

IES Ciudad Escolar.

Emprende tu proyecto: modelos de iniciativas empresariales sociales

Revista Digital EducaMadrid

Fecha de publicación: 27 de septiembre de 2023

Resumen

La experiencia se enmarca en el módulo denominado *Empresa en el aula*, del ciclo formativo de grado medio en Gestión Administrativa. La finalidad es impartir los contenidos de la materia con una aplicación práctica de forma creativa. En primer lugar, los alumnos identifican las necesidades reales de los ciudadanos tras sufrir una pandemia; a continuación, deben descubrir iniciativas empresariales que contribuyan a mejorar el bienestar de la sociedad (emprendimiento social). En segundo lugar, tras analizar la viabilidad de sus ideas, en relación con sus gustos y preferencias, deben desarrollar su plan de empresa en formato digital, y realizar una exposición oral de su proyecto en el aula. Esto les permite mejorar su competencia en comunicación y digitalización.

Experiencias

Nivel: Formación Profesional

Autora

María Terrón Torrado

IES Ciudad Escolar (Madrid)



1. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA

Emprender consiste en *identificar las necesidades en el entorno en que vivimos y transformarlas en oportunidades empresariales*. Se plantea la enseñanza del módulo “*Empresa en el aula*”, desde una perspectiva donde el alumnado pueda ser el protagonista de su propio aprendizaje, que descubra el emprendedor que lleva consigo. Resulta un aspecto muy interesante para que el alumno pueda desarrollar su propio proyecto personal y, a su vez, valorar otra salida profesional. Por otra parte, al trabajar en equipo se fomenta en el alumnado sus habilidades comunicativas e interactuar con sentido crítico.

Los principales objetivos son:

- Plantear una propuesta pedagógica del módulo con una metodología más actual, dinámica y adaptada a los cambios del entorno.
- Fomentar el espíritu emprendedor en el alumnado.
- Aprender de forma colaborativa utilizando entornos digitales de aprendizaje.

Asimismo, se pretende animar al profesorado a realizar iniciativas de este tipo. Como docentes debemos comprometernos a impulsar otras estrategias y metodologías de enseñanza-aprendizaje que son muy enriquecedoras tanto para el profesorado como para el alumnado, además de motivarles con ilusión en el aprendizaje del conocimiento y el saber hacer.

2. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Entre las *iniciativas empresariales sociales* planteadas en el aula se citan las siguientes: *la creación de una ludoteca social, un centro de dinamización para personas mayores, un supermercado de bajo coste, un dispositivo que ayuda a personas que padecen ciertas enfermedades y una aplicación móvil para fomentar la socialización de los jóvenes.*

Como metodología de trabajo se emplean dinámicas de grupo para que los alumnos puedan descubrir sus habilidades emprendedoras y, a continuación, reflexionar con actitud creativa, cooperativa e inclusiva sobre qué iniciativas son más necesarias en la sociedad actual. La experiencia trata de ser muy motivadora, pues el alumnado estará en contacto con la realidad empresarial y descubrir la utilidad práctica en su futuro profesional. Tiene toda la autonomía necesaria para desarrollar la actividad junto con sus compañeros, con la ayuda y supervisión del profesor.

A continuación, se describen las principales fases de la actividad aplicada en el aula bajo el título *Emprende tu proyecto: modelos de iniciativas empresariales sociales.*

Para desarrollar esta experiencia se han utilizado como herramientas tecnológicas los equipos informáticos del aula junto con el proyector, plataformas digitales de *Google Workspace* como: *Google Classroom, Google Drive, Calendar, Gmail* y *Google Forms*. También hemos consultado diversas webs institucionales como la del [Instituto Nacional de Estadística](#), [portal de ipyme](#), repositorios de [bases de datos de REBIUN](#), entre otros. Además, hemos recibido charlas impartidas por el [Ayuntamiento de Madrid](#) con sesiones informativas sobre el fomento del emprendimiento juvenil, y hemos asistido a diversas actividades sobre creatividad y emprendimiento organizadas por grupos de alumnos de otras familias profesionales del instituto.

2.1. Grupo de trabajo y análisis de sus habilidades emprendedoras

La primera cuestión que se plantea es la formación del grupo de trabajo que va a estar comprendido entre 2 y 4 alumnos como máximo. Para constituir el grupo, ellos mismos pueden decidir los componentes de su equipo de trabajo. Una vez designados y registrados los equipos, se analizan sus habilidades emprendedoras de forma individual. En esta etapa deben reflexionar sobre cuáles son sus actitudes y motivaciones para poner en marcha esa iniciativa, así como identificar cuál es el rol de cada miembro del equipo. Para ello se proporciona a cada alumno un test de autoevaluación de emprendimiento y artículos que les permita analizar las principales cualidades y roles de un emprendedor con las que puedan sentirse identificados.

