



Premios Educaweb Profesionales

OrientaT, MotívaT, EmpréndeT:
Desarrollando Habilidades
del Trabajador del Siglo XXI

Miriam Pascual Martín

educaweb (*)



Título del proyecto

2. Introducción o breve descripción de la actividad orientadora --- p.3
3. Objetivos (generales y específicos) --- p.4
4. Destinatarios (edad, colectivos, etc.) --- p.6
5. Justificación de la iniciativa --- p.7
6. Metodología --- p.8
7. Recursos utilizados (humanos, materiales, etc.) --- p.12
8. Presupuesto --- p.12
9. Temporalización --- p.13
10. Evaluación de los resultados e impacto --- p.14
11. Conclusiones --- p.15



OrientaT, MotívaT, EmpréndeT: Desarrollando Habilidades del Trabajador del Siglo XXI

2. Introducción o breve descripción de la actividad orientadora

El Proyecto plasma experiencias relacionadas con el desarrollo de los contenidos y la elaboración y desarrollo de recursos relacionados con el currículo de los módulos de Formación y Orientación Laboral y Empresa e Iniciativa Emprendedora, desde una perspectiva creativa, práctica e innovadora. Nace con vocación de constituir una experiencia de aprendizaje vital, utilizando recursos motivadores como excusa para “aprovechar” su potencialidad educativa y orientadora. Se han realizado actividades pioneras, originales y motivadoras (Design Thinking, Elevator Pitch, Lluvia de MEMES, Empréndete...) con las que se busca, en definitiva, “impregnar” de imágenes y creatividad las distintas parcelas formativas más allá del aula con vocación orientadora. Además, se han llevado a cabo buenas prácticas sobre la gestión y puesta en práctica de la prevención de riesgos profesionales y de la protección del entorno personal, educativo, laboral y ambiental en el Centro. A veces los alumnos de FP son los grandes “olvidados”, por lo que mi afán era convertirles en protagonistas de esta experiencia. El Proyecto ha supuesto un cauce excelente para llevar a la práctica una actividad conjunta, en la que los alumnos pudiesen convivir de forma extraordinaria participando en un trabajo común, potenciándose el desarrollo del espíritu emprendedor, trabajo en equipo, recurso a las TIC, la convivencia, los valores y el aprendizaje cooperativo **buscando en último término desarrollar las habilidades exigidas al trabajador del Siglo XXI potenciando las Soft Skills**. Con esta actividad se pretendía dejar a un lado los prejuicios, potenciando las inquietudes culturales de los y las alumnas de FP. Se perseguía como fin último “darle una vuelta” con originalidad a los módulos de FOL y EIE, pero sin perder de vista que mis alumnos se sintiesen importantes al desarrollar un papel protagonista de su propio aprendizaje. Así, se ha conseguido, de un lado, que mejorase su autoestima y despertase en ellos el interés por emprender y aprender haciendo, con apoyo en metodologías activas del aprendizaje y, de otro, poner en valor los módulos de FOL y EIE aprovechando sus innumerables recursos de un modo eminentemente original e innovador. Los resultados de la aplicación del Proyecto vieron sus frutos inmediatos a medida que se iban desarrollando las actividades, mostrándose claras líneas de impacto: mayor motivación y satisfacción, mejora en la organización del Centro...



