

# Fomentando la mentalidad empresarial y la autonomía de los niños

## EMPOW4KIDS



## Directrices para escuelas y profesores



*Co-funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.*



Co-funded by  
the European Union



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

**Atribuido a:**

Desarrollado en el marco del proyecto ENPOW4Kids financiado por el programa Erasmus+ (www.kidsentrepreneurs.eu)

Versión 2.0 (versión final)

Mayo de 2024

## Contenido

1.	2. Sinopsis del proyecto .....	3
1.1.	Directrices ENPOW4Kids.....	5
2.	El kit de herramientas ENPOW4Kids.....	6
3.	Aplicación en las escuelas .....	9
3.1.	Austria.....	9
3.2.	República Checa.....	14
3.3.	Letonia .....	17
3.4.	España.....	22
3.5.	El día del lanzamiento transnacional.....	25
4.	4. Evaluación de impacto .....	27
4.1.	Comentarios de los estudiantes .....	27
4.2.	Comentarios de los profesores.....	33
4.3.	Conclusiones .....	38
5.	El modelo ENPOW4Kids para las escuelas .....	39
6.	Conclusiones.....	44



Co-funded by  
the European Union



## 1. Sinopsis del proyecto

**Ser emprendedor** es una **habilidad** valiosa para los ciudadanos de la UE, tanto para su desarrollo personal como profesional. La educación empresarial desempeña un papel clave para la competitividad de Europa y para el crecimiento continuo de su economía. Promover el espíritu empresarial en la educación como competencia clave anima a los ciudadanos de la UE a ser emprendedores y a formular soluciones innovadoras a los problemas de la sociedad y a diseñar productos de valor socioeconómico añadido.

A pesar de estos supuestos "algo menos de una cuarta parte (23%) de los encuestados de la UE afirmaron haber participado en un curso o actividad en la escuela relacionada con el emprendimiento, definido como convertir las ideas en acción y desarrollar un proyecto propio" [*Comisión Europea/EACEA/Eurydice, 2016. Entrepreneurship Education at School in Europe - Eurydice Report*].

Los resultados de la encuesta PISA 2018 muestran que una gran proporción de jóvenes de 15 años aún carece de **habilidades** básicas **para resolver problemas**. "Las transiciones de la escuela al trabajo se han vuelto más complejas y prolongadas. Esto refleja tanto los cambios en la demanda del mercado laboral, como una creciente disparidad con lo que ofrecen los sistemas educativos. Esta generación de jóvenes ciudadanos necesita curiosidad, espíritu emprendedor y resistencia para trabajar eficazmente en el nuevo mercado laboral. Necesitarán confianza para crear su propio empleo y gestionar sus carreras de nuevas maneras. Los sistemas educativos deben preparar a los jóvenes para que sean eficaces a la hora de aplicar lo que saben a situaciones en constante cambio, exponerlos a modelos de conducta relevantes y proporcionarles orientación que les ayude a descubrir sus pasiones, las áreas en las que pueden destacar y dónde y cómo pueden encontrar o crear un empleo" [*PISA 2018: Insights and Interpretations*].

Este escenario movió a los socios a la acción para definir, asentar e implementar contenidos, herramientas y estrategias para **promover en los estudiantes de secundaria de primer ciclo (en el tramo de edad entre 11 y 13 años) una mentalidad y comportamiento emprendedor y un espíritu proactivo e inconformista** promoviendo acciones para su consecución en primera persona, con un enfoque particular en la escuela, pero adoptando un enfoque proactivo que lleve a los estudiantes a actuar personalmente en la vida diaria de los preadolescentes.

Por lo tanto, el principal grupo destinatario fueron los **ESTUDIANTES** de 11 a 13 años: se les animará a transferir conocimientos y concienciación más allá de su grupo de trabajo, identificando formas de promover activamente el espíritu y la actitud emprendedores, creativos y críticos más allá de los muros de la escuela y a funcionar como modelos de conducta. De este modo, tendrán la posibilidad de influir en su red social más amplia, incluyendo a su familia y amigos, actuando así como multiplicadores y en la dirección de difundir este espíritu dentro y fuera del entorno escolar.

De la misma importancia fueron los **DOCENTES** y **LÍDERES ESCOLARES** implicados que, en función de que cada contexto se materializa en las relaciones que lo animan, conocerán a su vez las herramientas proactivas sobre emprendimiento y empoderamiento personal y cómo promoverlas activamente en la escuela. El mismo empoderamiento de los profesores incluirá la redefinición de su papel, aceptando



Co-funded by  
the European Union



una mayor responsabilidad sobre los comportamientos personales de los alumnos y su actitud ante los retos diarios. En general, el Toolkit y sus componentes implementados por el proyecto van a ser integrados dentro del currículo escolar como una de las materias transversales a transferir a los futuros alumnos.

El proyecto se ha construido y ejecutado con arreglo a un conjunto preciso de actividades y tareas estructuradas:

- Tarea 1: **Establecer la metodología y las herramientas** para crear tanto la Metodología como el Conjunto de herramientas.
- Tarea 2: **Talleres transnacionales conjuntos en línea** para empezar a compartir la metodología y los contenidos, así como para recoger sugerencias. Ha sido interactivo con una duración global de 30 horas expuestas de forma flexible para permitir la más amplia participación
- Tarea 3: **Implementación regional** para probar el conjunto de herramientas en los 4 países en el curso escolar 2023 - 2024 completando una serie de tareas específicas:
  - una primera serie de conferencias para compartir con los alumnos las nociones básicas y las Herramientas
  - un segundo paso llevó a los alumnos de la teoría a la práctica: siguiendo el modelo de negocio E4Kids, los niños han sido guiados en la definición de una idea básica de negocio modelada y estructurada como una empresa real
  - el tercer paso [el pitching escolar] ha llevado a los estudiantes a compartir su trabajo final con sus compañeros de la escuela en un "evento competitivo" en el que se han seleccionado las 3 mejores ideas para representar a la escuela en el
  - "ENPOW4Kids transnational pitching day", siendo una feria virtual de pitching donde las ideas han competido en un entorno común (reuniendo a los 4 países juntos) siguiendo un formato estructurado
  - la fase final ha sido la socialización entre todos los alumnos participantes en los 4 países utilizando las funciones web proporcionadas por el proyecto
- Tarea 4 - **Recoger las aportaciones de la fase piloto** para supervisar constantemente los progresos de las actividades y permitir así una evaluación adecuada de los resultados tanto a nivel regional como transnacional. La acción también se ha llevado a cabo con la realización de cuestionarios para estudiantes y profesores, la recogida y codificación de datos a escala nacional, y la transmisión de datos al socio responsable de las actividades de evaluación y la evaluación de los datos obtenidos.
- Tarea 5 - **Redacción y publicación de las Directrices** como documento concluyente que debe permitir la continuación de la acción y la replicabilidad de sus efectos también en diferentes contextos.



## 1.1. Directrices ENPOW4Kids

Una vez finalizada la fase piloto del proyecto, las aportaciones y conclusiones recopiladas y procesadas se han utilizado para elaborar las directrices finales comunes que indican el camino a seguir:

1. integrar mejor los contenidos, las herramientas y la metodología (*es decir, el conjunto de herramientas*) con el plan de estudios escolar actual sobre el sector de aplicación correspondiente;
2. convertirlo en un elemento permanente del programa escolar para los años siguientes;
3. promover la integración del conjunto de herramientas específicas (y todos sus componentes) entre las autoridades públicas locales y regionales para apoyar su difusión y reproducción en otros centros escolares, con vistas a convertirlo en un elemento permanente de la oferta educativa pertinente.

En concreto, las directrices parten de la evaluación de la eficacia y eficiencia de la acción piloto llevada a cabo en las escuelas seleccionadas, midiendo el nivel de consecución de los distintos indicadores cualitativos y cuantitativos. El análisis tenía por objeto validar el conjunto de herramientas y todos sus componentes para que todas las partes interesadas estuvieran dispuestas a aplicar y reforzar los mismos resultados. La parte fundamental de las directrices está representada por el conjunto de conclusiones e indicaciones sobre cómo proceder y, de este modo, reproducir (es decir, "institucionalizar") los contenidos y la metodología, capacitando tanto a los profesores como a los alumnos.

En detalle, las Directrices consisten en:

- presentación del conjunto de herramientas y de sus principales componentes a partir del Manual del Profesor E4Kids que representa la orientación adecuada para la puesta en práctica de la acción en clase;
- una descripción narrativa de las actividades realizadas por los profesores en clase, con observaciones claras y referencias a los principales impactos registrados;
- la evaluación precisa de los impactos mediante el tratamiento de las reacciones estructuradas tanto de los profesores como de los alumnos directamente implicados en la realización de las actividades;
- la definición de un modelo de prácticas (a partir de las implementadas y descritas) para facilitar la difusión y réplica de la acción y los resultados del proyecto. El modelo se dirige principalmente a las autoridades públicas locales/regionales que se ocupan de la educación con vistas a su transferibilidad y reproducción.



Co-funded by  
the European Union



## 2. Kit de herramientas ENPOW4Kids

Los 5 socios de ENPOW4Kids se inspiraron en el Plan de Acción "Espíritu Empresarial 2020" y en la Comunicación "Repensar la educación" para sentar las bases del proyecto que condujo a la creación de un **TOOLKIT** eficaz compuesto por herramientas, contenidos y metodologías, y que constituye el núcleo de la realización de todo el proyecto.

La primera herramienta, y la más importante, es el **LIBRO DEL PROFESOR E4KIDS**, que constituye el marco de referencia para los profesores y las escuelas, tanto en lo que se refiere a los contenidos como a la metodología que se utilizará con los niños. En resumen, consta de 3 partes principales:

1. el primero explica el **contenido del Business Model Canvas** preparado para los niños con indicaciones claras sobre cómo transmitir los conceptos a los niños,
2. el segundo informa de algunos **juegos prácticos e interactivos que** se pueden realizar también en clase para que los niños adquieran mejor los conocimientos transmitidos,
3. y la tercera introduce la **metodología que se adoptará con los alumnos**, consistente en una serie de actividades estructuradas en las que se utilizarán los conocimientos y las herramientas para que los chavales puedan explotar mejor todo su potencial empresarial.

El Manual va acompañado de un **Glosario específico**, para comprender mejor los conceptos principales, y de una **Biblioteca** para profundizar en la cultura empresarial en general y en la forma de trabajarla con los niños.



Enhancing entrepreneurial mindset and self-empowerment in kids - EMPOW4KIDS

ERASMUS+ KA220-SCH - Cooperation partnerships in school education  
2021-1-CZ01-KA220-SCH-000032484

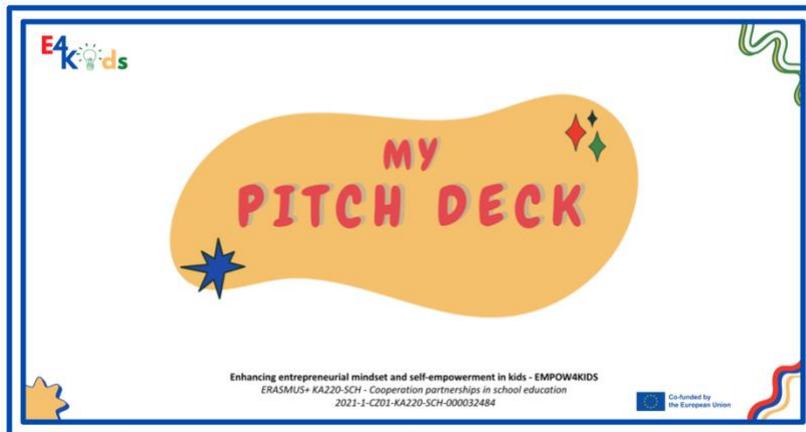
Author(s):  
FAKULTNÍ ZÁKLADNÍ ŠKOLA S RVJ PŘI PEF UJ PRAHA 5 DRTIHOVA  
VÝZKUMNÝ ÚSTAV PRO PODNIKÁNÍ A INOVACE, Z.Ú.  
SMART NEST  
FORMATIVE FOOTPRINT  
ECECE



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them



Co-funded by  
the European Union



A continuación, la primera herramienta práctica es la **plantilla de Business Model Canvas para niños "My pitch deck"**, que se ha utilizado con los niños para que trabajen y estructuren su idea de negocio.