2.2. Lluvia de ideas

Constituido el grupo pasamos a la fase de aportación de ideas que supone la etapa más reflexiva y creativa. El planteamiento es que cada alumno, de forma individual, analice qué necesidades percibe en la sociedad tras haber vivido la situación de pandemia como consecuencia del COVID. A partir de ahí se pueden identificar las iniciativas empresariales que podrían satisfacer dichas necesidades. Esta etapa presenta una alta dimensión emocional, ya que cada alumno plantea

diversas ideas muy condicionadas a su propio interés personal y particular, sus motivaciones y habilidades personales, así como a su experiencia vivida durante el confinamiento.

2.3. Investigar el entorno

En esta fase el alumnado recibe explicaciones teóricas sobre la utilidad del análisis DAFO, así como identificar cuáles son los factores del entorno que influyen en el funcionamiento de una empresa. A partir de ese momento, de las iniciativas aportadas por cada componente del equipo de trabajo deben evaluar, en primer lugar, cuáles son sus debilidades y fortalezas a nivel interno, así como también las oportunidades y amenazas que puedan surgir a nivel externo.

En primer lugar, tendrán que valorar y decidir de forma conjunta cuál es el proyecto que resulta más viable poner en marcha y a la vez más motivador a través de aspectos como **la innovación de la idea, utilidad, rentabilidad, inversión, dificultades en su desarrollo y competencia**, entre otros.

En segundo lugar, una vez decidida la iniciativa empresarial que van a emprender, comienza la labor de investigación tanto del entorno general, a través del análisis PEST (factores político-legales, factores económicos, factores socioculturales, factores tecnológicos) que pueden afectar a la iniciativa empresarial planteada. Así como un análisis del entorno específico referido a los proveedores, clientes, competidores e intermediarios que intervienen en el funcionamiento de dicho proyecto. Esta labor de investigación permite al alumno determinar los riesgos que tiene que asumir si pretenden poner en marcha dicho proyecto.

2.4. Descripción de la iniciativa empresarial

Se trata de que cada componente del equipo asuma diferentes funciones y tareas y comiencen a redactar el plan de empresa con todos sus elementos. Es muy importante reflejar cuáles han sido los motivos reales que han llevado al grupo a poner en marcha esa iniciativa. Deben plasmar la visión a largo plazo y la misión a medio y corto plazo. Por último, plantear las ventajas competitivas del proyecto.

2.5. Plan de RR.HH

En esta fase deben definir cuáles van a ser los puestos de trabajo necesarios para poder llevar a cabo su iniciativa empresarial. Deben explicar cuál va a ser el papel que va a desempeñar cada uno dentro del proyecto y si precisan de personal externo para contratar a corto, medio o largo plazo.

2.6. Plan de producción

Este aspecto puede estar descrito con mayor o menor detalle dependiendo del tipo de iniciativa. Se trata de que los alumnos decidan qué tipo de ubicación, infraestructura y medios técnicos van a ser necesarios. En este sentido, algunos proyectos no necesitan ubicación como tal, simplemente precisan de ordenadores conectados a la red. Otros acudirán a plataformas de coworking para trabajar de forma colaborativa con coste cero o bajo coste. Y por último, otras iniciativas necesitan contar con una sede física para llevar a cabo su funcionamiento. En este sentido, tendrán que decidir aspectos como el lugar donde se van a instalar, si van a alquilar o comprar un local, las dimensiones del mismo, etc.

Asimismo, también deben describir con detalle la maquinaria, el equipamiento, así como los productos y/o servicios necesarios para poner en marcha el proyecto.

2.7. Plan de comercialización

Esta etapa, y la etapa inicial de generación de ideas, son las más creativas. El equipo de trabajo debe decidir cómo quieren ser recordados y nombrados, es decir, cómo va a ser su imagen corporativa, nombre comercial y denominación de la empresa a la hora de constituirse como persona física o jurídica. Los alumnos tienen que plantear varias propuestas y comprobar a través de la web de [oficina de patentes y marcas](#) si esa denominación está disponible. Por otra parte, en este apartado también se incluye el análisis del mercado, en lo que se refiere a los perfiles de los clientes y competencia.