3. Objetivos (generales y específicos)

Generales

- Potenciar la transferencia de conocimientos en formación, legislación y relaciones laborales, así como en la prevención y protección de los riesgos profesionales, dotando al alumnado de los recursos necesarios para adaptarse a los diferentes puestos de trabajo y las nuevas demandas de las empresas.
- Propiciar el reconocimiento de intereses, habilidades, capacidades y valores por parte de los alumnos, para identificar y elegir las distintas opciones educativas y/o laborales que ofrece el contexto en el que se encuentran, que les faciliten conectar con su vocación a fin de construir un objetivo de vida.
- Favorecer la cooperación entre los centros educativos creando un espacio de encuentro y trabajo conjunto, donde intercambiar experiencias y poner en práctica nuevos medios didácticos y recursos educativos que faciliten el aprendizaje.
- Reconocer y estimular la labor del profesorado participante, promoviendo una acción educativa de calidad y potenciando la iniciativa y la creatividad pedagógica para su futura aplicación en el aula.
- Llevar a cabo actuaciones destinadas a la mejora de la calidad en la Formación Profesional, impulsando el desarrollo del Sistema Nacional de Cualificaciones Profesionales y contribuyendo al beneficio y difusión de la Formación Profesional.
- Realizar proyectos, desarrollando correcta y ordenadamente las diferentes fases del proceso.
- Promover la igualdad y la no discriminación facilitando la integración del alumno o la alumna en el grupo, aprendiendo valores como el compañerismo, el esfuerzo y la satisfacción personal.
- Desarrollar la utilidad de los medios audiovisuales dentro y fuera del aula, haciendo que los alumnos pasen de ser meros espectadores a creadores.
- Diagnosticar posibles fallos y aplicar las soluciones convenientes a los problemas que pudieran surgir en el desarrollo de las actividades.
- Fomentar la adquisición de destrezas a través del trabajo en grupo, creando hábitos de cooperación y comportamiento solidario.
- Responder a problemas específicos con autonomía, capacidad de iniciativa y confianza en la toma de decisiones.
- Reforzar la confianza y autodisciplina y desarrollar actitudes de responsabilidad, flexibilidad, empatía y tenacidad, potenciando la reflexión y el diálogo, así como la toma de decisiones y las relaciones socio-afectivas a través de la interrelación.
- Valorar las herramientas TIC y las redes sociales como herramienta de búsqueda de empleo.
- Comprender la trascendencia del trabajo bien organizado y en equipo.
- Ampliar horizontes y establecer una visión humana, social y omnicomprensiva del entorno laboral.
- Difundir los Proyectos y logros realizados y mantener su continuidad en el futuro.



Específicos

- Propiciar la auto-orientación para el diseño de estrategias de emprendimiento.
- Analizar las propias competencias personales y profesionales, favoreciendo el aprendizaje autónomo y en colaboración con otras personas, confiando en las propias posibilidades.
- Identificar, analizar y superar los prejuicios y estereotipos presentes en la sociedad, suponiendo un re-fuerzo a los valores positivos presentes en la misma.
- Desarrollar el espíritu emprendedor, la orientación profesional, la educación en valores, el aprendizaje cooperativo, la inteligencia emocional y la empatía fomentando el uso de las TIC.



4. Destinatarios (edad, colectivos, etc.)

Los **destinatarios** principales de este proyecto han sido los alumnos de Grado Medio en Cocina y Gastronomía, Grado Medio de Elaboración de Productos Alimenticios, Grado Superior en Agencias de Viajes y Grado Superior en Dirección en Cocina y Grado Superior de Guía, Información y Asistencia Turísticas, con una horquilla de edades comprendida entre los 16 y 68 años. Realizando las adaptaciones precisas, puede desarrollarse con alumnos de Escuela de adultos, FP Básica, jóvenes de Centros Cívicos, Escuelas-Hogar...dado que las actividades han sido elaboradas teniendo en cuenta que resulte **plenamente viable su generalización y aplicación en otros entornos educativos**.

Solemos encontrarnos los siguientes y perfiles:

- ~ Descartes o reenganches: Llegan pensando que “no sirven para nada”, convencidos de que “es imposible que yo apruebe”. Existe baja autoestima y carencias emocionales, que les lleva al convencimiento de que ni tan siquiera el esfuerzo personal podría solucionar sus problemas. Otros alumnos, la mayoría de Grado Superior, poseen titulaciones universitarias y acuden a la FP como una “vía de salvación” para encontrar un empleo.
- ~ La FP es obligada o vocacional: Algunos son matriculados por sus padres para que “así hagan algo”, otros acceden por descarte de otros ciclos o mostrando un determinante perfil vocacional por la profesión.
- ~ Coexisten alumnos muy jóvenes con otros de mayor edad: A raíz de la crisis económica, muchos desempleados han optado por reciclarse o completar sus estudios con un ciclo. Estos últimos poseen una alta motivación por aprender, aunque se encuentran desubicados entre la mayoría de menor edad.

¿En qué grado se han visto beneficiados de la experiencia desarrollada?

A través de la ejecución de los diversos Proyectos se ha conseguido, de un lado, hacer a los alumnos **protagonistas indiscutibles de cada experiencia**, mejorando su autoestima y despertando en ellos el interés por emprender y **aprender haciendo**, con apoyo en metodologías activas del aprendizaje y, de otro, poner en valor los módulos de FOL y EIE aprovechando sus innumerables recursos de un modo eminentemente original.

