

# “LA FÁBRICA DE SUEÑOS”: PROGRAMA DE EDUCACIÓN EMPRENDEDORA PARA ALUMNOS DE LA ESCUELA PRIMARIA Y MEDIA

María Paula Vega<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Integrante de la Cátedra Abierta de Innovación y Emprendedorismo *Innova y Emprende*,  
Facultad de Ingeniería, Universidad FASTA,  
Mar del Plata, Argentina  
Correo electrónico: [pvega@inovayemprende.net](mailto:pvega@inovayemprende.net)

---

**Recibido:** 14 de marzo del 2015. **Aprobado:** 1 de junio del 2015.

**Cómo citar este artículo:** M. P. Vega. “La fábrica de sueños”: programa de educación emprendedora para alumnos de la escuela primaria y media”. *Ingeniería Solidaria*, vol. 11, n.º 18, pp. 35-39, ene.-dic. 2015. doi: <http://dx.doi.org/10.16925/in.v11i18.989>

---

**Resumen.** Este artículo es un reporte de caso del programa “Innova y Emprende”, proyecto de extensión permanente de la Facultad de Ingeniería de la Universidad FASTA. En este programa, se articularon una serie de talleres en los cuales se trabajó con toda la comunidad educativa. Uno de estos talleres se denominó “Pequeños Grandes Soñadores”, que se realizó en Mar del Plata, Argentina, de marzo a septiembre del 2014. El objetivo de este taller se enfocó en lograr empoderar a los alumnos de quinto y sexto del nivel secundario de la Escuela Media Básica N.º 45 con el fin de estimularlos para soñar y planificar su futuro. Se recurrió a la tecnología como medio facilitador en la realización de los sueños. Los alumnos aprendieron a diseñar sus propias presentaciones en Scratch (lenguaje de programación para niños y adolescentes), desarrollando el pensamiento computacional y la creatividad; crearon los personajes de acuerdo con su propia imagen personal e incorporaron la música, sus raps con ritmos y letra que expresan su modo de ver el mundo. Los resultados obtenidos con este proyecto permitieron despertar la curiosidad en los adolescentes participantes, desarrollar en ellos habilidades necesarias para el emprendimiento y conseguir el entusiasmo necesario para finalizar con éxito el proyecto.

**Palabras clave:** educación emprendedora, escuela media, estudiantes, pedagogía emprendedora, pensamiento computacional.



## “THE DREAM MACHINE”: ENTREPRENEURIAL EDUCATION PROGRAM FOR PRIMARY AND MIDDLE SCHOOL STUDENTS

**Abstract.** This article is a case report on the program entitled “Innovation and Enterprise” (“Innova y Emprende”), a permanent extension project at the Engineering Faculty of the Universidad FASTA. In this program, a series of workshops was held with the education community. One such workshop was called “Little Big Dreamers” (“Pequeños Grandes Soñadores”) and was held in Mar del Plata, Argentina, from March to September 2014. The objective was to empower fifth and sixth grade secondary students at Basic Middle School N° 45 to encourage them to dream and plan their futures. Technology was employed as the facilitating medium for realizing their dreams. The students learned to design their own presentations using Scratch (a programming language for children and adolescents) to develop computational thinking and creativity; they created characters according to their own personal image and incorporated rap music with rhythm and lyrics to express their way of seeing the world. The results obtained through this project helped to awaken the curiosity of the participating adolescents, to develop the necessary abilities for enterprise and find the needed enthusiasm to successfully finish the project.

**Keywords:** entrepreneurial education, middle school, students, entrepreneurial pedagogy, computational thinking.

## “A FÁBRICA DE SONHOS”: PROGRAMA DE EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA PARA ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

**Resumo.** Este artigo é um relatório de caso do programa “Inova e Emprende”, projeto de extensão permanente da Faculdade de Engenharia da Universidad FASTA. Nesse programa, articulou-se uma série de oficinas nas quais se trabalhou com toda a comunidade educativa. Uma dessas oficinas denominou-se “Pequenos Grandes Sonhadores”, que se realizou no Mar Del Plata, Argentina, de março a setembro de 2014. O objetivo dessa oficina centrou-se em conseguir empoderar os alunos do quinto e sexto anos do ensino Fundamental da Escola Media Básica n. 45 com o objetivo de estimulá-los a sonhar e a planejar seu futuro. Recorreu-se à tecnologia como meio facilitador na realização dos sonhos. Os alunos aprenderam a elaborar suas próprias apresentações em Scratch (linguagem de programação para crianças e adolescentes), desenvolvendo o pensamento computacional e a criatividade; criaram os personagens de acordo com sua própria imagem pessoal e incorporaram a música, seus raps com ritmos e com letra que expressam seu modo de ver o mundo. Os resultados obtidos com esse projeto permitiram despertar a curiosidade nos adolescentes participantes, desenvolver neles habilidades necessárias para o empreendedorismo e conseguir o entusiasmo necessário para finalizar com sucesso o projeto.

