunas para que el equipo del proyecto, responda y defienda con argumentos su fábrica.
8. Se fotografarán los proyectos de cada grupo y se les explicará a los alumnos que su trabajo se enviará a Willy Wonka para que dicte su resolución.
9. Una vez terminado el taller, cada uno de los grupos desmontará su fábrica, devolviendo todas las piezas a su bolsa.
10. Los alumnos cumplimentarán una encuesta que pasará el profesor para valorar el posible cambio de actitud hacia el emprendimiento y el ámbito económico tras la realización de la actividad (Anexo 1.2)

Directrices para el profesor (Cuadro nº 6)

Cuadro nº 6. Esquema de trabajo del Taller de creatividad “Diseña tu fábrica y tu producto”(Duración estimada: 1h. 30’)

Hora lectiva	Minutos dedicados	Actividad	Principales prácticas y actuaciones
12.30-12:35h.	5’	Presentación	Recordatorio de lo visto y vivido el día anterior y presentación del taller que va a ocupar la actividad de los próximos 90 minutos.
12:35-12:50h.	15’	Creación de grupos y <i>Brainstorming</i>	Los alumnos son divididos por grupos . Cada grupo debe desarrollar una fábrica y decidir el tipo de producto que va a fabricar. El profesorado puede guiar este proceso atendiendo a los grupos y preguntándoles cuestiones como las apuntadas anteriormente.
12:50-13:35h.	45’	Creación del edificio y decisión del tipo de producto a fabricar	Cada grupo debe, con los materiales facilitados, crear la estructura de su fábrica para exponer a sus compañeros y diseño del producto estrella. Los alumnos deben asignar tareas (roles), asumir responsabilidades, trabajar colaborativamente, buscar soluciones ante problemas imprevistos (con los propios miembros del equipo o los surgidos como consecuencia del proceso productivo) y trazar y ensayar las explicaciones que van a comunicar.
13:35-14:00h.	25’	Presentación de productos y Encuesta	Exposición de la fábrica diseñada por el responsable comercial de cada grupo-empresa y de su eslogan. Feedback y sugerencias del resto de alumnos de cómo podrían mejorarlo (nociones de mejora continua e innovación necesaria para cubrir las necesidades cambiantes). Encuesta expost. Evaluación del grado de Satisfacción de la actividad.

1. División del trabajo

Deje que cada equipo se organice autónomamente de la forma que considere más adecuada, aunque póngase a su disposición en caso de que requieran su colaboración o consejo.

Recuerde a los grupos que el director es el responsable y dinamizador del equipo, debiendo organizar el trabajo de su grupo, pero nunca actuando con autoridad sino buscando un consenso.

Recalque la importancia de trabajar en equipo.

Haga que cada uno de los grupos trabaje alrededor de una única mesa.

2. Asignación de recursos

Sitúe todos los materiales disponibles en el centro de la mesa habilitada para trabajar cada grupo y deje que sean los alumnos los que lo organicen. Esté alerta por si necesitan ayuda.

3. *Papel del profesor durante la elaboración del proyecto*

Ayude a los grupos a definir y estructurar su proyecto sólo en caso de que le pidan consejo. Actúe como facilitador, provocando que sean los alumnos los que generen sus propias ideas. No imponga su propio gusto o criterio, deje que desplieguen toda su imaginación.

Ofrezca a los alumnos nociones y pequeñas orientaciones, como ejemplos publicitarios que conocen, para que elaboren el eslogan.

4. *Presentación de los proyectos*

Anime a los alumnos para que preparen una presentación amena y ágil, en la que no lean el discurso elaborado. Asegúrese de que las cuestiones que los alumnos pregunten, posteriormente a la defensa de cada proyecto, sean constructivas y no en tono de crítica negativa.

Recursos y materiales necesarios

A continuación se propone una lista de materiales que pueden ser utilizados para elaborar la fábrica y el prototipo del producto requeridos en el taller. Intente conseguir la mayor variedad de los mismos para ofrecer a los alumnos múltiples recursos con los que trabajar y brindarles la posibilidad de realizar originales creaciones.

- | | |
|------------------------------|---------------------------------|
| ✓ Folios | ✓ Plastilina |
| ✓ Bolígrafos | ✓ Ceras de colores |
| ✓ Cartulinas de colores | ✓ Fichas de Lego para construir |
| ✓ Rotuladores | ✓ Serpentinillas y globos |
| ✓ Tijeras | ✓ Caramelos |
| ✓ Pegamento y cinta adhesiva | ✓ Telas de colores |
| ✓ Vasos de papel | ✓ Servilletas de papel |
| ✓ Botellas de agua | ✓ Cajas de zapatos recicladas |

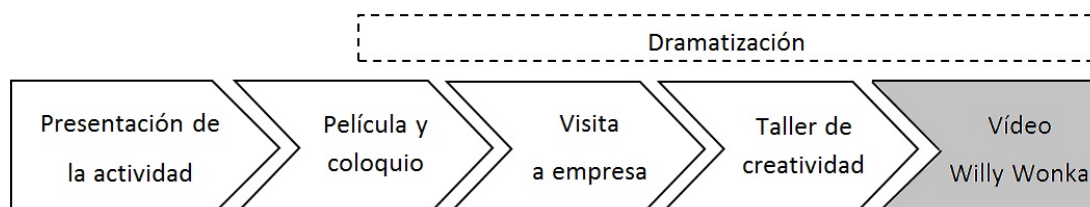
Para el desarrollo del taller se entrega la misma cantidad de elementos a cada uno de los grupos de trabajo. Además, se deja que los alumnos traigan de casa un máximo de 5 materiales reciclados (en ningún caso podrán ser comprados para el taller).

4.5. Material del proyecto entregado a las familias

Tras finalizar las actividades que componen el proyecto “Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores” el equipo de trabajo considera oportuno entregar a los padres una carpeta del proyecto compuesta por un cuestionario para su cumplimentación de forma opcional (ver Anexo 1.3) y una guía informativa que explica en qué ha consistido la actividad realizada por sus hijos (ver Anexo 4.1). La inclusión de la encuesta en el material entregado busca conocer mejor la percepción de los padres y el ambiente familiar existente en el hogar. La guía informativa sugiere a su vez algunas recomendaciones para seguir trabajando en familia la adquisición de competencias.

Asimismo, a cada alumno se le entrega un collage de recuerdo de la actividad como se muestra en el Anexo 4.2.

5. VÍDEO DE VALORACIÓN FINAL DE WILLY WONKA



El principal objetivo que persigue la visualización del vídeo de despedida de Willy Wonka es el de cerrar de manera lógica, de la mano de uno de los protagonistas de todas las actividades, el diseño de la propuesta “Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores” (ver Anexo 2.2). De esta forma, gracias al documento audiovisual, que sigue envolviendo al alumnado en un ambiente fantástico, se pretende:

- Conseguir que cada alumno se sienta valioso y especial, que vea recompensado el esfuerzo y las ganas con las que realizó el taller de creatividad.
- Transmitir a los estudiantes la idea de que el trabajo en equipo, cooperando y colaborando con el resto de sus compañeros, es una herramienta clave para enriquecerse personalmente y conseguir el éxito en las metas que se propongan.
- Premiar y recompensar el trabajo realizado en la sesión anterior.
- Remarcar los valores, actitudes y habilidades trabajadas a lo largo de toda la propuesta, tales como la creatividad, la innovación, el esfuerzo, la constancia, el trabajo en equipo, la actitud crítica, la toma de decisiones, el liderazgo, etc.

6. PROPUESTA DE EVALUACIÓN

Para evaluar el progreso de los alumnos, la consecución de los objetivos y la movilización de las competencias emprendedoras, se sugiere:

1. Complimentación de encuesta previa al desarrollo de la propuesta.
2. Participación activa en los coloquios y debates durante el visionado de la película.
3. Aplicación de los conocimientos previos y los adquiridos en la visita a empresa en la ejecución de los diseños del taller.
4. Observación en el taller del logro de las siguientes capacidades:
 - 4.1. Individuales: creatividad, imaginación, responsabilidad, sentido crítico, flexibilidad de pensamiento, identificación de oportunidades y comunicación.
 - 4.2. Sociales: cooperación, trabajo en equipo, respeto a los demás, diálogo y negociación, asertividad, liderazgo y asunción de riesgos, todas ellas propias de esta competencia.

7. MODELO CANVAS: JÓVENES INNOVADORES, FUTUROS EMPRENDEDORES

El modelo Canvas es una herramienta principalmente utilizada para comprender íntegramente de forma sintética y comunicar las estrategias empresariales que definen el modelo de negocio de las organizaciones. Este formato permite visualizar el modelo de negocio en una sola “hoja” según nueve campos que ofrecen una visión global de la idea, mostrando claramente las interconexiones entre los diferentes elementos que lo componen.

En su aspecto fundamental se trata de un instrumento que permite detectar sistemáticamente la coherencia y claves de los elementos que generan valor al negocio o idea. En el caso de “Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores”, se ha considerado conveniente realizar un modelo de este tipo al permitir entender en un solo golpe de vista la propuesta del proyecto educativo en su totalidad (Figura nº 19).