Destacar desde un punto de vista cuantitativo que los alumnos que participaron en los distintos Proyectos mejoraron **significativamente sus calificaciones**. Se puede concluir que, desde una perspectiva cualitativa, a medida que se han ido desarrollando los distintos Proyectos, la **participación y satisfacción**, junto con el **fomento de la igualdad** entre alumnado de distintas edades y procedencias se ha ido incrementando a lo largo del curso de modo más que progresivo, lo que demuestra que “la ilusión se contagia”.

La **percepción** de FOL y EIE al finalizar la experiencia mejoró muy positivamente, de modo que módulos a priori “aburridos” demostraron al alumnado su atractivo y utilidad, sobre todo en lo referido a los contenidos de orientación profesional.



5. Justificación de la iniciativa

En la situación actual de crisis social, la Formación Profesional debe responder no sólo con capacidades propiamente técnicas, sino también con otras recogidas en el Sistema Nacional de Cualificaciones: de comunicación, trabajo en equipo, negociación, gestión de conflicto, toma de decisiones... son las "Soft Skills". Estas habilidades son **contenido de la especialidad de FOL y comunes para cualquier profesional**, por ello se dota a nuestros módulos de un carácter transversal, presentes en todos los Títulos y Currículos de Formación Profesional. Por otra parte y coincidiendo también en todos los Ciclos Formativos, la especialidad de FOL debe proporcionar al alumnado una formación polivalente en legislación y relaciones laborales, salud laboral y prepararles para la inserción en el mundo del trabajo a través del autoempleo.

Es fundamental buscar la **aplicación práctica** de los conocimientos adquiridos, y que estos trasciendan más allá de los libros. Los alumnos que comienzan sus estudios en FP en los Ciclos Formativos entienden que la motivación por aprender está íntimamente ligada a su inserción en el mundo laboral como objetivo último de la Formación Profesional. Estudiar FP es una de las opciones más válidas para **incorporarse a la vida laboral activa**, ya que nos proporciona respuestas a las demandas del sistema productivo. Estas enseñanzas capacitan para **desempeñar una profesión**, pero son los alumnos quienes tienen que dar un último paso, que es buscar un hueco en el difícil mundo laboral. De este modo, su participación ha desarrollado y favorecido su capacidad de aprender y responsabilidad.

Por otra parte, no podemos perder de vista que en nuestra sociedad actual la comunicación es cada día más impersonal. Internet, la mensajería instantánea, la telefonía móvil..., han contribuido a constituir una revolución tecnológica sin precedentes, que a su vez genera aislamiento e incomunicación interpersonal. Por ello, se ha incidido en el desarrollo de actividades que se fundamentan en **compaginar el uso del lenguaje audiovisual y las nuevas tecnologías con las interrelaciones humanas y su contexto social**, que nos inciten a reflexionar y plantear mecanismos que nos permitan habitar, convivir y relacionarnos en los espacios y objetos recreados de nuestro entorno.

Partimos del hecho de que mis alumnos pertenecen a un entorno urbano, a pesar de que nuestra ciudad **se ubique en un ambiente desfavorecido** (despoblación, "olvido" institucional, deficientes comunicaciones...) y pretendíamos que la participación en las actividades resultase un acercamiento de nuestros alumnos a unas actividades ilusionantes.

Por último, al igual que no se nos pasa por la cabeza que un alumno no sepa hacer una regla de tres, o no conozca a Cervantes, se hace imprescindible implantar una **cultura que aúne el emprendimiento, la orientación sociolaboral y profesional, la igualdad de género y oportunidades, la prevención de riesgos profesionales y las habilidades sociales**.



6. Metodología

Los aspectos metodológicos constituyen la base para las orientaciones para la toma de registro y pautas de observación.