**Palavras-chave:** educação empreendedora, escola de ensino fundamental, pedagogia empreendedora, pensamento computacional.



## 1. Descripción del caso "La fábrica de sueños"

El programa de educación emprendedora "La fábrica de sueños" se implementó en una escuela media municipal de un barrio periférico de la ciudad de Mar del Plata, Argentina, de marzo a septiembre del 2014. La coordinación y ejecución estuvo a cargo de la Cátedra de Innovación y Emprendedorismo de la Universidad FASTA, en el marco de la actividad de proyección institucional y extensión social en la comunidad.

"Innova y Emprende" es un proyecto de extensión permanente de la Facultad de Ingeniería, con perfil de cátedra universitaria abierta. Es un espacio promotor y dinamizador del espíritu emprendedor y la cultura de la innovación en la comunidad, como medio para la transformación social, el mejoramiento de la calidad de vida de las personas y su realización profesional.

"El emprendedor es alguien que sueña y realiza su sueño". Esta frase del profesor Fernando Dolabela [1] es la motivación fundamental del programa de educación emprendedora.

En el programa se articularon una serie de talleres en los cuales se trabajó con toda la comunidad educativa. Como soporte y registro de la experiencia, se creó un espacio específico en el sitio web de Innova y Emprende [2], para el intercambio de recursos con los participantes.

Los alumnos de quinto y sexto año del nivel secundario participaron en el taller "Pequeños Grandes Soñadores", en el cual se desarrollaron distintos encuentros, cada uno de los cuales responde a un eje temático-conceptual particular, con el propósito de que los niños aprendan a conocerse y descubrirse, y desde ahí puedan definir su sueño personal. Los ejes temáticos son:

- El autoconocimiento
- La educación emocional
- Las habilidades sociales
- La actividad emprendedora

El juego, las dinámicas participativas y los recursos audiovisuales fueron los motores que permitieron que el clima de trabajo transcurriera en un ambiente relajado y motivador. Entre silencios, resistencias y apatías empezaron a surgir temerosamente algunas palabras alentadoras, risas y miradas de apoyo.

La música y la tecnología permitieron crear un vínculo empático a partir del cual se entretrejieron algunos proyectos. Los paradigmas fueron más permeables y algunos conceptos teóricos pudieron fundirse con su realidad, sentando las bases para empezar a preguntarse: ¿quién soy?, ¿qué actividades realizo?, ¿con qué cosas disfruto? Y encuentro tras encuentro se fueron desarrollando habilidades emocionales. Tal como lo desarrolla Goleman [3], las emociones constituyen un impulso que incita a la acción.

Los docentes y directivos participaron del taller "Liderando la fábrica de sueños", una serie de encuentros entre personas, disciplinas, saberes y sentires, con el objetivo de pensar y construir recursos y estrategias que faciliten el aprendizaje creativo. Se trabajó en pensar el modo de poder movilizar contenidos o procedimientos previos de los alumnos construyendo competencias emprendedoras. Se ejercitó entre los docentes el arte de escuchar y entender al otro como "alguien diferente de mí", con opiniones, juicios y valores propios, y se expresaron problemáticas y dificultades de la enseñanza.

Entre mates, facturas y con emociones a flor de piel, fue posible ir delineando ejes de trabajo que favorecieran el aprendizaje por proyectos comunes en diferentes áreas. Las Matemáticas y Geografía encontraron puntos de contacto. Las áreas de Música, Plástica y las Ciencias pudieron plasmar en la realización de un mural sus propósitos de la planificación curricular.

Se convocó a la comunidad a una presentación de lo trabajado con docentes y alumnos en una kermés de la escuela a la que asisten los familiares y vecinos. En este espacio, los alumnos pudieron mostrar y compartir los proyectos. Esto ayudó a la capacidad de "toma de decisiones", a la habilidad para "comunicarse en forma creativa", a la habilidad para "establecer y mantener relaciones interpersonales" y a "tomar confianza en sí mismo". Lo que Albrecht [4] denomina "Inteligencia social".

La valoración y el reconocimiento de sus seres queridos y personas cercanas, expresado en aplausos y gestos de aprobación y orgullo, fue la retroalimentación que habilitó a que esta experiencia cobrará sentido.

En términos metodológicos, se recurrió a la tecnología como medio facilitador en la realización de los sueños. Los alumnos aprendieron a diseñar sus propias presentaciones en Scratch (lenguaje de programación para niños y adolescentes),

desarrollando el pensamiento computacional y la creatividad. Crearon los personajes de acuerdo con su propia imagen personal. Incorporaron la música, sus *raps* con ritmos y letra que expresan su modo de ver el mundo. Los escenarios y fondos con colores reflejaban sus estados emocionales, y con las acciones y los comportamientos representaban sus metas o proyectos de vida. Como explican Gardner y Davis, “la Genialidad de Scratch es doble. En primer lugar, abre toda una plétora de medios de expresión, de modo que prácticamente cualquier niño puede encontrar uno que concuerde con sus propios objetivos, fortalezas e imaginación. En segundo lugar, ni los objetivos ni los medios son determinados desde arriba, sino que pueden emerger, y emergen, de la exploración que hace el propio niño del universo Scratch” [5].