El Business Model Canvas<sup>®</sup> es una plantilla de gestión estratégica utilizada para desarrollar nuevos modelos de negocio y documentar los

existentes. Ofrece un gráfico visual con elementos que describen la propuesta de valor, la infraestructura, los clientes y las finanzas de una empresa o producto, y ayuda a las empresas a alinear sus actividades ilustrando posibles compensaciones. La versión original se construye en torno a nueve "bloques de construcción" que definen una plantilla que pasó a llamarse Business Model Canvas, propuesta inicialmente en 2005 por Alexander Osterwalder, basándose en su trabajo de doctorado supervisado por Yves Pigneur sobre ontología del modelo de negocio.<sup>1</sup> Para ser más eficaces y crear un modelo más sencillo hemos agrupado las nueve casillas en 4 siendo: 1) QUÉ - 2) QUIÉN - 3) CÓMO - 4) CÓMO.

Además, para ser más eficaces, los socios han creado una **PLATAFORMA WEB INTERACTIVA** [<https://www.kidsentrepreneurs.eu>] que contiene todos los pasos necesarios y funciones interactivas para apoyar a los alumnos en todas las etapas definidas. Sirve de repositorio para todas las herramientas del proyecto<sup>2</sup> y también integra la "oferta" del proyecto con:

**1 - el Business Adventure Game**, un cuestionario basado en un juego estructurado como un viaje de aventuras en torno a los principales conceptos sobre definición y planificación empresarial que ofrece la posibilidad de una autoevaluación rápida y divertida de los conocimientos y competencias personales,



<sup>1</sup> Osterwalder, Alexander; Pigneur, Yves; Clark, Tim (2010). *Generación de modelos de negocio: A Handbook For Visionaries, Game Changers, and Challengers*. Serie Strategyzer. Hoboken, NJ

<sup>2</sup> Todas las herramientas creadas y probadas pueden utilizarse libremente y están disponibles de forma gratuita en el idioma de los distintos socios: checo, inglés, alemán, letón y español.



Co-funded by  
the European Union



2 - el **Foro E4Kids**, un espacio dedicado a compartir y debatir conceptos empresariales innovadores y lienzos de modelos de negocio, que utilizarán los mismos profesores y alumnos.<sup>3</sup>

Durante la realización de las actividades piloto con las escuelas se ha creado un **repositorio restringido específico** para compartir con los profesores individuales todos los materiales y documentos necesarios para la correcta ejecución de sus tareas.

<sup>3</sup> Inicialmente el foro se concibió como un lugar para compartir ideas y modelos de negocio, estando abierto a todo el mundo, incluidos alumnos, profesores y jóvenes empresarios, con la idea de que los miembros, incluidos profesores y compañeros, pudieran ofrecer comentarios constructivos sobre cada idea. Después, al tratarse de niños pequeños y para cumplir plenamente la normativa sobre privacidad, el acceso se ha limitado con la autorización de los mismos profesores que permitían a los niños entrar y utilizarlo.



### 3. Aplicación en las escuelas

De acuerdo con la metodología y las herramientas establecidas, la acción con los chavales ha sido interactiva en la medida de lo posible para mantener su interés en cualquier paso del proceso: el compromiso y el interés se han suscitado con frecuentes bucles de socialización en los que se ha pedido a los mismos chavales que compartieran con sus compañeros sus ideas / evolución del modelo de negocio y que, en consecuencia, hicieran aportaciones a las elaboraciones de los demás.

Más en detalle, toda la acción ha comenzado en clase, donde los profesores han compartido primero con los niños las nociones básicas sobre el espíritu empresarial y la creación de modelos de negocio, y se ha presentado el lienzo modelo E4KIDS, que luego se ha explorado en detalle. A continuación, los talleres en clase han ido seguidos de actividades individuales de trabajo en casa en las que los niños han aplicado las nociones adquiridas durante el taller, trabajando en cada una de las partes del lienzo modelo siguiendo la plantilla proporcionada. Por último, las actividades de grupo en clase han permitido definir la visión común como resultado del trabajo individual de cada uno de los miembros.

A continuación encontrará una descripción de cómo se ha aplicado y probado el kit de herramientas ENPOW4Kids en las escuelas de los 4 países participantes en el proyecto.

#### 3.1. Austria

<b>Nombre de la escuela</b>	Escuela Internacional de Carintia - Velden (AT)
<b>Nº y grado de las clases implicadas</b>	Programa de los Años Intermedios 1 y 2
<b>Nº de profesores implicados</b>	3
<b>Nº de estudiantes en total</b>	58
<b>Nº de estudiantes que participan en lanzamientos transnacionales</b>	10
<b>Rango de edad de los estudiantes</b>	12-13
<b>Nº de proyectos empresariales (grupos)</b>	18
<b>Nº aprox. de horas dedicadas a la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ En clase: 6 semanas</li></ul>



- En casa: 5 horas

### Breve descripción de las diferentes actividades

Tras la participación en los talleres transnacionales conjuntos en línea, en los que los profesores aprendieron la metodología y a utilizar las herramientas, toda la acción comenzó en clase, donde los profesores compartieron primero con los niños las nociones básicas sobre el espíritu empresarial y la creación de modelos de negocio y se presentó el lienzo del modelo E4KIDS, que luego se exploró en profundidad. Todas las primeras clases se han basado en los contenidos, ejemplos y actividades sugeridas en el Libro del Profesor de E4KIDS y en el modelo de lienzo de E4KIDS como referencia. El objetivo de estas actividades era compartir con los niños las nociones básicas para estructurar una idea de negocio y poner en práctica inmediatamente la teoría básica con las actividades y juegos propuestos. Inmediatamente después de cada conferencia, se pidió a los niños que elaboraran su modelo de lienzo como deberes utilizando la plantilla proporcionada.

Más en detalle, los estudiantes siguieron el ciclo de diseño del Programa de los Años Intermedios y los materiales de planificación de proyectos proporcionados para desarrollar sus ideas empresariales. En primer lugar, los estudiantes indagaron y analizaron para identificar problemas y desarrollar ideas/soluciones que se ajustaran a las necesidades. A continuación, crearon sus ideas de negocio utilizando la plantilla Business Model Canvas creada por el proyecto y, en concreto, las diapositivas para documentar sus ideas.

Además, los estudiantes recibieron orientación en cada parte del proceso para evaluar y mejorar sus planes.

Como ya se ha dicho, las clases magistrales han ido seguidas de actividades individuales de trabajo en casa en las que se ha pedido a los niños que apliquen las nociones adquiridas durante el taller (incluidas las sugerencias prácticas resultantes de las actividades basadas en juegos) trabajando en cada una de las partes del lienzo del modelo siguiendo la plantilla proporcionada. Cada componente del grupo ha trabajado por su cuenta en las 4 partes del modelo y un taller final en clase ha permitido al grupo crear una visión común.

### Materiales utilizados por los profesores para la actividad

Los profesores utilizaron todos los materiales proporcionados por el proyecto E4Kids, empezando por el



Enhancing entrepreneurial mindset and self-empowerment in kids - EMPOW4KIDS

ERASMUS+ KA220-SCH - Cooperation partnerships in school education  
2021-1-CZ01-KA220-SCH-000032484

Author(s):  
FAKULTNÍ ZÁKLADNÍ ŠKOLA S RVJ PŘI PEĐF UŘ PRAHA 5 DRŽTINOVA  
VĚZUBNÝ ÚSTAV PRO PODNIKÁNÍ A INOVACE, Z.Ú.  
SMART NEST  
FORMATIVE FOOTPRINT  
E4KIDS



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Libro del Profesor que también se compartió durante los talleres transnacionales conjuntos en línea. El libro consta de tres partes principales: una primera en la que se explica el contenido del Business Model Canvas preparado para los niños, con indicaciones claras sobre cómo transmitir los conceptos a los niños; una segunda en la que se presentan algunos juegos prácticos e interactivos que también pueden realizarse en clase para que los niños adquieran mejor los conocimientos transferidos; y, por último, una tercera en la que se presenta la metodología que debe adoptarse con los niños.

A continuación, los profesores adoptaron el lienzo del modelo de negocio E4Kids en su versión PPT para que los niños pudieran estructurar el desarrollo y la documentación de sus ideas de negocio.





mostrará cómo te quedan los conjuntos. Cuando te registres en la aplicación, te pedirá las medidas de tu ropa".

**Fecha del lanzamiento escolar** 17 de abril de 2024

### Breve descripción del terreno de juego de la escuela

En el mundo de los negocios, el "pitching" se refiere al acto de presentar un producto, servicio o idea a posibles inversores, clientes o consumidores. Consiste en hacer una presentación o propuesta persuasiva y convincente con la intención de convencer a otros de que apoyen, inviertan o compren la oferta. Los ejercicios de pitching para niños pueden ofrecer varios beneficios, como disciplina y concentración, trabajo en equipo y comunicación, confianza y autoestima.

Siguiendo la metodología E4Kids, se ha pedido a los alumnos que compartan su trabajo final con sus compañeros de clase con el fin de "inculcar la curiosidad" incluso a otros alumnos cuya clase no ha participado en la acción. De este modo, un taller de 2 horas reuniendo a otras clases del centro ha permitido presentar todas las ideas y modelos de negocio, dejando tiempo suficiente para recibir los comentarios de los demás alumnos.

Se invitó a un grupo de expertos a ver las presentaciones. Todos los grupos expusieron sus ideas a los



profesores del programa de diplomatura y al director comercial de la escuela. El jurado estaba compuesto por un total de 4 expertos. A continuación, el jurado votó a los tres primeros clasificados para el concurso internacional.

Cada grupo recibió comentarios específicos del panel de expertos. Los estudiantes se tomaron muy en serio el proyecto y sus ideas.

### Críticas y recomendaciones para otros profesores/escuelas que deseen llevar a cabo la misma acción

Teniendo en cuenta el carácter experimental de la iniciativa y, sobre todo, la dificultad objetiva de trasladar conceptos a menudo complicados a un público tan joven, la actividad en el aula puso de manifiesto algunos aspectos que es importante subrayar:

- Un calendario claro de plazos habría sido útil para la planificación.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Dado que el proyecto reunía a distintos centros escolares procedentes de diferentes países, la acción se concibió intencionadamente para ofrecer la máxima flexibilidad a los profesores a la hora de organizar sus actividades de clase.



Co-funded by  
the European Union



- Los permisos de acceso a los sitios eran limitados para que los estudiantes se proporcionaran comentarios entre sí, ya que se requería un permiso aprobado para acceder a las funciones de comentario.<sup>5</sup>
- En general, los estudiantes se mostraron muy entusiasmados y orgullosos de participar en el programa.

---

<sup>5</sup> Dada la corta edad de los participantes por intención el uso de las herramientas web se ha limitado previo un proceso de registro que para cualquier acceso implicaba a los propios profesores. Seguramente esto no ayudó a la "usabilidad" del chat.



