



## CAJA DE HERRAMIENTAS

### 1 Momento

- |   |   |         |
|---|---|---------|
|  | Para trabajar las habilidades emprendedoras           | 2 pág.  |
|  | Para trabajar el concepto Emprendimiento              | 11 pág. |
|  | Para trabajar temáticas sociales locales/comunitarias | 13 pág. |
|  | Para trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible  | 18 pág. |

### 2 Momento

- |   |   |         |
|---|---|---------|
|    | Para trabajar las habilidades emprendedoras | 22 pág. |
|  | Para trabajar la Investigación Social       | 26 pág. |
|  | Para trabajar la Generación de ideas        | 28 pág. |
|  | Para trabajar el Diseño del Proyecto        | 35 pág. |

### 3 Momento

- |   |  |         |
|---|--|---------|
|  | Para trabajar las habilidades emprendedoras  | 37 pág. |
|  | Para trabajar los recursos y acciones        | 41 pág. |
|  | Para trabajar la implementación del Proyecto | 43 pág. |

### OTROS RECURSOS

- |   |                                       |         |
|---|---------------------------------------|---------|
|  | Para trabajar la distensión del grupo | 44 pág. |
|  | Guía Juega y crece                    | 46 pág. |
|  | Para trabajar la evaluación           | 49 pág. |
|  | Sesiones tipo                         | 55 pág. |

**NOTA:**

Esta caja de herramientas contiene una serie de actividades y dinámicas para trabajar en los distintos momentos que forman parte de Teenemprende.

Puede ser utilizada de manera libre y alternando su uso según el momento que se encuentre el grupo, el/la docente y el propio proyecto.

# 1



## MOMENTO: YO Y EL GRUPO



Para trabajar las habilidades Emprendedoras

### Autoconocimiento y Autoestima



- Creer en ti mismo/a y seguir desarrollándote.
- Reflexionar sobre necesidades, aspiraciones y deseos.
- Identificar las debilidades y fortalezas individuales y grupales.
- Creer en las posibilidades individuales y colectivas.
- Confianza y aprecio hacia una/o misma/o.

### Dinámica “Mi cita favorita”

**Objetivos:**

Reflexionar sobre los propios gustos e intereses.



**Materiales**

El que aporte cada participante con la información del personaje



**Tiempo**  
30'

**Desarrollo:**

Se puede pedir que lo traigan de casa. Elegir una frase/cita célebre, de un personaje relevante, compartir con el grupo y contar el porqué de su elección.

**Para reflexionar en grupo:**

Qué nos ha llamado la atención de lo que hemos escuchado  
Cuál nos ha gustado más  
La persona que más nos ha sorprendido

## Dinámica "Cuando pasen 20 años"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionar sobre los aspectos vocacionales.</li> <li>- Tomar consciencia de la importancia de tomar decisiones para alcanzar una meta.</li> <li>- Poner en funcionamiento la capacidad imaginativa.</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p>equipo audio y música relajante</p>	<p> Tiempo</p> <p>20'</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Vamos a trabajar con la imaginación. Todo el grupo en silencio, vamos a cerrar los ojos y vamos a viajar en el tiempo. Han pasado 20 años.</p> <p>¿Dónde estoy? ¿Con quién estoy? ¿Cómo estoy? ¿Trabajo?</p> <p>¿En qué trabajo? ¿Tengo familia? ¿Cómo he llegado aquí?</p> <p>¿Cómo nos hemos sentido? ¿Nos ha gustado?</p> <p>¿Qué ha tenido que ocurrir para poder llegar al sitio en el que nos hemos visto? Inversión de tiempo, económica, de esfuerzos personales, familiares...</p> <p>¿Se ve recompensado el esfuerzo?</p> <p>¿Qué obstáculos nos podemos encontrar y cómo se podrían salvar?</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>A la hora de dar soluciones, todo el grupo podrá aportar ideas a las intervenciones individuales.</p> <p>¿Son similares las metas de chicas y chicos? En caso de existir, intentaremos desmitificar los estereotipos de género, aportando modelos positivos.</p>	

## Dinámica "Escudo de armas"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionar sobre la personalidad de cada uno/a.</li> <li>- Aumentar la percepción positiva de sí misma/o.</li> <li>- Reconocer en público aspectos positivos de una/o misma/o</li> <li>-Poner en práctica el lenguaje artístico.</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p><b>Ficha "Escudo de armas"</b></p> <p>bolígrafos, rotuladores, fotografías y recortes de revistas.</p>	<p> Tiempo</p> <p>45'</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Se reparte a cada chico y chica un escudo de armas, su propio escudo personal. En el deben representarse aquellos aspectos de su propia personalidad que considere más importantes, y que sean positivos. (5 aspectos cada uno/a).</p> <p>Se pueden representar aspectos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo mejor que cada uno/a ha conseguido</li> <li>- La cualidad personal de la que cada uno/a está más satisfecho/a</li> <li>- La afición que uno/a más estima en sí mismo/a.</li> <li>- Los objetivos más importantes para uno/a.</li> </ul> <p>Pero sólo deben representarse cosas positivas.</p> <p>Se representará a través de un dibujo, recortes o combinación. Una vez terminen su escudo lo colocarán por el aula.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>Se pone en común en gran grupo. Una vez que todos han terminado, se da un tiempo para que el grupo examine los trabajos, paseando en torno a la clase y fijándose en ellos.</p> <p>Si no entendemos algo, le preguntaremos a quién lo hizo</p> <p>¿Qué escudo nos ha llamado la atención? ¿Por qué?</p> <p>Podemos hacer un escudo resumen del grupo con los aspectos que más se repiten y podremos utilizar en la segunda parte del programa.</p>	

## Dinámica "El primer recuerdo"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Facilitar la relación y el conocimiento entre las personas que componen el grupo</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p><b>Ficha "El primer recuerdo"</b></p> <p>Imágenes objetos, folios, bolígrafos, papel celo.</p>	<p> Tiempo</p> <p>15'</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>El juego consiste en recordar la primera imagen asociada a un objeto.</p> <p>Se entrega una imagen a cada persona.</p> <p>Se da 1' para que evoquen el primer recuerdo que tienen ligado a la imagen de la carta.</p> <p>Después el grupo camina por la sala, y al toque de una palmada se paran con la primera persona que tienen delante y comparten sus recuerdos.</p> <p>Se puede repetir tantas veces como se desee.</p> <p>Se puede versionar, haciendo pequeños grupos, en lugar de parejas.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>Se abrirá una ronda por si alguna participante quiere compartir su experiencia.</p> <p>Al final del ejercicio se habrá creado un clima entrañable e íntimo, en el que las personas han tenido ocasión de recrear su recuerdo, a la vez que conocen una parte emotiva del resto de sus compañeras.</p>	

## Dinámica "Conocerse a sí mismo"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionar sobre los propios gustos e intereses.</li> <li>- Reconocer en público aspectos positivos de una/o misma/o</li> <li>- Poner en valor la diversidad y las potencialidades del grupo</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p>Imágenes objetos, folios, bolígrafos</p>	<p> Tiempo</p> <p>20'</p>
<p>Los ODS son muy generales, y se pueden abordar desde muchos aspectos. Es el momento de reflexionar, en función de los propios intereses, cómo abordaría el grupo este objetivo, y qué podemos aportar para intervenir en el entorno.</p> <p>Ponemos el foco para el desarrollo de la dinámica, en el ODS seleccionado.</p> <p>De manera individual, pensamos y escribimos en un papel 10 características propias, cualidades y habilidades, cosas que sabemos hacer bien, o para las que tenemos facilidad.</p> <p>Teniendo en cuenta el ODS seleccionado ¿Cómo podrían contribuir estas características a solventar o paliar el problema seleccionado?</p> <p>Una vez hemos reflexionado y las hemos escrito, voluntariamente se exponen en grupo las que quieran</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>¿Cómo nos hemos sentido hablando bien de nosotras/os mismas/os en público? ¿Es fácil? ¿Es más fácil hablar en negativo? ¿Cuál puede ser la explicación?</p> <p>¿Qué habilidades hemos identificado en el grupo?</p> <p>Cuando algo nos gusta y se nos da bien, podemos dedicarle mucho tiempo casi sin esfuerzo, o al menos con la sensación de no cansarnos tanto como si fuera algo que no nos gusta o no se nos da bien.</p> <p>Queremos hacer un proyecto que implique hacer cosas que nos guste y que beneficie al entorno, para que la satisfacción por el trabajo sea mayor.</p> <p>Además podemos aprender a hacer cosas nuevas, o mejorar en las que no se nos da bien con la ayuda y la complementariedad del resto de personas del grupo.</p>	

## Dinámica "Barómetro"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer las habilidades emprendedoras que tiene el alumnado al comienzo del proyecto</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p><b>Ficha "Barómetro"</b></p>	<p> Tiempo</p> <p>20'</p>
<p>Se imprime la ficha barómetro.</p> <p>El alumnado de manera individual valora con un gomet, qué percepción tiene sobre sí mismo respecto a las habilidades descritas en el barómetro, al iniciar el proyecto.</p> <p>Una variante, que de manera grupal el alumnado valore qué percepción tiene el grupo respecto a las habilidades descritas en el barómetro, al iniciar el proyecto.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>Exponer los resultados con toda la clase.</p> <p>Se podrá pegar en la pared los distintos barómetros para su comparativa al finalizar el programa.</p>	

## Dinámica "La Nube"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentarse de forma creativa</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p>folios, bolígrafos</p>	<p> Tiempo</p> <p>15'</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Se reparte 1 folio a cada persona.</p> <p>Cada participante piensa palabras que lo definan (personas, comidas, adjetivos, lugares donde ha ido, etc.) y lo mete todo en una nube de palabras con la forma que él o ella quiera. Luego utiliza esa nube para presentarse al resto.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>Desinhibición del grupo</p>	

## Dinámica "El bingo"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Facilitar la relación y el conocimiento entre las personas que componen el grupo</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p><b>Ficha "elbingo"</b></p> <p><b>Bolígrafo</b></p> <p><b>Aula despejada</b></p>	<p> Tiempo</p> <p>15'</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Se reparte la ficha "elbingo" a cada participante. Tendrá que buscar en un plazo de 5,10 o 15 minutos (según el tamaño del grupo) el nombre de las personas que coincida con las características que se piden en cada casilla, sin poder repetir nombres.</p> <p>El juego acaba quien antes rellene la ficha.</p> <p>La ficha puede ser reducida o cambiada de criterios según número y perfil del participante.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>El que finaliza primero, comenta la casilla y nombre de la persona que está en ella. Y los demás, van comentando también sus resultados.</p>	



## Trabajo en equipo y gestión del conflicto

El **trabajo en equipo** implica a un grupo de personas trabajando de manera organizada. Conocer las propias capacidades para influir y participar en el medio.

Para **manejar el conflicto**, es necesario tomar decisiones frente a la incertidumbre, ambigüedad y riesgo. Uso de la flexibilidad.

### Dinámica "Abrazo musical"

**Objetivos:**

Desarrollar el sentimiento de grupo ("hacer piña")



Materiales  
equipo de audio  
y música alegre



Tiempo  
15'

**Desarrollo:**

Se baila libremente por la sala al compás de la música. Cuando la música deja de sonar, nos abrazamos a otra persona que tengamos cerca hasta que vuelva a sonar y comenzaremos a bailar solos otra vez. En la siguiente parada de la música, nos abrazaremos en grupos de cuatro (2 parejas). Se va repitiendo y abrazando de forma progresiva en cada parada de la música, a más integrantes del grupo (3 parejas, 4...) hasta terminar todas y todos en un gran abrazo final.

**Para reflexionar en grupo:**

Qué ha pasado en la clase y cómo se han sentido. Somos un grupo ¿nos vemos como tal?

### Dinámica "Pantallas de protección"

**Objetivos:**

- Favorecer la escucha activa
- Vivenciar la empatía, y tomar consciencia de su importancia para trabajar en equipo.



Materiales  
recortes de  
revistas, prensa y  
folletos con  
imágenes



Tiempo  
15'

**Desarrollo:**

De un montón de imágenes dadas al grupo, cada integrante de forma individual elige dos. Una vez todos y todas han elegido, explican de forma voluntaria el porqué de su elección y explican al grupo el porqué de la elección.

**Para reflexionar en grupo:**

Comentar en gran grupo, qué nos ha gustado de lo que han expuesto los compañeros y las compañeras, qué nos ha sorprendido y por qué.

Reflexionar sobre, como un mayor conocimiento a nivel personal, promueve una mejor comunicación y un mayor respeto por el otro. Reflexionaremos también sobre cómo nos complementamos.

## Dinámica "Historia de la NASA"

**Objetivos:**

Vivenciar la toma de decisiones en grupo poniendo en práctica las habilidades de negociación.



Materiales

**Ficha "Historia de la Nasa"**

Tabla para el alumnado y tabla con soluciones; bolígrafos.

Tiempo  
30'**Desarrollo:**

Se divide el gran grupo, en grupos de cuatro o cinco. Se narra la siguiente situación:

*"Cada uno de vosotros forma parte de la tripulación de una nave espacial que iba a reunirse con la "nave nodriza", en la superficie iluminada de la luna. Debido a unas dificultades mecánicas, la nave espacial tuvo que alunizar en un lugar que dista unos 350 km. del sitio donde tenía que encontrarse con la otra nave. Durante el alunizaje, gran parte del equipaje de la nave en que ibais vosotros, se estropeó o sufrió daños de consideración, y puesto que la supervivencia de la tripulación, o sea de cada uno de vosotros, depende de que podáis llegar a la "nave nodriza", habéis de seleccionar el material más importante para llevarlo, dejando lo menos importante."*

Se leen todos los objetos y aparatos que quedaron ilesos después del forzado alunizaje. Los participantes deben ordenarlos de acuerdo con su importancia y utilidad, para poder llegar al punto de encuentro con la "nave nodriza". Es decir, se ha de poner 1 en el más importante, 2 al que le sigue en importancia y así sucesivamente hasta el nº 15 que será el de menor importancia.

Primera parte: En 5', cada participante, de forma individual ordenará por importancia los objetos que quedaron ilesos, en la columna INDV.

Segunda parte: En grupos de 4-5 vuelven a reclasificar los artículos tras la discusión en pequeño grupo, el resultado se anota en la columna correspondiente.

Tercera parte: El profesor/a indica la ordenación de la NASA.

**Para reflexionar en grupo:**

En gran grupo se abre un debate

Qué grado de dificultad ha tenido rellenar solos la ficha

Ha sido reconfortante hacer el trabajo en equipo

Cómo hemos llegado a acuerdo

En qué momento nos hemos acercado más a la tabla del dinamizador/a

## Dinámica "Tengo un regalo para tí"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reforzar la autoestima en relación al grupo.</li> <li>- Aportar y recibir las valoraciones positivas que tiene cada individuo hacia el resto de personas del grupo.</li> </ul>	<p> Materiales folios, bolígrafos, papel celo</p>	<p> Tiempo 20'</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Esta dinámica no está directamente relacionada con los ODS. Busca crear buen ambiente en el grupo con sentimientos positivos tanto hacia una misma como hacia el resto del grupo. Un cierre de sesión emotivo.</p> <p>Cada participante se colocará con celo un folio con su nombre en la espalda. Todo el grupo de pie en el aula, deberá ir escribiendo en el resto de sus compañeros y sus compañeras algo positivo. El nivel de profundidad depende del tipo de relación que tengan. Sólo valen cosas positivas (Desde cosas superficiales como el pelo o las botas, hasta aspectos más personales).</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>En silencio y de forma individual, leemos lo que el resto del grupo nos ha dedicado. Se puede compartir de forma voluntaria.</p> <p>¿Cómo nos sentimos? ¿Esperábamos lo que nos han escrito? ¿Qué nos ha sorprendido?</p>	

## Dinámica "La torre de espaguetis"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo en equipo. Liderazgo. Rendimiento.</li> <li>- Prototipos. Ensayo.</li> <li>- Incentivos y habilidades.</li> <li>- Creencias y aprendizaje.</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p>Tendrás que preparar un kit para cada grupo con los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>20 espaguetis crudos</li> <li>1 m de cinta aislante</li> <li>1 m de cordel</li> <li>1 nube de golosina (malvavisco) o similar</li> </ul> <p>cronómetro regresivo para la cuenta atrás (<a href="#">Online Stopwatch</a>).</p>	<p> Tiempo 45'-60'</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Se crean grupos con el mismo número de personas, idealmente tres o cuatro, y se les facilita un kit básico con el que tendrán que construir una estructura que se sostenga por sí sola encima de la mesa y que tenga en lo más alto la nube de golosina. Los participantes disponen de 18 minutos para lograrlo. Cuando se acaba el tiempo, se mide con una cinta métrica cada una de las estructuras que se mantienen en pie por sí solas. Se anotan en una pizarra las alturas y se anuncia el ganador o los tres primeros clasificados, dependiendo del número de grupos.</p> <p>Los participantes pueden usar los espaguetis, la cinta y el cordel como quieran. Pueden romper, pegar, anudar... La bolsa de papel no se puede utilizar para ningún fin y la nube debe permanecer intacta.</p> <p>Es importante que vayas diciendo en voz alta el tiempo que queda en momentos determinados, por ejemplo, cuando queden 12, 9, 6 y 3 minutos. En la parte final, avisa en el último minuto, en los últimos treinta segundos y haz la cuenta atrás de los últimos diez segundos.</p> <p>Haz especial hincapié en que cuando acabe el tiempo, absolutamente nadie puede tocar la estructura, en caso contrario los grupos que incumplan esta norma quedarán automáticamente descalificados.</p> <p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>En silencio y de forma individual, leemos lo que el resto del grupo nos ha dedicado. Se puede compartir de forma voluntaria.</p> <p>¿Cómo nos sentimos? ¿Esperábamos lo que nos han escrito? ¿Qué nos ha sorprendido?</p> <p>Después de nombrar a los ganadores (o constatar que nadie ha sido capaz de mantener su estructura), es hora de hacer las reflexiones que te interesen. Dependiendo del caso, puedes empezar haciendo preguntas a los participantes sobre el aspecto que quieras tratar.</p>		

## Dinámica "5 cosas en común"

### Objetivos:

- Presentarse y conocer al grupo
- Saber qué cosas en común tiene el grupo



Materiales  
Folios y bolígrafos



Tiempo  
10'

### Desarrollo:

Esta dinámica es rápida, fácil y divertida. Resulta muy útil porque es muy corta y además da lugar a unas buenas risas cuando los participantes descubren que tienen en común cosas realmente inesperadas.