<p>Asociados claves </p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cámara de Comercio e Industria de La Rioja ✓ UR ✓ CEIP Doctor Castroviejo ✓ CEIP Vana ✓ CPC Rey Pastor ✓ Anuy ✓ Dulces El Avión ✓ Sapo Producciones 	<p>Actividades claves </p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Visionado de "Charlie y la fábrica de chocolate" ✓ Coloquios y debates ✓ Visita a empresa de dulces riojana ✓ Taller de creatividad 	<p>Propuesta de valor </p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Educación emprendedora en edades tempranas ✓ Aprendizaje experiencial apoyado con audiovisual, conocimiento del medio y acción 	<p>Relación con el cliente </p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Motivadora por la generación de emociones dirigidas ✓ Afectividad positiva 	<p>Segmentos de clientes </p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Alumnos de 3º de Primaria de los colegios de la Comunidad Autónoma de La Rioja
<p>Estructura de costes</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Transporte ✓ Contatación de actor profesional ✓ Materiales para el taller de creatividad ✓ Documentación y carpeta de la Cátedra de Emprendedores y del proyecto FutuRempiende para los padres 		<p>Flujos de ingresos </p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guía de innovación educativa emprendedora ✓ Resultados investigadores, experiencias y saber hacer ✓ Repercusión en medios de comunicación ✓ Interés mostrado por el sistema educativo y las familias 		

Figura nº 19. Modelo Canvas del proyecto.

8. RESULTADOS PROPIOS DE LA EXPERIENCIA PILOTO

En la planificación del proyecto piloto se consideró conveniente pasar una encuesta a los estudiantes antes de comenzar la actividad con objeto de identificar las características de los alumnos, actitudes, cualidades y percepción del ámbito económico (Anexo 1.1). También se realizó un cuestionario a posteriori para medir posibles cambios tras su participación en la propuesta (Anexo 1.2). Asimismo, se pidió al finalizar la actividad tanto a padres como a profesores que cumplimentasen sendas encuestas mostradas en el Anexo 1.3 y 1.4, con objeto de comparar las respuestas de los alumnos con la percepción de ambos colectivos de forma que se enriqueciera y completara la investigación.

La participación en el programa de los alumnos y profesores ha sido excelente, y el porcentaje de respuestas en la cumplimentación de las encuestas ha sido del 100%. Los padres también han colaborado mayoritariamente. Así, 174 cumplimentaron el cuestionario remitido al efecto (98,8% del total de la población).

Los resultados que el equipo de trabajo ha considerado más representativos se muestran a continuación.

1. Ante la pregunta **¿Cómo aprendes mejor?** (en la que podían marcar como máximo 3 estilos de aprendizaje), los 3 colectivos han proporcionado su opinión (Figura nº 20).

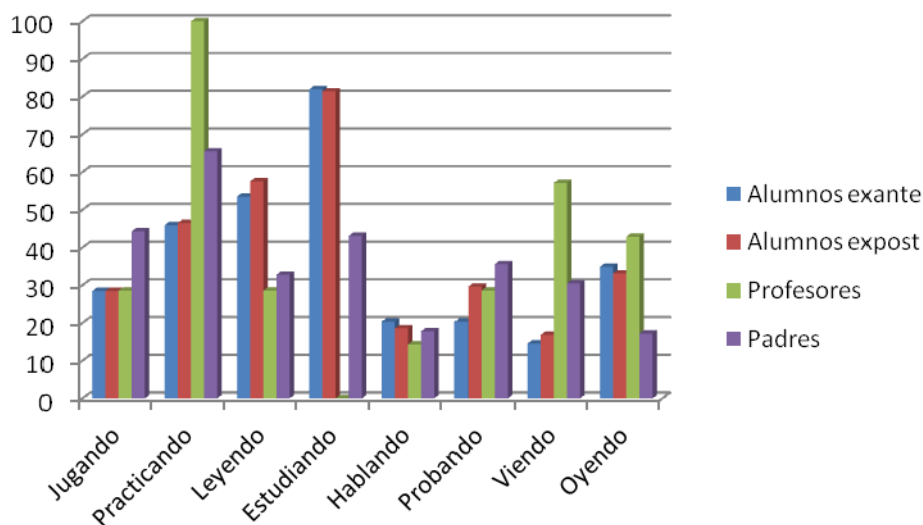


Figura nº 20. Gráfico comparativo de percepción de los estilos de aprendizaje.

La Figura anterior muestra una clara diferencia respecto a la percepción del estilo de aprendizaje más efectivo considerado por padres y profesores frente a los alumnos. Éstos destacan mayoritariamente las opciones “estudiando” y “leyendo” como las más eficaces en su proceso de aprendizaje. Sin embargo, los padres consideran que aprenden “practicando” y “jugando”; y sus profesores “practicando” y “viendo”. Resulta llamativo observar como los padres han puntuado la opción “estudiando” con la mitad del porcentaje de sus hijos y los profesores no le han otorgado ninguna puntuación.

2. A la pregunta **¿Te gustaría ser empresario?**, la Figura nº 21 refleja la respuesta de alumnos en la encuesta ex ante y ex post, así como la de su padres.

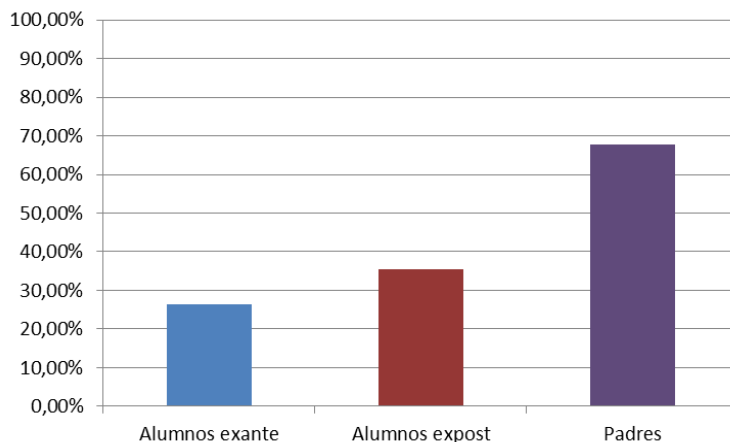


Figura nº 21. Gráfico comparativo de predisposición a emprender de alumnos y padres.

La Figura nº 21 muestra el aumento significativo de la predisposición de los alumnos por emprender después de realizar el programa de educación emprendedora desarrollado. Así, aumentó en más de un 20% el deseo de emprender y ser empresario.

El 90,8% de padres contestaron afirmativamente mostrando su deseo de que sus hijos fueran emprendedores en el futuro. No obstante, sólo un 67,8% afirmó que les gustaría que sus hijos fueran empresarios. Esto confirma la percepción negativa que en España tiene el término “empresario” frente a la aceptación de la que goza el “emprendedor” (actualmente su uso por parte de medios de comunicación y políticos está a la orden del día).

Ya que la iniciativa es una propuesta de educación en la que se busca conseguir un aprendizaje autónomo de los estudiantes gracias a la interiorización de conocimientos adquiridos de sus propias experiencias personales, el equipo de trabajo no quiso influir directamente en el aprendizaje de los alumnos. Por esta razón se decidió no presentar conceptos como “emprendedor, emprendimiento o empresario” al iniciar la propuesta, ni explicarlos tal y como nosotros los concebimos, sino que se prefirió dejar que cada alumno interiorizara y desarrollara su propia concepción de los términos. Tras la participación en la actividad, cuestionamos a los estudiantes acerca de ello y éstos fueron capaces de definir a un “emprendedor” como “alguien que tiene ideas y hace proyectos nuevos”.

3. Con la pregunta **¿Te da miedo no hacer las cosas bien?**, el equipo de trabajo pretendía comprobar la actitud hacia el riesgo de los alumnos y su miedo al fracaso. Se pudo comprobar cómo tras la participación en el proyecto el porcentaje de respuestas afirmativas disminuyó (pasando del 30,8% al 26,7% la contestación de aquellos alumnos que mostraban su miedo a emprender nuevas acciones y fracasar).
4. A las preguntas **¿Cuál es tu personaje favorito y por qué?** y **¿cuál es el personaje que menos te ha gustado y por qué?**, los alumnos respondieron de manera general considerando los valores y las actitudes personales de cada personaje sobre el cual reflexionaban. Así, Charlie (44,8%) y Willy Wonka (43%) fueron los claros vencedores en la pregunta que medía el nivel de aceptación de los personajes. Los motivos que dieron, en el caso de Charlie, están relacionados con su bondad, madurez, honestidad, empatía, esfuerzo, educación, etc. y en el caso de Willy, por el protagonismo que había adquirido en nuestro proyecto con la presencia real del actor que lo caracterizó, además de otras razones vinculadas con su creatividad, ganas de innovar, constancia en su trabajo, simpatía y espontaneidad, entre otras.

No obstante, el aspecto físico jugó un importante papel a la hora de puntuar negativamente a los personajes del filme. A este respecto, Augustus, con un 48,8% de los votos, fue el niño peor valorado. Las razones respondían básicamente a la corpulencia del joven alemán y su caracterización en el filme, como un niño egoísta, avaricioso y con una gula desmesurada. Asimismo y en contraposición a los argumentos con los que el alumnado rechaza a Augustus, Violet se confirma como la niña preferida entre el público femenino por su belleza, cuerpo escultural y su estética en el vestir, a pesar de ser uno de los personajes más desvergonzados, consentidos, competitivos y maleducados de toda la película.

5. Por último, nos gustaría señalar la gran aceptación que la propuesta ha tenido dentro de los tres colectivos, los cuales apoyaron con porcentajes superiores al 90% la implantación de la misma en más colegios de su región y sugirieron multitud de actividades para continuar con el desarrollo de líneas de trabajo de este tipo (ver Cuadro nº 9). Las razones fundamentales que argumentan es que programas educativos de esta naturaleza promueven la autonomía de los alumnos, fomentan su creatividad y el desarrollo de capacidades y habilidades interpersonales valiosas para su crecimiento personal y profesional.

9. OTRAS ACTIVIDADES SUGERIDAS QUE COMPLEMENTAN LA PROPUESTA

Tras llevar a cabo la propuesta en tres centros de estudios de la capital riojana, recibir muestras de agradecimiento y apoyo para continuar desarrollando contenidos en esta línea, tanto por profesores, como padres y alumnos, el equipo FutURemprende propone a continuación una serie de actividades adicionales para desarrollar en las diferentes asignaturas a lo largo del curso.

