

CULTURA EMPRENDEDORA EN EDUCACIÓN FÍSICA: BIO-EMPRENDE

Norberto Domínguez Jurado

CEIP Pablo Neruda

El juego que se orienta desde la escuela debería servir de complemento necesario al juego autónomo que realiza el discente en otras condiciones más espontáneas. De la misma manera, la cultura emprendedora que se propone desde la escuela tendría que ser un complemento de la educación espontánea que se vivencia en un contexto no escolar. El juego y el emprendimiento constituyen un binomio inseparable en el crecimiento de cualquier discente (Blázquez, 2011).

Las posibilidades que ofrece en cuanto a interacción entre el alumnado es también parte del conocimiento de los resultados que provoca, siendo globales e interdisciplinares. El papel del docente y del discente desempeña cierta magnitud, pues en base a su influencia se ofrece una mayor capacidad para la toma de decisiones respecto al movimiento (Contreras, 2019). Elementos como el tiempo, el material o el número de personas que lo ponen en práctica también son factores a tener en cuenta, puesto que de ello dependerá la forma en la que intervenga. De forma específica, deberá seguir unas orientaciones metodológicas para poder contribuir al estímulo de las competencias e intervenir didácticamente de forma adecuada (Delgado, 1996).

En base a la importante implicación del juego, la cultura emprendedora y la investigación escolar en el área de educación física nace BIO-emprende: un proyecto de cultura emprendedora basado en dos pilares fundamentales: por un lado, hacer partícipe al alumnado de la realidad en la que está inmerso, propiciando su intervención en la toma de decisiones y en la generación de estrategias autónomas que le permitan desenvolverse con soltura en situaciones que impliquen la resolución de problemas; por otro lado, el área de educación física y de ciencias de la naturaleza se convierten en nuestros ejes vertebradores, puesto que dicha cultura emprendedora se orienta específicamente a manifestar acciones proactivas que vayan orientadas netamente a desarrollar hábitos de vida saludable, amenizando su disposición mediante una práctica lúdico-didáctica, ya implícita en la propia educación física.

El elevado puesto en el que España se encuentra en el ranking mundial de obesidad infantil y adulta es uno de los motivos de peso del presente proyecto. Este hecho preocupa especialmente, más sabiendo del amplio abanico de posibilidades que encontramos en España a nivel alimenticio (dieta mediterránea, entre otras) y a nivel físico-deportivo (infraestructuras de las que disponemos, éxitos del deporte español). BIO-emprende se sustenta en tres centros de interés definidos: investigación escolar, hábitos de vida saludable y cultura emprendedora.

Con respecto a la investigación escolar, será el alumnado el absoluto protagonista de la búsqueda de información correspondiente a las materias que se vayan elaborando, siendo capaces de construir una especie de glosario que recoja e identifique cada uno de los pasos a realizar. Dicho glosario constituirá, a su vez, uno de los materiales elaborados a lo largo de todo el proceso desarrollado.

En relación con los hábitos de vida saludable, serán éstos nuestra principal preocupación en el sentido de ser promulgados a nivel escolar y municipal. La creación de posters identificativos para las clases y el centro, el desarrollo de campañas mentalizadoras sobre este tipo de estrategias, así como la vivenciación de todas las iniciativas planteadas, con la intención de empatizar con dichas campañas.

Finalmente, la cultura emprendedora será el motivo de la creación de este Proyecto. Necesitamos una población que sea activa, crítica y reflexiva con la realidad que le rodea. De hecho, es a partir de ese espíritu crítico y de concienciación como verdaderamente se pueden conseguir alcanzar los objetivos inicialmente planteados.

Este proyecto se compone de una serie de fases de realización, determinados por las circunstancias contextuales, así como de la progresión de los factores de desarrollo, diferenciando:

- En la *Fase Inicial*, el Proyecto se muestra al resto de la Comunidad Educativa, reuniendo inicialmente a las familias para explicar nuestras intenciones y en qué va a consistir el Proyecto a desarrollar. Una vez descritas las acciones a llevar a cabo, se aporta una autorización que permita la participación, en los medios audiovisuales, del alumnado para su posterior difusión en diferentes redes de comunicación.
- Igualmente, en la *Fase de Desarrollo*, se incluyen las actuaciones de este Proyecto en los tramos horarios comprendidos en el Área de Educación Física y en el Área de Ciencias de la Naturaleza, de manera que el alumnado y la Comunidad Educativa

pueda ubicar adecuadamente el desarrollo del trabajo realizado. En dicha fase de desarrollo se comenzarán a elaborar los materiales inicialmente planteados (posters, vídeos, spots, cómics, cuentos,).