1. Hacer grupos de 4-5 personas aleatoriamente.
2. Proponer a cada grupo que encuentren cinco cosas que tienen en común con cada una de las personas del equipo con una condición: que no tengan que ver con trabajo, ni anatomía ("todos tenemos brazos") ni ropa ("todos llevamos zapatos").

Decir a cada grupo que una persona debe tomar notas y estar preparada para leer la lista después de que hayan terminado

### Para reflexionar en grupo:

Puesta en común de las listas de cada grupo. En esta parte suele haber muchas risas y hasta algún debate, aprovéchalo.

## Dinámica "Qué es Teenemprende"

### Objetivos:

- Conocer ideas previas sobre emprendimiento, proyecto y conceptos relacionados.
- Presentar el programa y hacer sondeo sobre motivación del grupo
- Construir una definición colectiva acerca del emprendimiento y los/las adolescentes.



Materiales  
Dossier proyectos Teen curso 17-18  
[http://culturaempresarial.es/wp-content/uploads/2012/09/Dossier-PROYECTOS\\_TEEN\\_17-18.pdf](http://culturaempresarial.es/wp-content/uploads/2012/09/Dossier-PROYECTOS_TEEN_17-18.pdf)



Tiempo  
10'

### Desarrollo:

Construcción colectiva de la definición de Teenemprende.

En gran grupo, preguntamos qué es para ellos y ellas el emprendimiento, o el hecho de emprender.

Libremente van dando sus ideas y las anotamos en la pizarra o en un papel continuo. Si se anotan en la pizarra se puede tomar una foto después para tener registro del mapa inicial de ideas previas.

En este momento todas valen, pues es para ver las ideas que tiene el grupo, y entre todas y todos construir el marco conceptual del *emprender*.

Podemos preguntar por las características o habilidades que piensan son necesarias para emprender, quién puede hacerlo, qué se necesita etc.

Tras cinco minutos de ideas, se les muestra el dossier de proyectos de Teenemprende 2017/2018 (si se dispone de la exposición de carteles 2015/2016 podemos hacer una visita por ella).

### Para reflexionar en grupo:

Esta presentación servirá para hacer un sondeo de expectativas. Se recogerá en un mapa lo que les gustaría que pasara durante este curso, en el seno de Teenemprende.

Aprovecharemos este momento para empezar a desmitificar el mundo del emprendimiento como algo solo relacionado con lo empresarial.

En gran grupo se comentan los proyectos y se presenta Teenemprende como un programa en el que *desarrollaremos un proyecto emprendedor*, y a grandes rasgos les preguntamos qué les gustaría que ocurriera este curso, con ese proyecto. Anotamos todo, a modo de lluvia de ideas o mapa de deseos, y lo dejamos visible en la clase.



## Espíritu investigador e Innovador

El **espíritu investigador e innovador** es una forma de enfrentarse al conocimiento, en la búsqueda de soluciones. Creatividad aplicada a la vida diaria, trabajar con colaboradores/as e inventar nuevas realidades con ellos/as, escucha activa de necesidades o/y diseñar prototipos para compartir ideas y proyectos.

### Dinámica "A mí me gusta..."

#### Objetivos:

- Conocer y utilizar distintas vías y herramientas para la investigación (internet, libros, videos, personas expertas en distintos ámbitos...)
- Diseñar y exponer la presentación de los resultados.



Materiales  
Digitales y analógicos. Los que decida cada participante para elaborar su producto a exponer.



Tiempo

variable

#### Desarrollo:

Seleccionarán de forma individual o en pequeño grupo un hobby, o una persona de referencia en alguna actividad (musical, deportiva, política...) y buscarán hechos significativos de su vida y profesión para contárselo al resto de la clase. Podrán utilizar elementos de apoyo (paneles, audiovisuales, collage...) para la exposición de los resultados de la investigación.

#### Para reflexionar en grupo:

Cómo nos sentimos contando al resto de compañeros y compañeras gustos y preferencias personales. Qué nos ha llamado la atención de lo que hemos escuchado y/o visto.

### Dinámica "Qué pasa por mi casa"

#### Objetivos:

- Construir el conocimiento de forma grupal.
- Incrementar el conocimiento de nuestro entorno bajo un prisma crítico.



Materiales  
papel y bolígrafo, cartulina grande y rotuladores



Tiempo  
20'-30'

#### Desarrollo:

Reflexionar sobre su entorno (centro, localidad, región...) y escribir tres cuestiones (eventos, noticias, rumores...) sobre las que hayas oído hablar a tu alrededor y no sepas de qué van. Se expondrán en la clase. Aquellas personas que tengan información acerca de algunas expuestas, compartirán su conocimiento con el resto, y para aquellas que queden pendientes, se crearán pequeños grupos de investigación para profundizar en ellas y poder informar al resto de la clase en la siguiente sesión.

#### Para reflexionar en grupo:

Se comentarán los aspectos que más hayan llamado la atención  
Focalizar sobre posibles necesidades y potencialidades del entorno, y plasmarla en un mural que se expondrá en clase, para trabajar en la segunda fase del programa.

## Para trabajar el concepto Emprendimiento



### Dinámica “En busca de personas emprendedoras”

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer experiencias de la zona en diferentes ámbitos de emprendimiento</li> <li>- Acercarse al emprendimiento, desmitificándolo.</li> <li>- Trabajar la entrevista como elemento de investigación.</li> </ul>	<p> Materiales papel y bolígrafo</p>	<p> Tiempo variable</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Vamos a buscar por parejas, en nuestra familia, localidad...a una persona significativa y vamos a investigar sobre su vida (En qué han destacado, qué les llevó a hacer lo que hicieron, qué baches/problemas se han encontrado y cómo los superaron, qué sintieron cuando llegaron a su meta...). Para ello, elaboraremos en clase y de forma conjunta, una entrevista para conocer a estas personas. Las decisiones se tomarán por consenso (“acuerdo entre dos o más personas”) y democráticamente (“decisiones colectivas adoptadas por el pueblo”, en este caso por la clase).</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>Se les puede plantear que visiten el aula para contar su experiencia al grupo. En el gran grupo comparte la experiencia. ¿Qué nos han parecido las historias? ¿Conocíamos a las personas que han entrevistado el resto de compañeros y compañeras?</p>	

### Dinámica “Quién puede ayudar a las personas emprendedoras”

<p><b>Objetivos:</b></p> <p>Identificar a los/as agentes que apoyan el emprendimiento social en mi localidad/entorno.</p>	<p> Materiales Equipo informático, teléfono, papel, bolígrafos, cartulina grande, post-it, rotuladores.</p>	<p> Tiempo variable</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Vamos a conocer qué personas trabajan en mi localidad que nos pueda informar acerca de los diferentes ámbitos y tipos de emprendimiento (AEDL, madre, padre...). Decidiremos por consenso o votación con quién contactar y redactaremos en grupo tanto la toma de contacto, como una batería de preguntas para hacerle el día que nos visite.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>Qué ideas nos han quedado de la visita ¿Nos ha dado pista sobre nuestro objetivo? Se expondrá en un mural las ideas más significativas para profundizar en la segunda fase del programa.</p>	



## Para trabajar problemas sociales/comunitarios

### Dinámica “Mi barrio/ciudad ideal”

<p><b>Objetivos:</b>  Movilizar a buscar alternativas a la existencia de problemas, superando la pasividad  Fomentar la participación ciudadana desde un nivel local  Enseñar a encontrar posibles propuestas (en la comunidad, internet, etc.) de acción y visibilizarlas</p>	 <b>Materiales</b> Un par de balones o pelotas grandes de diferentes colores Un papel grande y rotulador Materiales varios dependiendo que se decida hacer en la segunda fase	 <b>Tiempo</b> 1,2 o 3 sesiones de 50´
<p><b>Desarrollo:</b>  Todos los/las participantes se ponen en círculo. Se entrega a dos de ellos una pelota de cada color. Por ronda, las pelotas van pasando entre todos los miembros del grupo. Cada uno de los colores tienen asociado una pregunta:  ¿Qué ME GUSTA de mi ciudad/barrio?  ¿Qué NO ME GUSTA de mi ciudad/barrio?  Recordemos que nuestras respuestas tienen que tener relación con temas medioambientales (contaminación, basuras, consumo, energía, reciclaje, movilidad, etc.), sociales (pobreza, exclusión, despoblamiento, etc.), educativos (calidad educativa, bullying, convivencia entre iguales, respeto, etc.), ocio (falta de oportunidades, alcohol, drogas, música, etc.)  Conforme el grupo va dando las respuestas, el facilitador u otra persona puede ir recogiendo las ideas en un papel grande o en la pizarra, haciendo un listado de "me gusta" y "no me gusta".  Una vez acabada la ronda, vamos repasando las ideas que han ido saliendo y se dinamiza un pequeño debate con preguntas tipo ¿Por qué creemos que pasa esto? ¿creemos que es igual en todas las partes del mundo? ¿se podría replicar (para aquello que consideremos está bien) o solucionar (en el caso de situaciones que no nos gusta)?  Si queremos continuar con la actividad, en una segunda parte podemos proponer al grupo elegir alguna de las cuestiones (medioambiental, sociales, etc.) que han salido a través del "no me gusta" y pensar que puede hacer para cambiarse.  Se puede hacer algo de investigación y ver si hay ya iniciativas en nuestra ciudad que ya estén en marcha y que podamos apoyar. También se puede consultar otros miembros de la asociación, en el barrio o en casa sobre que ideas se les ocurren para posibles soluciones.  Y para rematar el proceso, podemos proponer al grupo que tenga que crear algo donde se plasmen estas ideas.  Por ejemplo, les podemos proponer ser "arquitectos sociales" teniendo que construir una maqueta con su barrio/ciudad ideal.  Otras ideas podrían consistir en elaborar un reportaje y publicarlo en un blog o web, hacer un podcast, un mural de fotos, las opciones son múltiples y variadas</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b>  Esta actividad es un poco larga, por lo que puede plantearse para dos o tres sesiones en el aula.  En la primera parte se puede hacer una pequeña variación y aprovechando el fenómeno Facebook y la aplicación "me gusta", se puede dibujar en folios la mano con el dedo en alto que representa esta opción. En el caso del "no me gusta" el dibujo puede representar una mano con el pulgar hacia abajo. Luego los recortamos.  Se reparte uno o dos de estas plantillas a cada participante y se pide que escriban dentro lo que consideren. Luego se va pegando en una pared o pizarra, que hará de "muro", haciendo un guiño a la estética de las redes sociales.  Para la segunda parte, la de las propuestas, se puede buscar algún espacio web del ayuntamiento o entidad, asociación donde dejar la aportación, queja o propuesta, para que sea oída, escuchada o leída.</p>	

<p><b>Objetivos:</b>          Crear un ambiente de confianza y contacto con el grupo, útil para romper el hielo y comenzar a trabajar conjuntamente.</p>	<p> Materiales          Ninguno</p>	<p> Tiempo          10-20´</p>
<p><b>Desarrollo:</b>          Para la realización de esta dinámica se necesita un voluntario que ejercerá de granjero mientras que el grueso del grupo formará una cebolla. Para poder formar la cebolla, todos los miembros deberán unirse entre sí de manera muy fuerte, como si se tratara de capas de una misma cebolla. Una vez la cebolla esté lista el "granjero" deberá pelarla capa por capa. Cada vez que éste consiga pelar una capa, la persona que ha sido desprendida del grupo se convertirá en un segundo granjero que ayudará en la labor de pelar la cebolla. Así una a una, las capas desprendidas pasarán a formar parte del grupo de granjeros. Así una a una las capas desprendidas pasarán a formar parte del grupo de granjeros. La dinámica se podrá repetir todas las veces que crea necesario. Si tenemos un grupo muy grande podremos formar dos cebollas.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b>          Se recomienda descalzarse para evitar hacerse daño con el calzado del compañero/a. Cuidado con aquellos que puedan tener mucha fuerza</p>	

## Dinámica "El reparto del mundo"

<p><b>Objetivos:</b>          Introducir la cuestión de las desigualdades sociales de una manera lúdica, ver que piensa el grupo al respecto y preparar el terreno para empezar a trabajar el tema</p>	<p> Materiales          Ninguno</p>	<p> Tiempo          50´</p>
<p><b>Desarrollo:</b>          Para realizar esta dinámica previamente es necesario prepara los datos (en porcentajes) de la población y la riqueza de cada continente (se puede ampliar los datos). Se colocan todas las sillas en el centro del aula. Los diferentes rincones del aula representarán a los diferentes continentes, África, Europa, América del Norte, América del Sur y Asia, y el grupo encarna toda la población mundial. Se pide a los/las participantes que se repartan entre los diferentes rincones, representando de forma proporcional a la población de cada continente. Cuando ya están todos colocados, pedimos que se distribuyan entre las sillas que han quedado en el centro y que representan la riqueza del mundo, en función de lo que creen que corresponde a cada continente. Al finalizar a</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b>          Al finalizar analizamos cómo es ese reparto, y las situaciones que ese reparto puede estar creando (hambre, inmigración, etc). La iniciativa de Save the Children, La lotería de la vida (<a href="http://www.loteriadela vida.es">www.loteriadela vida.es</a>) es un buen recurso para poder obtener información y estadísticas sobre diferentes países del mundo. Además, puedes visitar la web con tu grupo, ya que el diseño está planteado de una forma visual y atractiva para un público joven.</p>	

## Dinámica "Ordena la desigualdad"

<p><b>Objetivos:</b> Visualizar los desequilibrios y desigualdades existentes entre países</p>	 Materiales Sillas para la actividad Tarjetones con los datos escritos	 Tiempo 50'
<p><b>Desarrollo:</b> Ponemos en fila de sillas situadas unas al lado de otras, y pedimos a los chavales que se suban uno en cada silla. Previamente, el dinamizador habrá preparado unas tarjetas con datos variados sobre diferentes países del mundo, tantos como participantes. Se reparte una tarjeta a cada miembro del grupo, y se les deja tiempo para leer la información. A continuación, se les pide que vayan ordenándose según un criterio. Por ejemplo, de mayor a menor según la deuda externa del país, según número de coches por hogar o según la media de litros de agua que se gastan al día (el número mayor en un extremo, y el menor en el otro). Para llegar a este orden, tendrán que hablar entre ellos y ayudarse para cambiarse de posición sin que nadie caiga, ya que la regla principal es que en ningún momento puede tocarse el suelo. Una vez ordenados, se irá preguntando a qué país pertenece a cada uno, porque creemos que se deben estas diferencias, etc. En caso de ser un grupo numeroso, se puede dividir en dos y hacer dos hileras de sillas. Se puede pedir a cada grupo que se ordene por un criterio diferente, lo que nos dará pie a comparaciones. Por ejemplo, un país que está de los primeros en producción de alimentos o recursos, pero que también es el primero en desnutrición infantil.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b> Intentar combinar datos que puedan resultar curiosos a la vez que reveladores, intercalando países de diferentes continentes, o incluso datos sobre ciudades españolas/europeas.</p>	

## Dinámica "Tú no entras"

<p><b>Objetivos:</b> Experimentar y reflexionar sobre lo que supone ser rechazado por el resto. Este pequeño juego puede servir como introducción al tema de las migraciones, el racismo y la interculturalidad</p>	 Materiales No es necesario ningún material en particular, sólo un espacio libre donde poder llevar a cabo el juego sin riesgos de romper o golpearse con nada	 Tiempo 50'
<p><b>Desarrollo:</b> Entre todos los/las participantes se forma un círculo agarrándose de la mano. Todos menos uno, que deberá quedar en la parte de fuera. Se pide a la persona que ha sido excluida del círculo que intente entrar dentro, mientras que al grupo que forma el círculo no se le da ninguna orden. Lo más habitual es que el círculo se cierre en banda impidiendo que la persona ajena no pueda entrar, a pesar que ésta suele poner toda su voluntad en poder acceder a la parte interior. Se deja que esta situación se prolongue durante unos cinco o diez minutos.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b> Una vez finalizado el juego, el educador va lanzando preguntas que provoquen la reflexión: ¿Por qué a pesar de no haberse dado la orden de impedir la entrada, el grupo ha reaccionado de dicha manera? ¿Por qué? ¿Cuáles ha sido las respuestas del exterior? ¿Qué creéis ha sentido la persona que estaba fuera del círculo? ¿Qué han sentido los que estaban dentro del círculo? ¿Qué tiene que ver esto con la inmigración y el racismo? ¿Por qué?</p>	