### 3.2. República Checa

<b>Nombre de la escuela</b>	<b>FZŠ Drtinova, Praga</b> ( <i>Escuela Primaria con Enseñanza Ampliada de Idiomas de la Facultad de Pedagogía de la Universidad Carolina</i> )
<b>Nº y grado de las clases implicadas</b>	4 clases (6 <sup>th</sup> grado-2x, 7 <sup>th</sup> grado-1x, 8 <sup>th</sup> grado-1x)
<b>Nº de profesores implicados</b>	3
<b>Nº de estudiantes en total</b>	50
<b>Nº de estudiantes que participan en lanzamientos transnacionales</b>	12
<b>Rango de edad de los estudiantes</b>	11-14
<b>Nº de proyectos empresariales (grupos)</b>	9
<b>Nº aprox. de horas dedicadas a la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 40 En clase</li> <li>▪ 60 En casa</li> </ul>
<b>Breve descripción de las diferentes actividades</b>	
<p>En las primeras clases con los alumnos interesados en este proyecto se trataba de teoría y de explicar qué significa una empresa de éxito y cómo funciona.</p> <p>He aquí algunos ejemplos de lo que explicamos a los niños sobre la mentalidad y la idea de negocio:</p> <p>Piensa en <b>la mentalidad</b> como en tu propio superpoder: tu forma de ver las cosas y de gestionarlas en tu cabeza y en tu corazón.</p> <p><b>Mentalidad positiva:</b> Imagina que te pones unas gafas mágicas que hacen que todo parezca más brillante. Eso es lo que hace una mentalidad positiva: te ayuda a ver las cosas buenas, incluso cuando las cosas son difíciles. Es como decir: "¡Puedo hacerlo!" en lugar de "No puedo hacerlo".</p> <p>Una <b>idea de negocio</b> es como un plan genial que puedes convertir en una forma de ganar dinero o ayudar a la gente. ¿Has pensado alguna vez en hacer tus propias galletas especiales y venderlas a tus amigos y familiares? Eso es una idea de negocio. Es algo que te parece genial y que también podría ser interesante para otras personas.</p> <p><b>Resolver un problema o hacer algo divertido:</b> Tu idea de negocio puede ayudar a resolver un problema o a mejorar las cosas para la gente. Por ejemplo, si te das cuenta de que la gente quiere tentempiés más sanos, tu idea podría consistir en hacer tentempiés sabrosos y saludables, como barritas de cereales o batidos.</p>	



**Algo que te guste:** A menudo, una idea de negocio surge de cosas que realmente disfrutas haciendo o que se te dan bien. Si te encanta dibujar, tu idea puede ser crear y vender tus propias obras de arte.

**Compartir con los demás:** Una idea de negocio no es sólo para ti, ¡también es para compartirla con los demás! Puede ser un producto (*como tus galletas o tus obras de arte*) o un servicio (como dar clases particulares o ayudar a la gente con problemas informáticos).

Cuando los alumnos empezaron a proponer sus propias ideas, les fuimos guiando y hablamos de qué idea podría funcionar y por qué, y también de cómo desarrollarla. Luego les enseñamos el lienzo de empresa desarrollado para este proyecto y les explicamos cómo utilizarlo. Después, durante sus clases de informática, empezaron a desarrollar sus propias ideas de negocio utilizando los lienzos empresariales.

En las clases finales elegimos las tres mejores ideas para el pitching day internacional.

### Materiales utilizados por los profesores para la actividad

Utilizamos principalmente los materiales preparados por nuestros socios. También preparamos algunos vídeos de internet para hacer el tema más ameno:

- <https://www.youtube.com/watch?v=73letI9oG20>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZtHZyJTfvHc>

### Proyectos empresariales elaborados por los niños

- Ahorradores de galletas: Se hornearán galletas y la mitad de los beneficios se destinará a los refugios.
- Cuidado con la ropa: Hacer camisetas según su propio diseño y empezar un nuevo negocio.
- Todo lo que necesitas es ayuda: Ayudar a los padres a cuidar de sus hijos, ayudar con las tareas domésticas, hacer de canguro.

### Fecha del lanzamiento escolar

7.3.2024, 18.4.2024

### Breve descripción del terreno de juego de la escuela

Evento público abierto, el 7 de marzo durante la jornada de puertas abiertas, el 18 de abril antes de la reunión de padres. Los profesores y el Sr. Matěj Mareš dieron su opinión en checo sobre los proyectos presentados, que fueron elegidos por los profesores para el "pitching day" de la escuela, como entrenamiento para el "pitching day" internacional.





Co-funded by  
the European Union



**Críticas y recomendaciones para otros profesores/escuelas que deseen llevar a cabo la misma acción**

Tuvimos que impartir este proyecto en lugar de nuestras clases de inglés habituales, lo que fue bastante complicado para nosotros y nuestros colegas.



### 3.3.Letonia

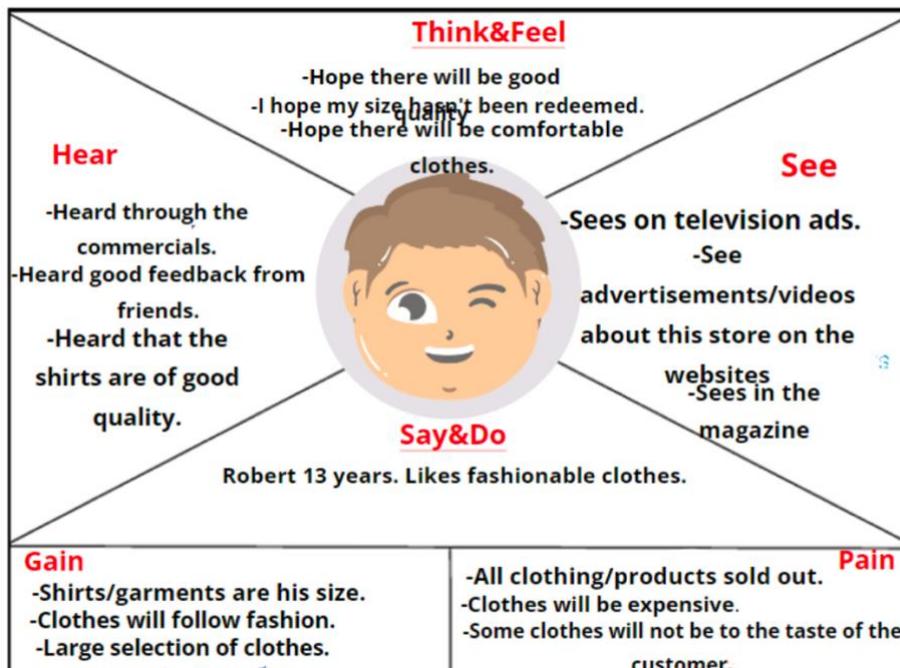
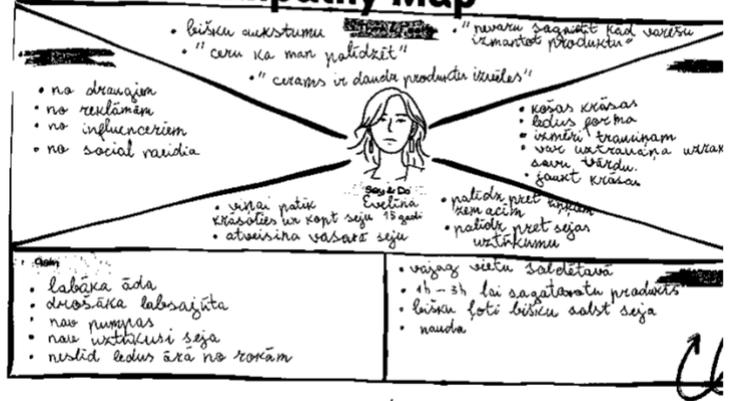
<b>Nombre de la escuela</b>	<b>Rīgas Teikas Vidusskola</b> (Escuela Secundaria Riga Teika) - LV
<b>Nº y grado de las clases implicadas</b>	3 clases de 4º curso
<b>Nº de profesores implicados</b>	2
<b>Nº de estudiantes en total</b>	84
<b>Nº de estudiantes que participan en lanzamientos transnacionales</b>	18 (3 grupos)
<b>Rango de edad de los estudiantes</b>	10-11
<b>Nº de proyectos empresariales (grupos)</b>	15
<b>Nº aprox. de horas dedicadas a la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ En clase = 10 horas lectivas</li><li>▪ En casa = 15 horas</li></ul>
<b>Breve descripción de las diferentes actividades</b>	
<p>Durante los últimos seis meses, desde otoño de 2023, en nuestras clases de ciencias sociales hemos guiado a los alumnos a través de un lienzo simplificado de modelo de negocio. Las sesiones de clase han sido más teóricas, divididas en cuatro secciones según el Cuaderno del Profesor (Metodología): Qué, Quién, Cómo y Cuánto. Los estudiantes aplicaron sus conocimientos de forma práctica en casa trabajando en grupos para desarrollar ideas de negocio. Utilizaron el glosario del alumno y los recursos de la biblioteca para profundizar en cada tema, preparando nueva información para cada clase con el fin de mejorar sus presentaciones utilizando la técnica del lienzo de modelo de negocio. Como deberes, también se les pidió que participaran en un juego empresarial interactivo para poner a prueba sus conocimientos y que participaran en debates en el foro desarrollado.</p>	
<b>Materiales utilizados por los profesores para la actividad</b>	



Durante nuestras clases de Ciencias Sociales experimentamos con varias actividades descritas en el documento de Metodología. Una actividad notable de la sección "Quién" fue el "Mapa de empatía del cliente".

Se retó a los estudiantes a crear estos mapas tanto en papel como utilizando herramientas digitales. Este ejercicio les ayudó a comprender de forma visual e interactiva las necesidades y perspectivas de los clientes, mejorando sus competencias prácticas en diseño empático y formulación de modelos de negocio.

### Customer Empathy Map

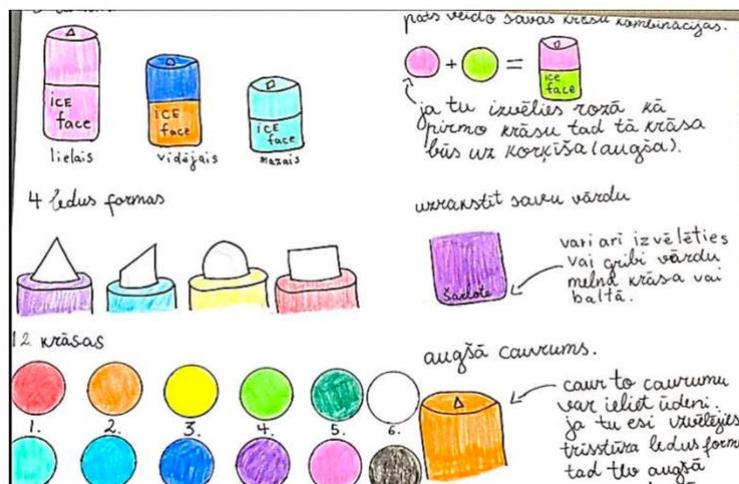




Además, se encargó a los estudiantes que dibujaran representaciones de sus clientes potenciales. Esta actividad creativa se diseñó para profundizar en su comprensión del público objetivo conceptualizando visualmente a quién podrían servir. A través de este proceso, adquirieron conocimientos sobre la demografía, las preferencias y los estilos de vida de los clientes, enriqueciendo aún más su capacidad para aplicar eficazmente el lienzo del modelo de negocio.



Šī ir Evelīna!  
Evelīnai ir 15 gadi!  
Viņai patīk krāsoties  
un kopt sejas ādu.



Además, se pidió a los alumnos que dibujaran los productos propuestos. Esta tarea les animó a articular visualmente las características y el diseño de sus ideas de producto. Sirvió como ejercicio práctico para traducir conceptos abstractos en representaciones tangibles, ayudándoles a comprender mejor el desarrollo de productos en el marco del lienzo del modelo de negocio.

Además, algunos estudiantes se aventuraron a crear prototipos reales de sus productos. Este enfoque práctico les permitió dar vida a sus conceptos creando artículos como camisetas personalizadas, sombreros y platos de arcilla. Esta experiencia práctica no sólo mejoró su comprensión de los procesos de diseño y fabricación de productos, sino que también les ayudó a visualizar cómo podrían utilizarse sus productos en el mundo real.



