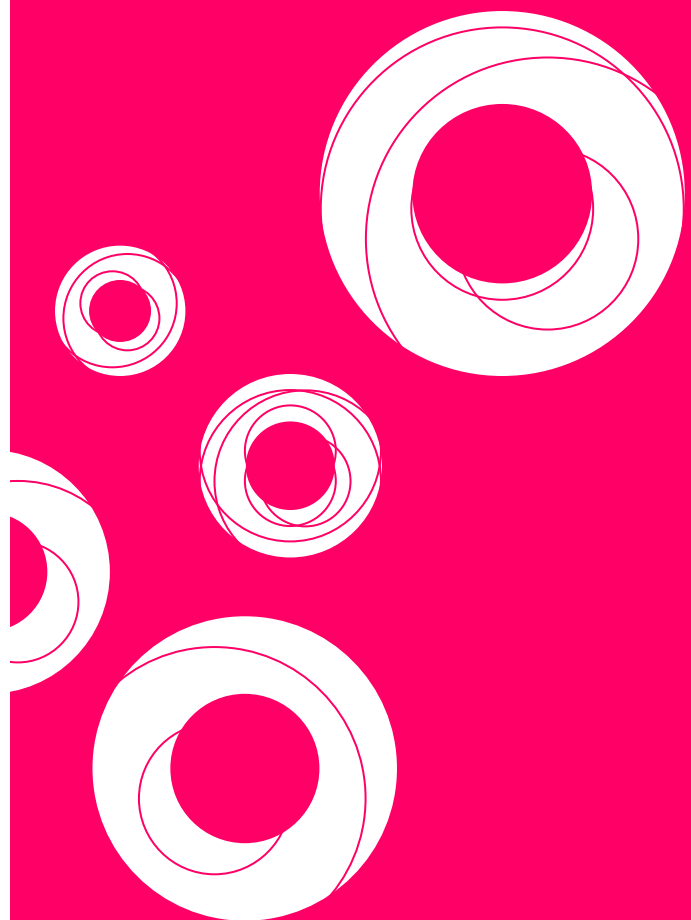
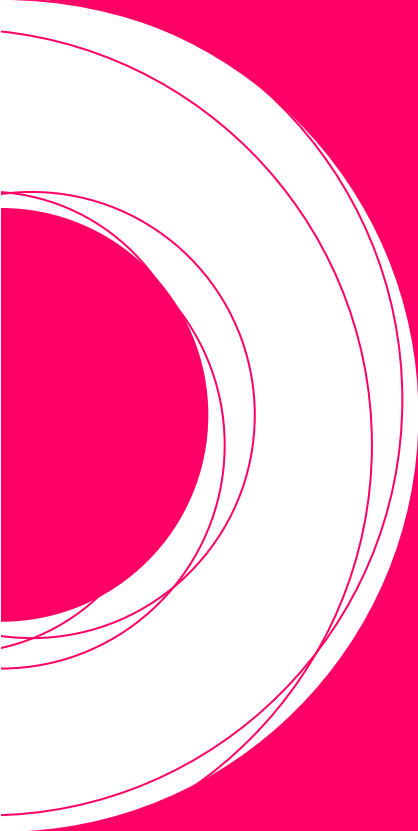


Propuesta de Trabajo



**desarrollando
nuestra
capacidad
emprendedora**



Modificación Curricular: Decreto 108/2012 (3er. Ciclo de Educación Primaria)
Materia sujeta a Modificación Curricular: Conocimiento del medio natural, social y cultural
Contenido Modificado: Bloque 4 - Personas, culturas y organización social:

"Comprensión de conceptos relacionados con la persona emprendedora y su actividad dentro de la sociedad actual: liderazgo, creatividad, imaginación, autonomía, flexibilidad, responsabilidad, asunción de riesgos, trabajo en equipo e innovación".

* En la redacción de los textos de esta propuesta de trabajo de apoyo al docente se ha utilizado un lenguaje no sexista. Aún así, para facilitar la lectura, en algunas ocasiones se ha utilizado el término neutro para referir tanto al género femenino como al masculino.



Índice

Introducción

Objetivos

Contenidos

Competencias básicas

Actividades

Metodología

Recursos

Temporalización

Evaluación

Anexo I

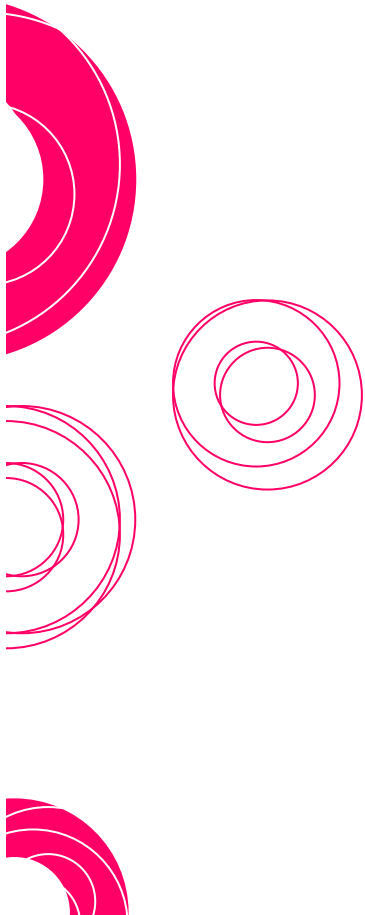
Ver el documento adjunto

Introducción

Los valores de la cultura y competencia emprendedora vienen determinados por una serie de capacidades que se pueden aprender y desarrollar en el entorno educativo como la creatividad, el liderazgo, la imaginación, la autonomía, la flexibilidad, la responsabilidad, la asunción de riesgos, el trabajo en equipo o la innovación, entre otras.

Para conseguir un tejido emprendedor es fundamental formar personas con capacidad de innovar, que sean creativas, metódicas, éticas, responsables y efectivas. Es muy conveniente trabajar estos valores del emprendimiento con los más jóvenes dentro del sistema educativo.