## Dinámica "A REMAR!"

<p><b>Objetivos:</b>          Introducir el tema de las migraciones y la interculturalidad          Visualizar como hoy en día vivimos en una sociedad globalizada donde las personas, la cultura, los alimentos o las modas se mueven de una manera global y fluida conectándonos a unos países y otros.          Comprender que las culturas son cambiantes, y que los intercambios culturales pueden enriquecer a las personas y su modo de vida.          Además, también puede ayudar a que el grupo se conozca, puedan hablar de sus gustos y preferencias personales.</p>	<p> Materiales          Un espacio amplio, libre de sillas y mesas</p>	<p> Tiempo          50'</p>
<p><b>Desarrollo:</b>          Se pide a todos los miembros del grupo que se sienten en el suelo, en postura de remeros, e imaginen que van dentro de una patera ficticia.          Dentro del juego existirá un patrón, que será el educador/a, y que irá soltando preguntas en voz alta a la "tripulación" dando la siguiente instrucción:</p> <p>Que remen los/as que...</p> <p>Sus padres sean de fuera de Extremadura          Algún miembro de su familia haya vivido fuera en otro país          Tengan amigos que han venido de otras ciudades          Les guste la música o cantantes de otro país          Llevan ropa hecha de fuera de España          Sepan el nombre de algún deportista extranjero          Les guste la comida de otros países          Hayan estado de vacaciones en otros países.</p> <p>Los que se identifiquen con alguna de estas afirmaciones deben remar, y el resto no.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b>          El educador/a además puede aprovechar y viendo quien rema y quien no, al finalizar lanzar cuestiones que ayuden a reflexionar sobre temas de interculturalidad (que diferencias crees que hay entre tus amigos que son de fuera y tú...), migración (de donde procede tu familia, porque tuvieron que venirse aquí, porque hay gente que tiene que emigrar a otros países...) y globalización (si escuchamos la misma música, compramos la misma ropa, comemos la misma comida, sois tan diferentes a los jóvenes de otros países)</p>	

## Dinámica "Cazando estereotipos"

<p><b>Objetivos:</b>          Desvelar estereotipos de origen cultural y étnico          Facilitar el proceso de comprensión de los mecanismos que conducen a la formación de estereotipos</p>	<p> Materiales          Papel grande o pizarra para ir apuntando las ideas sobre los estereotipos que hayan salido</p>	<p> Tiempo          50'</p>
<p><b>Desarrollo:</b>          Se invita a salir de la sala a tres voluntarios y se les explica que durante unos minutos van a representar ante el grupo el papel de tres personas que no se ven desde hace mucho tiempo.          Durante la representación, los tres voluntarios deberán charlar entre ellos sobre sus actividades cotidianas, sus familias, sus amigos, sus aficiones, sus problemas, sus proyectos, etc. Se les da unos minutos para que puedan preparar la conversación. Mientras tanto, se explica al grupo que los tres compañeros/as que se encuentran fuera de la sala están preparando una pequeña actuación teatral en la que cada persona va a representar un papel: un extranjero, una persona perteneciente a un grupo étnico determinado (indígena, gitano, etc.) y un tercer papel que deberán deducir.          Se explica también al grupo que su trabajo consistirá en</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b>          Se extrae y se realiza una lista de las ideas preconcebidas que han influido en las deducciones realizadas por el grupo. Por último, se establece un pequeño debate orientado a evaluar las ideas preconcebidas que hayan surgido y el modo en que éstas influyen en nuestra actitud hacia las personas y grupos.          Otras preguntas que pueden verse en una reflexión posterior:          ¿Normalmente, en qué nos basamos para afirmar o desmentir hechos?</p>	

observar atentamente la actuación de sus compañeros/as a fin de tratar de identificar quien es quien. Durante la representación, tendrá que ir anotando individualmente todas aquellas características (gestos, expresiones, comentarios, etc.) que, en su opinión, corroboren sus deducciones.

Los tres voluntarios entran en la sala y se desarrolla la representación mientras cada miembro del grupo (observadores) toma notas. Al terminar, se realiza una puesta en común en la que cada observador presenta sus conclusiones y se intercambian las razones que argumentan las deducciones que los observadores hayan realizado.

Tras la puesta en común, se explica que a ninguno de los tres actores se le ha indicado que represente un rol determinado alguno.

“Descuenta tópicos” es una iniciativa de Canal Solidario que como ellos explican fue creada para “dar una vuelta de tuerca a ideas preconcebidas, prejuicios, chascarrillos y opiniones sin ninguna base” sobre temas sociales que escuchamos a menudo en la calle, en la oficina o incluso en según qué medios de comunicación.

En estos artículos, apoyados en datos e información real, se desmontan afirmaciones y tópicos como que los inmigrantes no tienen formación o que abusan de los servicios públicos, que la mujer cuida mejor de niños y mayores o que los jóvenes ni estudian ni trabajan.

Para más: <http://www.miradasolidaria.es/?p=1456>

¿Cómo nacen los prejuicios?  
¿Influyen nuestros prejuicios en el trato con las demás personas?

¿Cómo nos sentimos cuando nos juzgan como parte de un grupo y no por nosotros mismos?  
¿Por qué es tan fácil opinar sin contrastar o verificar la realidad?

¿En qué se basa cada una de nuestras percepciones?

¿Somos conscientes de que también somos víctimas de esos prejuicios? ¿Por qué?

## Dinámica “Cantando a la tierra”

**Objetivos:**  
Puede utilizarse para introducir el tema, ver que preocupa y conoce el grupo sobre cuestiones medioambientales.

 **Materiales**  
Reproductor de CD u ordenador

 **Tiempo**  
50'

**Desarrollo:**  
Se escucha la canción y se comenta en alto. Preguntas que puede lanzar el educador/a:  
¿Os ha gustado este estilo de música? ¿Qué es lo que más os ha llamado la atención? ¿qué cuestiones relacionadas con el medio ambiente creéis que se mencionaban?  
Esto nos pueda dar pie a ir viendo que opinan sobre el tema, qué conocen, etc. Después se puede conversar sobre que mensaje pensamos que nos quería transmitir el autor y nuestra opinión al respecto.  
Este proceso se puede repetir con un par de canciones o tres si tenemos tiempo.

**Para reflexionar en grupo:**  
Finamente se puede reflexionar sobre nuestra responsabilidad, si es posible cambiar ciertos aspectos de nuestros modelos de vida que afectan a nuestro entorno y el medio ambiente, si los problemas del medio ambiente afectan por igual a los países ricos y pobres, etc.

- Listado de canciones:
- Rayos – Huecco
  - Mama tierra – Macaco
  - Nunca mais – La fuga
  - Llanto al mar – Serrat
  - Madre Tierra – ZPU con Maikro (rap)
  - Dónde jugarán los niños/Selva Negra – Maná
  - Ska de la tierra – Bebe
  - Trágame tierra – Celtas cortos
  - Rosa de la Paz – Amaral
  - Canto a la Amazonía – Juan Diego Salazar

## Dinámica "Museo de los terrores"

### Objetivos:

Identificar individual y colectivamente intereses sociales  
 Debatir sobre estos intereses/problemas  
 Crear un mural conjunto



Materiales

Ficha "imágenes museo"

Ficha "imágenesmuseo2"



Tiempo

50' o

varias sesiones

### Desarrollo:

Distribuimos a lo largo del aula, imágenes correspondientes a las temáticas que queremos trabajar (propuesta de imágenes en ficha "colectivo cala"), como si estuviéramos en un museo.

Damos 15' para que los y las participantes se paseen y observen las imágenes y reflexionen sobre ellas. Tendrán que escoger una imagen de todas.

Cuando todos/as tenga su imagen, se agruparán junto a resto de compañeros, según la temática escogida, formando grupos, por ejemplo, de género y cuidados, medio ambiente, migraciones, etc.

Se reparte un folio a cada persona, ahora es el momento de que dibujen de manera individual qué les trasmite esa imagen, qué se le viene a la cabeza, qué sentimientos les produce, etc, que lo expresen a través de un dibujo. El dibujo es realizado en una mesa donde estén los otros compañeros/as con la temática similar.

Una vez vayan finalizando, se le pide a cada grupo que está separado por temáticas que pongan en común los dibujos que de manera individual han hecho, cuenten qué han dibujado y por qué.

Ahora es el momento de que cada grupo enlace e incorpore elementos que conecten todos los dibujos, creando de esta manera un dibujo único.

### Para reflexionar en grupo:

Una vez finalizado este proceso, es el momento de pegarlo a la pared y que pongan en común en el aula cada grupo, qué temática es la escogida, en qué consiste su dibujo, qué han retratado, qué elementos han utilizado para enlazar los distintos dibujos, qué han sentido, por qué es importante la temática escogida, qué conocen del tema, qué quieren y pueden hacer ellos, etc.



Para trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible

## Dinámica "Explora los ODS"

### Objetivos:

- Conocer las ideas previas acerca de los ODS
- Hacer un sondeo acerca de la sensibilidad hacia problemática mundial
- Presentar los ODS



Materiales

### Ficha "Exploración ODS"

Papel y bolígrafo  
 Vídeo presentación ODS  
<https://vimeo.com/138068213>  
<https://vimeo.com/181793481>



Tiempo

15'

### Desarrollo:

Se lanza la pregunta: ¿Cuáles son los principales problemas a los que nos enfrentamos hoy los y las ciudadanas del mundo?

Por parejas, identifican cuáles son para ellos/as los problemas que consideran más importantes en el mundo actualmente. Deben definirlos brevemente y argumentarlos, para en un segundo momento presentarlos al gran grupo.

Se anotan en una cartulina grande o en la pizarra todos los temas que salgan, de modo que queden visibles y registrados en la clase. Si se repiten algunos temas se anotarán las veces que se repiten, con los matices que aporten cada vez.

Después se hará un visionado del video *La Lección Más Grande del Mundo*, tras el cual se harán comentarios y reflexiones sobre lo visto, pensado y sentido.

### Para reflexionar en grupo:

¿Hay algún objetivo que hable de algún problema que inicialmente no se hubiera identificado? ¿Cuál puede ser la causa? Desconocimiento (si aquí no pasa, no existe), insensibilización (es tan grande que no puedo hacer nada), medios de comunicación (selección de lo que comunicar por intereses económicos o políticos), etc.

¿Qué problemas han salido en más ocasiones, cuáles se repiten? ¿Por qué? ¿Es lo que más nos preocupa?

Si se considera oportuno, se pueden clasificar los ODS por temáticas, según la tabla *Exploración de los temas de los Objetivos Mundiales*.

## Dinámica "Lo que me mueve"

### Objetivos:

- Introducir la temática de los ODS
- Reflexionar sobre las propias motivaciones para intervenir en el entorno
- Identificar en grupo los intereses compartidos en torno a los ODS
- Elección grupal del ODS foco para el proyecto



Materiales

### Ficha "Fotografías ODS"

Papel continuo con los ODS escritos, fotografías/imágenes relacionadas con los ODS, fichas preguntas, bolígrafos



Tiempo  
15'

### Desarrollo:

Por las paredes del aula pondremos el papel continuo colgado, en el que aparecen los 17 ODS con espacio entre ellos, para luego colgar fichas e imágenes.

Encima de las mesas se colocarán una serie de imágenes que puedan evocar alguna situación relacionada con los ODS.

El grupo andando por la sala, observará las imágenes dedicándole un tiempo a cada una de ellas. Una vez vistas todas las imágenes, escogerá la que más le llame la atención y se sentará, para a continuación rellenar una serie de cuestiones relacionadas con las razones que le han llevado a escoger esa imagen, qué representa esa imagen.

Si la que había elegido ya la cogió otra compañera o compañero, puede buscar quien la tiene para compartirla, aunque cada una/o hará su ficha individual.

Una vez completada la fase anterior, se juntan en pequeños grupos, y se debate a qué ODS podría

### Para reflexionar en grupo:

En gran grupo, se podrá comentar, de manera voluntaria, las imágenes elegidas y las respuestas dadas.

¿Nos ha servido el debate en pequeño grupo para ver algo de forma diferente?

Qué pensamos a cerca de los ODS, qué podemos hacer para intervenir. Pequeñas cosas unidas pueden hacer algo más grande. Introducción del concepto "glocalización". Se puede introducir el concepto de trabajo en red, y ejemplos de plataformas de crowdfunding como Verkami; o change.org.

pertenecer cada una de las imágenes de las personas del grupo, y por qué.

En este momento, cada participante coloca su imagen en el ODS al que crea que pertenece la imagen y que más le motive, explicando la razón de su elección. Esta elección puede ser la inicial individual, o la que ha surgido del debate en pequeño grupo.

Una vez todas y todos han ubicado sus imágenes, se seleccionará el ODS que más fotografías tenga.

Se podrá debatir sobre la elección del ODS que ha salido seleccionado, y si hay consenso, se podrá cambiar.

*\* Si es posible, se puede ampliar esta investigación sobre los ODS a varias sesiones para profundizar un poco más en todos ellos, o bien en algunos cuantos como por ejemplo los que hayan salido más, o los que tengan mayor relación directa con la materia, para posteriormente elegir el ODS sobre el que trabajarán.*

## Actividad "Elección ODS"

### Objetivos:

- Conocer las ideas previas acerca de los ODS
- Elegir el ODS que más motive al grupo



Materiales

Ficha "Fotografías ODS"

Ficha "Preguntas investigación ODS"

Acceso a internet, folios A3

y bolígrafos

Papel celo, Gomets



Tiempo

30'

### Desarrollo:

Se forman 6 grupos de 4-5 personas, un grupo por ámbito de ODS (6 ámbitos). En la mesa tendrán las imágenes asociadas al ODS (ficha "fotografías ODS").

En grupo investigan a través de internet y con ayuda de la ficha "preguntas investigación ODS", sobre el ámbito que les ha tocado. Disponen de 15 minutos para indagar sobre su ámbito.

Cada grupo tiene cartulinas o A3 para preparar un discurso, una explicación, un dibujo, et...sobre la importancia de trabajar el ámbito y lo necesario de intervenir en él.

Todos los grupos comunican y comparten lo encontrado respecto a su ámbito.

Una vez finalizado la exposición de todos los grupos, de manera individual, y a través de gomets, cada alumno/a tendrá dos gomets para valorar qué ámbito cree que es más necesario para trabajarlo, que le gustaría trabajar y crear un proyecto sobre este ámbito.

Las cartulinas o A3 de cada grupo, estarán en la pared para que puedan votar y entre toda la clase se decidirá (más votos obtenidos) en qué ámbito se trabaja y se realiza el proyecto.

### Para reflexionar en grupo:

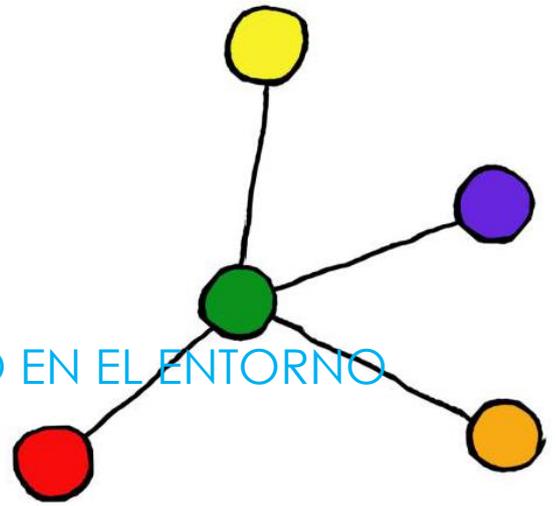
Se da a conocer el ámbito de ODS más votado por la clase. Se reflexiona sobre él y la necesidad consensuada de trabajarlo.

Será el comienzo de poner al grupo en situación para la siguiente fase que consistirá en la investigación de este ámbito en el entorno más próximo.

## Actividad "Elección ODS"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducir la temática de los ODS</li> <li>- Trabajar con unidades didácticas cada ODS</li> <li>- Explorar los recursos para docentes sobre los objetivos mundiales</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p>Dejamos el enlace de la web y en concreto de la biblioteca de recursos donde especifica el material necesario para cada actividad:</p> <p><a href="http://worldslargestlesson.globalgoals.org/es/">http://worldslargestlesson.globalgoals.org/es/</a></p>	<p> Tiempo</p> <p>Varias sesiones</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>En 2015, las Naciones Unidas presentaron los Objetivos Globales de Desarrollo Sostenible, una serie de objetivos ambiciosos para poner fin a la pobreza extrema, luchar contra la desigualdad y la injusticia, y hacer frente al cambio climático de aquí a 2030 en beneficio de todos. El cumplimiento de los objetivos garantizará la salud, la seguridad y el futuro del planeta para todas las personas que lo habitan.</p> <p>Y la mejor manera de lograrlos es que todo el mundo los conozca.</p> <p>En la web <a href="http://worldslargestlesson.globalgoals.org/es/">http://worldslargestlesson.globalgoals.org/es/</a> hay un apartado "biblioteca de recursos" donde se pueden encontrar recursos para trabajar con jóvenes los ODS. Hay películas animadas, comics, libros, juegos, unidades didácticas, etc. para poder trabajar la temática ODS. Aquí os dejamos el enlace de los recursos: <a href="http://worldslargestlesson.globalgoals.org/es/">http://worldslargestlesson.globalgoals.org/es/</a></p>		

# 2



## MOMENTO: EL GRUPO EN EL ENTORNO



Para trabajar las Habilidades Emprendedoras

### Sentido crítico y ético



Es un principio que activa una actitud personal que le ayuda a generar su propio razonamiento de la verdad, cultivar el propio ser personal, único e irrepetible.

Actuar con responsabilidad y evaluar las ideas y su efecto social.

### Dinámica "Opino que sí, Opino que no"

**Objetivos:**

- Poner en funcionamiento la capacidad de oratoria y de argumentación.
- Trabajar la empatía, la flexibilidad y la reflexión.



Materiales  
Noticias, prensa local/regional, información acerca de algún evento del entorno.



Tiempo  
60'

**Desarrollo:**

Se elegirá un tema al azar, de una batería propuesta por el grupo. Se dividirán en dos grupos que prepararán y expondrán sus argumentos a favor y en contra del contenido de la noticia, según les haya tocado por sorteo. Se puede cambiar de tema y/o que los grupos roten (el que debía defender, ahora reprueba y viceversa).

**Para reflexionar en grupo:**

Cómo nos hemos sentido en cada posición  
Cómo hemos montado la argumentación en cada caso, en qué aspectos de la historia nos hemos fijado, etc.  
Existencia o no de cambios de percepción sobre el tema, al cambiar de posición.