Co-funded by  
the European Union



#### Proyectos empresariales elaborados por los niños

- **"Cara de hielo"**: un vibrante dispositivo de plástico con piezas desmontables e intercambiables, diseñado para llenarse de agua y congelarse, y utilizarse después como herramienta de masaje facial.
- **"Koss"** - Una empresa de camisetas personalizadas en la que los clientes pueden crear sus propios diseños y la empresa fabrica el producto acabado.
- **Platos de barro "LITTLE SHARD"** - Platos de barro artesanales diseñados para servir café y bebidas similares.
- **Compartir moto** - Empresa que ofrece alquiler de motos a sus clientes.
- **Panadería** - Panadería especializada en bollería variada a la venta.

#### Fecha del lanzamiento escolar

23<sup>rd</sup> de abril de 2024

#### Breve descripción del terreno de juego de la escuela

El acto de presentación de la escuela se celebró en el vestíbulo principal, un lugar central de la escuela donde se celebran todos los actos importantes. No fue un acto abierto, sino limitado a las clases participantes. Los alumnos hicieron gala de una gran valentía al subir al escenario para presentar sus proyectos. Su entusiasmo era palpable, y sus comentarios al final fueron abrumadoramente positivos, con muchos expresando satisfacción y orgullo por sus logros. Para seleccionar los proyectos del concurso transnacional tuvimos en cuenta varios factores, como la creatividad, la viabilidad y la repercusión general de los proyectos. Esta cuidadosa selección garantizó que presentáramos las ideas más prometedoras e innovadoras en el siguiente nivel de la competición.



Co-funded by  
the European Union



### Críticas y recomendaciones para otros profesores/escuelas que deseen llevar a cabo la misma acción

El impacto global fue muy positivo. Recomendaría a otros profesores y escuelas que se plantearan iniciar proyectos similares. Es beneficioso incorporar herramientas innovadoras a sus enseñanzas, como juegos interactivos y métodos prácticos de aprendizaje empresarial. Estas herramientas no sólo hacen más atractivo el proceso de aprendizaje, sino que también ayudan a los alumnos a comprender conceptos complejos de una forma más práctica y memorable.



### 3.4.España

<b>Nombre de la escuela</b>	CRA Campos Góticos, Medina de Rioseco, Valladolid (ES)
<b>Nº y grado de las clases implicadas</b>	2 clases de 5º de primaria
<b>Nº de profesores implicados</b>	3
<b>Nº de estudiantes en total</b>	50
<b>Nº de estudiantes que participan en lanzamientos transnacionales</b>	50 <i>(en el Transnational Pitching 6 niños presentaron su idea)</i>
<b>Rango de edad de los estudiantes</b>	11-13
<b>Nº de proyectos empresariales (grupos)</b>	3
<b>Nº aprox. de horas dedicadas a la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 14 En clase</li><li>▪ 4 En casa</li></ul>

#### Breve descripción de las diferentes actividades

Organizamos una serie de talleres para introducir a los estudiantes en conceptos empresariales básicos, como la investigación de mercado, el diseño de productos y la presentación de propuestas. Las actividades se realizaron tanto en clase como en casa.

En casa, los estudiantes se encargaron de investigar productos existentes similares a sus ideas e identificar puntos de venta únicos.

Se produjeron pequeñas desviaciones debido a que algunos estudiantes necesitaron más tiempo para comprender los aspectos financieros, lo que se abordó con sesiones individuales adicionales.

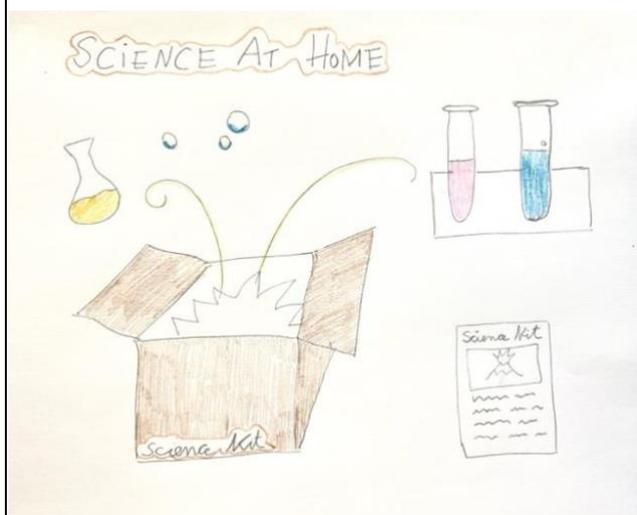
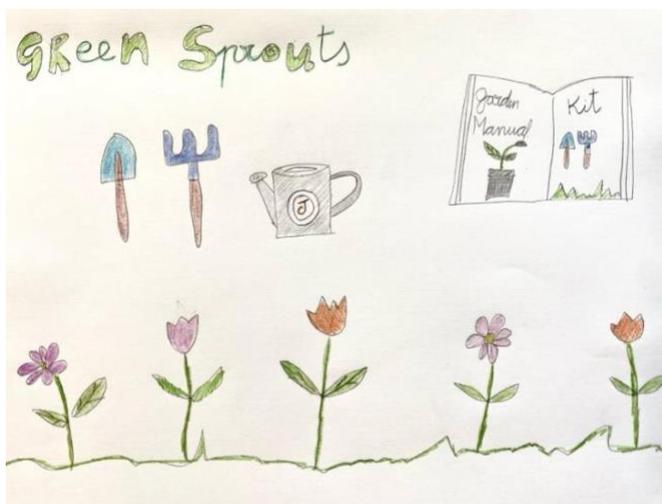




### Materiales utilizados por los profesores para la actividad

Utilizamos los materiales estándar de la metodología EMPOW4Kids, incluidas hojas de trabajo sobre planificación empresarial y desarrollo de productos. Además, incorporamos recursos en línea como vídeos educativos sobre jóvenes emprendedores para inspirar a los alumnos.

Se pidió a los estudiantes que crearan prototipos de sus ideas empresariales:



### Proyectos empresariales elaborados por los niños

- O SCREEN 100 GAMES
- SCIENCE AT HOME
- GREEN SPROUTS

Fecha del lanzamiento escolar

18 de abril de 2024



Co-funded by  
the European Union



### Breve descripción del terreno de juego de la escuela

Los alumnos presentaron sus ideas de negocio a sus compañeros y a un jurado formado por profesores. El ambiente fue vibrante, con comentarios constructivos. El proyecto seleccionado para la presentación transnacional fue "Screen 100 Games", basado en la creatividad y la viabilidad.



### Críticas y recomendaciones para otros profesores/escuelas que deseen llevar a cabo la misma acción

A algunos estudiantes les costó entender los cálculos de costes y las proyecciones financieras. La gestión del tiempo también fue un problema menor.



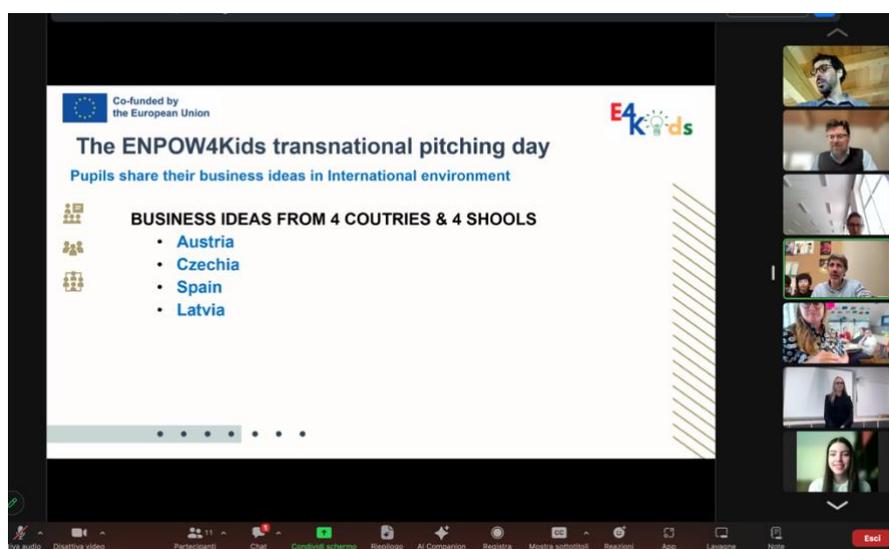
Co-funded by  
the European Union



### 3.5.El día de los lanzamientos transnacionales

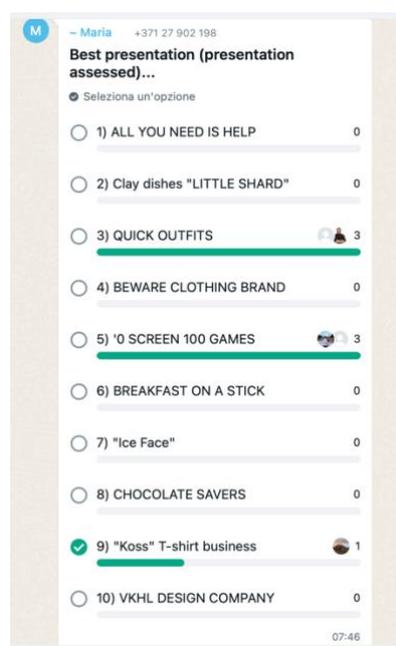
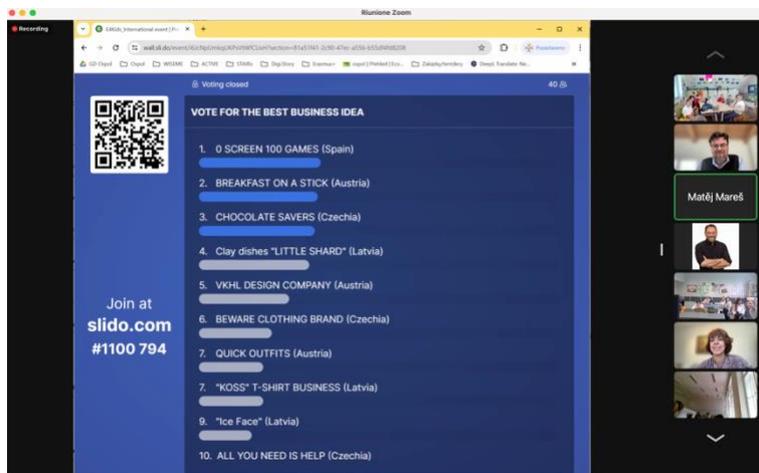
La última actividad de la metodología E4Kids ha sido la socialización con las demás escuelas participantes de los países socios durante un "día de pitching transnacional E4KIDS" que consistió en una feria "virtual" que se organizó utilizando como plataforma Zoom.

El **30 de abril 2024** se ha organizado un evento online en el que participaron, por un lado, todos los expertos de los PP y, por otro, las escuelas que participan en la acción piloto, tanto profesores como alumnos.



Siguiendo una Agenda estructurada, tras haber explicado las reglas del evento todos los chicos presentaron sus ideas de negocio utilizando la plantilla canvas de E4Kids, disponiendo de unos 5 minutos para la presentación y 2 minutos para el debate con un experto procedente de uno de los socios.

Una vez finalizados todos los pitches se pidió a todos los participantes que votaran por la mejor idea, mientras que los expertos expresaron su voto según las 4 categorías definidas inicialmente, siendo 1) la **mejor presentación**, 2) la **mejor idea de negocio**, 3) la **idea más innovadora** y 4) el **mejor negocio social**.





