



# EMPRENDEDORES DE BARRIO

**MEMORIA DEL PROFESOR**

---

**TUTOR: PILAR SUAREZ MUÑOZ**

## **OBJETIVOS DEL PROYECTO**

El objetivo principal de nuestro proyecto es el de intentar fomentar en nuestros alumnos el espíritu del emprendedor, intentando que despierte en ellos la curiosidad por crear y poner en práctica sus ideas.

Este proyecto tiene además como objeto el concienciar a nuestros alumnos en el trabajo de investigación y de búsqueda de información antes de llevar a cabo cualquier tarea. Y generar un espíritu crítico de cara a la toma de decisiones. Además hemos pretendido desarrollar la Capacidad de trabajo en equipo, realizada de forma transversal en nuestro centro a través del deporte y del trabajo de aula, así como generar en ellos el uso con facilidad de manejar ideas, concretándolas en un proyecto lo mas real posible.

En nuestro proyecto el objetivo era buscar un negocio de interés para niños de las edades de nuestros alumnos, siempre que no existiera en el barrio, y en su caso después de analizar sus necesidades creyeron que el mejor negocio posible para niños de su edad era una Ludoteca escolar y lúdica que reuniera el trabajo, esfuerzo y diversión que ellos necesitan.

## **ROL DEL PROFESOR**

El rol del profesor durante el desarrollo del trabajo ha sido especialmente de coordinación del proyecto, guiando a los alumnos en los diferentes aspectos a investigar en cada fase del mismo, desarrollando el espíritu de trabajo en equipo entre los dos alumnos.

Además se ha encargado de afianzar contenidos de presentación y elaboración del proyecto con herramientas de tecnología de la información.

## **PROCESO DE ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO**

- **LA IDEA: Búsqueda del negocio**

El primer paso programado para los alumnos ha sido el de investigar en el entorno donde ellos viven y acuden a su centro educativo, buscando aquellos negocios que bien por no existir o por ser escasos, no cubren las expectativas que ellos como niños tienen en el barrio.

- **Presentación de la idea**

Los alumnos tras el análisis de entorno presentaron su idea de negocio, justificando, tras una lluvia de ideas, el porque de este tipo de empresa. Los alumnos decidieron desarrollar una ludoteca con algún que otro valor añadido.

- **Descripción del producto**

Los alumnos decidieron llevar a cabo la presentación de un Ludoteca cumpleaños con algunas características especiales y diferenciadoras respecto a otras ludotecas. Se decidieron por este negocio donde los niños de diferentes edades pudieran compaginar su labor de estudio, entretenimiento y diversión, con la de compartir un espacio con sus padres, donde cada uno de ellos hijos y padres puedan llevar a cabo tanto actividades conjuntas como por separado. Además esta ludoteca ofrece la posibilidad de celebrar diferentes tipos de eventos utilizando las instalaciones de las que dispondría.

- **Análisis de puntos fuertes y débiles**

Uno de los puntos importantes a tener en cuenta en cualquier negocio, es el de analizar los puntos fuertes y débiles del negocio, tras realizar un listado de pros

y contras, cabe destacar que el mayor punto fuerte del que parte este negocio, es que el entorno donde viven y estudian, Sector III de Getafe, no cuenta actualmente con un espacio donde los niños puedan trabajar con sus compañeros tareas del 'cole' o puedan disfrutar jugando en sus ratos de ocios con otros compañeros o niños. Además la ubicación de la ludoteca se realizaría en un centro comercial dotado con todo tipo de negocios, centro comercial, tiendas de ropa, de iluminación, etc... donde de forma habitual muchos papas y mamas acuden a realizar sus compras y no tienen un espacio que les pueda llamar la atención para que sus hijos puedan pasar un rato divertido o trabajando sin preocupación.

Como punto débil de este tipo de negocio, nos encontramos que el abanico de actividades que desean desarrollar en su ludoteca, necesita de un perfil laboral amplio, conocimientos de tecnología de información, educador, persona dinámica, etc... También el inconveniente del espacio es otro factor importante, junto a la dotación de material e infraestructura necesaria para poner en marcha el negocio.

- **Concreción de la idea.**

Nuestros alumnos apuestan por implantar en la zona un negocio que posibilite la mezcla de trabajo y diversión, y que se desarrolle el espíritu de responsabilidad y de esfuerzo en los niños del barrio, concretando su idea en la LUDOCUMPLE. La ludoteca que han diseñado consta de dos plantas diferenciadas:

- Una primera planta destinada a actividades lúdicas, con sala de talleres y actividades, zona de entrega-recogida e inscripción de los niños y una zona de descanso-recreo para familias (cafetería con acceso Wifi).
- La segunda planta del negocio estará dedicada al estudio o trabajo después de la finalización de las clases diarias, donde los alumnos podrán utilizar medios informáticos, tutorías con personal docente titulado y una sala de estudio biblioteca donde poder realizar las tareas que los niños puedan tener, deberes, trabajos en grupo, etc...