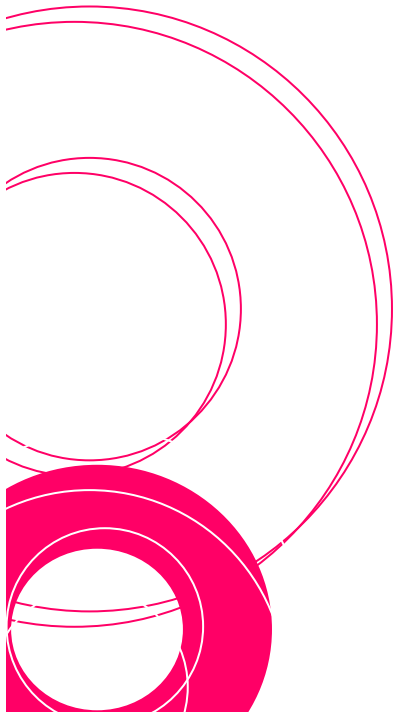
A lo largo de esta Propuesta Didáctica se pretende abordar las diversas competencias de modo ameno mediante dinámicas grupales que trabajan de modo indirecto tales competencias y que son fácilmente adaptables por el docente a sus sesiones formativas, cualquiera que sea la temática que esté abordando.



objetivos

• **Conocer, identificar y desarrollar** las habilidades emprendedoras fundamentales.

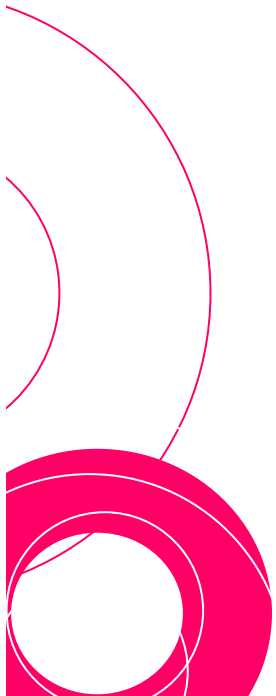
• **Adquirir y desarrollar** hábitos de comportamiento y conciencia emprendedora.



contenidos

Conocimiento y desarrollo de habilidades emprendedoras:

- Liderazgo
- Creatividad
- Imaginación
- Autonomía
- Flexibilidad
- Responsabilidad
- Asunción de riesgos
- Trabajo en equipo
- Innovación



competencias básicas

- Competencia social y ciudadana

- Autonomía e iniciativa personal

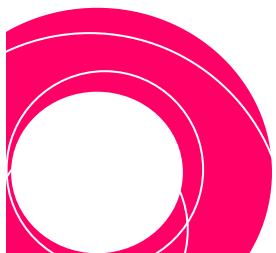
- Competencia cultural y artística

- Tratamiento de la información y competencia digital

- Conocimiento e interacción con el mundo físico

- Competencia de comunicación lingüística

- Aprender a aprender



Actividades



actividad de referencia 1

20'

Título: "Lidera tu equipo"

Introducción:

El **liderazgo** es la capacidad de influir positivamente en el otro para el logro de un fin valioso, común y humano.

La capacidad de liderazgo debe ser conocida por los alumnos, tanto para cultivarla y orientarla, como para reconocerla en otras personas. Como sabemos, el liderazgo constituye una característica básica de la competencia emprendedora: el emprendedor debe liderar e ilusionar a las personas con las que interacciona a diario. Esta actividad proporciona un acercamiento a esta capacidad.

Objetivos:

- Desarrollar estrategias de cooperación.
- Realizar trabajo en equipo.
- Adquirir la capacidad de asumir compromisos.
- Desarrollar la iniciativa propia y asumir responsabilidades.
- Asumir la capacidad de auto-superación, perseverancia y actitud positiva.
- Habitarse a tener capacidad de organización.



Competencias básicas:

- Competencia social y ciudadana.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia en comunicación lingüística.

Descripción:

El profesor/a divide a los alumnos/as por parejas. El docente debe esparcir por el pasillo material de diverso tamaño, colocado a distancias distintas para que los alumnos/as puedan sortearlo. En esta actividad de liderazgo, un alumno debe dar indicaciones a otro compañero que llevará los ojos vendados para impedir que pise o tropiece con el material.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo que haya sucedido a lo largo de la actividad con la "fiabilidad" de un líder u otro, el que se equivoca y el que no, el que proporciona seguridad y el que no, los estilos de liderazgo de los alumnos/as que han orientado a otros, etc.

Materiales:

Objetos del aula: sillas, papelera...

Atención: deberán escogerse materiales que posibiliten un desarrollo seguro de la actividad, evitando accidentes. Asimismo, el ritmo de desarrollo de la dinámica no deberá ser acelerado para evitar caídas, tropezones,...



actividad de referencia 2

50'

Título: "Crea tu idea"

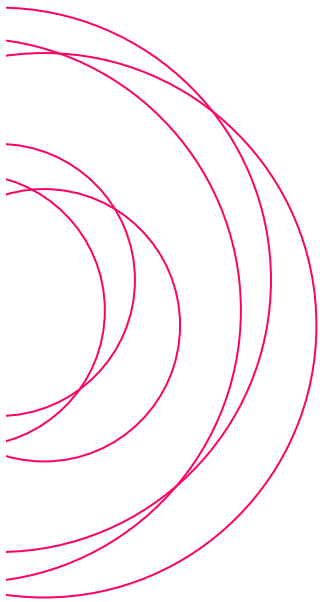
Introducción:

Entendemos por "**creatividad**" a la capacidad que una persona tiene para crear. Consiste en encontrar procedimientos o elementos para desarrollar labores de manera distinta a la tradicional, con la intención de satisfacer un determinado propósito. La creatividad permite cumplir deseos personales o grupales de forma más sencilla, veloz, eficiente o económica.

Es básico que desarrollemos la capacidad creativa en los alumnos. En buena medida, esta capacidad es cultivada en todas las materias, como un elemento inherente a la metodología. No obstante, a continuación planteamos una actividad que trabaja específicamente tal cualidad. Las personas emprendedoras que actúan como revulsivo en la sociedad destacan por su creatividad y pensamiento alternativo como claros exponentes de su competencia emprendedora.

Objetivos:

- Aplicar la creatividad ante la incertidumbre.
- Identificar necesidades de otros y darles respuesta.