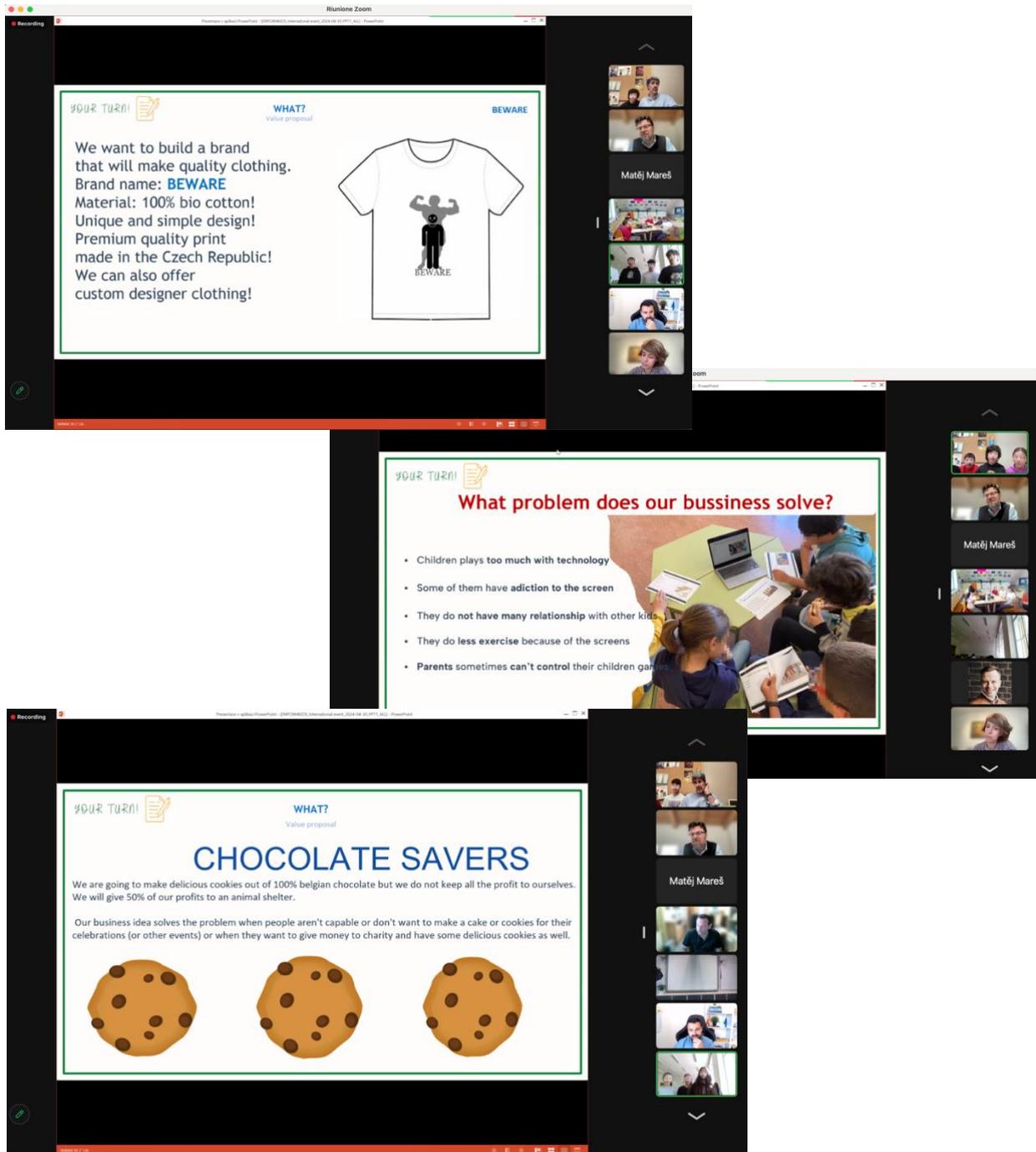
Co-funded by  
the European Union



Al final anunciaron los ganadores de estas 4 categorías junto con la idea de negocio seleccionada por el voto del público.

El evento fue muy valorado por las escuelas y especialmente por los niños, que se mostraron muy activos durante la sesión de presentación y también enviando comentarios y votando por las otras ideas presentadas.

Aquí se pueden ver algunas capturas de pantalla tomadas durante el evento.





## 4. Evaluación de impacto

Durante la fase piloto se recogió el feedback de profesores y alumnos en base a un esquema y un modelo compartidos: elaboración, aplicación, administración y evaluación, siguiendo una metodología precisa. La encuesta se llevó a cabo mediante un cuestionario para alumnos y profesores, la recogida y codificación de datos a escala nacional, la transmisión de datos al socio responsable de las actividades de evaluación y la evaluación de los datos obtenidos.

Este informe resume las opiniones de profesores y alumnos de los cuatro países participantes [República Checa, Italia, Letonia y España], recogidas mediante cuestionarios online (Google Forms).

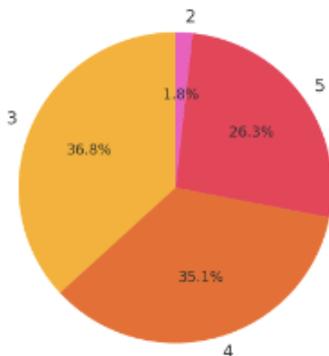
Los comentarios se basan en la opinión de 192 alumnos y 10 profesores que agrupan a las 4 regiones participantes.

### 4.1. Opiniones de los estudiantes

Los estudiantes han respondido a un cuestionario, del que se extraen las siguientes respuestas:<sup>6</sup>

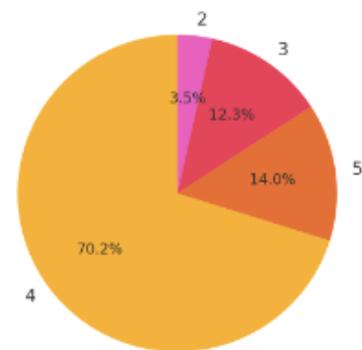
**1. ¿Te ha gustado el diseño de la presentación de PowerPoint "My Pitch Deck"? (1 = no me ha gustado nada, 5 = me ha gustado mucho)**

La mayoría de los estudiantes valoró muy positivamente la presentación de PowerPoint, y la mayoría le dio un 4 o un 5. Esto indica que el diseño fue bien recibido en general.



**2. ¿Crees que era fácil de entender y de rellenar? (0 = no lo he utilizado, 1 = no he entendido nada, 5 = lo he entendido todo muy bien)**

A la mayoría de los estudiantes les resultó fácil comprender y completar el material, con puntuaciones de entre 4 y 5 puntos. Unos pocos tuvieron dificultades, lo que sugiere la necesidad de instrucciones más claras.

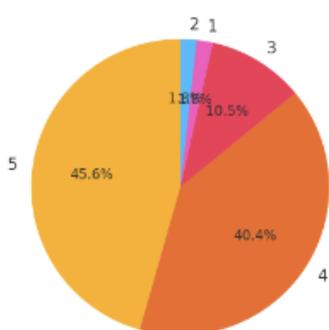
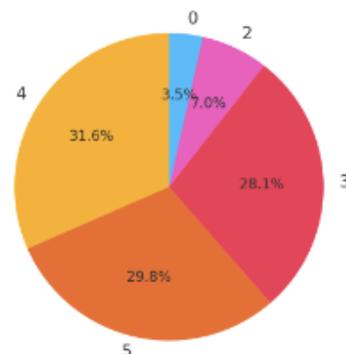


<sup>6</sup> Los gráficos se han elaborado considerando una media resultante de la agregación de los 4 países juntos.



**3. ¿Cree que el Foro y la autoevaluación basada en el juego en la plataforma web del proyecto eran suficientemente claros y fáciles? (0 = no lo utilizó, 1 = nada fácil, 5 = totalmente fácil y claro)**

En general, los elementos interactivos tuvieron una buena acogida, con puntuaciones altas que indicaban que los estudiantes encontraban estos componentes atractivos y útiles.

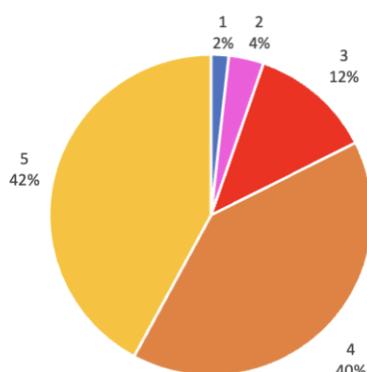
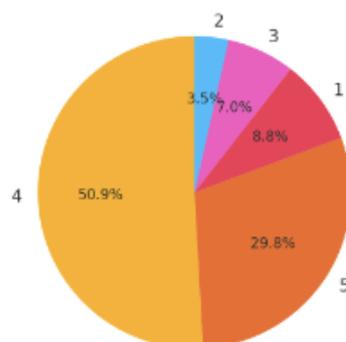


**4. ¿Te ha gustado la jornada de pitching transnacional ENPOW4Kids y la forma en que se ha organizado? (1 = No me ha gustado nada, 5 = Me ha gustado mucho)**

Los estudiantes valoraron positivamente la jornada de pitching y su organización, con la mayoría de las puntuaciones en el rango superior.

**5. En general, ¿le ha gustado participar en el proyecto E4KIDS junto con sus colegas? (1 = no me gustó nada, 5 = me gustó mucho)**

La participación fue muy satisfactoria, y los estudiantes valoraron el aspecto colaborativo del proyecto.



**6. ¿Crees que la experiencia E4KIDS te ha ayudado a comprender mejor cómo funciona una empresa real? (1 = En absoluto, 5 = Mucho)**

La experiencia ayudó significativamente a los estudiantes a comprender el funcionamiento real de las empresas, como demuestran las altas puntuaciones.



## 7. ¿Qué parte del lienzo fue la más complicada?

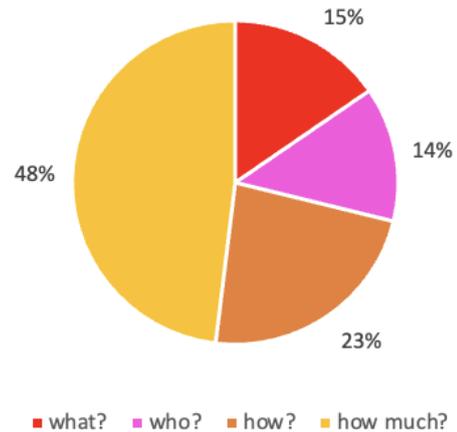
Las respuestas indican las partes específicas del modelo de negocio que los estudiantes consideraron más difíciles. Las categorías "¿qué?", "¿quién?", "¿cómo?" y "¿cuánto?" se refieren a distintos componentes del business model canvas explicados durante la presentación del Pitch Deck.

**¿Qué?** Muchos estudiantes consideraron que el componente "¿Qué?", que consiste en definir la propuesta de valor, era un reto. Esta parte requiere una articulación clara de lo que ofrece la empresa.

**¿Quién?** El componente "¿Quién?", relativo a la identificación de los segmentos de clientes objetivo, también se mencionó con frecuencia como complicado. Comprender y definir la base de clientes es una tarea crítica pero difícil.

**¿Cómo?** El aspecto "¿Cómo?", relacionado con las actividades y recursos clave, planteó dificultades a algunos estudiantes. Se trata de explicar cómo funciona la empresa y cómo ofrece su propuesta de valor.

**¿Cuánto?** Por último, varios estudiantes señalaron que el componente "¿Cuánto?", relativo a la estructura de costes y los flujos de ingresos, era complicado. Los aspectos financieros suelen requerir conocimientos más avanzados.



## ¿Por qué?

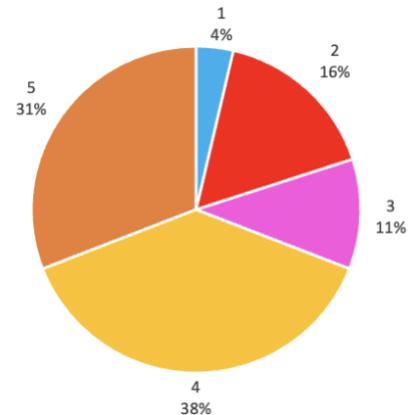
Los estudiantes dieron varias razones por las que determinadas partes del modelo de negocio les resultaban difíciles. Estas respuestas cualitativas arrojan luz sobre las dificultades que encontraron, como la complejidad para entender conceptos financieros, identificar propuestas de valor claras y definir los clientes objetivo.