### Dinámica "Publicidad y contrapublicidad"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar los mensajes publicitarios identificando los valores implícitos.</li> <li>- Tomar consciencia de cómo funciona la publicidad (aspectos positivos y negativos).</li> </ul>	<p> Materiales Audiovisual, fotografías prensa, revistas...</p>	<p> Tiempo variable</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Traeremos de casa un anuncio que nos haya llamado la atención, analizando que nos ha transmitido. De forma voluntaria se compartirá en gran grupo y se abrirá el debate acerca lo que han percibido (personajes, situaciones, valores, roles...</p> <p>Recurso complementario: <a href="http://www.educacontic.es/blog/se-critico-analiza-la-publicidad">http://www.educacontic.es/blog/se-critico-analiza-la-publicidad</a></p> <p>Se puede trabajar en grupo un anuncio alternativo, en el que partiendo del mensaje original se elaborare con elementos positivos. Se podrán realizar en el soporte que desee el alumnado y profesorado, pudiendo quedar expuestos en el aula, Centro y/o blog del programa. (Inspirado por Aulas Felices)</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>El/La profesor/a planteará cuestiones acerca de posibles temas como: contenidos sexistas (por ejemplo que utilicen la imagen de la mujer como estrategia de seducción, roles por sexos...) el respeto por el medio ambiente, explotación infantil, consumo de productos nocivos como tabaco, alcohol, comida basura..., que potencien un consumo irreflexivo, etc.</p>	

## Liderazgo



Capacidad que tienen las personas para conseguir implicar a otras personas y asumir compromisos. Desarrollar la propia iniciativa y asumir responsabilidades.

Capacidad de autosuperación, perseverancia y asumir responsabilidades. Capacidad de organización.

## Dinámica "Simón dice"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Experienciar el liderazgo desde el papel de la persona líder y de la persona liderada.</li> </ul>	<p> Materiales</p>	<p> Tiempo 10' – 15'</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Una dinámica clásica para trabajar el liderazgo. Una persona voluntaria comienza siendo "Simón" que deberá decir y hacer movimientos o acciones que el resto del grupo deberá imitar. Al toque de una palmada o la consigna "cambio!" "Simón" tocará a un compañero o compañera que será el nuevo "Simón"</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>Cómo nos sentimos cuando somos el centro de atención, cuando tenemos un grupo que depende de nosotras/os. Qué esperamos de "Simón".</p>	

## Dinámica "Rocanroleando"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer e identificar los roles que pueden aparecer en un grupo</li> <li>- Identificar qué rol suelo desempeñar dentro de mi grupo-clase.</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p><b>Ficha</b>  <b>“Rocanrolenado”</b>  Rocanroleando, folios y bolígrafos, cartulina grande.</p>	<p> Tiempo 50'</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Se divide la clase en pequeños grupos de 3-4 personas, y se reparten las tarjetas de rol de grupo. El grupo líder deberá seleccionar un tema para debatir, relacionado con la música. Una vez elegido el tema, cada pequeño grupo, en función del rol que le haya sido asignado, deberán participar en el debate manteniendo la actitud y construyendo los argumentos acorde con sus características.</p> <p>Pasados 15' se preguntará al gran grupo por los roles que han identificado, se explican los que se han dado, si hay alguno más que definir, y qué efectos pueden producir en el grupo.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cómo nos hemos sentido ante la intervención de cada grupo</li> <li>- Es necesario que existan todos los roles en un equipo</li> <li>- Es bueno para el grupo la existencia de algún tipo de rol específico, en función del momento de éste.</li> </ul>	

## Dinámica “Lazarillo”

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionar sobre cómo se configura la confianza en otras personas y qué factores implica.</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p>Pañuelo para tapar los ojos, elementos para poner de obstáculos en el camino o circuito.</p>	<p> Tiempo 20'</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>En un aula grande, o espacio abierto. Se divide al grupo por parejas. Una de ellas deberá taparse los ojos, y tendrá que ser guiada del brazo y con indicaciones verbales, por su pareja por la zona habilitada para el ejercicio. A los 5' cambian los roles.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>Cómo nos hemos sentido cuando teníamos que guiar a nuestro/a compañero/a. Momento en el que mejor he estado. Por qué.</p> <p>Cuando nos han guiado. ¿Hemos sentido miedo? ¿Cuándo? ¿Qué hacía que estuviera más tranquila/o?</p>	



Desarrollar la propia iniciativa y asumir responsabilidades. Tener estrategias de cooperación, trabajo en equipo y capacidad de asumir compromisos. Aprender a responsabilizarse de lo que puede hacer cada uno/a. Trabajar con colaboradores/as e inventar realidades con ellos/as.

## Dinámica "Yo hago la suerte"

### **Objetivos:**

- Diferenciar entre locus de control interno y locus de control externo.
- Reflexionar sobre la capacidad que tenemos todas las personas para tomar decisiones y analizar las consecuencias de hacerlo y no hacerlo.



Materiales  
Equipo  
audiovisual.



Tiempo

En función de la duración del video elegido. Al menos 15' de reflexión.

### **Desarrollo:**

Visionado de audiovisual con situaciones y definición de lo que ocurre en ellas o exposición oral de alguna situación que de forma coloquial pueda definirse "como de mala suerte" (ejemplo: suspender, no conseguir algo material, le han castigado...- cuidado con situaciones que se escapan de su control, como separaciones padre/madre, etc. -)

Ejemplos:

Película Juno

[https://www.youtube.com/watch?v=9BI\\_pThITIQ](https://www.youtube.com/watch?v=9BI_pThITIQ)

The Simpson (hasta el segundo 24)

<https://www.youtube.com/watch?v=5pxG4yd8U3U>

### **Para reflexionar en grupo:**

Reflexionar sobre en qué medida es responsable de lo que le ha pasado.

¿Podría hacer algo para cambiar el resultado? ¿Qué hacer?

## Dinámica "Recoge y ordena"

### **Objetivos:**

- Trabajar la responsabilidad y capacidad de acción.



Materiales  
Equipo  
audiovisual



Tiempo

10'

### **Desarrollo:**

Se crean grupos, y se da una consigna: recoged en menos de 20 segundos 10 cosas que estén fuera de su sitio y colocarlas bien. Ganará el equipo que antes lo consiga.

Se puede utilizar música



## Para trabajar la Investigación Social

### Dinámica "términos Investigación Social"

#### Objetivos

- Introducir conceptos como glocalización, investigación social, Organizaciones sin ánimo de lucro, cooperación y educación para el desarrollo.
- Investigar sobre la información que nos llega relacionada con los ODS y sus ámbitos, a nivel global y local.



Materiales  
**Ficha "Términos investigación social"**

- Aula de informática
- Acceso a internet



Tiempo  
1 o 2 sesiones de 50'

#### Desarrollo

En el aula de informática, se divide a los alumnos/as en grupos de 4-5 personas. Cada uno de los grupos tendrá un ordenador a su disposición con acceso a internet. A continuación cada grupo investiga e indaga sobre los términos propuestos, para desarrollar su propia definición. Se expone los resultados en el aula. Se podrán realizar murales que contengan los términos investigados, junto a fotografías, imágenes, etc.

#### Para reflexionar en grupo

A modo de conclusión, habría que invitarles a reflexionar sobre lo encontrado.

### Dinámica "Investiga ODS en la región"

#### Objetivos:

- Ofrecer una visión general sobre el trabajo de las organizaciones no gubernamentales.
- Informar sobre la labor de las ONGs hacen con respecto a los ámbitos de los ODS.
- Hacer ver la importancia que tiene el que todos/as nos impliquemos para los cambios y el modo de poder hacerlo.
- Identificar problemas glociales a través de la investigación social.
- Identificar ONGs que trabajen los ODS y sus ámbitos en la región.



Materiales  
- **Ficha "Términos Investigación Social"**  
- **Ficha "Listado ONG's"**  
- **Ficha "Investiga ODS"**  
- Aula de informática  
- Acceso a internet  
- Papel  
- Bolígrafo



Tiempo  
Se puede realizar en varias sesiones de 50'

#### Desarrollo:

En el aula de informática, se divide a los alumnos/as en grupos de 4-5 personas. Cada uno de los grupos tendrá un ordenador a su disposición con acceso a internet. En grupos de 4-5 deben elegir 5 ONG's o asociaciones que trabajen a nivel local y/o regional. A continuación cada grupo investiga e indaga sobre las ong's o asociaciones. Se hace una puesta en común en el aula. Cada grupo elige una, a continuación, se apunta en la pizarra el nombre de las ONGs. A partir de su elección, tendrán que realizar una labor de investigación sobre dicha ONG: qué hacen, a qué colectivos se dirigen, en qué países trabajan, qué ámbitos abordan, alguna campaña que tengan y que les llame la atención, proyectos que realiza, etc.  
Enlace de interés

#### Para reflexionar en grupo:

Una vez recogida toda la información y, si hubiera tiempo (si no hay tiempo, con exponer lo recogido y valorar la labor que estas organizaciones realizan, valdría), tienen que pensar en un slogan que defina la labor de esa entidad y si les gustaría participar en el trabajo que realiza. A modo de conclusión, habría que invitarles a reflexionar las posibilidades de acción que tienen en su entorno más cercano y lo importante que es que todos y cada uno de nosotros actué para cambiar lo que no nos gusta.

## Dinámica "Información"

### **Objetivos:**

- Analizar la información que transmiten los medios de comunicación respecto a los derechos humanos y los ámbitos relacionados con los ODS.
- Profundizar en los conocimientos del alumnado respecto a la/las noticias seleccionadas.
- Realizar, a partir de informaciones recabadas en los medios de comunicación, mapas mentales, murales, portafolios, exposiciones, etc que refleje lo trabajado.



### Materiales

- **Ficha "preguntas investigación ODS"**
- Aula de informática
- Acceso a internet
- Papel
- Bolígrafo



### Tiempo

Esta actividad se puede realizar en varias sesiones.

### **Desarrollo:**

En el aula de informática, se divide a los alumnos/as en grupos de 4-5 personas. Cada uno de los grupos tendrá un ordenador a su disposición con acceso a internet.

A continuación, cada grupo indaga e investiga en distintos medios de comunicación (El país, El mundo, Hoy, etc..) sobre noticias relacionadas con los derechos humanos y los ámbitos de ODS, recogiendo los titulares o noticias, en un Word y analizando qué dice la noticia, a qué colectivo va dirigido, qué opinión crítica emana de la noticia, etc.

A partir de este momento, hay varias variantes, pudiendo reescribir el titular o noticia, haciendo un mural o portafolio de lo que han encontrado, compartiendo ideas y emociones que van surgiendo, realizando juicios de valor o exponiendo soluciones.

### **Para reflexionar en grupo:**

Pensamiento crítico.  
Análisis de contexto  
Debate constructivo.  
Inteligencia emocional.

A modo de conclusión, habría que invitarles a reflexionar sobre lo encontrado y los sentimientos que les han producido, además de ver las posibilidades de acción que tienen en su entorno más cercano y lo importante que es analizar y contrastar la información que nos llega y leemos o escuchamos en los telediarios.



## Para trabajar la Generación de ideas



### Creatividad I: Entrenamiento creativo

Capacidad de crear, producir ideas y cosas nuevas, de llegar a conclusiones distintas y resolver problemas de manera original. La creatividad es esencial para la mejora de la inteligencia personal y para el progreso de la sociedad.

La creatividad se aplica en la vida diaria. Es necesaria para generar ideas, llegar a sitios diferentes o adaptarnos a los cambios del mundo en el que vivimos.

Se plantea comenzar con dinámicas de **entrenamiento creativo** provocar el aumento de la autoestima creativa y salir de la zona de confort.

### Dinámica "¿Qué es Creatividad?"

#### **Objetivos:**

- Reflexionar sobre el concepto de creatividad
- Identificar personas creativas



Materiales  
folio y bolígrafo/lápiz  
para cada participante



Tiempo  
20'

#### **Desarrollo:**

Se les plantea a los participantes un Foco: **¿Qué es la creatividad?**

Se reparte post-its a cada uno (o pregunta el formador)

Individualmente escriben 3 ideas/pensamientos y 3 nombres de personas creativas de tu entorno

Se presentan y dicen al resto de la clase lo que han escrito

El formador los va colocando en la pizarra, por la clase...

#### **Para reflexionar en grupo:**

Se cierra con la definición de creatividad: "Capacidad de crear nuevas ideas con valor"

## Dinámica "¿Qué puede ser?"

### Objetivos:

- Romper el hielo
- Experienciar la propia creación de ideas

 Materiales  
un pañuelo

 Tiempo  
30'

### Desarrollo:

El grupo en círculo, de pie. La persona dinamizadora coge un pañuelo, y le da un nuevo uso (por ejemplo, una pulsera). Lo pasa a la derecha y le pide al siguiente que dé un nuevo uso al pañuelo, así hasta completar el corro. Se empieza de nuevo y se inicia tantas veces como se considere. La consigna es que el ritmo debe ser rápido y no se puede repetir la misma idea.

### Para reflexionar en grupo:

Se analiza cómo se han sentido conforme avanzaba el corro. Cómo nos sentimos cuando las ideas se van agotando.

Salir de la zona de confort cuesta, pero es el momento en el que empezamos a ser creativas.

Para ser creativas necesitamos tiempo y esfuerzo

La opción de transgredir, no dando por hecho reglas que no se han hecho explícitas.

El/La profesor/a cumplimentará el registro de la **Ficha 1. Evaluación Creatividad**.

## Dinámica "Garabatos"

### Objetivos:

- Salir de la zona de confort
- Desinhibirse ya que tod@s somos creativ@s

 Materiales  
**Ficha "Garabatos"**  
folio y bolígrafo/lápiz  
para cada participante

 Tiempo  
15'

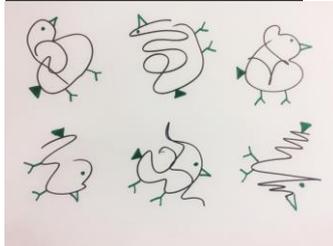
### Desarrollo:

Se les indica que dibujen en un folio 6 garabatos. Después se les pide que transformen esos garabatos en pollitos añadiéndoles los siguientes elementos:



(Es conveniente que el rotulador, boli o pintura sea de otro color)

### Para reflexionar en grupo:



Feedback. Límites. Superar la zona de confort

## Dinámica "Caras y círculos"

### Objetivos:

- Salir de la zona de confort
- Desinhibirse ya que tod@s somos creativos
- Autoestima creativa

 Materiales  
**Ficha "Caras"**  
**Ficha "Círculos"**  
folio y bolígrafo/lápiz  
para cada participante

 Tiempo  
5'-10'

### Desarrollo:

Se reparte una plantilla (Ficha Caras y/o Ficha Círculos) a cada uno de los participantes.

Tendrán que dibujar tantas caras diferentes cómo puedan en 30 segundos.

### Para reflexionar en grupo:

Feedback. Límites. Superar la zona de confort.

## Dinámica "de los 9 puntos"

### Objetivos:

- Salir de la zona de confort
- Desinhibirse ya que tod@s somos creativos
- Autoestima creativa



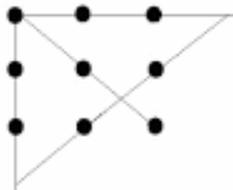
Materiales  
Folio y bolígrafo/lápiz  
para cada participante



Tiempo  
5'

### Desarrollo:

Dibujamos nueve puntos, como se ven en la imagen, y el reto es pasar por todos los puntos sin levantar el lápiz trazando líneas rectas.



### Para reflexionar en grupo:

La importancia de salir de la zona de confort para encontrar soluciones nuevas

## Dinámica "La casa"

### Objetivos:

- Trabajar la creatividad como proceso.
- Salir de nuestra zona de confort para empezar a ser creativos.



Materiales  
Folios y bolígrafos.



Tiempo  
20'

### Desarrollo:

Tienen que dividir el folio en 10 celdas y se les da la siguiente consigna: "En 5 segundos, dibuja una casa", al pasar el tiempo se repite "Dibuja otra casa". Así hasta completar las diez celdas.

### Para reflexionar en grupo:

Se pregunta por las sensaciones al realizar el ejercicio.

- Qué casas han pintado.
- Cómo nos hemos sentido al recibir siempre la misma consigna.
- Qué creemos que es la creatividad, ¿un momento o un proceso?
- Permanecer en la zona de confort, es quedarnos con lo obvio, lo que se le ocurre a la mayoría. Salir de ella cuesta, pero es en ese momento en el que empezamos a ser personas creativas.
- A partir de qué número de casas empiezan a cambiar el "concepto obvio de casa".

## Dinámica "La tostada"

### Objetivos:

- Trabajar la creatividad como proceso.
- Salir de nuestra zona de confort para empezar a ser creativos.



Materiales  
Folio y bolígrafo/lápiz  
para cada participante



Tiempo  
15'

### Desarrollo:

Se reparte un folio a cada alumnado.  
Se plantea una pregunta inicial: ¿Cómo se hace una tostada?  
De manera individual, el alumnado tendrá que contestar a esta pregunta a través de imágenes que vaya pintando en el folio.

### Para reflexionar en grupo:

Se comparte en el aula los resultados, se van enseñando los dibujos que han hecho cada uno de los alumnos, y se reflexiona sobre el proceso de hacer una tostada.

Qué cosas han pintado, desde donde han empezado a pintar el proceso de hacer una tostada, etc...

## Dinámica "La máquina"

### Objetivos:

- Reflexionar sobre el trabajo en equipo
- Identificar facilitadores y limitadores de la creatividad



Materiales  
Folio y bolígrafo/lápiz  
para cada participante



Tiempo  
20'

### Desarrollo:

Sentados en círculo, se les reparte el material con la consigna de que deben dibujar una máquina que dé solución a un problema que hayan identificado previamente. Puede ser de la vida cotidiana o no. Tienen 5' para ello.

Al terminar lo deben explicar al gran grupo, y cuando todos/as lo han explicado deben pasarlo a la persona que está a su derecha, dando la instrucción que en 1' deben mejorar la máquina con lo que consideren. Se puede repetir la ronda de mejora tantas veces como se considere.

### Para reflexionar en grupo:

El trabajo en equipo refuerza el proyecto. Todo el grupo gana cuando se trabaja junto.

Cómo nos hemos sentido. El miedo y la vergüenza como enemigas de la creatividad.