Competencias básicas:

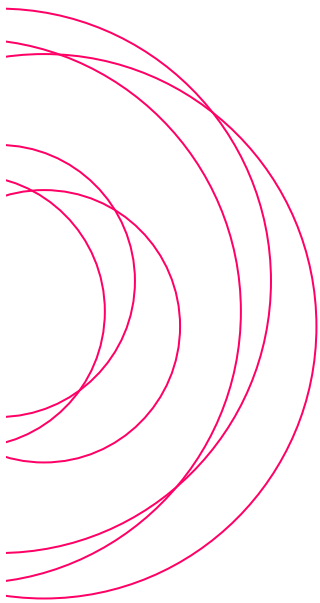
- Competencia cultural y artística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Aprender a aprender.

Descripción:

El "cadáver exquisito" es una dinámica cooperativa mediante la cual se ensamblan colectivamente un conjunto de palabras o imágenes. La dinámica se desarrolla entre varios alumnos/as, quienes escriben por turnos en una cartulina.

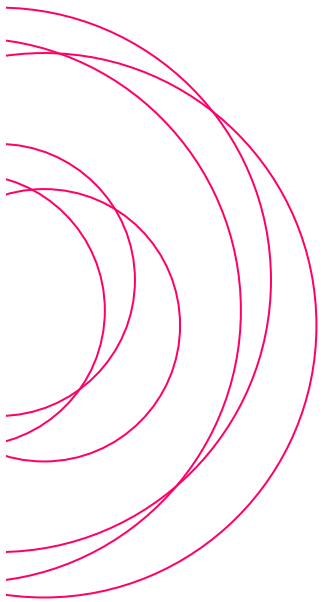
El alumno/a que empieza, una vez haya escrito su parte, ha de tapar todo menos la parte final (lo más práctico sería doblar la cartulina). La parte visible servirá de guía al siguiente alumno para continuar la historia (o el dibujo). Así pues, cada alumno/a sólo puede ver el final de lo que escribió el compañero/a anterior. Y así sucesivamente hasta pasar dos rondas o más. Al final, un alumno coge la cartulina, la despliega y la muestra al resto de la clase para ver hasta qué punto la historia (o dibujo) tiene coherencia o no, es original/creativa o no,... El resultado final sería una composición con elementos, por tramos, de cada uno de ellos, permitiendo crear una obra única a partir de –quizás– diferentes intencionalidades.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo que haya sucedido a lo largo de la actividad con la "creatividad" demostrada por unos alumnos u otros.



Materiales:

Cartulina, ceras y rotuladores de colores, temperas, revistas, tijeras y pegamento.



actividad de referencia 3

20'

Título: "Proyecta tu futuro"

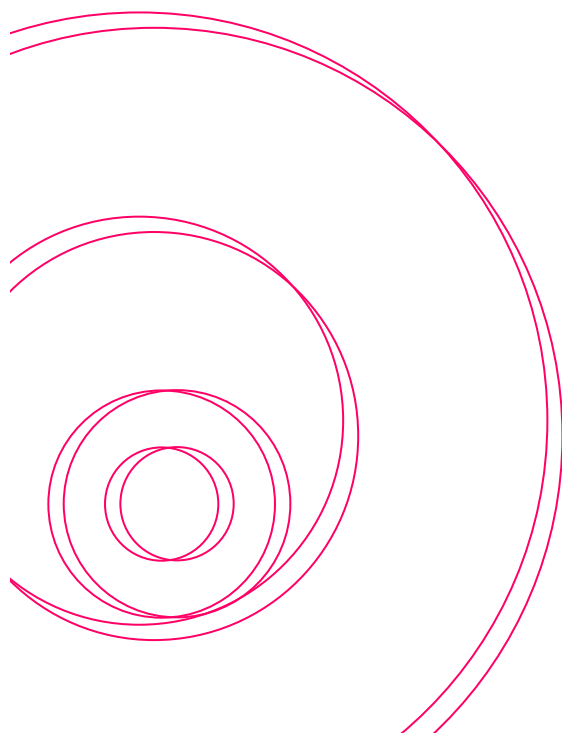
Introducción:

La **imaginación** se caracteriza por la capacidad de crear mundos fantásticos, íntimos y propios, donde el sujeto es generalmente el protagonista y donde no existen ni límites ni restricciones de ninguna clase para el impulso de su libertad.

Al cultivar la actividad imaginativa en los alumnos, conseguiremos personas más creativas, iconoclastas, e innovadoras, en definitiva, más emprendedoras. Esta cualidad forma parte de las competencias emprendedoras de una forma muy evidente: los emprendedores imaginan y, posteriormente, materializan ideas visionarias que hacen evolucionar a la sociedad.

Objetivos:

- Aplicar la imaginación a situaciones que requieren inmediatez.
- Emplear la comunicación lingüística.
- Identificar necesidades y oportunidades y darles respuesta.



Competencias básicas:

- Competencia cultural y artística.
- Competencia de comunicación lingüística.
- Competencia social y ciudadana.
- Autonomía e iniciativa personal.

Descripción:

Consiste en una dinámica de presentación consistente en el intercambio de lugares de dos personas, indicando una de ellas a la otra la forma en que debe desplazarse hasta ocupar su lugar.

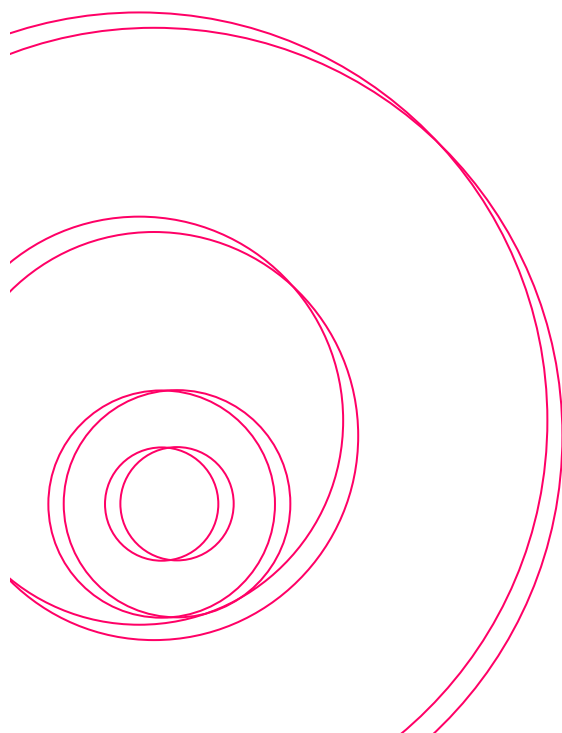
Sentados en un círculo. Un miembro del grupo comienza la actividad presentándose de la forma siguiente:

“Soy... (nombre) y quiero que mi aposento sea ocupado por...(nombre de otro alumno/a del grupo)”.