Consideramos que actividades de este tipo promueven la participación activa de los alumnos, estimulan su creatividad y apoyan una serie de valores, actitudes y habilidades emprendedoras que sólo se consigue lograr desvinculando las mismas de la rutina diaria en el aula. Por ello, las propuestas que a continuación sugerimos han sido diseñadas para ser llevadas a cabo en una sola sesión, dejando a juicio de cada profesor la posibilidad de alargar las mismas en función de su tiempo, interés y de la respuesta de los estudiantes.

Lenguaje

1. Inicio-Nudo-Desenlace

Tras realizar una revisión de los contenidos obligatorios que se imparten en la asignatura de Lenguaje de 3º de Primaria, se ha considerado la posibilidad de trabajar con el esquema “inicio-nudo-desenlace” en relación al filme.

Los alumnos deben distinguir las diferentes partes que componen la película en función del esquema anterior, redactándolo en un cuaderno que posteriormente entregarán a la profesora. Asimismo, se pueden identificar a los distintos personajes y sus características más representativas, las expresiones que utilizan, etc.

2. Lectura del libro de Roald Dahl

Con objeto de fomentar la lectura, se propone que los alumnos lean en clase, en voz alta por turnos semanalmente, fragmentos del libro “Charlie y la fábrica de chocolate” de forma que trabajen las habilidades lingüísticas y expresivas en el aula. El libro puede ser leído en su totalidad, si el docente decide dejar un espacio de tiempo semanal para leerlo y debatirlo (30 minutos por sesión), o bien completar un capítulo por sesión. De esta forma los alumnos no sólo conocerán la historia a través del audiovisual, sino que llegarán a descubrirla e imaginar con la historia original escrita por Dahl en su obra. De esta actividad pueden ser entregados periódicamente resúmenes o cualquier otro *feedback* que el docente considere oportuno.

Como hemos señalado con anterioridad sugerimos que, si se decide realizar la lectura del libro, ésta sea con anterioridad a replicar este proyecto o visualizar el filme con los niños por los motivos que se indicó en el apartado 4.1, p. 30, de la guía.

3. Similitudes y diferencias entre el libro y el filme

Asimismo se propone, tras la lectura del libro, la realización de una actividad estrechamente relacionada con la expresión artística. Ésta consiste en realizar una búsqueda de diferencias entre el cuento de Roald Dahl de “Charlie y la fábrica de chocolate” y la película de Tim Burton. A continuación se incluye el Cuadro nº 7 a modo de ejemplo:

Cuadro nº 7. Diferencias entre la obra literaria y la película.

Difer.	Cuento de Roald Dahl	Película de Tim Burton
1	Presentación de la familia Bucket como si fuera una obra de teatro	Prólogo de la película, presentación de la fábrica y de la historia, con una voz en off
2	Aspecto físico de los personajes: delgadez extrema de Charlie y toda la familia	Visión romántica y fabulada de la pobreza, con aire muy digno y un tanto chic revival
3	Descripción e ilustraciones de la casa de Charlie	Casa impregnada de la estética propia del director (cuento imaginario)
4	Retrato crudo del hambre	Pobreza, pero no extrema
5	El palacio de chocolate del Príncipe Pondicherry se derrumba lentamente	Se derrumba rápidamente y de forma cinematográfica como un cataclismo
6	Aspecto físico de Willy Wonka –WW– (barba puntiaguda, vestuario y bastón delgado de madera)	Sin barba, con vestuario muy colorido, particular y extravagante. Parece una estrella de cine decadente. Con bastón multicolor cercano a estética circense
7	Misterio de los trabajadores de la fábrica	No tratado hasta que avanza mucho la película, no es el elemento que intriga sino que se expone con naturalidad como encontró a los Oompa-Loompas
8	Los padres de Charlie y sus abuelos no aceptan compartir su chocolatina de cumpleaños	Sí que aceptan compartir la chocolatina, incluyéndolo como un valor a favor de Charlie, que define su personalidad
9	Campaña comercial de Willy Wonka	Escena de cuelgue de carteles con motos rojas en la ciudad de la campaña de WW
10	Niños que encuentran el billete dorado no indica sus nacionalidades	Marca la nacionalidad de los niños afortunados, excepto de Charlie
11	Violet Beauregarde masca chicle y hace guarradas con él (bromas pesadas a sus vecinos)	Además de mascar chicle, Violet es muy deportiva y competitiva. Físicamente responde a una pequeña Barbie.
12	Mike Tevé está obsesionado con la TV y las series, así como con las pistolas	Mike es un genio y está obsesionado con los videojuegos violentos
13	El padre de Charlie se queda sin trabajo, porque quiebra la fábrica de pasta de dientes	El padre de Charlie pierde su trabajo por la industrialización (mecanización de las actividades en su empresa)
14	Hambre extrema de toda la familia, Charlie reduce sus actividades físicas	No profundiza en el hambre de toda la familia
14	Charlie con la moneda que se encuentra compra 2 chocolatinas	Charlie encuentra un billete y compra una sola chocolatina

Difer.	Cuento de Roald Dahl	Película de Tim Burton
15	Simpatía de Willy Wonka al dar la bienvenida a los niños afortunados e interés por conocer sus nombres	Número circense para que aparezca WW, quema de marionetas, bienvenida fría y distante
16	Todos los niños entran en la fábrica acompañados de sus padres, excepto Charlie que lo hace con su abuelo Joe	Sólo acompaña un adulto a cada uno de los niños, por razón del plano visual para la pantalla y agilizar la historia. Ello exige al director el sacrificio de los rife-rafes entre las parejas que aparecen en el libro
17	Fábrica concebida como un gran laberinto, lleno de puertas el pasillo que ofrecen distintas posibilidades	Fábrica cercana a un parque de atracciones lleno de espectacularidad
18	Los Oompa-Loompas son pigmeos	El Oompa-Loompa es un bajito tratado digitalmente y replicado para las escenas. Añade escenas del entorno natural de los diminutos
19	Canciones íntegras de los Oompa-Loompas para los niños a medida que desaparecen	Versiones reducidas y fáciles de las canciones de los Oompa-Loompas para los niños a medida que desaparecen. No obstante, tienen una música espectacular compuesta por Danny Elfman
20	No aparece referencia alguna al padre y familia de Willy Wonka	Infancia traumática de WW, relación muy tensa con su padre (dentista) y reconciliación
21	Charlie recibe de premio la fábrica y Willy Wonka no le pone condiciones, sino que traslada a toda la familia	Charlie rechaza la fábrica que ha recibido como premio, al exigirle WW que renuncie a su familia porque serían un estorbo
22		Hay una reconciliación de WW con su padre y admite en su fábrica a la familia de Charlie tras esa escena, además de querer ser un miembro más de la familia

Además, a los estudiantes se les puede plantear como actividad justamente lo contrario; es decir, que busquen y señalen las principales similitudes y coincidencias entre el cuento de Roald Dahl de "Charlie y la fábrica de chocolate" y la película de Tim Burton. Son muchísimas dado que la película respeta en su mayor parte el texto y el guión, incluye fielmente los diálogos de escenas completas. A continuación se incluye el Cuadro nº 8 a modo de ejemplo:

Cuadro nº 8. Similitudes entre la obra literaria y la película.

Nº	Similitudes entre el cuento de Roald Dahl y la película de Tim Burton
1	Casa de Charlie muy pobre
2	Charlie y toda su familia
3	Resto de niños afortunados
4	Diálogos de los personajes
5	

Matemáticas

La actividad que se ha planificado para desarrollar en la asignatura de Matemáticas se ha hecho pensando en los resultados obtenidos en la última actividad de la propuesta FutURemprende, el taller de creatividad “Diseña tu fábrica”. En este taller los alumnos, por grupos, han diseñado una fábrica y un producto estrella, a los cuales les habrán dado un valor económico para su posible venta. De no ser así, se les puede proponer dentro de la actividad.

También se sugiere realizar un intercambio de bienes entre empresas (cada grupo en los que se ha dividido la clase para el taller) de forma que los alumnos pidan a otros grupos una serie de encargos. Es decir, los estudiantes deberán calcular el encargo ayudándose de las matemáticas para intercambiar los bienes por un valor similar con aquella empresa con la que hagan negocio.

Dependiendo de los contenidos que se estén viendo en la asignatura, el profesor adaptará la actividad para desarrollar las nociones matemáticas que interesen.

Por ejemplo, si en el aula se está trabajando la multiplicación y la división:

Si la empresa A pide a B 20 productos que tienen un precio de venta de 2 euros, B no deberá calcular cuánto dinero va a ganar, sino cuántos productos de A necesita para que éstos salden su deuda (son intercambios de productos, no existe el dinero). Si los productos de A valen 1 euro:

A pide: $20 \text{ productos} \times 2 \text{ euros} = 40 \text{ euros}$ dispone B para comprar.

B podrá comprar: $40 \text{ euros} : 1 \text{ euro} = 40 \text{ productos de A}$

Conocimiento del medio

La similitud de la historia contada en la película con la realidad es pasmosa: todo lo relativo al tejido empresarial y a la globalización (fábricas que cierran, trabajadores despedidos, internacionalización de las empresas y comercio exterior), la situación económica en la sociedad (hogares que luchan actualmente por salir adelante día a día), las diferentes estructuras familiares (desde hogares en los que conviven tres generaciones hasta aquellas personas independientes que viven en soledad), el origen de los Oompa-Loompas (colonialismo, culturas indígenas), el espionaje industrial y las imitaciones de los líderes de mercado que innovan en sus productos, el respeto al medio ambiente, etc.

Todos estos aspectos plasmados a la perfección en el filme, con una visión en algunos casos muy edulcorada y escondida bajo múltiples capas, pueden ser utilizados por el docente para ejemplificar muchos de los contenidos que explica en sus clases, de forma que facilite la comprensión de los mismos para los alumnos.