## Creatividad II Generación de ideas

Estas dinámicas sirven para la generación de ideas de proyectos

### Las reglas básicas para esta fase de generación de ideas es:

- ✓ La crítica está prohibida
- ✓ No hay ideas malas ni incorrectas. Toda idea es bienvenida
- ✓ El desarrollo y la asociación de distintas ideas es deseable

## Dinámica Mapa de las ideas

### Objetivos:

Buscar ideas para dar forma al proyecto.  
Obtener el mayor número de ideas por parte del grupo  
Asegurarnos que hay suficientes aportaciones individuales.



Materiales

### Ficha "Mapa de Ideas"

Mira a tu alrededor y piensa. Puedes usar este mapa que añadimos a la actividad para estimular la producción de ideas.

Post-It de diferentes colores  
Cartulinas para organizar los post-it

Cámara de fotos para registrar las nubes de ideas

Adaptadode:

<http://www.recapacita.fundacionmapfre.org>



Tiempo

1 o 2  
sesiones  
(50 min  
cada una)

**Desarrollo:**

Se forman grupos pequeños y se les piden que en cada post-it se escriba una única idea de proyecto para poner en marcha en el aula en el contexto de Teenemprende. De 5 a 10 minutos. Cada grupo producirá un mínimo de 5 ideas y podrían ser ideas de todo tipo.

Al terminar el tiempo, cada grupo lee las ideas producidas, una a una, y las pega en la pizarra o cartulina.

Para finalizar la dinámica organizaremos los post-it en nubes o grupos con similar temática o campo de acción. Quizá los campos de acción vayan viéndose claramente desde el principio y el maestro/a vaya organizándolos preguntando al grupo sobre su parecer ¿A qué categoría pertenece esta idea? Una vez terminadas de exponer todas las ideas, nombramos a cada nube de post-it con su campo de acción, rotulando el nombre para que se vea bien claro.

**Para reflexionar en grupo:**

Para complementar o enriquecer esta actividad aportamos una fichas de los materiales del programa "Recapacita" de la fundación Mapfre.

<http://www.recapacita.fundacionmapfre.org>

Sacamos fotos y conclusiones sobre los que los grupos de ideas tienen en común. Guardamos los resultados para futuras referencias.

Una manera de aprovechar los post-it individuales y guardar las ideas es crear un "congelador de ideas" este sería por ejemplo una caja de zapatos dónde vamos guardando estas y otras ideas generadas en el transcurso del proyecto que han sido descartadas pero después podrán inspirarnos o desbloquearnos.

## Dinámica "Relaciones forzadas"

**Objetivos:**

- Generar una batería de posibles ideas de proyectos en base a lo trabajado anteriormente con la temática social, comunitaria/local u ODS.
- Vivenciar el proceso creativo



Materiales

**Ficha "Proceso creativo"**

**Ficha "Palabras clave"**

Cuaderno de ideas, fichas y murales elaborados por la clase anteriormente, post-it, bolígrafos, cartulinas.



Tiempo

60'

**Desarrollo:**

Se crearán tarjetas con palabras clave.

Con el foco en el problema social escogido por el grupo.

De forma aleatoria se reparte, a cada participante, una tarjeta de cada categoría, y deberá pensar durante 5' dos ideas de proyecto que le inspiren las tarjetas que le ha tocado, y escribirá cada una de ellas en un post-it.

En pequeños grupos, contarán sus ideas para generar 5 nuevas, uniendo lo que surge al compartir las tarjetas. Un/una representante del equipo escribirá en 5 post-it.



## Creatividad III Filtrado de ideas

Es el momento de **filtrar las ideas** generadas en la fase anterior, hasta elegir cuál es la que más le gusta al grupo



### Dinámica "1er Filtrado de Ideas"

**Objetivos:**

- Filtrar las ideas generadas de las dinámicas anteriores.
- Valorar, evaluar las ideas y dar oportunidades a las ideas

 Materiales  
**Ficha "Filtrado ideas"**

 Tiempo  
30'

**Desarrollo:**

Todas las ideas propuestas, tanto individual como en grupo, se expondrán en un mural, ubicándolas según se consideren: no válidas, obvias, falta aterrizar, válidas.



VÁLIDAS	OBIAS	FALTA ATERRIZAR	NO VÁLIDAS
---------	-------	-----------------	------------

De las que queden clasificadas como "Obias" o "Falta aterrizar", cada grupo cogerá una o dos aleatoriamente (no será una idea del propio grupo) para revisarla y mejorarla si es posible. Vuelven a valorarse y se descartan las que se consideren. Con las que han quedado como "válidas" se puede empezar a trabajar.

**Para reflexionar en grupo:**

En grupo se decide cuál es la idea que más les gusta y quieren desarrollar.

## Dinámica "Técnica Walt Disney"

### **Objetivos:**

- Filtrar las ideas generadas de las dinámicas anteriores.
- Valorar, evaluar y dar oportunidades a las ideas



Materiales



Tiempo  
30'

### **Desarrollo:**

Utiliza diferentes fases: etapa soñadora, realista y crítica.

Después de que Walt Disney soñase con sus ideas (que tiene que ver con el "todo vale", expresarlo todo), cambiaría a un rol más realista (un momento más de evaluación, de descartar y elegir) y a tratar de averiguar cómo aplicarlas.

Después de esto, jugaría un rol más crítico (ver "lo que falta", desde otra perspectiva) y trataría de romper esas ideas y solucionarlas aparte. Invertió horas y horas buscando debilidades y brechas. Las ideas que resultaron mejores fueron las que Walt Disney persiguió.

Jugando a "la crítica" puedes ayudarte también a evaluar ideas.

Por cada idea, escribe tantas críticas como puedas.

Después, observa cada idea y trata de desarrollar posibles soluciones para superar y reparar cada debilidad.

Selecciona la idea que con el menor número de debilidades insuperables o irreparables.

<http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad/727-metodo-walt-disney.html>

### **Para reflexionar en grupo:**

En grupo se decide cuál es la idea que más les gusta y quieren desarrollar.



## Dinámica "CANVAS CUBOS" (1ª PARTE)

### **Objetivos:**

El Método Canvas consiste en tener en un solo documento una visión global de una idea de proyecto y sus relaciones con el entorno. Ayuda a simplificar los pasos para diseñar un proyecto ya que fomenta la innovación encontrando nuevas formas de crear y hacer las cosas. Además de servir para conocer y analizar el entorno. Conocer y testar los bloques del Canvas.



Materiales  
**Ficha "Canvas cubo"**  
folios y bolígrafos, post-it



Tiempo  
1 o 2  
sesiones de  
50 minutos

### **Desarrollo:**

Se parte de una idea de proyecto que tenga el grupo e imprimimos la ficha "Canvas Cubo" los 3 primeros cubos.

El grupo de manera individual o grupal, irá dando respuesta a las preguntas de los primeros **3 bloques (cubos)** que tiene el Canvas, y que se detalla a continuación:

**IDEA DE PROYECTO** (Objetivos, metas y valores. Razón para ponerlo en marcha)

¿Por qué tiene sentido el proyecto? ¿Qué queremos conseguir? ¿Cuáles son sus valores asociados? ¿A quién beneficia? ¿Tiene algún valor social?

### **DESTINATARIOS**

¿A quiénes beneficiamos con nuestro proyecto?  
¿Cómo nos beneficia a nosotros?  
¿Qué podemos hacer para que nuestro proyecto contribuya a mejorar nuestro entorno?

### **EQUIPO DE TRABAJO**

¿Quiénes somos? ¿Tenemos un listado de tareas? ¿Son concretas? ¿Tienen asignada fecha y responsable? ¿Las estamos registrando? ¿Se permite cambios e el grupo?

### **Para reflexionar en grupo:**

Una vez respondido a los bloques del Canvas, se hace una puesta en común de los resultados obtenidos, y buscamos las conexiones de las ideas, conceptos o características de las respuestas (usando hilo de lana, pajitas, etc).

Después será el momento de hacer un prototipado de la idea obtenida para reflejar el resultado final (usando hilo de lana, pajitas de plástico, vasos, platos, plastilina, palos madera, y cualquier otro material que pueda ser usado para dar forma a la idea en 3D).

Para finalizar comunicaremos de manera creativa los resultados.

## Dinámica “Lienzo CANVAS ” (1ª PARTE)

### **Objetivos:**

Tener en un solo documento una visión global de una idea de proyecto y sus relaciones con el entorno.

Simplificar los pasos para diseñar un proyecto ya que fomenta la innovación encontrando nuevas formas de crear y hacer las cosas.

Conocer y analizar el entorno.

Conocer y testar los bloques del Canvas.



Materiales

**Ficha “Lienzo Canvas”**

**Ficha “Explicación Lienzo Canvas”**

folios y bolígrafos, post-it



Tiempo

1 o 2

sesiones de 50 minutos

### **Desarrollo:**

Se imprime en un folio A3 el lienzo CANVAS.

Tenemos la idea de proyecto.

El grupo de manera individual o grupal, irá dando respuesta a las preguntas de los primeros

**3 bloques** que tiene el Canvas, y que se detalla a continuación:

**IDEA DE PROYECTO** (Objetivos, metas y valores. Razón para ponerlo en marcha)

¿Por qué tiene sentido el proyecto? ¿Qué queremos conseguir? ¿Cuáles son sus valores asociados? ¿A quién beneficia? ¿Tiene algún valor social?

### **DESTINATARIOS**

¿A quiénes beneficiamos con nuestro proyecto? ¿Cómo nos beneficia a nosotros?

¿Qué podemos hacer para que nuestro proyecto contribuya a mejorar nuestro entorno?

### **EQUIPO DE TRABAJO**

¿Quiénes somos? ¿Tenemos un listado de tareas? ¿Son concretas? ¿Tienen asignada fecha y responsable? ¿Las estamos registrando? ¿Se permite cambios e el grupo?

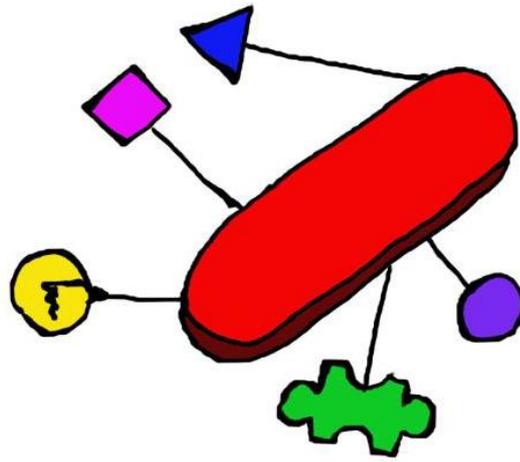
Se puede trabajar las ideas que surjan de cada bloque del Canvas a través de post-it, o usando hilo de lana, pajitas de plástico, vasos, platos, plastilina, palos madera, y cualquier otro material que pueda ser usado para prototipar las ideas.

### **Para reflexionar en grupo:**

Una vez respondido a los bloques del Canvas, se hace una puesta en común de los resultados obtenidos, buscando las conexiones de las ideas, conceptos o características de las respuestas

Después será el momento de hacer un prototipado de la idea obtenida para reflejar el resultado final.

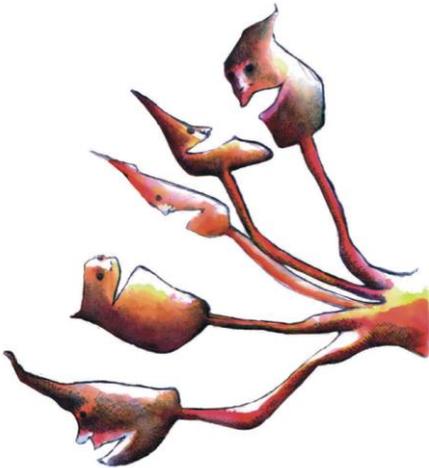
Para finalizar comunicaremos de manera creativa los resultados.



## MOMENTO. EL PROYECTO EN EL ENTORNO



Para trabajar las habilidades emprendedoras



### Comunicación

La **comunicación** es un fenómeno de carácter social que sirve para relacionarse, transmitir e intercambiar información. Sirve para identificar necesidades propias y de los/as demás y poder darles respuesta. Escucha activa de necesidades.

### Dinámica “Una historia, tres mensajes”

**Objetivos:**

Reflexionar sobre la importancia de la comunicación y cómo influye ésta en los resultados comunicativos.

 Materiales

 Tiempo  
30'

**Desarrollo:**

Tres personas del grupo, voluntarias, deberán prepararse la representación de una escena con la siguiente consigna: una de ellas lo vive como algo bueno (positivo), para la segunda es una auténtica desgracia (negativo) y para la tercera no implica nada a nivel emocional (sólo dará datos objetivos. Tono neutral). La situación puede ser, por ejemplo, que a su familia le ha tocado la lotería (1000 millones de €), o que se van a vivir a otra ciudad. De una en una lo deberán representar al gran grupo.

Importante: se debe practicar la escucha activa, no vale hacer comentarios durante la exposición.

**Para reflexionar en grupo:**

Comprobar cómo influye la forma en la que contamos una historia  
Cómo influye en el resto del grupo.  
Cuando queremos contagiar, persuadir... ¿qué aspectos de la historia contamos?  
¿Cómo nos sentimos al escuchar cada historia?  
Analizamos el mensaje. ¿Qué tipo de oraciones contiene? ¿Qué elementos incluye?  
¿Qué lenguaje no-verbal acompaña

## Dinámica "Ratón, león y persona"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los tres estilos de comunicación (pasivo, asertivo y agresivo)</li> <li>- Identificar qué tipo de comunicación se da en cada una de las situaciones expuestas</li> <li>- Relacionar los estilos de comunicación con experiencias propias</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p><b>Ficha "ratón, león y persona"</b> Ratón, León, Persona, bolígrafos</p>	<p> Tiempo</p> <p>20'</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Se lee al grupo las siguientes definiciones:</p> <p>Ratón (Estilo Pasivo): No sabe defender sus derechos y decisiones, ni actuar, ni comunicarse de manera eficaz. Se acobarda, actúa según lo que los demás quieren y eso le produce malestar.</p> <p>León (Estilo agresivo): No defiende sus derechos y decisiones adecuadamente. No respeta los de los demás. Se expresa avasallando a los demás o manipulándolos. Reacciona con insultos o ridiculizando</p> <p>Persona (Estilo asertivo): Sabe defender de forma eficaz y adecuada sus derechos y decisiones, sin agresividad ni cobardía. Actúa desde criterios personales, expresa sus pensamientos, convicciones y sentimientos, respetando los de los demás.</p> <p>Rellenan la ficha de forma individual y se comenta en gran grupo.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>Uno o varios grupos de tres personas dramatizarán situaciones con los diferentes estilos de comunicación y el resto del grupo deberá averiguar qué estilo interpretó cada participante.</p> <p>¿Cómo nos hace sentirnos cada caso?</p> <p>¿Qué ventajas e inconvenientes tiene cada uno de los estilos?</p>	

## Dinámica "No eres tú, soy yo"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tomar conciencia de la forma en la que nos dirigimos a las demás personas.</li> <li>- Diferenciar entre "mensajes tú" y "mensajes yo" y cómo influyen en el otro.</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p><b>Ficha "No eres tú, soy yo"</b> bolígrafos y folios. Cartulina grande para resultados grupales</p>	<p> Tiempo</p> <p>30'</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Vamos a transformar los mensajes agresivos y pasivos en mensajes asertivos, utilizando la fórmula de "mensajes Yo". Para ello, por parejas, leerán el listado de frases, y comentarán qué estado de ánimo y qué respuestas generan en la persona que las recibe.</p> <p>Se lee la definición de "mensajes yo" y deben transformar estas frases con las pautas dadas:</p> <p>El mensaje yo es una comunicación respetuosa con la persona que tienes enfrente. Comunicas sin reprochar nada a la otra persona. Sin embargo, los mensajes tú, suelen atribuir a las otras personas las causas de tus comportamientos y opiniones. Se suelen expresar con mandatos e imperativos. Con estos mensajes tus compañeros/as pueden sentirse evaluados/as, controlados/as, culpados/as e injustamente tratados/as.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cómo solemos comunicarnos.</li> <li>- Cuando solemos utilizar mensajes tú y mensajes yo.</li> <li>- Cuáles son las situaciones o frases en las que más usamos "mensajes tú".</li> <li>- En un mural, vamos a exponer situaciones cotidianas en las que nos expresemos con "mensajes yo".</li> </ul>	

Para construir mensajes yo puedes seguir estos tres pasos:

- Describir brevemente la situación o comportamiento que te disgusta o molesta. Describe y no juzgues. Ej.: Levantáis mucho la voz y no logro escuchar lo que dicen. Me siento molesto.
- Describir las consecuencias o efectos que dicho comportamiento o sentimiento tiene sobre ti (... y no logro escuchar lo que dicen)
- Expresar los sentimientos que ese comportamiento te causa (Me siento molesto/a)



## Superación/Perseverancia

Es la capacidad para superar obstáculos y dificultades que se presenten ante la consecución de una meta.

Es intentar algo que normalmente no se puede hacer o conseguir. El afán, objetivo último de una persona con espíritu de superación, es alcanzar la meta propuesta.

## Dinámica "Puedo hacer y haré"

### **Objetivos:**

- Adquirir compromisos consigo mismo/a y con el grupo
- Analizar los procesos para aprender a superar los obstáculos que puedan presentarse ante mis objetivos

### **Desarrollo:**

Comprometernos con el resto del grupo en realizar todos los días, durante el periodo que se establezca en el grupo, una acción que nos cueste algún tipo de esfuerzo (comer fruta/verdura, colaborar en alguna tarea del hogar, dedicar tiempo a alguna causa social, etc.) y en una semana contar al grupo si lo hemos realizado y cómo nos hemos sentido.



Materiales  
**Ficha "Puedo hacer y haré"**



Tiempo  
20'

### **Para reflexionar en grupo:**

Tras la primera semana, nos preguntaremos:

¿Hemos cumplido el compromiso? ¿Cómo nos sentimos?