A continuación indica cómo quiere que vaya a ocupar su aposento:

“Para eso vendrá... (se indica una acción: bailando, a la pata coja, montado a caballito sobre uno de sus ayudantes*, sentado, volando, etc.)”

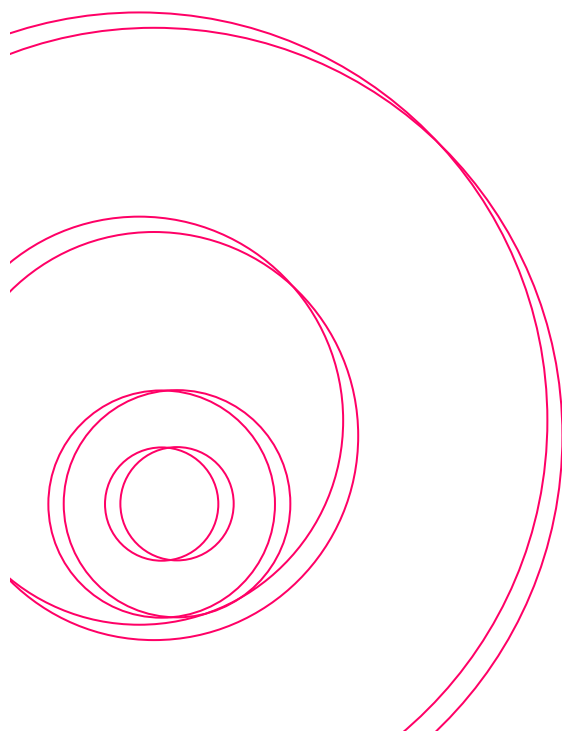
*Los dos alumnos/as que están sentados a ambos lados del nombrado/a, actúan de ayudantes, si se estima necesario que intervengan.



El alumno/a nombrado va a ocupar el sitio del primero y viceversa. A continuación, volverá a iniciarse el proceso, comenzando por el alumno/a que se ha desplazado, quien pedirá a otro compañero/a que todavía no haya intervenido que se desplace conforme a la fórmula establecida. A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo que haya sucedido a lo largo de la actividad con la "imaginación" demostrada por las diferentes personas, el uso de recursos disponibles (los ayudantes),... Podría solicitarse que se vote cuál ha sido el desplazamiento más original de todos.

Materiales:

Tantas sillas como jugadores.



actividad de referencia 4

20'

Título: "Toma tus decisiones"

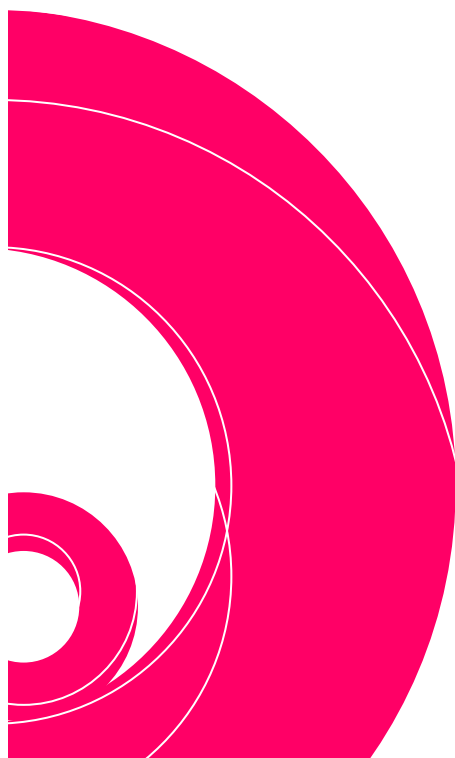
Introducción:

La **autonomía** es la capacidad percibida de controlar, afrontar y tomar decisiones personales acerca de cómo actuar, pensar y vivir, de acuerdo con las normas y preferencias propias.

Como competencia emprendedora, la autonomía es fundamental para el emprendedor. Este debe tener la fortaleza de ánimo e independencia necesarios para superar las dificultades, manteniendo una visión estratégica de las situaciones. Así, a través de la presente actividad los alumnos tendrán ocasión de trabajar y reforzar su autonomía.

Objetivos:

- Desarrollar la iniciativa propia y asumir responsabilidades.
- Asumir la capacidad de auto-superación, perseverancia y actitud positiva.



Competencias básicas:

- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.

Descripción:

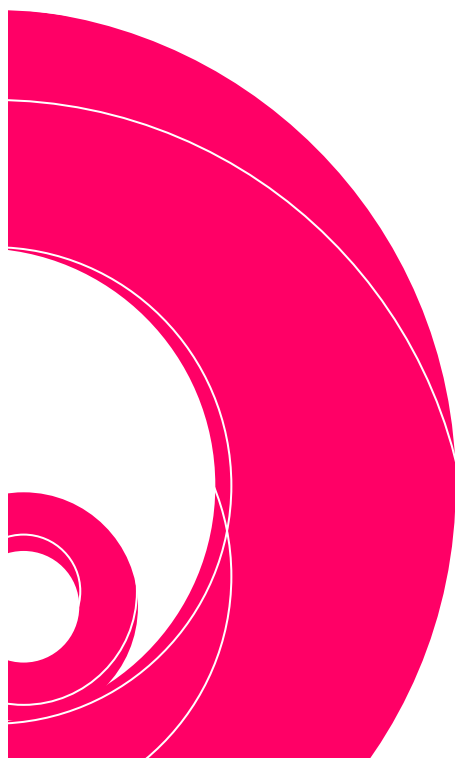
Se crean grupos de cinco o seis alumnos (según el tamaño del grupo-clase), que llamaremos "grupos escultóricos".