Inglés

El interés y la actitud de aprender una lengua extranjera, como la inglesa, ha cobrado una importancia notable en los últimos años en el ámbito educativo.

Por ello, sirviéndonos de la versión original del filme, se propone que los docentes de inglés visualicen en versión original algunas escenas seleccionadas del filme. Que analicen y traduzcan, bien sea un texto de la película o una canción (podría ser la canción de la coreografía que estén desarrollando en Educación Física) que consideren tiene un nivel adecuado para las edades con las que se trabaja. También se propone que hagan juegos y diálogos relacionados con las experiencias vividas.

Los alumnos aprenden vocabulario nuevo y practican destrezas en lengua extranjera a la vez que se divierten y recuerdan la experiencia vivida en FutURemprende. En el filme todas las tarjetas que lee

Willy Wonka así como su mensaje para difundir los billetes dorados están en inglés. Consideramos que con actividades de este tipo los profesores enriquecen sus clases, sin que esto les suponga una carga de trabajo adicional ya que el material está listo para su uso.

Plástica

Plástica es sin lugar a duda otra de las asignaturas propicias para desarrollar cualquier actividad vinculada a la película. Los alumnos han sido estimulados a lo largo de casi dos horas con multitud de elementos visuales por los que han quedado fascinados: desde el aspecto exterior gris y frío de la fábrica, con elementos lineales que transmiten la idea de lugar prohibido y entorno cerrado muy solitario, hasta los fotogramas interiores de una fábrica llena de color, con cascadas de chocolate, caramelos de sabor interminable, fantasiosos Oompa-Loompas y desconcertantes instalaciones a través de las cuales los personajes descubren la fábrica. El mismo Willy Wonka posee dichos contrastes que quedan patentes en su vestuario, que puede ser calificado de estrambótico y disparatado, frente a su interior cálido, pero escondido por distintos traumas que lo aíslan y que le hacen tener un carácter y comportamiento frío y distante.

Además y tras su visita profesional a una empresa real, en el taller de creatividad los estudiantes ya han dado rienda suelta a su imaginación en el diseño de la fábrica y el prototipo, por lo que en esta ocasión queremos plantear algo distinto a lo practicado hasta ahora a través de una actividad que sirve de cierre a la propuesta FutUemprende.

1. Collage por grupos

Los alumnos, previa entrega por parte de los docentes de unas fotografías tomadas a lo largo de las distintas sesiones en las que se divide la propuesta, deben realizar un *collage* por grupos que resuma, bajo su punto de vista, la experiencia que han vivido. Se pueden servir de todo tipo de materiales que tengan en el aula de Plástica para complementar la superposición de fotografías: plastilina, cartulinas, globos, serpentinas, acuarelas, rotuladores, ceras de colores, etc.

De esta forma, son los propios alumnos los que a través de sus composiciones dejan reflejadas sus percepciones de la actividad y obtienen un resultado que tendrán como recuerdo durante todo el curso en su aula.

Este collage puede ser utilizado posteriormente en actividades diseñadas pensando en la participación de los padres o visitas, para comunicar y exponer lo vivido, y realzar lo aprendido.

2. Análisis comparativo de ilustraciones

Actualmente existen múltiples ediciones del cuento “Charlie y la fábrica de chocolate” en el mercado. Si se va a utilizar para su lectura en castellano recomendamos la de Alfaguara, pudiendo optar por que recoja las ilustraciones originales de Faith Jacques de 1975 o las de Quentin Blake de 1995.

Como en estos momentos es muy fácil disponer tanto de las ilustraciones de Faith como de las de Quentin, recomendamos hacer una comparación de ambas con los alumnos. Permitirá que reflexionen sobre ellas, que definan sus gustos estéticos, que las enmarquen dentro de su registro mental después de haber leído el libro por completo.

Respecto a las ilustraciones queremos remarcar que se trata de 2 propuestas totalmente diferentes: la de Faith más clásica con dibujos en plumilla llenos de detalles y la de Quentin con dibujos de trazos escasos, ágiles y nerviosos, pero con una gran modernidad, energía, llenos de detalles expresivos y que resultan tiernos y satíricos. El propio Roald Dahl indicó que “Quentin es el mejor ilustrador del mundo de libros para niños. Tiene el don mágico de dibujar un personaje exactamente como uno lo había imaginado”.

También puede hacerse una actividad más compleja dentro de la asignatura de Dibujo y Expresión Artística, comparar las 2 ilustraciones con las fotografías de la película de Tim Burton. El director al realizar su película ya conocía ambas ilustraciones, es muy enriquecedor para los estudiantes descubrir que solución propia les dio Tim Burton a partir del texto de Roald Dahl (en ese momento ya había fallecido hace años el autor de la novela).

Música

El abanico de posibilidades que se abre en esta asignatura es enorme. Desde seguir el ritmo de las melodías del filme compuestas por Danny Elfman, pasando por interpretar las canciones de los Oompa-Loompas, hasta dejar a los alumnos que desarrollen su propia melodía (con o sin letra) sobre un tema concreto que proponga el profesor/a o que acompañe a su producción en el taller.

Esto dependerá en gran medida del tiempo del que disponga el docente para dedicar a este tipo de actividad, ya que las sesiones empleadas en desarrollar desde cero una canción por grupos son mucho mayores que las necesarias para copiar algún tipo de ritmo de los que aparecen en la película. Sin embargo, la motivación, la iniciativa y el desarrollo de la creatividad en los jóvenes irá de la mano del grado de libertad que les deje el profesor.

Educación Física

1. Coreografía Oompa-Loompas

Desde un punto de vista práctico, las magistrales coreografías con las que los Oompa-Loompas revelan a cada niño su parecer, a través de mensajes moralizantes, sobre el comportamiento de los afortunados niños poseedores del billete dorado, son perfectas para ejercitar la motricidad de los alumnos.

Por ello, como actividad se propone realizar una de las coreografías de los Oompa-Loompas con la participación de toda la clase de forma que, no sólo ejerciten su cuerpo, sino que además aprendan a planificar, compenetrarse, respetar y seguir el ritmo del resto de compañeros.

El resultado de esta coreografía puede ser mostrado a los padres dentro de las actividades lúdicas del colegio, de forma que se haga partícipes del proyecto a sus progenitores.

2. Concienciación sobre la obesidad infantil

Desde un punto de vista teórico, mostrando como ejemplo el ritmo de vida sedentario y los malos hábitos alimentarios de "Augustus" (personaje alemán en el filme), el profesor/a de educación física puede abordar en una de sus clases el tema de la obesidad infantil, la necesidad de realizar ejercicio físico y los beneficios para la salud.

Esta propuesta no sólo surge por las alarmas existentes en la sociedad sobre los hábitos alimenticios de los jóvenes, sino de los propios resultados que el equipo de la Cátedra ha obtenido en las encuestas expost realizadas a los alumnos.

En ellas, al preguntar sobre cuál era el personaje que más ha gustado, el qué menos y por qué, un amplio porcentaje de los encuestados han señalado negativamente a Augustus por su constitución fornida y, positivamente, a Veruka y Violet por ser dos chicas delgadas y guapas.

Estos resultados consideramos que son importantes, porque indican la extrema importancia que se le concede al aspecto físico por parte los jóvenes, que no pasan de valorar la mera apariencia y dejan de lado los valores personales positivos de cada individuo.

Religión o Alternativa

Ya se ha apuntado en numerosas ocasiones la riqueza del filme en cuanto a los valores que en él se tratan. Por ello, la asignatura de Religión o Ética puede albergar múltiples debates, reflexiones, coloquios, juegos de roles, etc. en los que los alumnos reflexionen sobre las actitudes tomadas por una persona ante distintas situaciones (de adversidad o fortuna).

Como la película les proporciona un claro mensaje a favor de la familia y de la moral que deben practicar las personas, seguro que es un buen punto de partida para analizar lo vivido y sacar conclusiones que enriquezcan a los alumnos y les permitan plantearse conductas de vida apropiadas.

Otras actividades

Tras la aplicación del proyecto piloto, los padres y profesores han sugerido en las encuestas valorativas cumplimentadas a posteriori la realización de distintas actividades que resumimos en el Cuadro nº 9:

Cuadro nº 9. Propuestas recibidas de profesores y padres.

Tipo	Actividad planteada
Propuestas por parte del Profesorado de los centros	
Transversalidad	<ul style="list-style-type: none"> Continuar con el desarrollo de contenidos en materia emprendedora a lo largo del curso académico. Relacionar las explicaciones de las asignaturas con los contenidos tratados en el filme y las habilidades desarrolladas en la propuesta.
Propuestas por parte los padres	
Transversalidad	<ul style="list-style-type: none"> Incluir en el currículo obligatorio una asignatura de cultura emprendedora.
Talleres y juegos	<ul style="list-style-type: none"> Talleres de creatividad que permitan desarrollar el pensamiento lateral de los estudiantes. Talleres de elaboración propia de dulces u otro tipo de alimentos con objeto de que los alumnos valoren el esfuerzo que conlleva el proceso productivo (planificación, ejecución y venta). Talleres que les enseñen a valorar el dinero, cómo administrarlo y sacar el mayor partido posible a los recursos disponibles. Talleres y juegos de roles que trabajen valores como el respeto, la educación, la empatía, etc. Actividades de mercadillo en las que los alumnos intercambien los productos que han creado en talleres de alimentos, productos, etc. Actividades previa adquisición de materiales complementarios para enriquecer la línea de trabajo del currículum (libros, DVD, juegos online, software, etc.)⁶.

⁶ Brackbone Entertainment adaptó la película de Tim Burton para desarrollar en 2005 un juego para PC y videoconsolas: PlayStation 2, Xbox y GameCube.