- 1. El contexto del aula: Cantidad y calidad del espacio disponible. Formas de organización del espacio (ubicación del escritorio, pizarrones, distribución de los bancos, espacios para la circulación). Condiciones de higiene. Calefacción, ventilación, luminosidad. Mobiliario. Mapas, cuadros, láminas en las paredes.
- 2. Material didáctico: Cantidad, calidad, quién lo provee.
- 3. Tiempos para la enseñanza y el aprendizaje: Horario de inicio de los Proyectos, tiempo destinado a la organización del trabajo.
- 4. Interrupciones: Quiénes, por qué motivos.
- 5. Las tareas de la docente: Cantidad, complejidad, simultaneidad...
- 6. Descripción del grupo escolar: Cantidad, edad, nivel, distribución de alumnos y alumnas, dificultades específicas, necesidad de adaptaciones curriculares no significativas, etcétera.
- 7. La enseñanza y el aprendizaje: Contenidos, pertinencia, complejidad.
- 8. El clima: Producción, dispersión, etcétera.
- 9. La participación de los alumnos: Participación activa, pasividad, protagonismo, inhibición...
- 10. Estrategias didácticas: Actividades desarrolladas por la docente y propuestas a los alumnos y alumnas.
- 11. Tipos de comunicación entre docente y alumnado: Preguntas y respuestas, canales, asignación de turnos para las respuestas...
- 12. Tipos de comunicación de los alumnos entre sí: Diálogos, chistes, consultas, ayuda mutua, etcétera.
- 13. Conflictos y discrepancias: Intervinientes y cómo se resuelven.

Las concretas actividades ejecutadas son:

- ~ **PASAPALABRA:** Descripción: Los alumnos aciertan en un tiempo determinado un máximo de 25 palabras, cada una con una letra del alfabeto, escuchando de cada una de ellas una definición corta. Las definiciones se elaborarán a partir de distintos contenidos relacionados con el emprendimiento, la búsqueda de empleo... Recursos: Material de papelería Resultados: Acertar conceptos a partir de pistas que empieza o contiene la letra en la que se encuentre el concursante en ese momento.
- ~ **EL MUNDIAL EMPRENDEDOR:** Descripción: Los alumnos describen los distintos pasos a seguir a la hora de crear una empresa tomando como referencia las diferentes rondas de clasificación hasta llegar a la final del Campeonato mundial de fútbol. Recursos: Ordenadores y material de papelería. Resultados: Los trámites se han estudiado como si de los partidos de clasificación se tratase, premiándose cada semana a la mejor idea emprendedora.



- ~ **[ESTO ESTÁ QUE ARDE:](#)** Descripción: Uso y manejo de extintores. Recursos: Charla de los bomberos. Resultados: los alumnos demostraron su habilidad en el uso y manejo de extintores apagando un pequeño fuego.
- ~ **[CONTACTO CON TACTO:](#)** Descripción: Se procedió a ciegas a la identificación de distintos equipos de protección individual, introducidos previamente en una bolsa opaca. Recursos: Equipos de Protección Individual, bolsa opaca. Resultados: Sirviéndose exclusivamente del sentido del tacto, los alumnos identificaron los diferentes EPIS.
- ~ **[ESTA CASA ES UNA RUINA:](#)** Descripción: Se muestra un espacio de trabajo/taller/installación en el que estén presentes una serie de riesgos laborales que el alumno o alumna deberá reconocer. Recursos: Espacios y equipos de trabajo. Resultados: Los alumnos identificaron los distintos riesgos presentes en cada espacio.
- ~ **[DECONSTRUYE LA COMUNICACIÓN:](#)** Descripción: Se entrega a cada uno de los participantes una tarjeta con los distintos elementos de la comunicación (emisor, canal, receptor, codificación, decodificación, feedback, barreras...). Recursos: Material de papelería. Resultados: A partir de una historia desordenada, los alumnos reordenan las piezas hasta reordenar la historia original.
- ~ **[EL NEGOCIADOR:](#)** Descripción: Se divide a los alumnos en equipos. Cada equipo hace uso de sus habilidades negociadoras a pie de calle, intentando conseguir patrocinadores u obteniendo algo inverosímil. Recursos: Botes de cristal vacíos con diversos rótulos: "ilusión" "assertividad" "derechos" "empatía" "salario" ... Resultados: Los alumnos negociaron el trueque por cualquier cosa que lleven encima los viandantes.
- ~ **[MI AJEDREZ VITAL:](#)** Descripción: Los alumnos deben valorar qué pensamientos blancos (positivos o fortalezas) o negros (negativos o debilidades) se presentan y coexisten en su vida a la hora de enfrentarse al mercado laboral. Recursos: Dos tableros de ajedrez. Resultados: Identificación de sus fortalezas y debilidades.
- ~ **[CREATIVITY:](#)** Descripción: Propuesta y resolución de acertijos y ejercicios de pensamiento lateral y de fomento de la creatividad en el menor tiempo posible. Recursos: Material fotográfico y de papelería. Resultados: Resolución de acertijos y ejercicios de modo óptimo y en el menor tiempo posible.
- ~ **[POSEÍDO POR EL ROL:](#)** Descripción: Los alumnos deberán comportarse, expresarse, moverse, hablar, gesticular como el rol asignado lo haría: como si fuera un guía, psiquiatra, entrenador de fútbol, gurú espiritual, azafata de vuelo, presentador del telediario, contestador automático... Recursos: Tarjetas con roles o estereotipos. Resultados: Situaciones que han representado: solicitar un crédito a un banco, cambiar una pieza de ropa en una tienda, ir al dentista...
- ~ **[TODO VALE:](#)** Descripción: El equipo propone el mayor número de ideas de negocio posible en un tiempo de un minuto, debiendo ser el producto central bienes o servicios diferentes. Recursos: Pizarra y rotulador. Resultados: Las ideas resultantes fueron objeto de análisis y selección por el gran grupo.
- ~ **[PALABRAS PROHIBIDAS:](#)** Descripción: Se divide a los alumnos en equipos. Un miembro del equipo debe conseguir que sus compañeros acierten una palabra relacionada con la empresa y el emprendimiento antes de que se agote el tiempo marcado. Recursos: Material de papelería. Resultados: Cada miembro del equipo les ha dado pistas a sus compañeros, estando prohibido decir palabras relacionadas con la palabra que los compañeros deben adivinar.