- Por último, en la *Fase Final*, se analizarán los pasos a desarrollar por parte del alumnado y del resto de agentes participantes en la comunidad educativa. De esta forma, se llevará a cabo un proceso de reflexión en el que todas las personas involucradas en el Proyecto puedan verificar, analizar y conformar los conceptos básicos y propios llevados a cabo.

FECHA APROXIMADA	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
Primer Trimestre [FASE INICIAL]	Explicación del Proyecto a las familias, en las que se les informa de la importancia de su participación y de la creación de <i>feedbacks</i> que potencien el interés del alumnado en la participación de este.	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador - Videocámara - Programa de Grabación - Lluvia de ideas
Segundo Trimestre [FASE DE DESARROLLO]	Período de desarrollo del Proyecto, en el que se irán realizando los ajustes que se estimen como necesarios, incluyendo las propuestas realizadas por las familias, el alumnado y la comunidad educativa en general.	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador - Videocámara - Programa de Grabación - Acciones Emprendedoras - Blog de difusión
Tercer Trimestre [FASE FINAL]	Fase Final, en la que se tendrán en cuenta los principales errores cometidos, con la intención de subsanarlos o mejorarlos en el futuro; así	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador - Videocámara - Programa de Grabación - Acciones Emprendedoras

	como un análisis de lo que ha significado el proyecto.	- Blog de difusión - Plantillas de Evaluación
--	--	--

De la misma forma, el proceso de concreción del proyecto requiere de una serie de planteamientos de actuación que materializasen su puesta en práctica y adecuada ejecución, diferenciando:

1. **Búsqueda Inicial de otros proyectos:** el primer paso se definió en la búsqueda de información sobre centros o docentes que anteriormente hubiesen trabajado con cultura emprendedora. Existen centros de secundaria e incluso centros docentes que trabajan la cultura emprendedora, tomándose como referencia, pero muy pocos centrados en educación física. Al darse esta circunstancia, comenzamos a crear todo desde cero, más sabiendo que se trata de cultura emprendedora basada en hábitos de vida saludable.
2. **Compartir con la Comunidad Educativa:** la reunión con las familias fue decisiva a la hora de llevar a cabo este trabajo. Previo requerimiento de autorizaciones que nos permitiesen divulgar el trabajo realizado en Internet. Igualmente, se transmite al alumnado con detalle lo que se pretende hacer y cómo se va a hacer, decidiendo que se ubique en los tramos horarios correspondientes al área de educación física y ciencias naturales.
3. **Puesta en marcha del trabajo:** se comienzan a identificar los pasos a dar por parte de nuestro equipo de creación de materiales, realizando una lluvia de ideas y clasificación de posibles temas sobre los que poder seguir profundizando para, de esta forma, contribuir a la mejora de nuestros hábitos de vida saludable.
4. **Elaboración de materiales:** las diferentes producciones que se vayan realizando irán siendo adecuadamente clasificadas, con la intención de que ningún material pudiese repetirse, así como que pudieran extraviarse.

En España, y más concretamente en Andalucía, disponemos de una serie de condiciones que hacen de nuestra tierra un sitio único, ya no solo a nivel geográfico, sino en lo que respecta a la tipología de estilos de vida que pueden llegar a desarrollarse. Es por ello que consideramos imprescindible sacar verdadero provecho de aquello de lo que disponemos por medio de este proyecto de cultura emprendedora de hábitos de vida saludable, siendo la primera vez que se trata de forma concreta en nuestro país dicha temática.

El impulso del área de educación física también va a ser primordial entre nuestros fines. Disponemos de deportistas de élite exitosos, de infraestructuras envidiables por múltiples países de nuestro continente (Lleixá & Sebastiani, 2016). Por ello, es nuestra responsabilidad hacer un uso adecuado de todos aquellos medios de los que disponemos con la intención de contribuir a su constante mejora y provecho.

Finalmente, su vinculación con el uso y empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación serán vitales también a la hora de manifestar acciones que sean beneficiosas para la mejora de nuestra sociedad y de nuestro sistema educativo (Contreras, 2019).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blázquez, D. (2011). *Diez competencias docentes para ser mejor profesor de educación física: la gestión didáctica de la clase*. Barcelona: Inde.
- Contreras, O. (2019). *Didáctica de la educación física: un enfoque constructivista*. Barcelona: Inde.
- Delgado, M. (1996). *Condición física salud*. Consejería de Educación de la Junta de Andalucía. Sevilla: Servicio de Publicaciones de la Consejería de Educación.
- Lleixá, T. & Sebastiani, E. (2016). *Competencias clave y educación física*. Barcelona: Inde.