- Conceptos financieros complejos: Muchos estudiantes encontraron difíciles los aspectos financieros, como la estructura de costes y los flujos de ingresos, debido a la complejidad de la terminología financiera.
- Claridad de la propuesta de valor: Definir lo que ofrece la empresa fue un reto para los estudiantes, que tuvieron dificultades para articular una propuesta de valor clara.
- Identificación de clientes objetivo: Identificar y comprender los segmentos de clientes objetivo exigía un nivel más profundo de análisis de mercado, que a algunos estudiantes les resultó difícil.



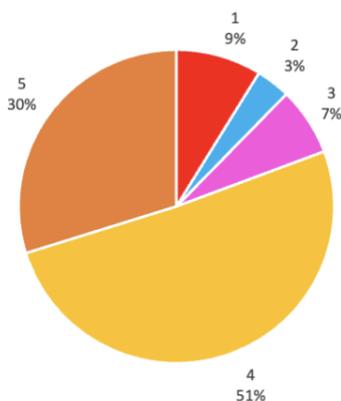
**8. ¿Cree que el Foro y la autoevaluación basada en el juego de la plataforma web del proyecto le han ayudado a definir y preparar mejor su idea de negocio? (0 = no lo utilizó, 1 = en absoluto, 5 = mucho)**

El 69% de los profesores las califican de muy útiles (calificaciones 4 y 5) para ayudar a definir y preparar ideas de negocio. Sin embargo, la distribución también incluye algunas valoraciones más bajas (el 16% las calificó con 2 y el 4% con 1), lo que indica que, aunque las herramientas son beneficiosas para muchos, hay margen de mejora para garantizar que satisfagan las necesidades de todos los educadores de forma más coherente.



**En caso afirmativo, ¿cómo le han ayudado?**

Los comentarios revelan una experiencia en general positiva, que hace hincapié en la mejora del aprendizaje y el compromiso. Los estudiantes apreciaron la naturaleza divertida e interactiva de los juegos, que no sólo hicieron más ameno el aprendizaje, sino que también facilitaron una comprensión y retención más profundas de los conceptos empresariales. Entre las principales ventajas destacadas figuran la capacidad de articular ideas de forma más concisa, el trabajo en grupo eficaz, la obtención de nuevos conocimientos y la aplicación práctica de los contenidos aprendidos en la preparación de ideas empresariales. En general, las herramientas parecen haber mejorado la experiencia educativa de la mayoría de los estudiantes, haciendo que los temas complejos sean más accesibles y atractivos.



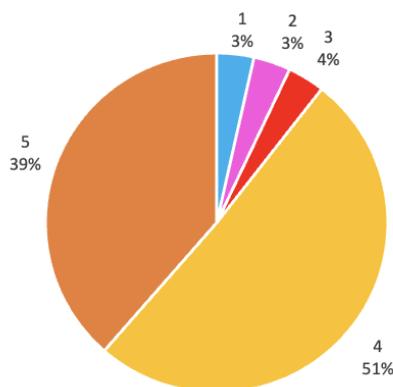
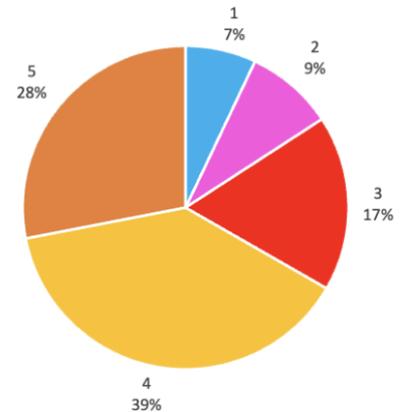
**9. ¿Crees que la experiencia E4KIDS te ha ayudado a desarrollar tu creatividad y a pensar en nuevas ideas que podrían cambiar la vida de otras personas? (1 = En absoluto, 5 = Muy útil)**

El proyecto fue eficaz para fomentar la creatividad y el pensamiento innovador entre los estudiantes, con un 30% que lo calificó de *muy útil* y sólo un 9% de *nada útil*.



10. Después de participar en el proyecto E4KIDS en tu escuela, ¿te plantearías crear tu propia empresa en el futuro? (1 = No me lo plantearía, 5 = Me encantaría hacerlo)

Muchos estudiantes mostraron interés por crear su propia empresa en el futuro, con valoraciones altas que indicaban entusiasmo por el espíritu empresarial (el 28%).



11. En general, ¿le ha gustado participar en el proyecto E4KIDS junto con sus colegas? (1 = no me gustó nada, 5 = me gustó mucho)

En general, la participación fue muy agradable, lo que refleja el éxito del proyecto a la hora de implicar a los estudiantes, ya que el 39% declaró que *le había gustado mucho*.

12. ¿Qué es lo que más le ha gustado de esta experiencia?

Los estudiantes dieron varias respuestas destacando lo que más les había gustado del proyecto E4KIDS. Entre los temas comunes figuran:

- **Aprendizaje de nuevos conceptos:** Muchos estudiantes apreciaron el aprendizaje de nuevos conceptos empresariales y habilidades prácticas.
- **Colaboración:** La oportunidad de colaborar con los compañeros de clase fue un punto fuerte para muchos.
- **Actividades interactivas:** Se disfrutó especialmente con las actividades prácticas e interactivas.
- **Romper con la rutina:** Algunos estudiantes disfrutaron de la ruptura con las clases normales y de la experiencia única que les proporcionó el proyecto.

13. Cuéntanos qué has aprendido gracias a tu participación en el proyecto E4KIDS en tu centro escolar

Las respuestas indican una serie de valiosas enseñanzas extraídas del proyecto E4KIDS:

- **Fundamentos empresariales:** muchos estudiantes aprendieron los fundamentos de cómo crear y dirigir una empresa.



Co-funded by  
the European Union



- **Responsabilidad:** un número significativo de estudiantes mencionó el aprendizaje de la responsabilidad y el trabajo en equipo.
- **Conocimientos de inglés y matemáticas:** algunos estudiantes destacaron la mejora de sus conocimientos de inglés y matemáticas.
- **Creatividad y resolución de problemas:** el proyecto ayudó a los alumnos a desarrollar su creatividad y su capacidad para resolver problemas.

#### 14. ¿Hay algo que le gustaría cambiar o mejorar?

Los estudiantes aportaron comentarios constructivos sobre lo que podría mejorarse en el proyecto E4KIDS. Entre las sugerencias más comunes figuran:

- **Proceso de votación:** algunos estudiantes sugirieron que el proceso de votación fuera más fácil y organizado.<sup>7</sup>
- **Instrucciones más claras:** algunos estudiantes pidieron instrucciones más claras y más orientación durante las actividades.
- **Más actividades interactivas:** sugerencias de actividades más interactivas y diversas para mantener alto el nivel de compromiso.
- **Cuestiones técnicas:** abordar cualquier problema técnico que surja durante el proyecto.

---

<sup>7</sup> Este comentario se refiere a la jornada transnacional de lanzamientos ENPOW4Kids y al sistema de encuestas utilizado para que los niños votaran la mejor idea.



## 4.2. Comentarios de los profesores

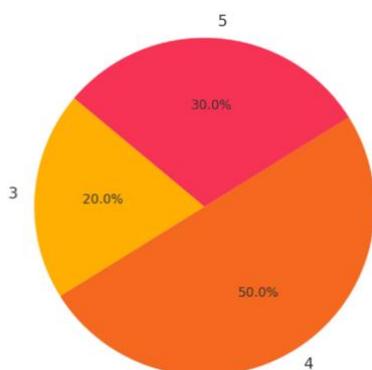
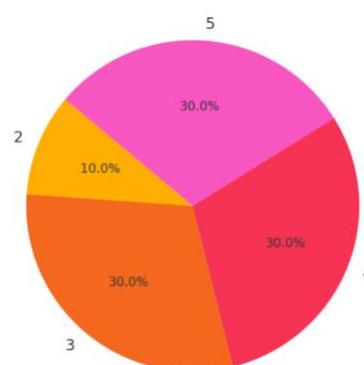
Los profesores han respondido a un cuestionario del que se extraen las siguientes respuestas:<sup>8</sup>

### 1 - HERRAMIENTAS y ORGANIZACIÓN

¿Cómo calificaría los siguientes aspectos? En una escala de 1 a 5, donde 1 es "muy malo/no útil" y 5 es muy útil, valore los siguientes aspectos:

#### 1. ¿Cómo calificaría la organización en general?

La organización general de la acción del proyecto recibió una valoración positiva, ya que la mayoría de los profesores la calificaron entre 3 y 5 puntos. Esto indica que, en general, las actividades estuvieron bien estructuradas y se gestionaron con eficacia.

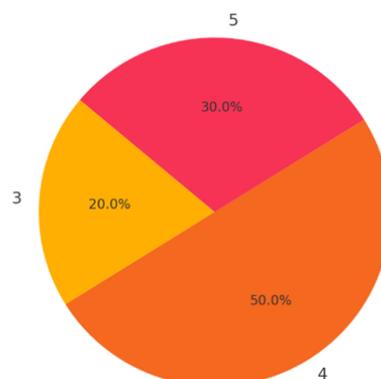


#### 2. ¿Cómo calificaría los talleres para profesores?

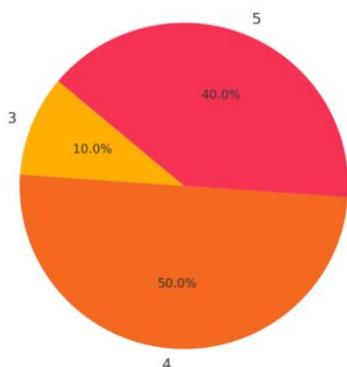
Los profesores consideraron útiles los talleres en sí, con puntuaciones predominantemente de 4 y 5. Esto sugiere que las sesiones de formación impartidas fueron pertinentes y beneficiosas. Esto sugiere que las sesiones de formación impartidas fueron pertinentes y beneficiosas.

#### 3. ¿Cómo calificaría la información facilitada durante los talleres?

La información facilitada durante los talleres recibió una valoración alta, con la mayoría de las puntuaciones en 4 y 5. Esto refleja la claridad y utilidad de los contenidos impartidos a los profesores. Esto refleja la claridad y utilidad de los contenidos impartidos a los profesores.



<sup>8</sup> Los gráficos se han elaborado considerando una media resultante de la agregación de los 4 países juntos.

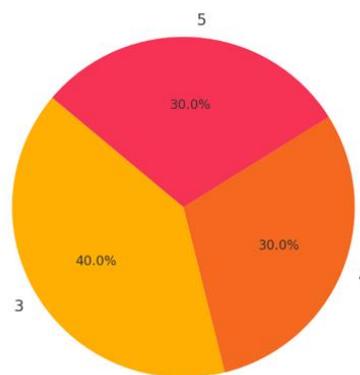


#### 4. ¿Cómo calificaría el apoyo prestado?

El apoyo prestado a los profesores durante la ejecución de las actividades del proyecto fue muy apreciado, con puntuaciones principalmente de 4 y 5. Esto subraya la eficacia de la asistencia y la orientación disponibles para los participantes. Esto subraya la eficacia de la asistencia y la orientación a disposición de los participantes.

#### 5. ¿Cómo calificaría el material proporcionado?

En general, los materiales proporcionados durante la ejecución de todas las actividades del proyecto recibieron una valoración mixta, con puntuaciones entre 3 y 5. Aunque en general son positivos, existen indicios de que podrían introducirse mejoras en este ámbito. Aunque en general son positivas, hay indicios de que podrían introducirse mejoras en este ámbito.



## 2 - REALIZACIÓN

#### 6. ¿Qué tal gestionó las actividades de la clase con los alumnos? Seleccione una de las siguientes afirmaciones:

##### *Opciones de declaración:*

- Fue una gran lucha y no me las arreglé bien
- Me costó un poco al principio, pero lo conseguí.
- Me costó un poco al principio, pero luego me fue bien.
- Gestionado sin ningún tipo de lucha y vacilación.