En caso negativo, ¿qué obstáculos aparecieron para no lograrlo? ¿Cómo puedo superarlos? La ayuda y el apoyo del grupo pueden ser motivador.

Como complemento al desarrollo de esta habilidad, se propone utilizar alguna técnica de relajación, como por ejemplo las basadas en la respiración.

## Dinámica "Los nudos"

### Objetivos:

Trabajar en equipo la Perseverancia y superación.



Materiales  
No son necesarios



Tiempo  
10'

### Desarrollo:

De pie los participantes forman un círculo y se toman las manos. Manteniendo las manos unidas, se mueven en cualquier dirección que ellos/as quieran, torciéndose y volteándose para crear un "nudo". Luego tiene de desatar este nudo, sin soltar las manos de otras personas.

### Para reflexionar en grupo:

Cada uno/a puede expresar cómo se ha sentido y qué ha sucedido. Qué estrategias se han utilizado para desatar el nudo.



## Flexibilidad

Es la capacidad que tienen las personas de adaptarse a las circunstancias y al entorno que le rodean de la manera más eficaz posible. Es la cualidad de saberse adaptar con inteligencia a una situación nueva y poderla controlar.

## Dinámica "Las gafas"

### Objetivos:

- Favorecer el reconocimiento de la diversidad y de su riqueza en el grupo.
- Reconocer las actitudes negativas y valorar las positivas.
- Ver la realidad a través de distintos prismas.
- Comprender el punto de vista de los/as otros/as y cómo una determinada postura condiciona nuestra visión de la realidad.



Materiales  
8 monturas de gafas viejas, sin cristales, o de alambre o cartulina.



Tiempo  
40'

### Desarrollo:

El grupo de alumnos/as han de concentrarse en percibir la realidad a través del prisma que suponen unas gafas. El/la formador/a plantea la siguiente consigna: "Éstas son las gafas de la desconfianza, soy muy desconfiado". ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve en ellas, qué piensa de nosotros/as? Después se sacan otras gafas que se van ofreciendo a sucesivos/as voluntarios/as (por ejemplo, las gafas de la "confianza", del "replicón", del "yo lo hago todo mal", del "todas me quieren", del "nadie me acepta", etc.).

### Para reflexionar en grupo:

Reflexionamos en grupo. Cada uno/a puede expresar cómo se ha sentido y qué ha visto a través de las gafas. Puede ser el inicio de un diálogo sobre los problemas de comunicación en el grupo, la aceptación o no de las diferencias y de la diversidad de opiniones, gustos, cultura y nuestra actitud y comportamiento hacia los/as demás.

## Dinámica "La prenda"

### **Objetivos:**

- Trabajar la flexibilidad.



Materiales



Tiempo  
15'

### **Desarrollo:**

Tienes que conseguir utilizar dos prendas de manera diferente a como lo sueles hacer. Por ejemplo, el jersey como bufanda o los zapatos como orejeras. Pasan la prueba si consigues dar una vuelta al aula sin que se te caiga ninguna prenda. No puedes sujetar las prendas con las manos.

### **Para reflexionar en grupo:**

Reflexionar cómo se han sentido. Qué dificultades han tenido.



Para trabajar los recursos y acciones

## Dinámica "CANVAS CUBO" (2ª PARTE)

### **Objetivos:**

El Método Canvas consiste en tener en un solo documento una visión global de una idea de proyecto y sus relaciones con el entorno. Ayuda a simplificar los pasos para diseñar un proyecto ya que fomenta la innovación encontrando nuevas formas de crear y hacer las cosas. Además de servir para conocer y analizar el entorno. Conocer y testar los bloques del Canvas.



Materiales

**Ficha "Canvas Cubo"**  
folios y bolígrafos, post-it



Tiempo  
1 o 2  
sesiones de  
50 minutos

### **Desarrollo:**

Se imprime en un folio el lienzo CANVAS. Se parte de la idea de proyecto que tenga el grupo y del trabajo realizado en la primera parte de la dinámica "Canvas Cubo".

El grupo de manera individual o grupal, irá dando respuesta a las preguntas de los siguientes **3 bloques (cubos)** que tiene el Canvas, y que se detalla a continuación:

#### **ACTIVIDADES**

(específicas para alcanzar objetivos, programación)

¿Tenemos un listado de tareas? ¿Son concretas?  
¿Tienen asignada fecha y responsable?  
¿Las estamos registrando?

#### **RECURSOS**

(apoyos externos, recursos humanos y materiales)

¿A qué personas implicamos? ¿Con qué recursos contamos? ¿Qué materiales son necesarios? ¿Cuánto dinero nos vamos a gastar?

#### **COMUNICACIÓN**

(proceso y los resultados)

¿Cómo vamos a contar lo que estamos haciendo? ¿Qué medios vamos a utilizar? ¿Qué

### **Para reflexionar en grupo:**

Una vez respondido a los bloques del Canvas, se hace una puesta en común de los resultados obtenidos, y buscamos las conexiones de las ideas, conceptos o características de las respuestas (usando hilo de lana, pajitas, etc).

Después será el momento de hacer un prototipado de la idea obtenida para reflejar el resultado final (usando hilo de lana, pajitas de plástico, vasos, platos, plastilina, palos madera, y cualquier otro material que pueda ser usado para prototipar las ideas).

Para finalizar cada grupo comunica de manera creativa los resultados al aula.

preparación necesitamos? ¿Hay algún equipo responsable? ¿Cómo integramos la tecnología, blogs, redes sociales, etc. para amplificar impacto?

## Dinámica “Lienzo Canvas ” (2ª PARTE)

### **Objetivos:**

- Ver y moldear en un solo folio -estructurado en cuatro elementos- cuál es nuestra IDEA DE PROYECTO.



Materiales

**Ficha “Lienzo Canvas”**  
**Ficha “Explicación Lienzo Canvas”**

folios y bolígrafos, post-it



Tiempo  
1 o 2  
sesiones de  
50 minutos

### **Desarrollo:**

Se parte con el trabajo realizado en la primera parte del Lienzo Canvas.

El grupo de manera individual o grupal, irá dando respuesta a las preguntas de los primeros **3 bloques** que tiene el Canvas, y que se detalla a continuación:

#### **ACTIVIDADES**

(específicas para alcanzar objetivos, programación)

¿Tenemos un listado de tareas? ¿Son concretas?  
¿Tienen asignada fecha y responsable?  
¿Las estamos registrando?

#### **RECURSOS**

(apoyos externos, recursos humanos y materiales)

¿A qué personas implicamos? ¿Con qué recursos contamos? ¿Qué materiales son necesarios? ¿Cuánto dinero nos vamos a gastar?

#### **COMUNICACIÓN**

(proceso y los resultados)

¿Cómo vamos a contar lo que estamos haciendo? ¿Qué medios vamos a utilizar? ¿Qué preparación necesitamos? ¿Hay algún equipo responsable? ¿Cómo integramos la tecnología, blogs, redes sociales, etc.. para amplificar impacto?

Se puede trabajar las ideas que surjan de cada bloque del Canvas a través de post-it, o usando hilo de lana, pajitas de plástico, vasos, platos, plastilina, palos madera y cualquier otro material que pueda ser usado para prototipar las ideas.

### **Para reflexionar en grupo:**

Una vez respondido a los bloques del Canvas, se hace una puesta en común de los resultados obtenidos, buscando las conexiones de las ideas, conceptos o características de las respuestas.

Después será el momento de hacer un prototipado de la idea obtenida para reflejar el resultado final.

Para finalizar comunicaremos de manera creativa los resultados.

# Para trabajar la implementación del proyecto



## Dinámica Línea del Tiempo

### **Objetivos:**

Mediante esta actividad conseguiremos expresar de manera visual la forma en la que hemos organizado el proyecto. Las "líneas del tiempo" son utilizadas para profundizar en temas históricos y obtener una visión global de los acontecimientos sucedidos en un tiempo determinado (años, siglos, eras...) o recoger hechos vitales en las propias biografías.



### Materiales

Papel continuo y rotuladores de colores. Cámara de fotos. Ver adaptaciones en el recurso de técnicas grupales:  
<https://docs.google.com/document/d/18jmQ9M61eSp45IP3CbKfZkR925uikiXUh2Rb4ma6K3Q/edit?hl=en>



### Tiempo

1 o 2 sesiones de 50 minutos

### **Desarrollo:**

Dejamos espacio suficiente en el aula o realizamos la actividad fuera. Desplegamos el papel continuo y organizamos al gran grupo en torno al papel. Comenzamos dibujando en el centro una línea con el ciclo de vida del proyecto. Desde que comenzó hasta junio, fecha final del mismo. Marcamos los meses y el día en el que se realice la actividad.

Organizamos diferentes colores para ir incluyendo información. Podemos comenzar con actividades pasadas y a partir de ahí planificar las futuras.

Por ejemplo, en rojo vamos marcando los hitos que consideremos más importantes, cada clase tendrá los suyos, el día que pusimos nombre al proyecto, la visita que realizamos, cuando alguien vino a visitarnos, marcando estos hitos o logros en la línea del tiempo.

En verde podéis marcar los momentos más divertidos. Así hasta la fecha actual con las categorías que consideréis.

### **Para reflexionar en grupo:**

Todo vale en esta línea del tiempo, no sólo lo que el grupo considera un hito.

## OTROS RECURSOS



### Para trabajar la distensión del grupo

Habrán momentos en los que trabajar la distensión, la risa, la motivación, que serán fundamentales para dar cohesión al grupo y que pasen momentos divertidos en el aula o fuera de ella. Proponemos una serie de juegos y dinámicas para crear mejor ambiente de trabajo y estimulen la concentración

#### Dinámica "we we will rock you"

**Objetivos:**

- Crear buen ambiente
- Pasar un rato divertido
- Trabajar la concentración



Materiales  
Sala despejada



Tiempo

15'

**Desarrollo:**

Se forma un círculo entre los/as participantes. Se empieza al ritmo de palmadas la canción "we we will rock you", esto sería dos golpes con las manos en los muslos y una palmada (4 veces). A la quinta vez, se hará un silencio y el primer participante, hará un gesto (el que quiera) que tendrá que cuadrar con el tiempo de la canción, para proseguir con los dos golpes con las manos y una palmada, así hasta que pase por todo el grupo.

#### Dinámica "emisoras de radio"

**Objetivos:**

- Crear buen ambiente
- Pasar un rato divertido
- Trabajar la creatividad



Materiales  
Sala despejada



Tiempo

20' - 30'

**Desarrollo:**

Formar grupos de 6-8 personas o menos. Repartir una hoja de papel y un lápiz, y dar un tiempo para que cada grupo apunte el máximo de canciones que se le ocurra y de las que sepan cantar por lo menos una parte. Al finalizar el tiempo, se van alternando los grupos cantando una canción cada vez cada uno. Se eliminan los grupos que se queden sin canciones y gana el que más tenga. Se puede hacer divertido diciendo en algún momento que canten todos los grupos a la vez.

#### Dinámica "máquinas de los sonidos"

**Objetivos:**

- Crear buen ambiente
- Pasar un rato divertido
- Trabajar la creatividad



Materiales  
Sala despejada



Tiempo

15'

**Desarrollo:**

Comienza un participante haciendo un movimiento con alguna parte de su cuerpo, como levantar y bajar brazos, abrir y cerrar brazos, girar tronco hacia un lado y otro, o por el estilo, acompañado de un sonido. Se acopla el siguiente participante haciendo su propio movimiento, encajándolo con el movimiento de la anterior persona, haciendo su propio sonido. Sigue otro participante, de nuevo con su propio movimiento y sonido, acoplándose a los compañeros que

ya están en la máquina.

De esta forma, todos los y las participantes (o un grupo de ellos si son muchos) representarán finalmente una pieza de la máquina de los sonidos en la que todas las piezas forman un engranaje conjunto.

Una vez está la máquina completa, dejar que funcione un tiempo. El facilitador puede dinamizar diciendo que aumente/disminuya la velocidad, pulsando un interruptor figurado de encendido/apagado, etc.

- Una variante es hacer que los participantes dibujen previamente una máquina en una hoja grande de papel y luego indicarles que la representen con sus cuerpos.
- Otra variante es repartir uno-dos palillos chinos a cada uno y con el movimiento de cada persona que se acopla a la máquina, debe chocar sus palillos con las que ya están dentro. En este caso el sonido es el de los palillos golpeando entre sí.

## Dinámica "bailar pegados por"

### **Objetivos:**

- Crear buen ambiente
- Pasar un rato divertido



Materiales  
Sala despejada



Tiempo

15'

### **Desarrollo:**

Por parejas, bailar pegados por la parte que indique el facilitador:

- un dedo / dos dedos / una mano / las dos manos
- un hombro / una cadera / un lado del cuerpo
- una rodilla / las dos rodillas / espalda / cabeza
- una oreja / frente / punta nariz

Otra variante es dejar que los participantes escojan la parte del cuerpo con la que se quieren pegar a la pareja, de manera que pueden estar pegados por ej. uno por una oreja y el otro por un hombro, cambiando cada participante de parte cada vez que lo indique el facilitador.

## Dinámica "tren con globos"

### **Objetivos:**

- Crear buen ambiente
- Pasar un rato divertido



Materiales  
Sala despejada



Tiempo

15'

### **Desarrollo:**

Formar un tren con todos los y las participantes (o varios trenes si son muchos) y poner un globo hinchado entre barriga y espalda de todos, aguantándolo de esta manera, sin sujetarlo con las manos.

La persona en cabeza de cada tren, dirige el baile mientras los demás lo imitan. Tras un rato, pasa a la cola y pasa a dirigir el baile el que está ahora en cabeza.

Se trata de que los globos no caigan al suelo (o que caigan los mínimos posibles).

## Dinámica "entre cartones"

### Objetivos:

- Crear un mejor ambiente entre los miembros de un grupo
- Fomentar que su relación continúe siendo buena
- Pasar un rato divertido



Materiales  
Cartón  
Papel  
Cinta aislante  
Aula despejada  
Cuenta atrás 3,2,1

<https://www.youtube.com/watch?v=4vpEIJT7HUQ>



Tiempo

15'

### Desarrollo:

Se preparan los materiales. Tenemos que conseguir cartón y papel que puede ser reciclado del mismo centro educativo.

Formamos los grupos/equipos, lo ideal es que no más de cuatro personas o cinco por grupo.

Preparamos el material. Es necesario una pieza de cartón en forma de cuadrado y una bola de papel (con dos folios será suficiente) por cada participante.

Se señala en el suelo donde dará comienzo el juego y donde finaliza con cinta aislante, que será lo que marque el circuito por donde pasa el alumnado.

Una vez todo preparado y cada equipo situado y con su material, es el momento de jugar. Con la ayuda del cartón cada participante tendrá que ir votando la bola de papel de manera que ésta no caiga al suelo (si lo hiciera tendría que volver a empezar). Tendrá que ir y volver al inicio.

Finaliza el juego cuando todos los miembros del grupo hayan realizado el circuito (ida y vuelta)

## Dinámica "el macarrón y el espagueti"

### Objetivos:

- Crear buen ambiente
- Pasar un rato divertido



Materiales  
Bolsa de macarrones  
Bolsa de espaguetis  
Mesas  
Cuenta atrás 3,2,1  
<https://www.youtube.com/watch?v=4vpEIJT7HUQ>  
Música



Tiempo

20'

### Desarrollo:

Se juega en grupos. EL juego consiste en que cada participante coja con la boca un espagueti y encima de una mesa tendrá 6 macarrones.

Tiene que coger el espagueti con la boca e intentar introducir en él los 6 macarrones, sin ayudarse de las manos u otra parte del cuerpo. Cuando finalice será el turno del siguiente compañero/a de grupo. Así hasta que todos pasen por el juego.

## Dinámica "de un vaso a otro"

### Objetivos:

- Crear buen ambiente
- Subir la motivación del grupo



Materiales  
Vasos americanos



Tiempo

15'

### Desarrollo:

El juego consiste en coger una torre de vasos, de los cuales uno de esos vasos tiene un color distinto. Se va cogiendo vasos de la torre para ir colocándolos de nuevo en la parte de debajo de la torre de vasos y así hasta llegar al vaso de color distinto.

Se puede jugar por grupos o de manera individual.

Este tipo de juegos divertidos y sencillos con vasos tiene muchas variantes ver video en:  
<https://www.youtube.com/watch?v=1uj7Zo3fjt8>

## Dinámica “mete la chapa en el vaso”

### **Objetivos:**

- Crear buen ambiente
- Pasar un rato divertido



Materiales  
Chapas y vasos  
Mesa



Tiempo

15'

### **Desarrollo:**

El juego consiste en botar una chapa de metal contra la mesa y que con el rebote caiga dentro de un vaso.

Se puede jugar de manera individual o en grupo.

Este juego tiene muchas variantes. Ver en: <https://www.youtube.com/watch?v=JNcsNGK4epE>

## Dinámica “el mejor que...”

### **Objetivos:**

- Trabajo en equipo
- Cohesión de grupo
- Pasar un rato divertido



Materiales  
Aula, sala despejada y amplia



Tiempo

50'

### **Desarrollo:**

Se trabaja por grupos, al menos 4 en cada uno. Se pueden formar los grupos de manera aleatoria, asignando un número del 1 al 4 a los/as participantes.

Una vez hecho los grupos, dan comienzo las indicaciones, y se irá dando 5´a cada grupo para que la resuelva.

La primera es que cada grupo busque el mejor nombre para llamar a su grupo. Se hace ronda y cada grupo dirá su nombre. El facilitador/a dirá cuál es el mejor...

Después se pide a cada grupo que cuente el mejor chiste que sepa. Sale al centro la persona que sabe el chiste y lo comunica al resto. Otra vez, el facilitador/a dirá cuál ha sido el mejor chiste.

Ahora se pide a los grupos, que busquen entre sus componentes a la persona que tiene el pie más grande. Se escoge a esa persona, sale al centro y dice el número de pie que tiene. El facilitador/a dirá cuál es el pie más grande de todos.