Tipo	Actividad planteada
Salidas	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliar la experiencia y realizar salidas a otros sectores productivos (granjas, plantas de reciclaje...), siempre basando las visita en un filme de temática relacionada con la empresa a visitar. • Visita a organizaciones no lucrativas que apuesten por el valor social de su actuación (residencias de ancianos, ONGs, etc.)
Seminarios	<ul style="list-style-type: none"> • Seminarios cuya temática se base en el respeto y la igualdad de sexo. • Charlas en las que los alumnos puedan tener contacto directo tanto con empresarios de la región como con trabajadores: <ul style="list-style-type: none"> - Implicar a un empresario de manera que puedan conocer su proyecto, inquietudes, sueños, problemas y retos a los que se enfrenta. - Dar visibilidad a trabajadores de manera que puedan conocer la importancia que tiene esforzarse y el camino que hay que recorrer hasta saber hacer una tarea bien y adquirir conocimiento especializado. • Seminarios que permitan ampliar el conocimiento sobre la interesante vida del autor de la novela (Roald Dahl): héroe de guerra al servicio de la RAF, comprometido con el fomento de la alfabetización y la neurología. Posible visita al museo y fundación que lleva su nombre (Reino Unido); si no se puede realizar la excursión presencial, en estos momentos gracias a internet existe la posibilidad de hacer una visita virtual y enriquecerse con gran cantidad de contenidos, alguno de ellos en inglés, que resultan valiosos para desarrollar actividades. • Charlas sobre los buenos hábitos y conductas en alimentación.
Medio ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres, charlas y salidas en las que los alumnos desarrollen una actitud respetuosa hacia el medio ambiente (fomentando la realización de talleres ecológicos, con productos de eco-diseño, visitas a plantas de reciclaje, etc.)
Bilingüismo	<ul style="list-style-type: none"> • Fomento del bilingüismo a través de actividades que incluyan la lengua inglesa en su desarrollo (visionado parcial del filme en inglés y con subtítulos, pequeñas intervenciones del actor en inglés, canciones inglesas para ambientar los talleres, etc.)
Participación activa de padres	<ul style="list-style-type: none"> • Implicar a los padres en alguna de las actividades de la propuesta (realización de una actividad en la que los padres contribuyan a lograr los resultados de la misma, presencia en la exposición final del taller de creatividad realizado, etc.) • Esquematizar y pautar diversas actividades que puedan realizarse en casa con la familia una vez finalizadas las sesiones del aula (lectura compartida, visionado de la película, juego virtuales, juegos tradicionales, elaboración de dulces)

BIBLIOGRAFÍA

- Achaerandio, L. (2010): *Competencias fundamentales para la vida*. Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Anteproyecto de la Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), de 3 de diciembre de 2012. Borrador.
- Blázquez, D. y Sebastiani, E.M. (2009): *Enseñar por competencias en educación física*. INDE, Barcelona.
- Charlie and the Chocolate Factory* (vídeo) (2005). Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Estados Unidos.
- Charlie y la fábrica de chocolate* (web), <http://www.warnerbros.es/movies/chocolatefactory> (Consulta el 15 de enero de 2013).
- Comisión Europea (2006): Implementing the Community Lisbon Programme: fostering entrepreneurial mindsets through education and learning. COM 33 final. Commission of the European Communities, Bruselas.
- Contreras, J. (2007): "Personalizar la relación. Aperturas pedagógicas para personalizar la enseñanza", *Organización y Gestión Educativa*, 15 (4), pp. 17-24.
- Dahl, R. (1975): *Charlie y la fábrica de chocolate* (Ilustrador: Faith Jacques). Alfaguara Juvenil, Madrid.
- Dahl, R. (1995): *Charlie y la fábrica de chocolate* (Ilustrador: Quentin Blake). Alfaguara Juvenil, Madrid.
- Dewey, J. (1997): *Experience and Education*. Simon & Schuster, New York.
- Fayolle, A. (2007): *Entrepreneurial Process Dynamics*. Cambridge University Press, Londres.
- Fayolle, A. y Gailly, B. (2008): "From craft to science: Teaching models and learning processes in entrepreneurship education", *Journal of European Industrial Training*, 32 (7), pp. 569-593.
- Formichella, M.M. (2004): *El concepto de emprendimiento y su relación con la educación, el empleo y el desarrollo local*. Ministerio de Asuntos Agrarios y Producción, Buenos Aires.
- Girardi, G. (2007): "Teaching and Learning Economics through Cinema", *Investigations in university teaching and learning*, 4 (2), pp. 106-110.
- Gordon, C. y Pardo, I. (coord) (2009). *Emprendimiento social y juvenil 18 buenas prácticas*. Fundación Bertelsmann, Barcelona.
- Hertel, M. (2009): *Emprendimiento social y juvenil 18 buenas prácticas*. Fundación Bertelsmann, Barcelona.
- Kuratko, D.F. (2005): "The emergence of entrepreneurship education: development, trends and challenges", *Entrepreneurship Theory and Practice*, 29 (5), pp. 577-597.
- Leinonen, N., Partanen, J., Palviainen, P. y Gates, M. (2004): *Team Academy: a true story of a community that learns by doing*. PS-kustannus, Jyväskylä (Finlandia).
- Ley Orgánica de Educación (LOE), 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 4 de mayo de 2006, núm. 106.
- Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE), de 3 de octubre. *Boletín Oficial del Estado*, 4 de octubre de 1990, núm. 238.
- Marina, J.A. (2010): *La educación del talento*. Ariel, Barcelona.

- Marina, J.A. (2012): *La inteligencia ejecutiva*. Ariel, Barcelona.
- Mateer, G. y Herman, L. (2008): "Movie Scenes for Economics", *Journal of Economic Education*, 39, p. 303.
- McMullan, W.E. y Long, W.A. (1990): *Developing New Ventures: The Entrepreneurial Option*. Harcourt Brace Jovanovitch, New York.
- Mcquaid, R, y Lindsay, C. (2005). "The Concept of Employability", *Urban Studies*, 42 (2), pp. 197-219.
- Ministerio de Industria, Turismo y Comercio (2010): *El fomento de la iniciativa emprendedora en el sistema educativo en España. Recopilación de Políticas y Prácticas*. Secretaría General de Industria, Dirección General de Política de la Pequeña y Mediana Empresa, Madrid.
- Noquedanmasnick: "Charlie y la Fábrica de Chocolate (PC)", *MeriStation PC* (blog), 24/03/2005, <http://www.meristation.com/pc/charlie-y-la-fabrica-de-chocolate/juego/1517348> (Consulta el 2 de mayo de 2013).
- Osterwalder, A. y Pigneur, Y. (2010): *Business Model Generation: A handbook for Visionaries, Game Changers and Challengers*. Wiley, Hoboken, NJ.
- Otero, A.F. (2005): *Diseño de un modelo para promover el emprendimiento en estudiantes de secundaria en grados 10º y 11º de estratos 1, 2 y 3 en Colombia*. Tesis doctoral. Universidad de los Andes, Colombia.
- Pérez, S., Hidalgo, A., Balaguer, S. y Pérez, E. (2009): *Emprendimiento económico y social en España*. Guía de recursos para jóvenes emprendedores/as. Instituto de la Juventud, Madrid.
- Pfeilstetter, R. (2011): "El emprendedor. Una reflexión crítica sobre usos y significados actuales de un concepto", *Gazeta de Antropología*, 27 (1), artículo 16, <http://hdl.handle.net/10481/15684>.
- Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 8 de diciembre de 2006, num. 293.
- Roald Dahl's Marvellous Children's Charity* (web), <http://www.roalddahlcharity.org> (Consulta el 26 de abril de 2013).
- Seligman, M.E.P. (1998): *Aprenda optimismo*, Grijalbo, Barcelona.
- Seligman, M.E.P. (2000): *Auténtica felicidad*, BSA, Barcelona.
- Sexton, R.L. (2007): *Using Short Movie and Television Clips in the Economics Principles Class*, Selected Works. Pepperdine University, Malibu, CA.
- Tang, X. (2012): "The integration of film resources and college students' life education". Conference Paper, *Institute of Educational Science and Technology, Nanjing University of Posts and Communications*, Jiangsu Nanjing, China, pp. 3589-3591.
- The Roald Dahl Museum and Story Centre*, <http://www.roalddahlmuseum.org> (Consulta el 26 de abril de 2013).
- Vainio-Pekka, H. y Hassinen, J. (2011): "El emprendimiento, una nueva ola de aprendizaje: la experiencia de la Team Academy en Finlandia", *Economía industrial*, 381, pp. 53-62.
- Vesper, K.H. (1982): "Research on education in entrepreneurship", *Encyclopedia of Entrepreneurship*, Prentice-Hall, New York, pp. 321-43.
- Yoldi, A. y López, J. (2006): "Guía de lectura sobre el libro de Roald Dahl Charlie y la fábrica de chocolate", *Ideal La Mancha*, 2 (3), pp. 196-199.

Anexo 1. Encuestas elaboradas para cumplimentar por alumnos, padres y profesores

Anexo 1.1. Encuesta Ex-ante a cumplimentar por los alumnos

Apellidos: Nombre:.....

Grupo:..... Colegio:.....