Desde el punto de vista de marketing, los alumnos diseñan los carteles, folletos y otros elementos que consideren oportunos para darse a conocer y así establecer políticas de promoción en función de su iniciativa.

2.8. Plan económico financiero

El plan económico-financiero responde a preguntas del tipo, *¿cuánto dinero necesito para poner en marcha esta iniciativa? ¿De dónde voy a obtener dicho dinero?* Para desarrollar esta fase son indispensables unas explicaciones teóricas con ejemplos para que los alumnos puedan entender conceptos como activo corriente y no corriente y las distintas fórmulas de financiación a través de recursos propios o ajenos.

2.9. Estudio de viabilidad: puesta en marcha

Una vez que el grupo de trabajo ha analizado la información necesaria de su iniciativa es cuando podemos plantearnos la pregunta de si la propuesta empresarial es rentable a través de la cuenta de pérdidas y ganancias, el plan de tesorería y el balance de situación a largo plazo. Para llevar a cabo este análisis se le facilita al alumnado una hoja de cálculo donde se describen todos los elementos que conforman este estudio. A continuación, se lleva a cabo la etapa más técnica, donde los alumnos deben realizar los trámites administrativos. A través del portal web **ipyme** antes citado, deben cumplimentar los documentos oficiales necesarios para la puesta en marcha de su proyecto.

2.10. Plan de difusión de la iniciativa empresarial

Por último, se culmina el proyecto con la elaboración y posterior revisión de la documentación escrita del plan de empresa. Y la presentación oral de las iniciativas empresariales realizadas.

3. EVALUACIÓN DE INICIATIVAS EMPRESARIALES

PROPUESTAS

Este epígrafe describe las iniciativas propuestas en el aula, todas ellas con una clara concienciación social puesto que impulsan proyectos que pretenden mejorar el bienestar de la sociedad tras vivir una situación de pandemia.

- **FUENCAPEQUES**: se trata una ludoteca social, que pretende ayudar a las familias que, a raíz de la pandemia, están atravesando una situación económica complicada. Ofrece un espacio educativo donde los niños puedan aprender divirtiéndose utilizando metodologías innovadoras a un coste muy bajo.

- **OMNYA GIM**: iniciativa que pretende ayudar a las personas mayores a salir de la rutina y así prevenir ciertas enfermedades. Ofrece un espacio donde hacer ejercicio físico y también organiza actividades al aire libre para que puedan mejorar su estado emocional. El proyecto trata de recuperar el tiempo perdido, fomenta el ocio y proporciona la felicidad a las personas que se han sentido solas tras la pandemia.

- **CONNECTAMOS**: ofrece un servicio para quienes padecen ciertas enfermedades como diabetes, alzhéimer, hipertensión y cardiovasculares, entre otras. La idea de iniciar este proyecto es atender a las personas con este tipo de enfermedades tanto a nivel sanitario como asistencial a través del uso de un dispositivo móvil.

- **MERCACENT**: supermercado a bajo coste. Es un proyecto muy ambicioso puesto que pretende combatir la pobreza y las desigualdades en la sociedad. Su finalidad es promover cambios en el comportamiento de los consumidores, acabar con el derroche de alimentos por parte de los supermercados y abastecer a personas que lo necesitan de determinados productos a un precio más asequible. Esta iniciativa surge tras investigar en noticias de prensa que se han incrementado el número de espacios habilitados que ofrecen comida a personas que no pueden cubrir sus necesidades básicas.

- **FIESTAPP**: consiste en el diseño de una aplicación móvil dirigida a personas mayores de 18 años para que se informen de las alternativas de ocio de su municipio y así puedan localizar aquellas que mejor se adapten a sus gustos y aficiones. Esta iniciativa surge con la finalidad de promover la socialización de la población juvenil. Colectivo también muy afectado por el confinamiento.

4. CONCLUSIONES

Es importante que en la enseñanza apostemos por llevar a cabo en el aula propuestas pedagógicas que empleen metodologías activas, así como, implementar tecnologías en el proceso de aprendizaje del alumnado. Con este tipo de iniciativas empresariales se fomenta en el alumnado aspectos tan fundamentales como:

- Sus cualidades personales como la curiosidad, la autonomía, la iniciativa, el espíritu innovador e investigador, la creatividad, la perseverancia o la confianza en sí mismo.
- Sus habilidades sociales como la motivación, la capacidad de adaptación y aprendizaje, la capacidad comunicativa, el liderazgo, el espíritu colaborativo, la asertividad y la concienciación con las necesidades de los otros.
- La competencia en entornos digitales de aprendizaje.