## **DISTRIBUCION DE TAREAS**

La distribución de las tareas para cada uno de los alumnos se ha organizado de tal forma que ambos puedan en una primera fase analizar la situación del entorno por separado y puedan tener diferentes ideas de negocio. Para ello han observado el barrio junto a sus padres y se han interesado por conocer los negocios del mismo. Posteriormente tras plantearse una puesta en común de las ideas de cada uno de ellos, se han fijado diferentes aspectos de cara al desarrollo:

- Primero: han pensado de forma individual nombre y logotipo del negocio. Eligiendo posteriormente el que mas se acercaba a sus gustos.
- Segundo: En equipo han desarrollado las diferentes instalaciones y necesidades materiales con las que contaría su ludoteca. Uno se han encargado de realizar los espacios y otro de investigar que materiales necesitarían (mesas, sillas, etc..). De la discusión entre ambos han surgido las necesidades e instalaciones que figuran en el proyecto.

- Tercero: cada uno de ellos han contrastado puntos fuertes y débiles del negocio, concretando en los que presentan en el proyecto los que finalmente y en puesta común creen son los factores que limitarán el mismo.

## **ACTIVIDADES REALIZADAS**

Los pasos y actividades seguidas en el diseño del proyecto son los que a continuación se detallan:

- Análisis del Entorno y recogida de datos
- Lluvia de Ideas
- Análisis de puntos fuertes y débiles
- Desarrollo de Idea Principal, área de negocio real y logo y nombre de empresa
- Requisitos y necesidades del negocio (recursos materiales y personales)
- Diseño de la instalación
- Precios y tarifas de acceso, acorde al nivel socio-económico de la zona.
- Diseño de carné, bono de actividades y cartel promocional
- Diseño informático del proyecto, mediante escáner, ordenador y procesador de textos Word.

## **VALORACION DEL PROYECTO**

El proyecto realizado por Alba y Sergio, surge del interés de estos dos alumnos por participar en el concurso 'Soñar hoy para emprender mañana'. Esta iniciativa personal es el mejor factor a tener en cuenta de todo el proyecto. Idea propia, ganas de involucrarse en un proyecto de creación de empresas y sobre

todo por dotar a su entorno de aspectos que creen necesarios en la vida cotidiana de los niños. El análisis de situación que los dos alumnos han realizado viene determinado por sus propias necesidades y las de sus compañeros, un espacio donde compartir tareas, trabajos, deberes, y a la vez poder disfrutar de momentos lúdicos junto a sus amigos, sin necesidad de tener que interrumpir en las labores cotidianas de su familia de forma constante (ir de compras, tiendas, etc...), responsabilizándose de sus obligaciones determinadas por el centro educativo y familia.

La buena relación y la disposición para el aprendizaje también han sido factores determinantes para su involucración en el proyecto. El trabajo de investigación de los dos alumnos tanto de forma individual como conjunta ha sido excelente, se han preocupado por ver diferentes actividades del barrio, preguntar a sus amigos si les gustaría tener un sitio como el que han diseñado, preguntar a sus familias que necesidades tendrían de tener un espacio como este. Han visitado el centro comercial buscando la mejor ubicación para su negocio... Es decir un trabajo de campo que ni mucho menos queda reflejado en el proyecto y que demuestra tenacidad, autonomía y confianza en si mismo.

Otro punto a tener en cuenta es el apoyo de sus familias para llevar a cabo esta tarea, guiándoles al igual que el tutor en el desarrollo del mismo. La puesta en común de sus ideas, de sus argumentos y sugerencias, tanto con el tutor como sus padres, han sido el punto mas valorado por todos, cualquier asunto es debatible siempre que se tengan argumentos suficientes para ello,

capacidad de asumir riesgos y liderazgo, consiguiendo en el debate convencer de la necesidad de un espacio recreativo como el diseñado.

Por otro lado el entusiasmo en el diseño de la ludoteca, como en dotar la ludoteca no solo de medios material, sino personales, les ha servido para comprender que en todo caso lo material es necesario pero casi nunca es lo prioritario, de ahí que quieran que su ludoteca se dote de personal con un perfil concreto.

A nivel de conocimientos, han adquirido alguna técnica de debate, de análisis y de conocimientos informáticos (manejo de cuadros gráficos, presentación adecuada, manejos de encabezados y pies, etc...)

En general esta experiencia les ha servido para afianzar valores en si mismos, tanto personales como educativos, a la vez que ha generado en ellos un entusiasmo en crear ideas que puedan llevar a la práctica, siempre con un sentido critico y realista.

---

Fdo.: Pilar Suárez

Tutor del Proyecto





AUTORES: Alba Arribas Corván  
Sergio Gaspillo Campos  
COLEGIO EUROPEO ARISTOS  
TUTORA: Pilar Suárez