✓ ¿Te gusta hacer cosas?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
✓ ¿Te gusta experimentar?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
✓ ¿Te gusta desarrollar tus propias ideas?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
✓ ¿Cómo aprendes mejor?			
<input type="checkbox"/> Jugando	<input type="checkbox"/> Practicando	<input type="checkbox"/> Leyendo	<input type="checkbox"/> Estudiando
<input type="checkbox"/> Hablando	<input type="checkbox"/> Probando	<input type="checkbox"/> Viendo	<input type="checkbox"/> Oyendo
✓ Señala algunas cualidades que crees que tienes			
<input type="checkbox"/> Buen estudiante	<input type="checkbox"/> Alegre	<input type="checkbox"/> Tranquilo	<input type="checkbox"/> Inteligente
<input type="checkbox"/> Buen deportista	<input type="checkbox"/> Triste	<input type="checkbox"/> Creativo	<input type="checkbox"/> Feliz
<input type="checkbox"/> Buen compañero	<input type="checkbox"/> Trabajador	<input type="checkbox"/> Nervioso	<input type="checkbox"/> Responsable
✓ ¿Te da miedo no hacer las cosas bien?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
✓ ¿Conoces a alguien que trabaje en una empresa?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
✓ ¿Conoces a alguien que sea dueño de una empresa?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
✓ ¿A quién?			
✓ Cuando seas mayor, ¿te gustaría ser empresario?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No

Anexo 1.2. Encuesta Ex-post a cumplimentar por los alumnos

Apellidos: **Nombre:**.....

Grupo:..... **Colegio:**.....

1. Cuando seas mayor, ¿te gustaría ser empresario?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
✓ ¿Te gusta desarrollar tus propias ideas?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
✓ ¿Cómo aprendes mejor?			
<input type="checkbox"/> Jugando	<input type="checkbox"/> Practicando	<input type="checkbox"/> Leyendo	<input type="checkbox"/> Estudiando
<input type="checkbox"/> Hablando	<input type="checkbox"/> Probando	<input type="checkbox"/> Viendo	<input type="checkbox"/> Oyendo
✓ ¿Te da miedo no hacer las cosas bien?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
✓ ¿Te han gustado las actividades de estos días?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
¿Cuánto te han gustado?	<input type="checkbox"/> Mucho	<input type="checkbox"/> Regular	<input type="checkbox"/> Poco
2. ¿Cuál es tu personaje favorito de "Charlie y la fábrica de chocolate"?			
¿Por qué? ¿Cómo lo definirías?			
3. ¿Cuál es el personaje que menos te gusta?			
¿Por qué? ¿Cómo lo definirías?			

Anexo 1.3. Encuesta ex-post a rellenar por los padres del alumno (entregar a la profesora responsable del grupo de 3º de Primaria)

Apellidos y nombre del alumno/a:

Grupo:..... Colegio:.....

1. Cuando sea su hijo/a mayor:					
¿Le gustaría que fuese emprendedor/a?					
			<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
¿Le gustaría que fuese empresario/a?					
			<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
- ¿Cómo motiva a su hijo/a para que desarrolle sus propias ideas?					
<input type="checkbox"/> Fomentando su creatividad	<input type="checkbox"/> Permitiéndole que sea autónomo	<input type="checkbox"/> Dejándole que se equivoque	<input type="checkbox"/> Ofreciéndole múltiples experiencias	<input type="checkbox"/> No sé como motivarlos	
- ¿Cómo considera que aprende mejor su hijo/a? (marcar 3 como máximo)					
<input type="checkbox"/> Jugando	<input type="checkbox"/> Practicando	<input type="checkbox"/> Leyendo	<input type="checkbox"/> Estudiando		
<input type="checkbox"/> Hablando	<input type="checkbox"/> Probando	<input type="checkbox"/> Viendo	<input type="checkbox"/> Oyendo		
- ¿Le han parecido adecuadas las actividades que ha vivido su hijo/a estos días con FutURemprende?				<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
- ¿Qué otras actividades adicionales incluiría?					
- ¿Cómo le ha transmitido su hijo/a las vivencias en las que ha participado?					
<input type="checkbox"/> Con ilusión		<input type="checkbox"/> Con indiferencia		<input type="checkbox"/> Con rechazo	
- ¿Le gustaría a usted recibir formación para trabajar sobre valores y actitudes del emprendimiento?				<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No

Anexo 1.4. Encuesta ex-post a rellenar por el docente responsable del grupo

Apellidos: Nombre:.....

Grupo:..... Colegio:.....

1. ¿Fomenta habitualmente la participación activa de sus alumnos en sus clases?					<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
2. ¿Cómo motiva a sus alumnos para que desarrollen sus propias ideas?						
<input type="checkbox"/> Fomentando su creatividad	<input type="checkbox"/> Permitiéndoles que sean autónomos	<input type="checkbox"/> Dejándoles que se equivoquen	<input type="checkbox"/> Ofreciéndoles múltiples experiencias	<input type="checkbox"/> No sé como motivarlos		
3. ¿Considera que a sus alumnos les gusta experimentar?					<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
4. ¿Cree que a sus alumnos les da miedo fracasar?					<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
5. ¿Cómo considera que aprenden sus alumnos? (marcar 3 como máximo)						
<input type="checkbox"/> Jugando	<input type="checkbox"/> Practicando	<input type="checkbox"/> Leyendo	<input type="checkbox"/> Estudiando			
<input type="checkbox"/> Hablando	<input type="checkbox"/> Probando	<input type="checkbox"/> Viendo	<input type="checkbox"/> Oyendo			
6. ¿Qué considera que les ha gustado más a sus estudiantes? Ordena de 1 a 5 (siendo 1 la que más y 5 la que menos)						
<input type="checkbox"/> Ver la película "Charlie y la fábrica de chocolate".						
<input type="checkbox"/> Hablar y reflexionar sobre la película.						
<input type="checkbox"/> Haber estado con el personaje Willy Wonka.						
<input type="checkbox"/> Visitar la fábrica de galletas "Arluy" y hacer el taller de cata.						
<input type="checkbox"/> Crear cosas en el taller de creatividad-manualidades y explicárselas a sus compañeros.						
7. ¿Le han parecido adecuadas las actividades en las que han participado sus alumnos estos días con FutURemprende?					<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
8. ¿Cómo le han transmitido sus alumnos las vivencias en las que han participado estos días?						
<input type="checkbox"/> Con ilusión		<input type="checkbox"/> Con indiferencia		<input type="checkbox"/> Con rechazo		
9. ¿Qué otras actividades adicionales incluiría?						
10. ¿Recomendaría que esta actividad se llevara a cabo en otros colegios para niños de la misma edad?					<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
11. ¿Le gustaría a usted recibir formación para trabajar sobre valores y actitudes del emprendimiento en el aula?					<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No

Anexo 2. Guión para la dramatización de Willy Wonka

Anexo 2.1. Guionización de las intervenciones de Willy en el primer día

1ª aparición (Lugar: Aula)

(Ruido cataclonk) Eeeeeehhhhhh... ¿No ha sido magnífico? Mi llegada digo. Buenos días estrellas ¡la tierra os saluda! (saca la tarjeta) Queridos niños, bienvenidos, os estrecho efusivamente la mano... Me llamo **Willy Wonka**, como ya habéis visto, jejejeje (inspira) Mmmmmm... hay cierto aroma... a dulce y... a goma de borrar... y a niño, ¿Cómo estáis chicos? Ohhh, (vuelve a mirar la tarjeta).

He decidido tener un singular paréntesis en mi vida y hacer una visita sorpresa a esta universidad... este instituto... este colegio de mi amigo el oculista y oftalmólogo el Doctor Castroviejo; que por cierto me ha dado saludos para todos vosotros.

Especialmente me ha dado recuerdos para (se incluyen nombres de niños, quizás de aquellos que por alguna causa quieran los profesores que se les motive, y se comentan alguna de las cualidades positivas o rasgos distintivos y especiales del alumno en cuestión)

También me ha aconsejado que me gradúe bien mis gafas, ¡ni que viera mal los colores!, si aún no viera el color verde de mi chaqueta, pues igual necesitaría graduármelas, jjjjjjji (lleva la chaqueta de color granate).

¡Bien! Quiero proponeros que vengáis conmigo a mi fábrica. ¿Creéis que es posible? Lamentablemente..... ¡Sí! No hay nada imposible, pero como nos encontramos a unos cuantos miles de leguas de allí y he venido viajando en mi ascensor de partículas, y... no cabríamos todos dentro ni aunque nos fundiéramos en chocolate líquido, entonces me gustaría proponeros algo parecido y muy interesante ¿Queréis saber qué es? (espera la respuesta afirmativa de los niños) Os quiero llevar a una de las fábricas de galletas y chocolate que hay aquí en vuestra ciudad para que veáis como se hacen, elaboran y crean los caramelos y las golosinas que tanto nos... gustan y... (saca un caramelo y se lo come) ¡Nos obsesionan!

Lo sencillo y lo bonito sería llevaros a todos, ¿verdad? Pero... ¿os lo merecéis?, ¿se lo merecen? (mirando a las profesoras) Tú, ¿quieres realmente venir?, y a ti ¿por qué te interesaría venir?, y tú ¿estás motivado? Tantas cosas más debiera saber de vosotros antes de elegir quienes me acompañan que necesito un poco de tiempo para decidirme...

¡Ya se! Hablaré con los Oompa-Loompas a ver que me aconsejan, pero en unos minutos volveré para ver quién viene conmigo, ¡Aaaaadios!

2º aparición (Lugar: Aula)

¡Buenos días de nuevo a todos estrellas! Ahora ya tengo más claro quiénes quieren realmente conocer, saber, aprender y experimentar cosas nuevas, quiénes están motivados de verdad y, aún con algo de miedo, se atreverían a emprender nuevas iniciativas. Aun así, y como tantas cosas de la vida son cuestión de azar, he decidido repartir estos 25 sobres que tengo en mi mano, dentro de los cuales hay 5 entradas doradas que permiten el acceso a la fábrica (Figura nº 22). Sólo 5 podrán entrar conmigo (va repartiendo un sobre a cada uno por las mesas) No los podéis abrir hasta que todos vuestros compañeros tenga el sobre ¿Tenéis todos uno? Muy bien... ¡Ahora podéis abrirlos!



Figura nº 22. Willy reparte los sobres.