- ~ [**ME ALEGRA QUE ME HAGA ESA PREGUNTA:**](#) Descripción: Se plantea a los alumnos que van a ser los redactores de un programa de televisión de búsqueda de empleo en el que los invitados estelares van a resultar ser ellos mismos. Se les propondrá que redacten por escrito las cuatro preguntas que les gustaría que el presentador les realizase. Recursos: Videocámara, mesa, silla y material de papelería. Resultados: Por parejas, los alumnos alternativamente hacen las veces de entrevistador y entrevistado, de modo que cada alumno responde las preguntas que ha elaborado para sí.
- ~ [**SIN HABERLO PLANEADO ME HA SALIDO UN PAREADO:**](#) Descripción: Los alumnos deben elaborar frases cortas en las que definan a modo de adivinanza, incluyendo una rima, cuestiones relacionadas con su inserción en el mundo laboral, previamente asignadas y en secreto: emprendimiento, salario, convenio, prestación, currículum... Recursos: Material de papelería. Resultados: La profesora fue leyendo en voz alta cada una de las composiciones, debiendo el gran grupo adivinar de qué concepto se trataba.
- ~ [**LLUVIA DE MEMES:**](#) Descripción: Los alumnos deben elaborar memes para móvil con mensajes curiosos y llamativos sobre prevención de riesgos laborales, búsqueda de empleo, defensa de derechos... Recursos: Aplicación móvil. Resultados: Creación de grupo de Whatsapp al que cada alumno envió su meme, para compartirlo con los compañeros.
- ~ [**MY ELEVATOR PITCH:**](#) Descripción: Los alumnos por parejas deben presentarse dentro de un ascensor en un minuto e intentar convencer a un futuro empleador de que son el candidato idóneo para el puesto ofrecido. Recursos: Ascensor, cámara de vídeo. Resultados: Presentaciones y visualizado en gran grupo de los vídeos, análisis del comportamiento verbal y no verbal.
- ~ [**DESIGN Y VISUAL THINKING:**](#) Descripción: Herramienta que consiste en volcar y manipular ideas a través de dibujos simples y fácilmente reconocibles, creando conexiones entre sí por medio de mapas mentales, con el objetivo de entenderlas mejor, definir objetivos, identificar problemas, descubrir soluciones, simular procesos y generar nuevas ideas. Recursos: Material de papelería. Resultados: Composiciones en las que se muestran los requisitos de una relación laboral, canales de búsqueda de empleo, medidas de prevención...
- ~ [**LA MANO EMPRENDEDORA:**](#) Descripción: Los alumnos deben dibujar y recortar una mano, atribuyendo a cada dedo una cualidad que implica un autoanálisis. Recursos: Material de papelería. Resultados: Cada alumno elabora su mano emprendedora y explica y justifica a los demás sus cualidades.
- ~ [**GAMIFOL:**](#) Descripción: Puesta en práctica de una gamificación real para la búsqueda de empleo. Recursos: Material de papelería, ordenadores, aplicaciones y teléfonos móviles. Resultados: Los alumnos siguieron los pasos necesarios que ha de seguir una persona que busca activamente empleo o se decanta por constituir una empresa.
- ~ [**SEIS SOMBROSOS PARA PENSAR CÓMO HACER UNA TORTILLA:**](#) Descripción: Aplicación de la técnica creada por Edward de Bono. Los seis sombreros representan seis maneras de pensar y deben ser considerados como direcciones de pensamiento más que como etiquetas para el pensamiento, es decir, que los sombreros se utilizan proactivamente y no reactivamente. Recursos: Huevos, patatas, seis sombreros de colores. Resultados: Aplicación de la técnica a cómo crear una tortilla de manera emocional, positiva, con objeciones, realista...