Los datos ponen de relieve una adaptación satisfactoria por parte de la mayoría de los profesores tras las dudas iniciales. Se podría mejorar proporcionando una formación más completa o instrucciones más claras para garantizar un comienzo más fluido de las actividades. Esto ayudaría a reducir la dificultad inicial y mejoraría la experiencia global tanto para los profesores como para los alumnos.



7. En una escala de 1 a 5, en la que 1 significa "no estoy en absoluto de acuerdo" y 5 "estoy totalmente de acuerdo", valore las siguientes afirmaciones:

**7.1 - Al final, ¿disfrutó como profesor de las actividades de EMPOW4Kids con los alumnos de la clase?**

Los profesores disfrutaron de las actividades de EMPOW4Kids, con puntuaciones mayoritariamente de 4 y 5 puntos. Este alto nivel de satisfacción indica que las actividades fueron atractivas y bien recibidas por los educadores.

**7.2 - La experiencia EMPOW4Kids ha contribuido al desarrollo del trabajo en equipo de los alumnos.**

Los talleres contribuyeron significativamente al desarrollo de las capacidades de trabajo en equipo de los estudiantes, con puntuaciones sistemáticamente de 5. Esto pone de relieve la eficacia de los talleres para fomentar la colaboración entre los estudiantes.

### 3 - CONTENIDO

En una escala de 1 a 5, donde 1 es "no estoy de acuerdo" y 5 es "estoy totalmente de acuerdo", valore las siguientes afirmaciones:

8. **El contenido del Manual del Profesor es adecuado para dotar a los profesores de herramientas sobre el espíritu empresarial y enseñarles a promover activamente el espíritu empresarial entre sus alumnos.**

En general, los profesores valoraron muy positivamente la idoneidad del Manual del Profesor, lo que sugiere que proporciona eficazmente las herramientas necesarias para promover el espíritu empresarial. Las puntuaciones altas indican que el manual está bien diseñado para apoyar a los profesores en sus funciones docentes.

9. **Las actividades y juegos propuestos para el aula son apropiados y ayudan a reforzar los conocimientos teóricos contenidos en el Manual.**

Las actividades y los juegos se consideran apropiados y beneficiosos para reforzar los conocimientos teóricos. Los comentarios positivos sobre este aspecto indican que las aplicaciones prácticas proporcionadas en los talleres se alinean bien con el contenido educativo, mejorando los resultados del aprendizaje.

10. **El contenido de la presentación "My Pitch Deck" es adecuado para promover una mentalidad empresarial y un espíritu proactivo entre los estudiantes.**



La eficacia de "My Pitch Deck" a la hora de promover una mentalidad empresarial sugiere que el contenido de la presentación cala bien entre los estudiantes, probablemente debido a su formato atractivo y a la información pertinente.

**11. El contenido de los recursos es apropiado para el grupo de edad de 10-13 años.**

La adecuación de los contenidos al grupo de edad indica que los materiales se adaptan a los niveles cognitivos y de desarrollo de los alumnos, lo que es crucial para mantener a los estudiantes comprometidos y garantizar un aprendizaje eficaz.

**12. El Foro y la autoevaluación basada en el juego en la plataforma web del proyecto fueron útiles y ayudaron a los alumnos a definir y preparar mejor su idea de negocio.**

La utilidad del Foro y de las evaluaciones basadas en juegos apunta a su eficacia para ayudar a los estudiantes a perfeccionar y desarrollar sus ideas empresariales, lo que sugiere que estos elementos interactivos son componentes valiosos del proceso de aprendizaje.

**13. La experiencia E4KIDS ha contribuido al desarrollo del trabajo en equipo de los alumnos.**

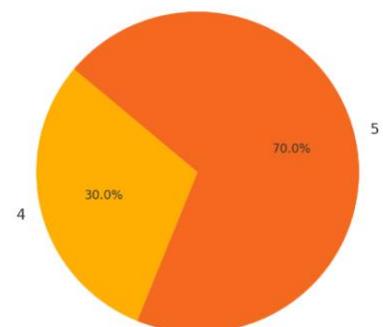
Esta afirmación suele recibir un fuerte respaldo, lo que pone de relieve el éxito del programa a la hora de fomentar entre los estudiantes aptitudes esenciales para el trabajo en equipo, que son fundamentales tanto en el ámbito educativo como en el profesional.

#### 4 - COMENTARIOS GENERALES

En una escala de 1 a 5, donde 1 es "no estoy de acuerdo" y 5 es "estoy totalmente de acuerdo", valore las siguientes afirmaciones

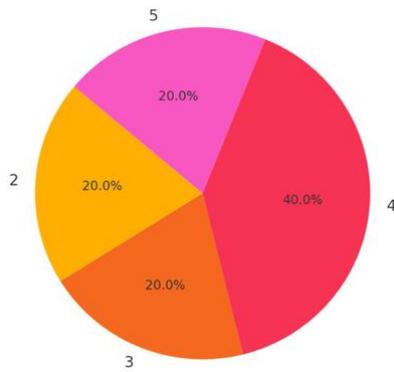
**14. En general, estoy satisfecho con los recursos (herramientas y contenidos) desarrollados en el proyecto.**

En general, los profesores se mostraron satisfechos con los recursos desarrollados para el proyecto, con valoraciones predominantemente de 4 y 5. Esto indica que las herramientas y los contenidos proporcionados se consideraron útiles y apropiados.





Co-funded by  
the European Union



**15. Recomendaría estos recursos (herramientas y contenidos) a otros profesores.**

Hubo una fuerte inclinación a recomendar estos recursos a otros profesores, con puntuaciones mayoritariamente de 4 y 5. Esto demuestra que los participantes consideraron estos recursos lo suficientemente valiosos como para compartirlos con sus compañeros.



Co-funded by  
the European Union



### 4.3. Conclusiones

Los comentarios de los estudiantes de cuatro países sobre el proyecto EMPOW4KIDS revelan una acogida positiva y unos resultados de aprendizaje significativos. La mayoría de los estudiantes apreciaron el diseño de la presentación PowerPoint "**My Pitch Deck**" y consideraron que los materiales eran fáciles de entender y completar. Los elementos interactivos, como el foro y la autoevaluación basada en juegos, fueron especialmente bien recibidos.

Los estudiantes destacaron la naturaleza colaborativa del proyecto y la aplicación práctica del aprendizaje como aspectos positivos clave. Afirmaron haber mejorado su comprensión de los fundamentos empresariales, la responsabilidad, el trabajo en equipo, la creatividad y la capacidad para resolver problemas. Además, se observaron mejoras en los conocimientos de inglés y matemáticas.

Sin embargo, se identificaron algunas áreas susceptibles de mejora. Los estudiantes sugirieron que el proceso de votación fuera más fácil y organizado, que las instrucciones fueran más claras y que se incorporaran más actividades interactivas.

En general, el proyecto EMPOW4KIDS consiguió implicar a los estudiantes y fomentar las aptitudes empresariales esenciales.

La opinión general de los profesores también es muy positiva. Los profesores consideraron que el proyecto piloto estaba bien organizado y era informativo y de apoyo. El material proporcionado fue útil y las actividades resultaron atractivas y contribuyeron a desarrollar las capacidades de trabajo en equipo de los alumnos.

Los altos niveles de satisfacción y la voluntad de recomendar los recursos a otros profesores subrayan el éxito del proyecto.



## 5. El modelo ENPOW4Kids para las escuelas

El kit de herramientas E4Kids ha sido probado con éxito por los profesores en las clases durante las actividades escolares con los alumnos. El beneficio de implementar las actividades para los profesores y los estudiantes/alumnos quedó claramente demostrado:

- los **profesores** pueden beneficiarse de una sólida base teórica y de actividades prácticas que pueden llevar a clase, conociendo las herramientas proactivas sobre espíritu empresarial y capacitación personal y cómo promoverlas activamente en la escuela. El mismo empoderamiento de los profesores incluirá la redefinición de su papel, aceptando una mayor responsabilidad sobre los comportamientos personales de los estudiantes y su actitud hacia sus retos diarios. En general, el Toolkit y sus componentes implementados por el proyecto van a ser integrados dentro del currículo escolar como una de las materias transversales a transferir a los futuros alumnos.
- se ha animado a **los estudiantes** a transferir conocimientos y concienciación más allá de su grupo de trabajo, identificando formas de promover activamente el espíritu y la actitud emprendedores, creativos y críticos más allá de los muros de la escuela y de funcionar como modelos de conducta. De este modo, tendrán la posibilidad de influir en su red social más amplia, incluidos sus familiares y amigos, actuando así como multiplicadores y en la dirección de difundir este espíritu dentro y fuera del entorno escolar.

Una vez finalizada la fase piloto del proyecto, las aportaciones recogidas (*tanto de los profesores como de los alumnos*) se han abordado para dar mejor forma a las **Directrices** finales comunes indicando la manera sugerida de replicar la experiencia en otras escuelas apoyando así a los profesores con las instrucciones básicas y proporcionándoles todos los documentos y el material utilizado.

Como ya se ha anticipado en el § 2, en la sección **E4Kids Toolkit de la** página web del proyecto ENPOW4Kids [<https://www.kidsentrepreneurs.eu>] se pueden descargar fácil y gratuitamente todas las herramientas y el material utilizado y probado en las clases<sup>9</sup>, junto con estas **Directrices** destinadas a proporcionar una breve narración de la experiencia con la aplicación del enfoque innovador ENPOW4Kids basado en el E4Kids Toolkit y a inspirar a una amplia gama de escuelas secundarias para introducir las metodologías y actividades en sus planes de estudio.



---

<sup>9</sup> Todos los documentos disponibles para su descarga están bajo una **Licencia Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional** y desarrollados en el marco del proyecto ENPOW4Kids cofinanciado por el Programa Erasmus+, por lo tanto son totalmente gratuitos pero no pueden ser utilizados para actividades comerciales ni se puede obtener ningún tipo de beneficio de su uso.



Como ya se ha descrito, el kit de herramientas consta de:

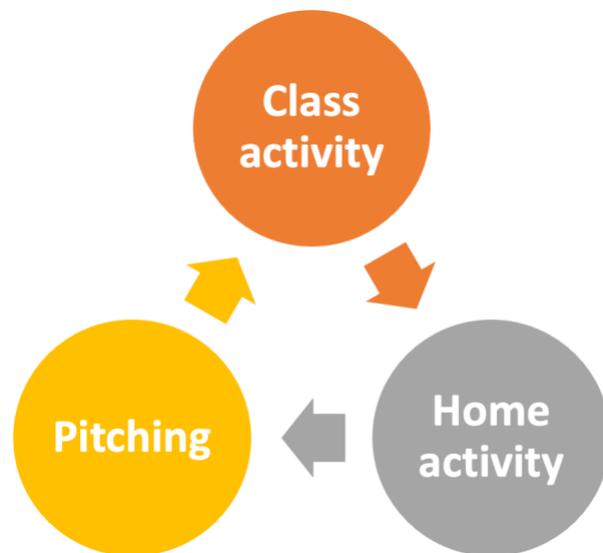
- el **E4KIDS TEACHERS' BOOK**, que representa el marco de referencia para los profesores y las escuelas, tanto para los contenidos como para la metodología que se utilizará con los niños,
- un **Glosario** dedicado, para comprender mejor los conceptos principales, y una **Biblioteca** para profundizar en la cultura empresarial en general y en la forma de trabajarla con los niños,
- la **plantilla de Business Model Canvas para niños "My pitch deck"** que se ha utilizado con los niños para que trabajen y estructuren su idea de negocio,
- una **PLATAFORMA WEB INTERACTIVA** [<https://www.kidsentrepreneurs.eu>] que contiene todos los pasos necesarios y las funciones interactivas para apoyar a los alumnos en todas las etapas definidas. Sirve de repositorio para todas las herramientas del proyecto e integra la "oferta" del proyecto con el **juego de aventuras empresariales**<sup>10</sup> y el **foro E4Kids**.<sup>11</sup>

A continuación, este diagrama reproduce la lógica de intervención de la **Metodología E4Kids** proporcionando un resumen visual de los pasos concretos en una secuencia lógica para explotar mejor el conjunto de herramientas E4Kids estructurado de la siguiente manera:

### 1 - Actividad en clase

Toda la acción comienza en clase, donde los profesores comparten con los niños las nociones básicas sobre el espíritu empresarial y la creación de modelos de negocio, y se presenta el lienzo del modelo E4KIDS, que luego se explora en detalle. Una serie de laboratorios de clase (*con una duración media de 1 hora cada uno*) se llevan a cabo consecutivamente:

- i. Introducción al concepto básico de espíritu empresarial y al lienzo del modelo E4KIDS, definición de las ideas de negocio a procesar y del grupo de chavales que elaborará las ideas. Los conceptos serán sencillos y se basarán en las directrices y herramientas proporcionadas. Los grupos deben estar formados por 4 o 5 niños para organizar mejor el trabajo de aplicación del lienzo.
- ii. La primera parte del lienzo: **QUÉ**
- iii. La segunda parte del lienzo: **QUIÉN**
- iv. La tercera parte del lienzo: **CÓMO**
- v. La quinta parte del lienzo: **CUÁNTO**



<sup>10</sup> Un cuestionario basado en un juego estructurado como un viaje de aventuras en torno a los principales conceptos sobre definición y planificación empresarial que ofrece la posibilidad de realizar una autoevaluación rápida y divertida de los conocimientos y competencias personales.