(Los cinco alumnos premiados se levantan y se dirigen al centro de la clase)

Ohhh, ¡Muchachos eso significa que habéis ganado! Tenía una corazonada desde el principio. Enhorabuena a los 5 ¡Sois los elegidos! Vuestro viaje comienza ya muchachos ¡váaaaaaaaaaaaaaaaaaamonos!... (Comienzan a salir los 5 alumnos y Willy de clase)

Un momento ¡quietos! Volver a vuestros sitios, porque antes de comenzar el viaje os propongo realizar una prueba. Si superáis dicha prueba, iréis a la fábrica todos los alumnos, vuestros compañeros también; si no la superáis, no vendréis ninguno. Podéis elegir entre hacer la prueba o no hacerla ¿qué respondéis? ¿Venís solo los 5 conmigo o hacéis la prueba? Podéis hablarlo entre vosotros (dejamos un margen para que los 5 premiados dialoguen y lleguen a una decisión conjunta).

(Deciden hacer la prueba) ¿Queréis saber cuál es la prueba?

No es necesario porque ¡ya la habéis superado! La prueba consistía únicamente en arriesgar vuestra visita para que pudierais ir todos. Habéis demostrado lo buenos compañeros que sois y por ello, ¡os felicito!

¡Enhorabuena! Ahora sí, coger vuestros abrigos y el almuerzo que os espero en el patio.

3º Aparición (Lugar: Patio de recreo)

¡Estrellas! Yo igual que vosotros me he traído mi almuerzo para tomar todo un tentempié antes de visitar la fábrica.



Figura nº 24. Willy los recibe en la fábrica.

Y recordar, ¡cada chocolatero tiene que ser independiente y libre! Tiene que perseguir sus sueños sin importarle las consecuencias. Chicos quiero que os divirtáis pero... ¡No toquéis nada que pueda entorpecer el proceso productivo! Ser respetuosos con los que trabajan cada día en el interior de la fábrica ¡Nos vemos a la salida!

5º Aparición (Lugar: Fábrica de galletas)

(Subido en el velocípedo)

¡Estrellas, muchachos, niños, chicos! Todo bien ¿verdad? Yo también estoy muy bien, no puedo parar, no puedo parar por que durante todo este tiempo me habéis transmitido mucha energía, nuevas ideas y muchas ganas de emprender dulces nuevos proyectos... ¡Siii! Porque sois buenos, listos, creativos... y por eso, mañana preparaos porque tengo un encargo para vosotros. No os puedo adelantar más pero tendréis noticias mías.

No puedo parar, no puedo parar, no puedo parar, ¡Adiós estrellas! (Figura nº 25).



Figura nº 25. Willy Wonka se despide montándose en su velocípedo.

Anexo 2.2. Mensaje de despedida de Willy Wonka (grabación de vídeo para proyectar en el aula)

¡Buenos días de nuevo estrellas! Si, de verdad ¡Qué maravilloso día pasé con vosotros! (saca la tarjeta y comienza a leerla) Queridos niños, vuestros proyectos me han sorprendido. Habéis desplegado todo vuestro ingenio, creatividad, imaginación, ¡sois magníficos!

(Susurrando y contándolo en secreto) Tenía el presentimiento desde el principio de que no me defraudaríais... He visto en los vídeos cómo habéis trabajado, colaborado y cooperado entre vosotros obteniendo unos resultados originales y únicos. Por eso tras estudiar detenidamente cada uno de vuestros proyectos, aconsejado por los Oompa-Loompas, he tomado una decisión... ¡Seguir comiendo gominolas!... Noooo, eso no, ¡tranquilos! ¿Queréis saber cuál es? Voy a tomar de cada uno de vosotros lo mejor, lo más especial, lo más singular, aquello que me va a permitir seguir siendo auténtico y diferente, como siempre; es decir, ser, a partir de ahora, "Super Chocolates Charlie y Willy Wonka".

Los Oompa-Loompas, que trabajan como vosotros en equipo, ya se han puesto manos a la obra para diseñar una fábrica que reúna vuestras mejores aportaciones. También, en estos momentos, otros Oompa-Loompas están realizando las primeras pruebas con vuestros productos para que no tengan efectos secundarios... ¿Qué os parece?

Gracias por devolverme de nuevo mi espíritu creativo y emprendedor. Me habéis contagiado vuestra ilusión, vuestra energía para recuperar mi entusiasmo ¡todos sois ganadores! Y por eso mi nueva fábrica llevará un pedacito de cada uno de vosotros. Espero que os sintáis muy contentos todos porque yo así también lo siento.

Bueno ehh... Voy a ir corriendo a compartir vuestras ideas con Charlie. Adiós estrellas ¡Hasta pronto!

Anexo 3. Pliego de condiciones para el taller de creatividad “Diseña tu fábrica”



¡Hola amigos!

Como ayer estuvimos visitando la fábrica de galletas Arluy y vimos cosas muy novedosas y divertidas, he tenido gran idea:

¡Quiero construir una nueva fábrica de caramelos!

Sé que sois muy listos, ingeniosos y trabajadores y por eso quiero que seáis vosotros los que hagáis su diseño. Lo único que os pido es que cuando creéis la nueva fábrica penséis en algo:

1. **Real:** dónde se puedan hacer cosas de verdad.
Cuando diseñéis el nuevo producto, penséis en algo:
2. **Original y divertido:** que llame la atención de los niños.

¿Podréis hacerlo? Seguro que sí.

CONFÍO EN VOSOTROS JOVENCITOS

Firmado: Willy Wonka



Anexo 4. Material entregado tras la culminación de la experiencia a cada uno de los alumnos

Anexo 4.1. Información para entregar a los padres

FutURemprende: “Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores”

“Un principio del arte de la educación es que no se debe educar a los niños conforme al presente, sino conforme a un estado lo mejor posible en el futuro de la especie humana”

(Kant: *Pedagogía*)

¿ Qué es FutURemprende?

FutURemprende es la línea global de investigación y educación en materia emprendedora de la Cátedra Extraordinaria de Emprendedores de la Cámara en la Universidad de La Rioja, que se puso en marcha en 2013. Es un ambicioso proyecto con el que pretendemos atesorar experiencias, compartir vivencias y desarrollar materiales formativos para fomentar la educación emprendedora desde las edades más tempranas (Primaria) hasta ESO, FP, Bachillerato y Universidad.

La experiencia acumulada en los últimos nueve años en la Cátedra, el conocimiento adquirido en el ámbito del emprendimiento, el acercamiento a la estructura económica y social de nuestra región, la gestión de negocios del grupo de investigación FEDRA, así como la investigación en niveles de educación formal y no formal del grupo AFYDO de la Universidad de La Rioja, han permitido hacer realidad un proyecto tan completo como el que han disfrutado sus hijos. El impulso de la Cámara de Comercio y de la Universidad de La Rioja, así como el apoyo de su colegio y de la empresa Arluy, han sido decisivos y deseamos agradecerse sinceramente.

La metodología que utilizamos para el desarrollo de competencias en sus hijos es *learning by doing* (aprender haciendo) bajo un proceso de aprendizaje natural, es decir, lo más simple y cercano posible a la realidad. Así, el niño puede practicar, actuar, experimentar y anclar los conocimientos de forma divertida, casi inconscientemente, en un ambiente abierto y creativo de aprendizaje que le permite desplegar todo su talento trabajando colaborativamente en grupos.

¿Cuál es el objetivo de FutURemprende: Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores?

El proyecto “Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores”, de FutURemprende, cree firmemente en la necesidad de estimular el espíritu emprendedor desde edades tempranas

para conseguir jóvenes emprendedores en el futuro. Por ello ha sido diseñado para ser desarrollado en las aulas de tercero de educación Primaria de colegios riojanos durante el año 2013.

Nuestras actividades se han creado pensando en las inquietudes y conocimientos que tiene su hijo, teniendo en cuenta la generación a la que pertenece (moderna sociedad con un ritmo apresurado y saturada de estímulos; a su edad el aprendizaje debe estar basado en la experimentación y en la diversión, apoyado por las nuevas tecnologías, los medios audiovisuales y el conocimiento práctico del contexto económico y social de su región).

Somos conscientes de que el cine es un poderoso recurso didáctico con enorme potencial motivador, capaz de hacer pensar y sentir, de consolidar conocimientos, de generar actitudes, de despertar el sentido crítico y la creatividad; asimismo, se constituye en una estrategia innovadora que suscita en el estudiante la observación, la relación, la reflexión y la aplicación de los aprendizajes a la vida real y profesional (De la Torre; Pujol y Rajadell, 2005). En definitiva, el cine es una herramienta idónea para la promoción de actitudes para el emprendimiento.

Por ello, las actividades que ha realizado su hijo ha sido compartir con sus compañeros el visionado de determinados fragmentos de la película de *Charlie y la fábrica de chocolate*, dialogar sobre los mismos bajo el guión y la intervención de los especialistas en educación, disfrutar de una jornada escolar llena de sorpresas y fantasía con la presencia de Willy Wonka en su aula, realizar un taller de creatividad y visitar, acompañado con el personaje, la empresa Arluy (fabricante de galletas). Con esta actividad tan especial han pasado del mundo de la magia, la fantasía y de la creatividad desbordada al análisis y el conocimiento de la realidad ilusionante y prometedora de los negocios.