- ~ [**FOL CON GUASA:**](#) Descripción: Traducción de conceptos de FOL utilizando los emoticonos de la aplicación. Recursos: Emoticonos y aplicación móvil. Resultados: Los alumnos realizaron composiciones sorprendentes tales como trabajo en equipo, protección frente a riesgos biológicos, trabajo nocturno, baja por maternidad...
- ~ [**GALERÍA DE EMOCIONES:**](#) Descripción: A cada alumno se le asigna en secreto y por sorteo una emoción, debiendo trabajarla a través del planteamiento a sus compañeros de diversas cuestiones relacionadas con cada una de ellas. Además, debían plantear cuestiones laborales que ilustrasen, según su criterio, la emoción correspondiente. Previamente debían exteriorizarla. Recursos: Pizarra, cámara fotográfica. Resultados: Se buscó potenciar el diálogo, la desinhibición, analizar el lenguaje no verbal, desarrollar la empatía, la inteligencia emocional y la expresión y verbalización.
- ~ [**CONCIÉNCIATE:**](#) Descripción: Elaboración de cortometrajes persiguiendo concienciar contra el ruido, la protección del Medio Ambiente, la PRL. Recursos: Videocámara, programa de Edición de vídeos. Resultados: Los resultados superaron todas las expectativas, implicando cada año a un mayor número de alumnos en su realización.
- ~ [**EMPRÉNDETE:**](#) Descripción: Realización de un proyecto empresarial buscando potenciar nuevas vías y tendencias de turismo. Recursos: Aplicaciones web, disfraces, encuestas del INE, Redes Sociales. Resultados: Los alumnos se implicaron y realizaron las distintas fases de investigación y puesta en práctica de plan de producción, de marketing...



7. Recursos utilizados (humanos, materiales, etc.)

Además de los mencionados en cada actividad, han sido necesarios videocámara, reproductor DVD, ordenador portátil, material de papelería, cortometrajes, cañón proyector, memoria USB, cámara de fotos, laboratorio, altavoces, EPIS, salón de actos y aula polivalente y multimedia.

8. Presupuesto

El resto de materiales formaban parte del equipamiento del Centro o, como es el caso de las Aplicaciones móviles utilizadas o los extintores caducados [donados gratuitamente por empresa colaboradora], su coste es cero.

Presupuesto	
EPIS	250 euros
Material de papelería	40 euros
Patatas, huevos, aceite	7 euros
Botes de cristal	5 euros



9. Temporalización

	Sept	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun
PASAPALABRA				x						
EL MUNDIAL EMPRENDEDOR							x			
ESTO ESTÁ QUE ARDE								x		
CONTACTO CON TACTO									x	
ESTA CASA ES UNA RUINA			x							
DECONSTRUYE LA COMUNICACIÓN		x								
EL NEGOCIADOR						x				
MI AJEDREZ VITAL	x									
CREATIVITY	x									
POSEÍDO POR EL ROL		x								
TODO VALE					x					
PALABRAS PROHIBIDAS				x						
ME ALEGRA QUE ME HAGA ESA PREGUNTA								x		
SIN HABERLO PLANEADO ME HA SALIDO UN PAREADO										x
LLUVIA DE MEMES							x			
MY ELEVATOR PITCH					x					
DESIGN Y VISUAL THINKING		x	x	x						
LA MANO EMPRENDEDORA					x					
GAMIFOL							x	x	x	
SEIS SOMBRIEROS PARA PENSAR CÓMO HACER UNA TORTILLA		x								
FOL CON GUASA				x						
GALERÍA DE EMOCIONES					x	x				
CONCIÉNCIATE						x	x	x	x	
EMPRÉNDETE				x	x	x	x	x	x	



10. Evaluación de los resultados e impacto

Para evaluar **cada Proyecto** se han tomado como referencia los siguientes indicadores, adecuados para evaluar todo proyecto innovador. Son medibles, concretos, conocidos y accesibles a todos los niveles del Centro, y reflejan íntegramente el cumplimiento de los objetivos.