Seguido se pide a cada grupo que interprete el mejor gesto que puedan hacer sobre el/la facilitadora del juego (en caso de conocerse bien) sino escoger a otra persona/personaje que todos y todas conozcan. Saldrán por grupos al centro e interpretarán a ese personaje. El o la facilitadora dirá quien ha sido el mejor.

Se siguen pidiendo cosas a los grupos, el siguiente es que cada grupo interprete lo que sería una carrera de coches. Se preparan, salen al centro por grupos y es escogido el que mejor ha interpretado la carrera.

Se puede finalizar con el grupo que mejor interpreta una pista de baile, con la canción incluida. Escogiendo al mejor grupo que interpretó la escena.

Esta dinámica es muy flexible y se puede pedir infinidad de cosas al grupo, y con la duración que más se adapte a cada momento.

## Dinámica "pasa, pasa pelota"

### **Objetivos:**

- Trabajo en equipo
- Cohesión de grupo



### Materiales

Al menos tres pelotas medianas y blandas.  
Un objeto blando cualquiera que se pueda lanzar (un muñeco, etc)  
Aula, sala despejada y amplia



### Tiempo

30'

### **Desarrollo:**

Se trabaja con todo el grupo de clase. Se forma un círculo. Una primera ronda donde con una pelota nombramos a la persona que vamos a lanzarle la pelota. Y así sucesivamente, hasta que la pelota haya pasado por todo el grupo.

En la segunda ronda, se vuelve a repetir la secuencia. Se indica que hay que lanzar la pelota a la misma persona que se haya lanzado antes. Se hace la ronda hasta que la pelota haya pasado por todos y todas.

La tercera ronda se hará lo mismo, pero se va a hacer con dos pelotas al unísono, siguiendo la secuencia marcada anteriormente.

La cuarta ronda, se hará con tres pelotas, pero sin nombrar los nombres durante la ronda y siguiendo la secuencia de pases y nombres como la primera vez.

La cuarta ronda (opcional) se puede introducir un muñeco o algo similar para hacer una nueva ronda de nombres.

## Dinámica "papel pegado"

### **Objetivos:**

- Trabajo en equipo
- Cohesión de grupo



### Materiales

Un espacio/aula despejada  
Un paquete de folios  
Música



### Tiempo

15'

### **Desarrollo:**

Se forman grupos, de al menos de 4 personas. Ya en grupo

La indicación para cada grupo es que se junten todo lo que puedan dos personas del grupo, a modo de lapa, uno en frente del otro, y el resto del grupo tendrá que intentar poner entre ellos/as todos los folios que sean posibles sin que se caiga ninguno. Se les da 5' a cada grupo para que piensen cómo hacerlo. Y otros 5'-10' para que pongan los folios. Se puede poner música durante el juego.

Manuales para trabajar el desarrollo de habilidades a través del juego

## Juega y Crece I

**Objetivos:**

Se trata de un proyecto que persigue desarrollar y/o potenciar habilidades entre jóvenes a través de sesiones de juego dinamizadas, utilizando para ello una herramienta de gran potencial didáctico, como es el juego de mesa.



Materiales

Manual descargable en:  
<http://culturaempresadora.extremaduraempresarial.es/recursos/>

**Desarrollo:**

Se trata de una herramienta que sirve como apoyo a facilitadores, educadores y docentes, para el uso de elementos lúdicos (juegos de mesa) para trabajar distintas habilidades (interés, empatía, trabajo en equipo, emoción, gestión del estrés, empatía, aceptación de normas, comunicación, creatividad, planificación, atención y escucha, manejo de la incertidumbre, y un largo etc.).

Editado por el Instituto de Juventud de la Junta de Extremadura, la Red de Espacios y Factorías Joven, cuentan con ejemplares de estos juegos de mesa, que se podrá solicitar, tanto una prestación de los mismos, como sesiones de trabajo con ellos.

## Juega y Crece II

**Objetivos:**

Se trata de un proyecto que persigue desarrollar y/o potenciar la competencia emprendedora, a través de diferentes técnicas de gamificación y del aprendizaje basado en juegos.

En esta guía se incorpora elementos clave de la neurociencia aplicada al ámbito de la educación formal y no formal, así como conceptos básicos de las áreas principales que hay que desarrollar para conseguir una mente innovadora y emprendedora.



Materiales

Manual descargable en:  
<http://culturaempresadora.extremaduraempresarial.es/recursos/>

**Desarrollo:**

Se trata de una herramienta que sirve como apoyo a facilitadores, educadores y docentes, para el uso de elementos lúdicos (juegos de mesa) para trabajar distintas habilidades cognitivas, sociales y emocionales

Editado por el Instituto de Juventud de la Junta de Extremadura, la Red de Espacios y Factorías Joven, cuentan con ejemplares de estos juegos de mesa, que se puede solicitar un préstamo como sesiones de trabajo con ellos.

## Juego de Escape

### **Objetivos:**

Se trata de un manual para el diseño de un Juego de Escape (Scape Room)



Materiales

Manual descargable en:  
<http://culturaempresadora.extremaduraempresarial.es/recursos/>

### **Desarrollo:**

Una herramienta que sirve como apoyo a facilitadores, educadores y docentes, para el uso de un juego de escape para trabajar distintas habilidades. Y en la que concreto los pasos a seguir para el diseño y puesta en marcha de un juego de escape.

Editado por el Instituto de Juventud de la Junta de Extremadura, la Red de Espacios y Factorías Joven, cuentan con ejemplares de estos juegos de mesa, que se puede solicitar un préstamo como sesiones de trabajo con ellos.



## Para trabajar la evaluación

Es importante que al final del proceso podamos guardar un momento para evaluar estas actividades. Esto nos puede dar pistas sobre si se ha aprendido, hay temas que se entienden ahora distinto o si la metodología funciona o puede mejorarse de alguna forma. La evaluación se puede hacer de muy diversas maneras, y la elección de una u otra herramienta tendrán mucho que ver con lo que el/la educadora quiere valorar.

Sin embargo, la evaluación siempre es compleja en cuanto al campo educativo se refiere y es bastante complicado descubrir con que cada uno ha llegado a quedarse e interiorizar. Saber si realmente se han podido alcanzar esos grandes objetivos como son el fomentar valores solidarios, o que se cree esa conciencia de que todos estamos en el mismo barco o que hay situaciones que no son justas y lo más importante, que esto quiera ser cambiado.

### Dinámica “Ronda de opiniones”

<b>Objetivos:</b> Evaluar la práctica docente	 Materiales	 Tiempo 15'
<b>Desarrollo:</b> Se puede pedir a los/las participantes que en voz alta vayan expresando que les ha parecido la dinámica. El/la educadora mientras pueda ir cogiendo nota. El riesgo de esta opción es que puede que se nos diga aquello que los/las chavalas creen que tienen que decir o que gente más tímida se quede sin responder.	<b>Para reflexionar en grupo:</b> Finalmente se puede reflexionar sobre nuestra responsabilidad, si es posible cambiar ciertos aspectos de nuestros modelos de vida que afectan a nuestro entorno y el medio ambiente, si los problemas del medio ambiente afectan por igual a los países ricos y pobres, etc.	

### Dinámica “Tarjeta de colores”

<b>Objetivos:</b> Identificar los aprendizajes/cambios de actitudes.	 Materiales Tarjeta de colores, rotuladores y chinchetas	 Tiempo 30'
<b>Desarrollo:</b> Se reparten tarjetas de colores, rotuladores y chinchetas. Sentados en círculos, se reparte una tarjeta a cada participante. En la parte superior escribirán “esto pensaba...” y en la parte inferior “esto pienso...” O también, “esto no sabía...” y “esto es ahora...”. Al terminar se colocarán todas las tarjetas en la pared de la sala.	<b>Para reflexionar en grupo:</b> Se hace puesta en común	

## Dinámica "Poner caras"

### **Objetivos:**

Para ver y conocer el estado anímico del grupo



Materiales



Tiempo

10'-20'

### **Desarrollo:**

Se puede pedir a cada participante que ponga una cara que resuma su estado de ánimo

### **Para reflexionar en grupo:**

Se hace puesta en común

## Dinámica "Palabra humana"

### **Objetivos:**

Puede utilizarse para saber la valoración de una actividad en concreto o una sesión, no tanto para la evaluación de todo el proceso.



Materiales



Tiempo

Aula amplia sin obstáculos alrededor

30'

### **Desarrollo:**

Se les pide que entre todo el grupo tengan que representar una palabra con el cuerpo que describa su valoración. Esto les obliga a pasar un rato divertido pensando como colocarse...

### **Para reflexionar en grupo:**

Posteriormente, y para tener más información, se puede preguntar por qué han elegido en concreto esa palabra, si ha sido difícil ponerse de acuerdo entre todo el grupo, etc.

## Dinámica "Los manteles"

### **Objetivos:**

Puede utilizarse para valorar aprendizajes, metodología, etc.



Materiales



Tiempo

Aula amplia sin obstáculos alrededor

30'

### **Desarrollo:**

El animador/a deja unos manteles o papelotes grandes en diversos lugares de la sala. Cada mantel llevará un título. Los/as participantes tendrá que ir pasando por los manteles y escribiendo debajo aquello que consideren respecto al título que les señala el mantel.

### **Para reflexionar en grupo:**

Se pueden hacer preguntas del tipo: qué es lo que más te ha gustado, qué ha sido lo más aburrido, qué sabes de nuevo de este tema, si tú fueras el docente como darías la sesión.

## Dinámica "Barómetro"

### **Objetivos:**

- Conocer las habilidades emprendedoras que tiene el alumnado al finalizar el proyecto.
- Observar la adquisición de habilidades por parte del alumnado.



Materiales



Tiempo

Ficha "Barómetro"

20'

Se imprime la ficha barómetro.

El alumnado de manera individual valora con un gomet, qué percepción tiene sobre sí mismo respecto a las habilidades descritas en el barómetro, al finalizar el proyecto.

Una variante, que de manera grupal el alumnado valore qué percepción tiene el grupo respecto a las habilidades descritas en el barómetro al finalizar el proyecto.

### **Para reflexionar en grupo:**

Exponer los resultados con toda la clase.

Se podrá pegar en la pared los distintos barómetros finales para comparar sus diferencias una vez finalizado el programa.

## Dinámica "Teje la telaraña"

### **Objetivos:**

- Valorar las habilidades emprendedoras que crean que han adquirido durante el desarrollo del proyecto.



Materiales  
Ficha "Telaraña"



Tiempo  
25'

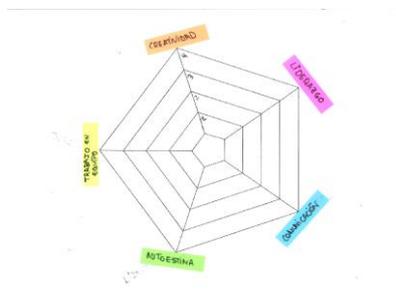
### **Desarrollo:**

Con el dibujo de una tela de araña, con 5 puntas, se asigna a cada una de ellas un ítem relacionado con alguna de las habilidades emprendedoras que se han trabajado durante el programa.

Se forman grupos de 4-5 personas, o por grupos de proyectos, y se valora la percepción de la adquisición de las habilidades emprendedoras que crean haber adquirido al finalizar el programa, y en qué grado (1 (nada), 2(poco), 3(bastante) y 4 (mucho), cuales son las más valoradas, etc.

Una variante es hacerlo al inicio del curso y al finalizar el curso para su comparativa.

Aquí se muestra un ejemplo:



### **Para reflexionar en grupo:**

Exponer los resultados con toda la clase.

Si se ha hecho la dinámica al comienzo del curso, comparar los resultados obtenidos al finalizar el programa.

Se reflexiona sobre las habilidades y su adquisición.

## Dinámica Start, stop, continue

### **Objetivos:**

- Reflexionar sobre el desarrollo del proyecto  
- Identificar aquellos aspectos que han funcionado mejor o peor  
- Rediseñar y establecer las bases de futuros proyectos.



Materiales



Tiempo

Folios y bolígrafos.  
Esta dinámica está sacada del apartado EVOLÚA de la guía para facilitar proyectos de DESIGN FOR CHANGE ESPAÑA.

### **Desarrollo:**

Divididos en grupos de tres, propón a tus alumnos y alumnas que lleguen a un consenso de equipo respecto a tres aspectos.

Primero, algo que no se ha hecho durante el proyecto y que les gustaría haber podido hacer (START); segundo, algo que sí se haya hecho y consideran que merece la pena dejar de hacer (STOP); por último, algo que sí se ha hecho y que es valioso seguir haciendo (CONTINUE). Pídeles que escriban cada acción en un post-it y que lo peguen en tres paneles, cada uno perteneciente a cada bloque (START/STOP/CONTINUE).

### **Para reflexionar en grupo:**

Después se pueden leer en alto y comentarlo con todo el grupo.

## Dinámica Anécdotas

<p><b>Objetivos:</b> - Identificar momentos y emociones representadas en un dibujo y compartirlas con el resto de la clase.</p>	 Materiales Folios, lápices y rotuladores	 Tiempo 50 min
<p><b>Desarrollo:</b> De forma individual que cada participante dibuje una anécdota que le haya ocurrido durante el proyecto y que le haya despertado alguna emoción.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b> Una vez terminados todos los dibujos, podéis compartiros comentando cada anécdota, o pegándola en un panel para que todo el grupo pueda verlas.</p>	

## Dinámica Diferente, difícil, aprendido

<p><b>Objetivos:</b> - Identificar los aspectos innovadores del desarrollo del proyecto, graduar las dificultades de las tareas y concretar conceptos aprendidos</p>	 Materiales Bolígrafos y post it  Esta dinámica está sacada del apartado EVALÚA de la guía para facilitar proyectos de DESIGN FOR CHANGE ESPAÑA.	 Tiempo 50 min
<p><b>Desarrollo:</b> Divididos en grupos de tres, deben llegar a un consenso de equipo sobre algo que les haya parecido diferente, algo difícil y algo que hayan aprendido. Después deben escribirlo en tres post-it y pegarlo en tres paneles en los que aparezcan las preguntas: ¿Qué nos ha parecido diferente?, ¿qué nos ha parecido difícil? Y ¿qué hemos aprendido?</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b> Para finalizar se leerán en alto y se comentarán con todo el grupo.</p>	

## Dinámica "Evaluación práctica docente"

<p><b>Objetivos:</b> Puede utilizarse para que tu alumnado valore tu práctica docente etc.</p>	 Materiales <b>Ficha "evaluación práctica docente"</b> Folios, bolígrafos	 Tiempo 30'-50'
<p><b>Desarrollo:</b> Se puede utilizar las herramientas que ofrecemos en la dinámica "teje la telaraña" para establecer las preguntas y que sean valoradas por tu alumnado. De manera individual y/o grupal, o ambas.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b> Se pone en común los resultados, exponiéndolos de manera individual o grupal a través de un representante del grupo. Y se hace una reflexión en conjunto de los resultados, expuestos en un solo papel.</p>	



## Sesiones tipo

Se han creado varias sesiones tipo relacionadas con los contenidos del programa, para facilitar su implementación en el aula.

# PRESENTACIÓN TEEN EN EL AULA

### Objetivos:

- Presentar el programa y situar al alumnado dentro de él.
- Contar qué van a hacer durante el curso por su participación en el programa.
- Definir y explicar qué entendemos por emprender y emprendimiento.
- Hablar sobre las habilidades emprendedoras y que se evalúen individual y grupalmente.



### Materiales

**Ficha “presentación teen en el aula”**  
**Caja de herramientas teen** (definición habilidades)  
 Web cultura emprendedora  
 Dossier proyectos teen 17-18

Una pizarra, tiza,  
 post-it, rotuladores  
 A2 Barómetro HHEE  
 A3 Barómetro grupal



### Tiempo

50' o en dos sesiones

### Desarrollo:

Este documento es una sesión de apoyo para una sesión de presentación del programa teen en el aula, secuenciada a través de preguntas que de manera libre se puede utilizar.

### **SECUENCIA DE PREGUNTAS**

¿qué es teenemprende? Ampliar si se quiere con la dinámica “¿qué es teenemprende?”  
 ¿cuántas personas participan en teen?  
 ¿qué vamos a hacer?  
 Contextualizar teen dentro de Cultura Emprendedora: página web y enlace dossier proyectos 17-18  
 ¿y que es emprender? ¿qué es emprendimiento?  
 ¿qué es una persona emprendedora? Ampliar si se quiere con la dinámica “en busca de personas emprendedoras”  
 ¿qué creéis que es necesario para emprender? ¿conocéis a personas emprendedoras?  
 ¿sabéis que son las habilidades emprendedoras? ¿cuáles son? Ver guía teen, donde aparecen definición de habilidades.

### **PAUTAS**

Estas preguntas con la ayuda de una pizarra o con el ppt se va escribiendo en la pizarra, y se va completando con la ayuda del alumnado, de manera dinámica y abierta.  
 El uso de los post-it es flexible, utilizándolo en cualquier momento y si se quiere mover más al grupo, romper la dinámica de la clase, etc.  
 Los barómetros son utilizados primero de manera individual y después grupal y una vez que se les ha hablado de las habilidades emprendedoras o se han trabajado a través de dinámicas. La idea es hacerlo al inicio del programa y una vez que finaliza.

# INTRODUCCIÓN DEL CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTO

## Objetivos:

- Ver y moldear en un solo documento la idea de proyecto y sus partes.
- Trabajar los distintos campos del Canvas durante todo el curso.
- Facilitar la implementación del programa teen



## Materiales

Video Canvas social  
A3 Canvas  
Caja herramientas teen



## Tiempo

50' o en dos sesiones  
Trabajar de manera transversal durante todo el curso

## Desarrollo:

El lienzo CANVAS es una herramienta que nos va a permitir ver y moldear en un solo documento nuestra idea de proyecto además de ofrecer una visión global de las ideas sus interconexiones.