Cada "grupo escultórico" adoptará el nombre de un escultor histórico (ejemplo: "Grupo escultórico Fidias", "Grupo escultórico Rodin", "Grupo escultórico Salcillo",... (los nombres serán propuestos por el profesor/a, quien, optativamente, y en el momento que lo considere más oportuno, podrá dar alguna breve explicación sobre cada artista).

El docente indicará en la pizarra la denominación de cada "grupo escultórico" y el nombre de los alumnos/as que lo componen.

A continuación se establecerá el orden de intervención:

- De los grupos: puede ser por orden alfabético, por orden alfabético inverso, por orden cronológico de los artistas que dan nombre a los grupos,... (a criterio del docente).
- De los componentes de cada grupo (los criterios pueden ser los mismos: alfabético, alfabético inverso o por fecha de nacimiento, por ejemplo).



Seguidamente el docente dará la siguiente instrucción:

“A partir de este momento no se puede decir nada. La actividad que vamos a realizar con los grupos que habéis formado consiste en que, por orden, iréis interviniendo cada grupo frente a los demás. La primera persona de cada grupo, adoptará una determinada postura para representar un tema que se le ocurra (no debe comentárselo a nadie) y permanecerá quieto/a. A continuación, irán interviniendo por orden el resto de miembros del grupo e irán adoptando una posición relacionada con la que su/s compañero/s precedentes hayan adoptado, pero sin repetir ninguna posición. Una vez estén todos los componentes en sus posiciones, manteniéndose quietos, esperarán 20 segundos para dejar que los demás compañeros (o “gran grupo espectador”) observe la composición y piensen cuál es el “tema” o “inspiración” de la misma, que anotarán en un folio.”

Una vez que todos los “grupos escultóricos” hayan realizado su composición, pediremos que cada miembro del grupo explique qué postura ha adoptado y por qué; a continuación, pediremos al “gran grupo espectador” que observó la composición que nos digan qué han percibido ellos. Repetiremos este proceso de “evaluación” con todos los grupos.

Previsiblemente habrá gran heterogeneidad de interpretaciones, ante lo cual el docente hará hincapié en el respeto a los puntos de vista de otras personas; asimismo destacará aquellas representaciones más “insólitas” por demostrar la importancia de tener autonomía, opiniones y personalidad propias.

Materiales:

- Folios y lápices.



actividad de referencia 5

50'

Título: "Adáptate a nuevas situaciones"

Introducción:

La **flexibilidad** está muy relacionada con el ánimo, la tolerancia, y la capacidad de aceptar nuevas ideas, hechos o situaciones distintas. Las personas flexibles logran adaptarse a las nuevas circunstancias, saben percibir las necesidades y son capaces de moldear un patrón que encaje en ellas.

Los alumnos practicarán esta competencia emprendedora mediante una dinámica que "romperá sus esquemas"; debiendo adaptarse muy rápidamente para poder lograr los objetivos que tienen asignados. De esta manera contribuimos al desarrollo de una actitud flexible, adaptativa, que es inherente a todo emprendedor/a.

Objetivos:

- Desarrollar estrategias de cooperación, trabajo en equipo y capacidad de asumir compromisos.
- Trabajar de forma efectiva con colaboradores/as e inventar nuevas realidades con ellos/ellas.



Competencias básicas:

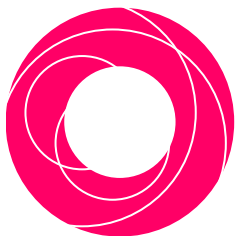
- Competencia social y ciudadana.
- Conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Autonomía e iniciativa personal.

Descripción:

El docente iniciará la actividad diciendo:

“Esta dinámica se trabaja por parejas. Uno de los alumnos tiene que leer el siguiente texto al revés, de la forma más clara posible, para que la entienda su compañero. El oyente tendrá que volver a contar la historia, cuando el primero/a haya finalizado. Consejo: no equivoques las palabras e intenta tener un ritmo adecuado, pues aquello en lo que te equivoques, confundirá a su vez a tu compañero”.

A continuación el docente facilitará (del revés) el fragmento que considere necesario del texto que sigue al alumno/a lector, para que lea (del revés). El otro alumno/a no deberá poder ver el texto.



"—No —dijo el principito—. Busco amigos. ¿Qué significa «domesticar»?

—Es una cosa demasiado olvidada —dijo el zorro—. Significa «crear lazos».

— ¿Crear lazos?

—Sí —dijo el zorro—. Para mí no eres todavía más que un muchachito semejante a cien mil muchachitos. Y no te necesito. Y tú tampoco me necesitas. No soy para ti más que un zorro semejante a cien mil zorros. Pero, si me domesticas, tendremos necesidad el uno del otro. Serás para mí único en el mundo. Seré para ti único en el mundo...

—Empiezo a comprender —dijo el principito—. Hay una flor... Creo que me ha domesticado...

—Es posible —dijo el zorro—. ¡En la Tierra se ve toda clase de cosas...!

— ¡Oh! No es en la Tierra —dijo el principito. El zorro pareció muy intrigado:

— ¿En otro planeta?

—Sí.

— ¿Hay cazadores en ese planeta?

—No.

— ¡Es interesante eso! ¿Y gallinas?

—No.

—No hay nada perfecto —suspiró el zorro. Pero el zorro volvió a su idea:

—Mi vida es monótona. Cazo gallinas, los hombres me cazan. Todas las gallinas se parecen y todos los hombres se parecen. Me aburro, pues, un poco. Pero, si me domesticas, mi vida se llenará de sol. Conoceré un ruido de pasos que será diferente de todos los otros. Los otros pasos me hacen esconder bajo la tierra. El tuyo me llamará fuera de la madriguera, como una música. Y además, ¡mira! ¿Ves, allá, los campos de trigo? Yo no como pan. Para mí el trigo es inútil. Los campos de trigo no me recuerdan nada. ¡Es bien triste! Pero tú tienes cabellos color de oro. Cuando me hayas domesticado, ¡será maravilloso! El trigo dorado será un recuerdo de ti. Y amaré el ruido del viento en el trigo...



El zorro calló y miró largo tiempo al principito:

— ¡Por favor... domesticame! —dijo.