<sup>11</sup> Un espacio dedicado a compartir y debatir conceptos empresariales innovadores y lienzos de modelos de negocio, que utilizarán los mismos profesores y alumnos.



Todos estos talleres se basarán en los contenidos, ejemplos y actividades de clase sugeridos en los capítulos anteriores utilizando como referencia el lienzo modelo E4KIDS. El objetivo de estas actividades es compartir con los niños las nociones básicas para estructurar una idea de negocio y poner en práctica inmediatamente la teoría básica con las actividades y juegos propuestos. Inmediatamente después de cada taller, se pedirá a los niños que elaboren su lienzo modelo como actividad de deberes utilizando la plantilla proporcionada.

- vi. Actividad de grupo para la definición de la visión común como resultado del trabajo individual de cada uno de los miembros.
- vii. Actividad de grupo final en clase para adoptar los comentarios y aportaciones recogidos a través del foro / chat y, a continuación, preparar la versión final tanto para la escuela como para el lanzamiento transnacional.<sup>12</sup>

## 2 - Actividad en el hogar

Los talleres de clase van seguidos de actividades individuales de trabajo en casa en las que se pide a los niños que apliquen las nociones adquiridas durante el taller (incluidos los consejos prácticos resultantes de las actividades basadas en juegos) trabajando en cada una de las partes del lienzo del modelo siguiendo la plantilla proporcionada. Cada componente del grupo trabaja por su cuenta en las 4 partes del modelo y un taller final en clase permitirá al grupo crear una visión común.<sup>13</sup>

La plantilla se basa en un documento de Power Point para que los niños puedan combinar mejor textos e imágenes al procesar la información pertinente para cada parte. Se necesitará una página sencilla por cada parte para que los niños puedan realizarla fácil y rápidamente.

Parte de la actividad en casa es también el uso de la plataforma E4KIDS donde se pueden encontrar fuentes interactivas y fáciles para profundizar en el conocimiento sobre temas específicos o simplemente para recapitular parte de la información necesaria para proceder con el trabajo.

La sección "foro / chat" de la plataforma permitirá a los niños publicar sus lienzos para recibir comentarios y aportaciones de los demás participantes (*tanto de otras clases de la escuela como de otros países socios*), así como proporcionar comentarios y aportaciones a los demás lienzos que capten pistas interesantes para el modelo adecuado [revisión por pares y aprendizaje entre iguales].

Al final del proceso, una herramienta de autoevaluación basada en un juego permitirá a los chicos evaluar mejor sus conocimientos y, en su caso, definir las áreas de mejora.

## 3 - Lanzamiento

En el mundo de los negocios, el "pitching" se refiere al acto de presentar un producto, servicio o idea a posibles inversores, clientes o consumidores. Consiste en hacer una presentación o propuesta

---

<sup>12</sup> Dependiendo del horario escolar y del posible tiempo limitado para dedicar a las actividades de clase los II - III - IV - V pueden ser eventualmente agrupados intentando de todas formas garantizar la efectividad de la actividad y la realización de la parte práctica [*siendo la de mayor atractivo para los niños*].

<sup>13</sup> Este taller final de clase fomentará en los chavales una actitud de trabajo en equipo y técnicas de brainstorming donde la necesidad de llegar a una síntesis compartida desde la diferente posición y la voluntad de promover la visión personal tendrán que llegar a un compromiso.



persuasiva y convincente con la intención de convencer a otros de que apoyen, inviertan o compren la oferta.

Además, la socialización y el aprendizaje entre iguales son procesos estrechamente interconectados y mutuamente beneficiosos.

De acuerdo con la metodología E4KIDS el pitching se organizará en 3 momentos diferentes y consecutivos siguiendo la evolución tanto de la clase como de las actividades individuales en casa:

### **1. Compartir la versión preliminar del modelo de lienzo a través del foro / chat de la plataforma.**

Una vez finalizada la actividad VI (es decir, la definición de la visión común como resultado del trabajo individual de cada uno de los miembros), el modelo de lienzo se publicará en la sección de foro/chat de la plataforma E4KIDS para recoger las opiniones y aportaciones de los demás alumnos participantes.<sup>14</sup> Los profesores animarán a los niños a participar activamente en el foro / chat insistiendo en la gran oportunidad de aprendizaje y revisión entre iguales que ofrece.

### **2. Lanzamiento escolar**

Este segundo paso llevará a los alumnos a compartir su trabajo final resultante de la actividad VII (es decir, la actividad de grupo final en clase para adoptar los comentarios y aportaciones recogidos a través del foro/chat) con compañeros de la escuela también con el fin de "inculcar la curiosidad" incluso a otros alumnos cuya clase no haya participado en la acción. Un taller de 2 horas que reúna a otras clases del centro permitirá presentar todas las ideas y modelos de negocio, dejando tiempo suficiente para recibir los comentarios de los demás alumnos.

De acuerdo con una serie de parámetros, que incluyen las mismas habilidades y destrezas de pitching,<sup>15</sup> se seleccionarán las 5 mejores ideas / modelos para representar a la escuela en la feria transnacional online de pitching E4KIDS. Esto debería aumentar el espíritu competitivo en los niños y su compromiso con la acción. De todos modos, durante el evento se presentarán en breve todas las ideas / modelos.

### **3. Feria transnacional de pitching en línea E4KIDS**

La última actividad será la socialización con las otras escuelas participantes en los países socios durante un "día de pitching transnacional E4KIDS" que consistirá en una feria "virtual" que se organizará utilizando plataformas específicas [como VFairs, Hopin, ...]. En un evento en línea estructurado se presentarán las mejores ideas / modelos de cada centro escolar<sup>16</sup> y todos los demás alumnos aportarán sus comentarios. A continuación, un jurado internacional<sup>17</sup> evaluará todas las ideas / modelos, de acuerdo con una serie de parámetros que incluyen las mismas habilidades y destrezas de lanzamiento, para definir las más valiosas en las 4 categorías: 1)

---

<sup>14</sup> Para ello, debe prepararse una versión en inglés del modelo resultante de la actividad VI.

<sup>15</sup> Los parámetros detallados se establecerán en función del número de ideas / modelos preparados en la escuela para alcanzar el número objetivo exigido por el pitching transnacional.

<sup>16</sup> Para ello debe prepararse una versión en inglés del modelo resultante de la actividad VII.

<sup>17</sup> Compuesto por un experto por socio.



Co-funded by  
the European Union



mejor impacto ecológico, 2) mejor impacto social, 3) mayor nivel de creatividad en la presentación y 4) mayor precisión en el análisis.

Antes de empezar con las actividades, los profesores deben familiarizarse con las partes pertinentes de la Metodología para profesores y con la composición general y la lógica de las actividades presentadas en el **Libro del profesor de E4Kids** para tener una idea general de los temas que se tratan en las actividades.



Co-funded by  
the European Union



## 6. Conclusiones

El proyecto partía del supuesto básico de que ser emprendedor es una competencia valiosa para los ciudadanos de la UE, tanto para su desarrollo personal como profesional: la educación en el espíritu empresarial desempeña un papel clave para la competitividad de Europa y para el crecimiento continuo de su economía. Promover el espíritu empresarial en la educación como competencia clave anima a los ciudadanos de la UE a ser emprendedores y a formular soluciones innovadoras a los problemas de la sociedad y a diseñar productos de valor socioeconómico añadido.

Como subraya el informe PISA 2018 [Insights and Interpretations], "las transiciones de la escuela al trabajo se han vuelto más complejas y prolongadas. Esto refleja tanto los cambios en la demanda del mercado laboral como una creciente disparidad con lo que ofrecen los sistemas educativos. Esta generación de jóvenes ciudadanos requiere curiosidad, espíritu emprendedor y resistencia para trabajar eficazmente en el nuevo mercado laboral. Necesitarán confianza para crear su propio empleo y gestionar sus carreras de nuevas formas. Los sistemas educativos tienen que preparar a los jóvenes para que sean eficaces a la hora de aplicar lo que saben a situaciones siempre cambiantes, exponerles a modelos de conducta relevantes y proporcionarles orientación que les ayude a descubrir sus pasiones, las áreas en las que pueden destacar y dónde y cómo pueden encontrar o crear un empleo."

Esto es exactamente lo que el proyecto ENPOW4Kids y su **Toolkit** han probado y puesto en práctica en un grupo de escuelas que trabajan con alumnos preadolescentes, con todas las dificultades que entraña transferir contenidos empresariales a alumnos de esa edad pero, al mismo tiempo, aprovechando todas las energías y la creatividad típicas de esa edad. Tanto los comentarios de los alumnos como los de los profesores han subrayado las dificultades a la hora de tratar conceptos como la definición de una propuesta de valor, la identificación precisa del cliente, la estructuración de un modelo para la realización del negocio y, especialmente, toda la economía que hay detrás de la idea de costes e ingresos, PERO todos ellos destacaron el entusiasmo a la hora de estructurar una idea de negocio y, especialmente, la forma divertida de hacerlo.

El **E4KIDS TEACHERS' BOOK** esboza la metodología precisa que los profesores tienen que seguir en la aplicación de la acción en la escuela, con varios ejemplos y juegos prácticos para ser jugado en clase para que los alumnos comprendan mejor los conceptos básicos en la planificación de negocios y modelado. El mismo libro muestra cómo deben utilizarse todas las **herramientas E4Kids**, dejando un amplio margen de flexibilidad para adaptar mejor la acción a la edad de los alumnos y al programa escolar. Por último, pero no por ello menos importante, estas **Directrices**, que reproducen la descripción narrativa de lo que se ha hecho concretamente durante la actividad piloto, contribuyen a una mejor comprensión de la misma metodología tratando de explicar el modelo formado a partir de ella.

Creemos que, a pesar de todas las imperfecciones y elementos ciertamente mejorables, la metodología ENPOW4Kids y sus herramientas proporcionan a las escuelas instrumentos de gran valor para la consecución de los objetivos de la UE antes mencionados.



Co-funded by  
the European Union



### Mejorar la mentalidad eNtrepreneurial y la autoestima de los niños - ENPOW4Kids

KA220-SCH - Asociaciones de cooperación en materia de educación escolar n° 2021-1-CZ01-KA220-SCH-000032484



*Co-funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.*