Esta manera de trabajar posibilita modificar todo lo que quieras, mover, quitar o cambiar a medida que se avanza en el diseño del proyecto.

Contamos en qué consiste el Canvas Social, para qué lo vamos a utilizar para servirnos como guión de proyecto durante el curso.

Visionamos el Video Canvas Social creado por el equipo de Cultura Emprendedora, para entender mucho mejor en qué consiste esta herramienta.

Este es el orden en el que se completan los 6 bloques del lienzo, siguiendo la metodología CANVAS:

1. Comenzamos con el primer bloque, definiendo la idea de proyecto. Para llegar aquí hemos pasado por un proceso de generación de ideas. Ahora toca plasmarla y concretarla. Para ello, daremos respuesta a:

¿Qué vamos a hacer? cual es nuestra idea de proyecto...

¿Para qué? Qué queremos conseguir...metas

¿Qué valores están asociados a la idea? Valores sociales asociados a la idea de proyecto

2. El segundo bloque es identificar los destinatarios, es decir, para quienes vamos a poner en marcha el proyecto. Para ello, pensaremos en:

El Grupo de personas al que vamos a dirigir nuestras acciones.

Las Necesidades detectadas de estas personas.

En qué beneficia nuestro proyecto a estas personas, al entorno, etc.... (beneficios)

¿Y para nosotros, en qué nos beneficia?

3. Un tercer bloque, es el equipo de trabajo, quienes son los promotores de la idea. Dando respuesta:

¿Quiénes somos? El Grupo, el nombre del proyecto...

¿Qué nos define? lemas, slogan, etc...

## Para reflexionar:

Este puede ser un buen punto de partida para dar comienzo con el programa. La caja de herramienta de teen alberga una gran cantidad de dinámicas que pueden ser útiles para trabajar los distintos campos del CANVAS.

Si por ejemplo queremos trabajar, el bloque 1 o 4, la idea de proyecto o las actividades a desarrollar, podemos utilizar dinámicas relacionadas con la generación de ideas o las dinámicas relacionadas con temas sociales locales/comunitarios o de investigación social.

Si queremos trabajar el equipo de trabajo, podemos utilizar dinámicas de autoconocimiento o trabajo en equipo, también disponibles en la caja de herramientas.

Y así cada parte de nuestro CANVAS, puede ser trabajado a través de las actividades/dinámicas de la caja de herramientas de teenemprende 18-19

¿Qué tareas tenemos asignadas? Roles del grupo  
Y si estamos registrando todas las cosas que vamos haciendo,  
¿dónde lo estamos haciendo?

4. En este cuarto bloque, es el momento de explicar las actividades que vamos a hacer, identificando las acciones que vamos a realizar.

¿Cómo? Como vamos a llevar a cabo nuestra idea.

¿Qué actividades y acciones vamos a realizar para llevar a cabo el proyecto? Listado de tareas.

Línea del tiempo para asignar fechas y responsables...

5. En el quinto bloque, el de los recursos, analizamos qué y a quienes necesitamos para llevar a cabo el proyecto. Nos preguntaremos:

¿Con quién? a qué personas implicamos en el proyecto

¿Con qué recursos contamos? Monetarios y materiales

¿Cuánto dinero nos vamos a gastar? ¿nos gustaría tener beneficios?

6. Y, por último, el bloque sexto, es el de la comunicación, identificando y conociendo a nuestro público objetivo, tener una marca y valores que representen al grupo y cómo los vamos a utilizar.

Para ello podremos preguntarnos:

¿Cómo vamos a contar lo que estamos haciendo?

¿Qué medios vamos a usar? Los canales de comunicación que vamos a utilizar (blogs, redes sociales, etc) que amplifiquen el impacto del proyecto.

Una vez visionamos el video, tenemos impreso nuestro CANVAS en A3 que colgaremos/pegaremos en la pared para tenerlo visible durante el curso en el aula, y así ir avanzando en sus campos, compartiendo la información, modificando, quitando o moldeando nuestro proyecto.

# SESIÓN CREATIVIDAD Y GENERAR IDEAS

## Objetivos:

Esta es una sesión tipo pensada para realizarla en varias sesiones en el aula, que equivaldría a una sesión de 4 horas aproximadamente.

Todas las dinámicas se pueden encontrar en la caja de herramientas de teenemprende, pudiéndose sustituir por otras que resulten más adecuadas.

- Reflexionar sobre el concepto de creatividad
- Identificar personas creativas
- Provocar el aumento de la autoestima creativa y salir de la zona de confort.
- Generar ideas para proyectos



Materiales

Caja de herramientas teen 18-19



Tiempo

2 o 3 sesiones en el aula

## 1ª SESIÓN DINÁMICA “¿QUÉ ES CREATIVIDAD?”

## Objetivos:

- Reflexionar sobre el concepto de creatividad
- Identificar personas creativas



Materiales

folio y bolígrafo/lápiz para cada participante



Tiempo

20'

## Desarrollo:

Se les plantea a los participantes un Foco: **¿Qué es la creatividad?**

Se reparte post-its a cada uno (o pregunta el formador) Individualmente escriben 3 ideas/pensamientos y 3 nombres de personas creativas de tu entorno

Se presentan y dicen al resto de la clase lo que han escrito

El formador los va colocando en la pizarra, por la clase...

## Para reflexionar en grupo:

Se cierra con la definición de creatividad: "Capacidad de crear nuevas ideas con valor"

## DINÁMICA “PUEDE SER”

## Objetivos:

- Romper el hielo
- Experienciar la propia creación de ideas



Materiales

un pañuelo



Tiempo

10'

## Desarrollo:

El grupo en círculo, de pie. La persona dinamizadora coge un pañuelo, un folio u otro objeto, y le da un nuevo uso (por ejemplo, una pulsera). Lo pasa a la derecha y le pide al siguiente que dé un nuevo uso al pañuelo, así hasta completar el corro. Se empieza de nuevo y se inicia tantas veces como se considere. La consigna es que el ritmo debe ser rápido y no se puede repetir la misma idea.

## Para reflexionar en grupo:

Se analiza cómo se han sentido conforme avanzaba el corro. Cómo nos sentimos cuando las ideas se van agotando.

Salir de la zona de confort cuesta, pero es el momento en el que empezamos a ser creativas.

Para ser creativas necesitamos tiempo y esfuerzo

La opción de transgredir, no dando por hecho reglas que no se han hecho explícitas.

El/La profesor/a cumplimentará el registro de la **Ficha 1. Evaluación Creatividad**.

## DINÁMICA "LA CASA"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar la creatividad como proceso.</li> <li>- Salir de nuestra zona de confort para empezar a ser creativas.</li> </ul>	 <b>Materiales</b> Folios y bolígrafos.	 <b>Tiempo</b> 20'
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Tienen que dividir el folio en 10 celdas y se les da la siguiente consigna: "En 5 segundos, dibuja una casa", al pasar el tiempo se repite "Dibuja otra casa". Así hasta completar las diez celdas.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>Se pregunta por las sensaciones al realizar el ejercicio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qué casas han pintado.</li> <li>- Cómo nos hemos sentido al recibir siempre la misma consigna.</li> <li>- Qué creemos que es la creatividad, ¿un momento o un proceso?</li> <li>- Permanecer en la zona de confort, es quedarnos con lo obvio, lo que se le ocurre a la mayoría. Salir de ella cuesta, pero es en ese momento en el que empezamos a ser personas creativas.</li> <li>- A partir de qué número de casas empiezan a cambiar el "concepto obvio de casa".</li> </ul>	

## 2º SESIÓN DINÁMICA "LA TOSTADA"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar la creatividad como proceso.</li> <li>- Salir de nuestra zona de confort para empezar a ser creativas.</li> </ul>	 <b>Materiales</b> Folio y bolígrafo/lápiz para cada participante	 <b>Tiempo</b> 15'
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Esta dinámica también se puede utilizar en lugar de la casa, donde se trabaja más el pensamiento visual.</p> <p>***Se puede consultar más dinámicas en la caja de herramientas de teen</p> <p>Se reparte un folio a cada alumnado.</p> <p>Se plantea una pregunta inicial: ¿Cómo se hace una tostada?</p> <p>De manera individual, el alumnado tendrá que contestar a esta pregunta a través de imágenes que vaya pintando en el folio.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>Se comparte en el aula los resultados, se van enseñando los dibujos que han hecho cada uno de los alumnos, y se reflexiona sobre el proceso de hacer una tostada.</p> <p>Qué cosas han pintado, desde donde han empezado a pintar el proceso de hacer una tostada, etc...</p>	

## DINÁMICA "LA MÁQUINA"

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionar sobre como en equipo generamos más ideas con valor</li> </ul>	 <b>Materiales</b> Folio y bolígrafo/lápiz para cada participante	 <b>Tiempo</b> 20'
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Sentados en círculo, se reparte el material con la consigna de que deben dibujar una máquina que solucione un problema identificado previamente. Puede ser de la vida cotidiana o no. Tienen 5' para ello.</p> <p>Al terminar lo explican al gran grupo, y cuando todos/as lo han explicado lo pasan a la persona que está a su derecha, dando la instrucción que en 1' deben mejorar la máquina con lo que consideren. Repetir las veces que se considere.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>El trabajo en equipo refuerza el proyecto. Todo el grupo gana cuando se trabaja junto.</p> <p>Cómo nos hemos sentido. El miedo y la vergüenza como enemigas de la creatividad.</p>	

## 3ª SESIÓN DINÁMICA "RELACIONES FORZADAS"

### **Objetivos:**

- Generar una batería de posibles ideas de proyectos en base a lo trabajado anteriormente con la temática social, comunitaria/local u ODS.
- Vivenciar el proceso creativo



Materiales

**Ficha "Proceso creativo"**

**Ficha "Palabras clave"**

Cuaderno de ideas, fichas y murales elaborados por la clase anteriormente, post-it, bolígrafos, cartulinas.



Tiempo  
60'

### **Desarrollo:**

Se crearán tarjetas con palabras clave.

Con el foco en el problema social escogido por el grupo.

De forma aleatoria se reparte, a cada participante, una tarjeta de cada categoría, y deberá pensar durante 5' dos ideas de proyecto que le inspiren las tarjetas que le ha tocado, y escribirá cada una de ellas en un post-it.

En pequeños grupos, contarán sus ideas para generar 5 nuevas, uniendo lo que surge al compartir las tarjetas. Un/una representante del equipo escribirá en 5 post-it.

## 4ª SESIÓN DINÁMICA "FILTRADO DE IDEAS"

### **Objetivos:**

- Filtrar las ideas generadas de las dinámicas anteriores.
- Valorar, evaluar las ideas y dar oportunidades a las ideas



Materiales

**Ficha "Filtrado ideas"**



Tiempo  
50'

### **Desarrollo:**

Todas las ideas propuestas, tanto individual como en grupo, se expondrán en un mural, ubicándolas según se consideren: no válidas, obvias, falta aterrizar, válidas.



VÁLIDAS	OBIAS	FALTA ATERRIZAR	NO VÁLIDAS
---------	-------	--------------------	------------

De las que queden clasificadas como "Obvias" o "Falta aterrizar", cada grupo cogerá una o dos aleatoriamente (no será una idea del propio grupo) para revisarla y mejorarla si es posible. Vuelven a valorarse y se descartan las que se consideren. Con las que han quedado como "válidas" se puede empezar a trabajar.

### **Para reflexionar en grupo:**

En grupo se decide cuál es la idea que más les gusta y quieren desarrollar.

# SESIÓN DE COMUNICACIÓN

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar la comunicación del grupo</li> <li>- Saber de la importancia de impactar con las palabras</li> <li>- Hacer buenas presentaciones</li> <li>- Perder el miedo de hablar en público</li> <li>- Profundizar en el proyecto</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p>Caja de herramientas</p>	<p> Tiempo</p> <p>3x50'</p>
---	---	--

**Desarrollo:**  
 Varias sesiones con distintas temáticas que de manera libre se pueden utilizar, y según esté el grupo.  
 Se puede visionar el video de la parte del CANVAS de comunicación y así introducir la temática.  
 Ver video: <https://www.youtube.com/watch?v=Xl6btf-fM2c>

## 1ª SESIÓN

### Dinámica “Opino que sí, Opino que no”

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poner en funcionamiento la capacidad de oratoria y de argumentación.</li> <li>- Trabajar la empatía, la flexibilidad y la reflexión.</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p>Noticias, prensa local/regional, información acerca de algún evento del entorno/aspectos sociales.</p>	<p> Tiempo</p> <p>50'</p>
---	---	--

**Desarrollo:**  
 Se elegirá un tema al azar, de una batería propuesta por el grupo. Se dividirán en dos grupos que prepararán y expondrán sus argumentos a favor y en contra del contenido de la noticia, según les haya tocado por sorteo.  
 Se puede cambiar de tema y/o que los grupos roten (el que debía defender, ahora reprueba y viceversa).

**Para reflexionar en grupo:**  
 Cómo nos hemos sentido en cada posición  
 Cómo hemos montado la argumentación en cada caso, en qué aspectos de la historia nos hemos fijado, etc.  
 Existencia o no de cambios de percepción sobre el tema, al cambiar de posición.

## 2ª SESIÓN

### Dinámica “Una historia, tres mensajes”

<p><b>Objetivos:</b></p> <p>Reflexionar sobre la importancia de la comunicación y cómo influye ésta en los resultados comunicativos.</p>	<p> Materiales</p> <p>Aula despejada</p>	<p> Tiempo</p> <p>30'</p>
--	---	--

**Desarrollo:**  
 Tres personas del grupo, voluntarias, deberán prepararse la representación de una escena con la siguiente consigna: una de ellas lo vive como algo bueno (positivo), para la segunda es una auténtica desgracia (negativo) y para la tercera no implica nada a nivel emocional (sólo dará datos objetivos. Tono neutral). La situación puede ser, por ejemplo, que a su familia le ha tocado la lotería (1000 millones de €), o que se van a vivir a otra ciudad. De una en una lo deberán representar al gran grupo.

Importante: se debe practicar la escucha activa, no vale hacer comentarios durante la exposición.

**Para reflexionar en grupo:**  
 Comprobar cómo influye la forma en la que contamos una historia  
 Cómo influye en el resto del grupo.  
 Cuando queremos contagiar, persuadir... ¿qué aspectos de la historia contamos?  
 ¿Cómo nos sentimos al escuchar cada historia?  
 Analizamos el mensaje. ¿Qué tipo de oraciones contiene?  
 ¿Qué elementos incluye?  
 Qué lenguaje no-verbal acompaña

DINÁMICA “RATÓN, LEÓN Y PERSONA ”		
<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los tres estilos de comunicación (pasivo, asertivo y agresivo)</li> <li>- Identificar qué tipo de comunicación se da en cada una de las situaciones expuestas</li> <li>- Relacionar los estilos de comunicación con experiencias propias</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p><b>Ficha “ratón, león y persona”</b> Ratón, León, Persona, bolígrafos</p>	<p> Tiempo</p> <p>20'</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Se lee al grupo las siguientes definiciones:</p> <p>Ratón (Estilo Pasivo): No sabe defender sus derechos y decisiones, ni actuar, ni comunicarse de manera eficaz. Se acobarda, actúa según lo que los demás quieren y eso le produce malestar.</p> <p>León (Estilo agresivo): No defiende sus derechos y decisiones adecuadamente. No respeta los de los demás. Se expresa avasallando a los demás o manipulándolos. Reacciona con insultos o ridiculizando</p> <p>Persona (Estilo asertivo): Sabe defender de forma eficaz y adecuada sus derechos y decisiones, sin agresividad ni cobardía. Actúa desde criterios personales, expresa sus pensamientos, convicciones y sentimientos, respetando los de los demás.</p> <p>Rellenan la ficha de forma individual y se comenta en gran grupo.</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>Uno o varios grupos de tres personas dramatizarán situaciones con los diferentes estilos de comunicación y el resto del grupo deberá averiguar qué estilo interpretó cada participante.</p> <p>¿Cómo nos hace sentirnos cada caso?</p> <p>¿Qué ventajas e inconvenientes tiene cada uno de los estilos?</p>	
3ª SESIÓN		
DINÁMICA “ELEVATOR PITCH”		
<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar una idea de forma convincente</li> <li>- Conocer bien tu proyecto para saberlo presentarlo</li> </ul>	<p> Materiales</p> <p>Video elevator pitch:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG_Yjgvl">https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG_Yjgvl</a></p>	<p> Tiempo</p> <p>50'</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Esta dinámica se realiza cuando se profundiza en la idea de proyecto o se quiere saber en qué grado tiene interiorizado el grupo el proyecto o de manera simultánea a estar trabajando el CANVAS.</p> <p>Primero visualizamos el video de “elevator pitch”. Pedimos la opinión del grupo a ver qué les ha parecido, qué han dicho sus protagonistas, cómo lo han dicho, etc.</p> <p>Repasamos la secuencia del video:</p> <p>Datos impactantes: hacer preguntas interesantes, que aporten datos, etc.</p> <p>Justificar la necesidad de tu proyecto</p> <p>Voy a hacer un proyecto... ¿qué se va a hacer?</p> <p>¿Cómo lo explica el grupo?</p> <p>¿qué queremos de las personas que nos ayudan?</p> <p>¿De nuestros colaboradores? ¿Para qué queremos hacer lo que vamos a hacer?</p>	<p><b>Para reflexionar en grupo:</b></p> <p>Y así hacer un repaso de:</p> <p>¿Qué vamos a hacer?</p> <p>¿Para qué?</p> <p>¿Cómo?</p> <p>¿Cuándo?</p> <p>¿Con qué?</p> <p>Se puede pedir que escriban en un folio estas preguntas y de manera individual o grupal, las contesten.</p> <p>Y después, preparan de manera individual o grupal un pitch de 1 minuto para dar a conocer la idea de proyecto y demás criterios.</p> <p>Siempre fundamentándolos a través del trabajo realizado previamente, de conocimiento e investigación, canvas, dinámicas, etc.</p>	