—Bien lo quisiera —respondió el principito—, pero no tengo mucho tiempo. Tengo que encontrar amigos y conocer muchas cosas.

—Sólo se conocen las cosas que se domestican —dijo el zorro—. Los hombres ya no tienen tiempo de conocer nada. Compran cosas hechas a los mercaderes. Pero como no existen mercaderes de amigos, los hombres ya no tienen amigos.

Si quieres un amigo, ¡domesticame!”

El principito (en francés: Le Petit Prince), Antoine de Saint-Exupéry.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo que haya sucedido a lo largo de la actividad con la “flexibilidad” demostrada por las diferentes personas.

Materiales:

Texto impreso.



actividad de referencia 6

50'

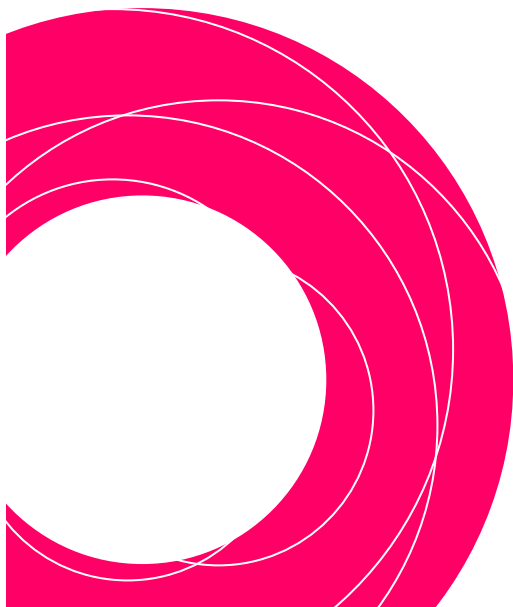
Título: "Asume compromisos"

Introducción:

El concepto de **responsabilidad** implica asumir las consecuencias de todos aquellos actos que realizamos de forma consciente e intencionada. Uno de los rasgos más importantes del emprendedor/a y, sin embargo, no muy conocido, es su conexión y sensibilidad en relación a la sociedad en la que desarrolla su actividad. Así pues, los alumnos/as tendrán ocasión de cultivar su responsabilidad a través de la actividad medioambiental propuesta, la cual contribuye a su competencia emprendedora.

Objetivos:

- Desarrollar la propia iniciativa y asumir responsabilidades.
- Asumir la capacidad de auto-superación, perseverancia y actitud positiva.
- Estrategias de cooperación, trabajo en equipo y capacidad de asumir compromisos.
- Trabajar con colaboradores/as e inventar realidades con ellos/ellas.



Competencias básicas:

- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia social y ciudadana.
- Conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia cultural y artística.

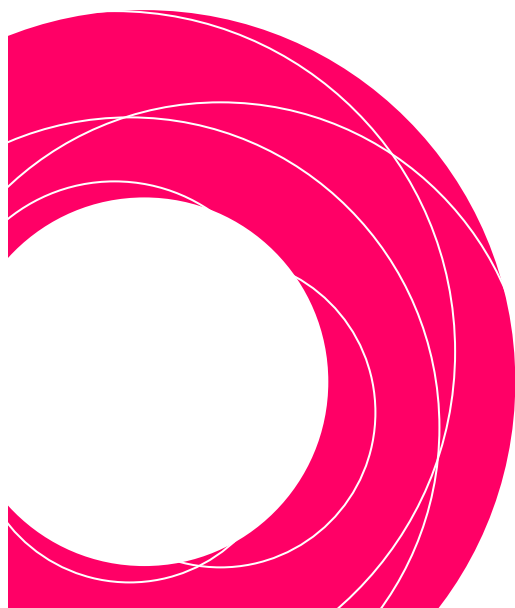
Descripción:

Construir colectivamente dos contenedores con materiales reutilizados; uno para papel y otro para plástico, implicando a compañeros de otras clases. Culminar la dinámica recogiendo papeles y plásticos del patio y/o de la clase, depositándolos en los contenedores.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo sucedido a lo largo de la actividad con la "responsabilidad" demostrada por las diferentes personas y la importancia de que exista dicho valor en el emprendimiento.

Materiales:

Material reutilizable del colegio.



actividad de referencia 7

20'

Título: "Asume riesgos"

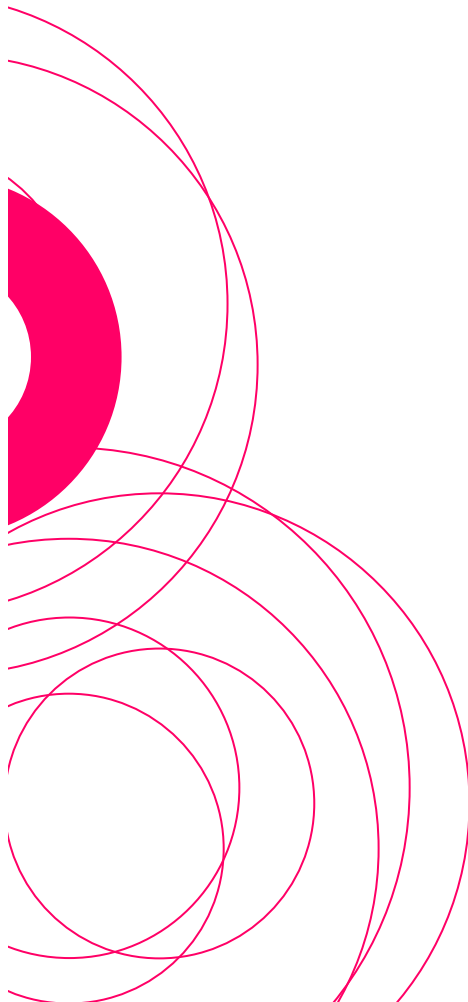
Introducción

Una predisposición a la **asunción de riesgos** implica no evitar situaciones que supongan incertidumbre o riesgo potencial. La persona emprendedora va a asumir riesgos, pero éstos deben ser calculados y razonables.

La persona emprendedora conoce que toda decisión implica un riesgo, pero no se atena, sino que analiza las probabilidades racionalmente y asume los riesgos como factores controlables con trabajo y dedicación. Además, el emprendedor/a sabe que rodearse de personas "fiables" puede suponer una importante ayuda, mientras que otras personas generan desconfianza, y por ello, aumentan los riesgos. Esta dinámica aborda la competencia emprendedora de la asunción de riesgos a través de la fiabilidad que aporta el factor humano.