Indicador	Ausencia	Bajo	Medio	Alto
Experiencia de aprendizaje vital: El Proyecto ofrece oportunidades reales de cambio para su formación y vida futura				
Puesta en práctica de metodologías activas del aprendizaje				
Superación de los límites físicos y organizativos del aula				
Experiencia de aprendizaje colaborativo				
Adquisición por parte de los alumnos de habilidades del trabajador del siglo XXI				
Compromiso emocional con una experiencia significativa y auténtica				
El Proyecto incorpora actividades que constituyen retos, creativas, abiertas y divergentes				
La experiencia contempla la evaluación como una herramienta del aprendizaje, incluyendo autoevaluación				
La actividad utiliza las TIC y fomenta su uso crítico				
Se trata de una experiencia de aprendizaje sostenible, con clara transferibilidad futura, con propuestas para sus mejores prácticas y crecimiento				

Fuente: Fundación Telefónica (adaptado)



En relación a la evaluación por parte de los **destinatarios y participantes**, finalizado cada Proyecto se hizo llegar a los participantes un cuestionario general en el que se analizaban, dependiendo de cada caso, aspectos relacionados con los contenidos, la metodología, las dinámicas, coordinación, funcionamiento del grupo, grado de implicación y satisfacción, sugerencias de mejora...

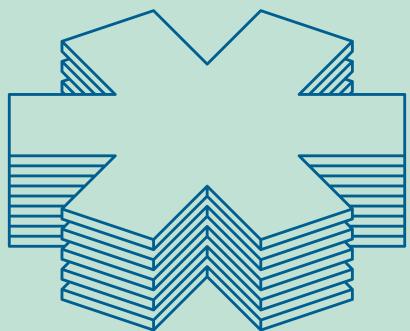
Los resultados de la aplicación de cada Proyecto muestran sus frutos inmediatos mostrándose siete claras líneas de impacto:

- **MAYOR MOTIVACIÓN:** Los alumnos de primer curso que habían participado en los proyectos comenzaron segundo curso con una alta motivación por continuar la labor iniciada en curso anterior.
- **MEJORA EN LA ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LOS CENTROS:** La plataforma virtual se reveló como un excelente instrumento de coordinación, promoviendo el uso de las TIC como herramienta organizativa y mejorando la comunicación inter e intra departamental.
- **SUPERACIÓN DE PREJUICIOS:** La actitud hacia el módulo de FOL de los alumnos nuevos resultó ser mucho más positiva que en años anteriores.
- **PROMOCIÓN DE LA IGUALDAD Y NO DISCRIMINACIÓN:** Impulsada por la participación de alumnos y alumnas sin distinción de sexo, edad o condición en los Proyectos.
- **INCREMENTO DE MATRÍCULA:** Tras haber leído en prensa las actividades realizadas, muchos nuevos alumnos manifestaron que su atractivo fue determinante a la hora de decidirse a matricularse en el Centro.
- **MODERNIZACIÓN DE LA FP:** Superando la falsa creencia de que sólo en ESO y Bachillerato se llevan a cabo actividades innovadoras.
- **RECONOCIMIENTO Y SATISFACCIÓN:** Tanto a nivel personal como institucional personas, empresas e instituciones participantes alabaron los resultados obtenidos y se mostraron orgullosos de haber participado.

11. Conclusiones

Concluyo que a través de actividades en las que el juego estaba presente los alumnos han potenciado sus Soft Skills, por lo que jugar es algo muy serio. Así, a la vista de los resultados obtenidos, cabe afirmar en voz alta que **es posible innovar en formación profesional**.

Aunque algunos persistan en demostrar lo contrario seguiré luchando por constituir un modelo inspirador, “constructora de talentos” de los aprendizajes de mis alumnos a través de la diversión y la ilusión.



Contacto

www.educaweb.com/premios
premios@educaweb.com

C/ Aragó, 631-633, local 1 y 2
08018 Barcelona
Tel.: 93 215 13 65

educaweb (*)