## 2. Resultados: reflexiones de lo vivido

La implementación del programa no fue una tarea fácil. La realidad superó la teoría, y los hechos las planificaciones de los coordinadores. La postura adolescente, la dejadez, la apatía y el aburrimiento fueron los mayores desafíos. Sostener la energía y la propuesta fue un desafío adicional, determinado por esas miradas que seguían a los coordinadores debajo de las gorras y esos cuerpos que se dejaban caer en los bancos sin entender qué era lo que los retenía en ese lugar. Todo el esfuerzo valió la pena de los coordinadores cuando descubrieron que sus palabras llegaban al corazón, pese a los auriculares que oficializaban de filtro en los oídos.

Los objetivos planteados al inicio debieron ser reformulados durante el desarrollo del programa, ya que el proceso de enseñanza-aprendizaje se encuentra condicionado por múltiples factores. Para abordar la realidad propia de esos alumnos y su contexto, se adaptaron las dinámicas con el fin de permitir una movilización de las estructuras afectivas y consignativas necesarias para desarrollar nuevos pensamientos.

El tiempo-espacio en el que se desarrollaron los encuentros fue fructífero pero no permitió llegar a una reflexión profunda de lo vivido. El trabajo de entretejer el sentir con el hacer y proyectarlo en ideas nuevas demanda un tiempo de maduración interna, que los tiempos reales no permitieron en su totalidad.

Toda experiencia algo deja. Nunca se sale de la misma manera que se llegó a un encuentro con otros,

y estos docentes y alumnos no fueron la excepción. Los docentes facilitadores ganaron una experiencia que les dejó una mezcla de sabores que fortaleció sus capacidades y les permitirá generar nuevas construcciones. Los alumnos fortalecieron su autoestima, ganaron en sueños y desarrollaron la capacidad de soñar y soñarse.

## 3. Discusión y conclusiones

El Programa de Educación Emprendedora “La fábrica de sueños” acercó una invitación a los estudiantes a proyectarse al futuro con base en lo que quisieran hacer, a lo que más placer les genera. Pudo contribuir, en parte, a su realización personal y aportar valor a su comunidad.

Esta experiencia, mediatizada por la tecnología, despertó la curiosidad, generó obstáculos que necesitaron sortear y permitió poner en funcionamiento nuevos saberes, desarrollar habilidades, pensar de forma creativa, sentir y ser.

El programa logró “tocar la puerta de las emociones” y conseguir, en gran parte, el entusiasmo de los alumnos por la tarea. Por ese camino se llega a la alegría, se puede escuchar y se logra crear y seguir teniendo sueños que, poco a poco, se convierten en proyectos de vida.

El proyecto logró retroalimentarse desde la experiencia vivencial de los alumnos, a partir de romper con los estereotipos que los encerraban en las paredes de un aula. Pudieron permitirse aprehender los conceptos vinculados con la realidad y desarrollar algunas de las competencias para una educación emprendedora guiada por sus propios sueños.

A futuro se plantea aumentar la duración y frecuencia de los talleres del programa, con el fin de lograr una continuidad que permita una fluida relación de los temas y mantenga el entusiasmo de los chicos. También trabajar con el centro de estudiantes como motor de ideas y punto de articulación entre los actores involucrados.

Desde ese lugar, el gran desafío pasa por generar proyectos transversales que planteen puntos de encuentro entre los docentes, derribando las barreras que imponen la especialización y la compartimentalización de la educación.

En síntesis, “La fábrica de sueños” es una experiencia única, un caso de programa de educación emprendedora que merece ser replicado, ajustado y

difundido a nivel nacional e internacional, no sólo por su valor en términos de actividad de fomento de la actitud emprendedora en los niños, sino por su aporte al sentir y mejor vivir de los alumnos, docentes y comunidad toda. En ese sentido, el objetivo de proyección institucional y extensión social en la comunidad de la institución se cumple plenamente y se honra la misión de promover y dinamizar el espíritu emprendedor en la comunidad, como medio para la transformación social, el mejoramiento de la calidad de vida de las personas y su realización personal y profesional.

## Referencias

- [1] F. Dolabela, *Pedagogía Emprendedora*, São Paulo, Editora de Cultura, 2003.
- [2] *El blog de La Fábrica de Sueños*. [En línea]. Disponible en: <http://www.innovayemprende.net/fabrica-desuenos>. Último acceso: abril 1, 2015.
- [3] D. Goleman, *La inteligencia emocional*. Buenos Aires: J. Vergara Editor, 1996.
- [4] K. Albrecht, *Inteligencia social*. Barcelona: Vergara, 2006.
- [5] H. Gardner y K. Davis, *The App Generation*, Yale University Press, 2014.