Objetivos:

- Identificar e intervenir sobre los estados de ánimo.
- Desarrollar la propia iniciativa y asumir responsabilidades.
- Asumir la capacidad de auto-superación, perseverancia y actitud positiva.



Competencias básicas:

- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia social y ciudadana.

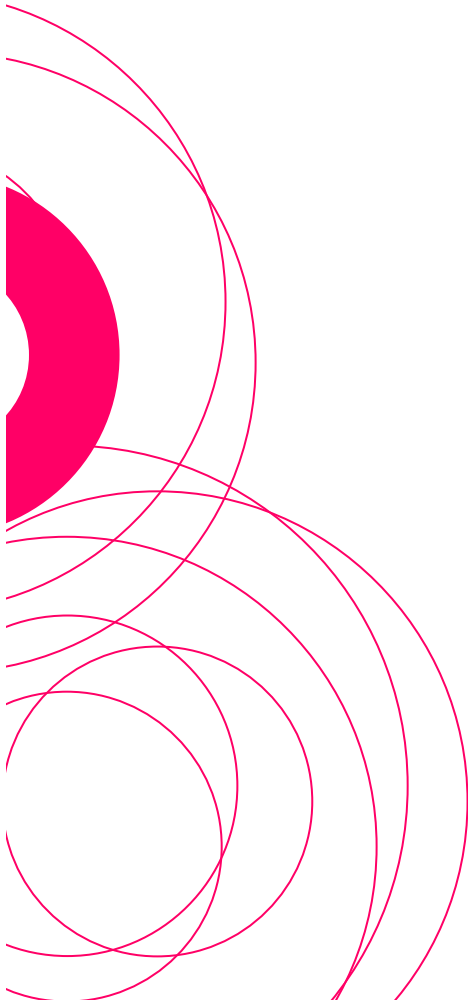
Descripción:

El profesor/a dirá a los alumnos/as:

“Cada uno de vosotros tenéis que elegir a un compañero/a, debéis estar en parejas. Lo que tenéis que hacer es lo siguiente: De espaldas uno de vosotros, con los brazos semiabiertos y con los pies juntos, debéis dejaros caer hacia atrás y vuestro compañero os detendrá antes de llegar al suelo. No debéis sentir miedo ya que vuestro compañero es de confianza y nunca os va a dejar caer.”

Dado que los alumnos tendrán la posibilidad de elegir a su compañero “de confianza”, el docente deberá estar especialmente atento a que no se produzcan situaciones de marginación o favoritismos.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo sucedido a lo largo de la actividad con la “asunción de riesgos” demostrada por las diferentes personas y la importancia de que exista dicho valor en el emprendimiento.



Puede ser interesante insertar el factor "tiempo" y la competición en esta actividad. Con ello habrá más dinamismo y podremos relacionar más directamente eficiencia, eficacia y fiabilidad en función de los resultados.

Materiales:

Ninguno, aunque sería recomendable obtener una colchoneta para garantizar que no se produzca ningún accidente.



actividad de referencia 8

50'

Título: "Colabora en equipo"

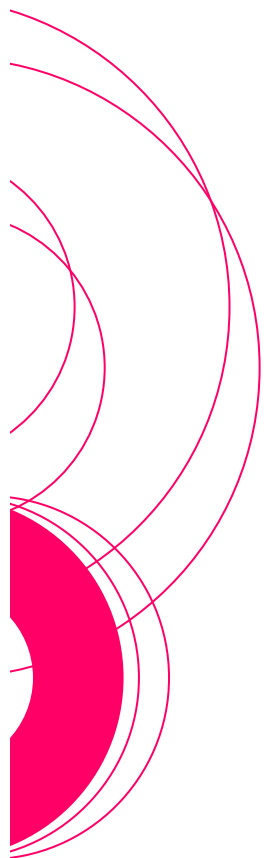
Introducción:

El **trabajo en equipo** es la capacidad para trabajar en cooperación con otros y ser parte de un colectivo con el fin de lograr objetivos comunes que beneficien a todos. Otra definición complementaria indica que el trabajo en equipo consiste en realizar una tarea específica, por medio de un grupo de personas, que conforman, a su vez, un grupo de trabajo. Es primordial en el trabajo en equipo la unión y empatía entre los integrantes. En más de una oportunidad, será necesario comprender a otro integrante y, asimismo, apoyar las distintas ideas que vayan naciendo con el desarrollo de la tarea en cuestión.

La capacidad emprendedora de trabajo en equipo es fundamental para cualquier emprendedor/a, que sabe que la interacción positiva con otras personas constituye un pilar fundamental de la consecución de sus objetivos. A través de la actividad que se propone los alumnos/as tendrán una experiencia directa relacionada con la naturaleza y características del trabajo en equipo.

Objetivos:

- Desarrollar estrategias de cooperación y trabajo en equipo.
- Habituarse a tener capacidad de organización.



Competencias básicas:

- Competencia social y ciudadana.
- Conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia cultural y artística.
- Autonomía e iniciativa personal.

Descripción:

Por grupos dibujar con los ojos tapados, la siguiente secuencia:

Primer Dibujante: Dibuja una casa con dos ventanas y una puerta.

Segundo: Un árbol junto a la casa.

Tercero: El sol sobre la casa.

Cuarto: Una vaca detrás de la casa.

Quinto: La cordillera detrás de la casa.

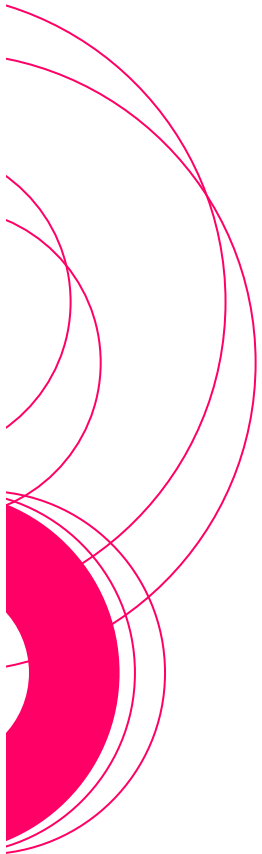
Sexto: El papá, la mamá y sus hijos caminando hacia la casa.

