

I. JUSTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

La capacidad emprendedora se debe desarrollar en todos los niveles educativos y materias.

Desde el Departamento de Economía del IES Fray Luis de León (Salamanca), he promovido que los alumnos desarrollen esta competencia mediante el diseño e implementación de proyectos que por un lado detecten una importante necesidad o problema a resolver y por otro lado que los alumnos tengan la autonomía en su aprendizaje y contextualicen sus conocimientos en resolver esos problemas reales y cercanos con una solución tangible.

Emprender, para las materias de nuestro departamento tiene dos posibles vías: proyectos de emprendimiento social y cultural o proyectos de emprendimiento empresarial.

Después de tres meses de trabajo en temas de creatividad, innovación y pensamiento crítico, hemos llegado inesperadamente a un 100% DE PROYECTOS CON UNA IMPORTANTE VERTIENTE SOCIAL y hemos decidido denominar al conjunto de iniciativas de los alumnos #TomoLaPalabra.

¿Qué es #tomoLaPalabra?

#TomoLaPalabra es un ecosistema que se ha ido gestando a lo largo de este mes de clase. Es un movimiento natural en el que está inmerso todo el alumnado del IES Fray Luis que cursa educación emprendedora.

#TomoLaPalabra es un movimiento sobrevenido de la aplicación de metodologías ágiles al desarrollo de competencias emprendedoras y de dedicar tiempo en clase a enseñar a los alumnos a observar su realidad.

#TomoLaPalabra es el resultado de una actitud emprendedora activa, viva, global, social y con ganas de cambiar algún problema de forma real.

#TomoLaPalabra es un movimiento de emprendimiento social que nos ha hecho reflexionar de problemas muy importantes para los cuales no entendemos que no haya solución hoy en día

#TomoLaPalabra...

...Se concreta en mirar con otros ojos problemas cercanos a nuestra realidad y verlos como maravillosos retos a los que dar respuesta a lo largo del curso.

II. METODOLOGÍA SEGUIDA.

Para llegar a las soluciones que a continuación os relato, hemos seguido las fases que establece el Design Thinking, desde la observación de problemas e investigación de hechos hasta la construcción de soluciones y el prototipado de las mismas. Os animo a usar esta metodología para introducir la cultura de la innovación en las aulas.

III.RESULTADOS.

A continuación os enuncio los problemas elegidos por los alumnos, la solución final a la que han llegado y el vídeo de sensibilización que estamos viralizando on line en Youtube y Twitter para generar mayor concienciación sobre estos problemas. *Os agradeceríamos comentarios y likes en youtube para conseguir mayor difusión de nuestros proyectos. ¡Esperamos que os gusten!*

- Obesidad (infantil) y comida chatarra en centros públicos (restaurantes, cafeterías en hospitales y centros escolares. De este gran problema surge : [HealthAndLearn](#).
- La adicción a las nuevas tecnologías por parte de jóvenes y no tan jóvenes da origen a: [TechWall](#).
- Hospitalidad y confort en los momentos de espera en centros de salud y hospitales. Así surge [Redesign Wellness](#) una empresa que rediseña la experiencia de los pacientes en los centros de salud y hospitales.
- Sexismo, violencia y estereotipos por falta de valores en educación, deporte y publicidad. De este amplísimo problema surgen dos proyectos:

Proyecto [EQUAndPLAY](#)

Tomamos la palabra, un proyecto de emprendimiento social

Proyecto Crecer sin miedo.

- Publicidad engañosa para niños y jóvenes. Así surge un avisador de «fakes», Real Kanyatan
- Movilidad ciudadana y sostenibilidad. Así surge Sanlusi Travel un proyecto de economía colaborativa para facilitar y economizar los tiempos y el dinero en los desplazamientos.
- Efectos negativos del turismo sol y playa. Así surge Pequen una empresa de asesoramiento en RSC y que distingue con un sello de calidad a empresas de turismo alternativo.
- La falta de venta de productos frescos de calidad de la tierra y su distribución on line. Así surge una lonja digital, Wiki Food.
- Las personas invidentes no tienen autonomía para realizar actividades rutinarias como la compra frecuente. Así surge Qustomer Review un código QR para decodificar productos de compra frecuente para personas invidentes.

Blanca Cañamero Vicente