Así, bajo un enfoque de desarrollo personal basado en la movilización del talento individual, el desarrollo de la autodisciplina y el aprovechamiento de la creatividad, el cine animación de Tim Burton, *Charlie y la fábrica de chocolate*, nos ha servido de gancho para implicar a los jóvenes y crear un ambiente en el aula que permita desarrollar la imaginación, el espíritu analítico y reflexivo, así como la necesidad de ser proactivos y actuar en su vida personal y profesional. Si a ello le unimos la dramatización, con un actor profesional, que ha hecho más singulares y mágicas las experiencias de la jornada, obtenemos como resultado la creación de un entorno inmejorable. Por último, la visita profesional a la empresa riojana Arluy ha permitido pasar del mundo gris, descarnado e irreal de la película, al conocimiento de la realidad y el análisis de los productos bajo sus cinco sentidos. Han sido muy importantes las actividades realizadas en la empresa de galletas porque se han contextualizado adecuadamente los aspectos abordados teóricamente en el aula gracias a la visita a la planta de fabricación industrial y al taller en la sala de catas.

A nuestro parecer, todos estos ingredientes esenciales de la actividad contribuyen con originalidad y eficiencia a su formación integral como personas. Básicamente, hemos buscado aportar conocimiento a través de vivencias innovadoras relacionadas con su aprendizaje efectivo en esta materia, que estamos seguros continúa en su ambiente familiar, en el aula y en la sociedad.

Desde la Cátedra deseamos acompañarle en la formación de su hijo y poner nuestro granito de arena en su aprendizaje ejecutivo, ya que consideramos que esta tarea debe realizarse conjuntamente entre el contexto escolar y familiar. Por eso le solicitamos que continúe en esta línea y considere esta actividad como el punto de partida, para lo cual le entregamos esta breve guía.

Hacerle saber, por último, que con nuestro proyecto pretendemos que sus hijos piensen bien (que reflexionen y se hagan preguntas) y que sean proactivos, es decir, creativos desplegando todo su bagaje de conocimientos para evaluar y decidirse por la mejor alternativa.

Objetivos

Fomentar las competencias personales y sociales relacionadas con el emprendimiento es nuestro principal objetivo. Para alcanzarlo, hace unos meses comenzamos a planificar y diseñar una serie de estrategias y recursos para el aprendizaje que buscan estimular el espíritu emprendedor de su hijo.

Deseamos compartir con usted las competencias que hemos trabajado en la actividad y que se traducen en conseguir que su hijo sea capaz de:

1. Identificar oportunidades para el cambio y la innovación, marcándose estrategias para alcanzar objetivos concretos.
2. Tener iniciativa personal y tomar decisiones con espíritu crítico.
3. Ser activo, responsable y crear sus propios proyectos.
4. Aprender a equivocarse y encontrar sus propias respuestas.
5. Transferir lo aprendido en el aula y en la visita a la empresa a su vida real, reconociendo los ámbitos en los que uno puede demostrar su capacidad emprendedora.
6. Trabajar en equipo, cooperar, negociar y construir acuerdos.
7. Gestionar y resolver adecuadamente los conflictos.

Conceptos clave del filme

Charlie y la fábrica de chocolate es una película cargada de valores y elementos de gran trascendencia en la sociedad, que permiten trabajar actitudes y creencias de vital importancia en el aprendizaje de los alumnos en sus primeras etapas educativas; lo que les ayudará a afrontar cualquier situación de su vida cotidiana.

Así, bajo la idea de que “la ilusión y el azar son fuertes armas que pueden convertir los sueños en realidad”, los jóvenes alumnos han sido motivados para que, gracias a la cooperación y al trabajo colectivo, se hagan conocedores y partícipes de forma distendida del tejido social y empresarial que posee nuestra comunidad. Nuestras actividades han permitido que sus hijos reflexionen de manera crítica sobre los siguientes aspectos:

- ✓ **Valores personales y sociales:** Humildad, esfuerzo, pro-actividad, autonomía, constancia, afán de superación, ambición, responsabilidad, deseo, individualismo, avaricia, inconformismo, obsesión, competitividad, etc.
- ✓ **Valores intrapersonales:** Trabajo cooperativo hacia una meta común, compañerismo, trabajo en equipo, empatía, multiculturalidad, solidaridad, colaboración desinteresada, etc.
- ✓ **Actitudes:** Optimismo, valentía, pasión, asunción de riesgos, frustración, resiliencia, ser realista y creativo, felicidad, etc.

- ✓ **Nociones económicas:** Escasez de los recursos existentes en el planeta y el valor de los mismos, coste de oportunidad de las elecciones diarias de la vida real, necesidad de mejorar e innovar con esfuerzo y constancia para conseguir sus metas personales y profesionales, competitividad, causas y consecuencias del proceso de industrialización, permisos y licencias comerciales, marketing, análisis del mercado, testar productos, estudio del organigrama de una empresa, etc.

“Si queremos tener adultos que piensen por sí mismos, hay que educar niños que piensen por sí mismos”

(M. Lipman)

“Los niños que crecen sin poder realizar sus propias intenciones o sin poder emprender nada, no llegan a ser nunca independientes”

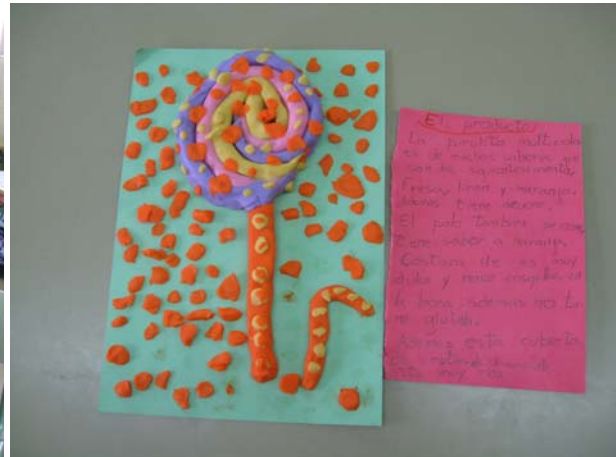
(D. Jordan)

Recomendaciones para la familia

Desde la Cátedra de Emprendedores hemos puesto todo nuestro entusiasmo y pasión para que su hijo pueda tener unas vivencias inolvidables. En nuestra actividad ha aprendido inconscientemente, con una formación no formal basada en experiencias, la necesidad de ser creativo e innovador, tomar decisiones y esforzarse para alcanzar una meta emprendedora. Estamos convencidos de que hay que seguir en esta línea de trabajo y que de usted depende buena parte del aprendizaje de su hijo en el ámbito familiar. Por ello, le invitamos a que siga en esta línea y le sugerimos que:

- ✓ Hable sobre las vivencias y actividades que ha realizado su hijo en el colegio gracias al proyecto FutURemprende durante estos últimos días.
- ✓ Vea en familia la película en casa y vaya parándola después de determinadas secuencias para inculcar valores en su hijo y analizar su realidad más cercana.
- ✓ Desarrolle proyectos para disfrutarlos en familia en los que puedan colaborar y participar todos, que requieran planificación, esfuerzo, que generen acción, conlleven cierto riesgo y sea preciso tomar decisiones consensuadas. Estamos seguros de que todos aprenderéis y además os permitirá conoceros mejor.
- ✓ Evalúe los recursos y capacidades que tiene su familia o es capaz de conseguir, así como los de sus círculos más cercanos. Le invitamos a que los movilice realizando un aprendizaje no formal y logrando vivencias valiosas (por ejemplo, es conveniente participar y colaborar todos en acciones y actividades familiares como: cocinar y hacer dulces, cultivar una huerta, mantener la casa, hacer manualidades y talleres, practicar y compartir hobbies, visitar empresas o conocer sectores productivos, participar en clubes, ...).
- ✓ No olvide aprovechar las comidas y cenas para compartir las vivencias de cada día entre todos los miembros de la familia, hablar sobre los problemas, las cosas que les han sorprendido gratamente y lo que les ha desilusionado, las necesidades que tienen cada uno, los sueños, que les gustaría hacer, cómo ven su futuro, ...
- ✓ Trate de pensar y actuar como un emprendedor, identificando oportunidades, desarrollando ideas, jugando a crear prototipos, movilizándolo a otras personas en busca de un logro y testando su viabilidad comercial y económica.

Anexo 4.2. Recuerdo gráfico de la experiencia elaborado para cada alumno participante



Anexo 5. Resumen ejecutivo del proyecto piloto “Jóvenes Innovadores, Futuros Emprendedores”

Número de horas/experiencia	7 horas
Número de alumnos participantes	176 alumnos
Actividades	Visionado parcial de la película “Charlie y la fábrica de chocolate” de Tim Burton (2005)
	Coloquios, debate y reflexión
	Visita profesional a Arluy / Dulces El Avión
	Taller de creatividad y manualidades
Encuestas diseñadas	Encuesta alumnos: ex-ante y ex-post (354 encuestas cumplimentadas)
	Encuesta profesores: ex-post (7 encuestas cumplimentadas)
	Encuesta padres: ex-post (174 encuestas cumplimentadas)
Materiales entregados al finalizar	Guía de padres
	Certificado con fotografías de la experiencia (para alumnos y profesores)
Centros participantes	CEIP Doctor Castroviejo
	CEIP Varia
	CPC Rey Pastor

Contenido publicado en prensa de FutUReemprende

Diario La Rioja (www.larioja.com)	http://www.larioja.com/20130307/local/region/futuremprende-201303071350.html
	http://www.larioja.com/v/20130130/rioja-region/camara-lanzan-iniciativa-futuremprende-20130130.html
	http://www.larioja.com/20130129/local/region/emprendedores-alumnos-tercero-primaria-201301291701.html
TVR	Informativo de 13/02/2013 (Vídeo, minuto 21’ 24’)
RTVE-Telerioja	Informativo de 13/02/2013 (Vídeo, minuto 1’46’’)
Universidad de La Rioja	http://www.unirioja.es/apnoticias/servlet/Noticias?codnot=2894&accion=detnot



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

Servicio de Publicaciones
Biblioteca Universitaria
C/ Piscinas, s/n
26006 Logroño (La Rioja)
Teléfono: 941 299 187

<http://publicaciones.unirioja.es>
www.unirioja.es