Primero dibujar sin ayuda del grupo y segundo dibujar con los consejos y comentarios de los miembros del grupo.

A la finalización de la dinámica se recomienda realizar una puesta en común de conclusiones, relacionando lo sucedido a lo largo de la actividad con el "trabajo en equipo" demostrado por las diferentes personas y la importancia de que exista dicho valor en el emprendimiento.

Materiales:

Folios y lápices de colores.



actividad de referencia 9

20'

Título: "Propicia la innovación y el espíritu investigador"

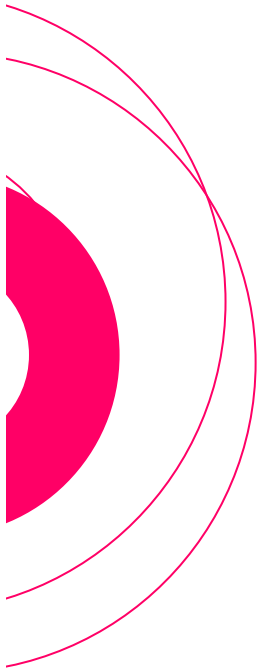
Introducción:

La **innovación** es el proceso de llevar a la práctica concreta las ideas generadas por la creatividad. La capacidad de innovar es una característica esencial de la personalidad de los emprendedores.

Así pues, a través de esta actividad se incentiva la aplicación del espíritu innovador por parte de los alumnos. A través de la actividad que se propone se aborda el pensamiento alternativo e innovador en los alumnos/as.

Objetivos:

- Aplicar la creatividad a la vida diaria.
- Trabajar con colaboradores/as e inventar nuevas realidades con ellos/ellas.
- Escuchar activamente las necesidades de otros/as.
- Diseñar prototipos para compartir ideas y proyectos.



Competencias básicas:

- Competencia cultural y artística.
- Conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Autonomía e iniciativa personal.

Descripción:

El profesor/a reparte un folio a cada uno de los alumnos/as (si fuera posible, es mucho más adecuado emplear papel A3). Éstos dividirán con un bolígrafo el folio en 8 partes. El profesor/a será quien marque las indicaciones y los tiempos:

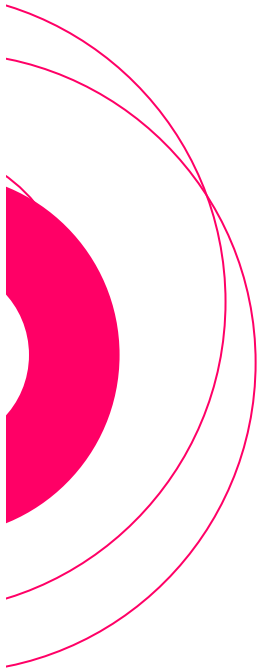
- . En el primer cuadrante, dibujad una casa en 5 segundos.
- . Dibujad otra casa diferente en 5 segundos en el segundo cuadrante.

Y así sucesivamente hasta completar las 8 partes del folio

Es previsible que, dado el número de casas que tienen que dibujar los alumnos/as, progresivamente irán dibujando casas más originales e innovadoras. Por ejemplo, es previsible que arquitectónicamente vaya variando el estilo de la casa; también es probable que cambien los "complementos" estéticos de la casa. Todos estos matices serán comentados y puestos en común en la fase final de evaluación.

Materiales:

Folios y lápices.



metodología

En esta Propuesta de Trabajo se han planteado una serie de **actividades de referencia** a modo de ejemplo que pueden ser útiles para trabajar las **habilidades emprendedoras** en el aula. Éstas enmarcadas dentro de la asignatura Conocimiento del medio natural, social y cultural y pueden emplearse en cualquier momento a lo largo del curso, en relación a cualquier materia que se esté abordando en clase, pues son muy flexibles. Tan sólo habría que hacer hincapié en la relación con las habilidades emprendedoras, especialmente en la puesta en común de conclusiones, al finalizar cada una de ellas.

Como sabemos, estas actividades constituyen una excelente herramienta para el desarrollo de actitudes. Además, de una manera divertida y de interacción con los/as alumnos/as, generan gran motivación y captan la atención de todos/as. De esta manera, se pone de manifiesto una metodología activa en la que el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje, con el acompañamiento y apoyo del docente.

Un aspecto básico que debemos cuidar es el refuerzo positivo de todas aquellas conductas desarrolladas por alumnos que colaboren a la consecución de los objetivos previstos.

Finalmente, si llevamos el concepto de **transversalidad** en la cultura emprendedora a su estado idóneo, se requeriría el compromiso de todo el profesorado del centro y su comunidad educativa (agentes sociales, padres y madres,...). En este sentido, las dinámicas también podrían ser empleadas por ellos.



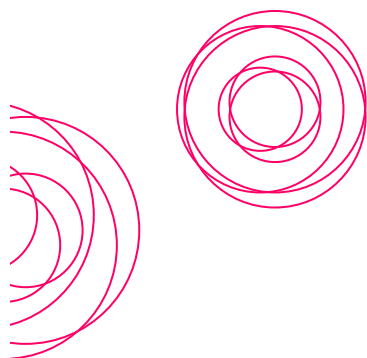
recursos

Se ha puesto especial atención en plantear actividades que no requieren apenas recursos y, cuando sí se precisan, son normalmente materiales muy comunes en el aula y de bajo coste.

Cada una de las actividades que se plantean presenta un apartado de materiales necesarios.

De forma sintética, en el siguiente cuadro se recogen los recursos necesarios para las actividades:

Actividad	Habilidad emprendedora	Recursos
1	Liderazgo	Objetos del aula: sillas, papeleras...
2	Creatividad	Cartulina, ceras y rotuladores, témperas, revistas, tijeras y pegamento.
3	Imaginación	Tantas sillas como jugadores.
4	Autonomía	Folios y lápices.
5	Flexibilidad	Texto impreso.
6	Responsabilidad	Material reutilizable del colegio.
7	Asunción de riesgos	Ninguno, aunque sería recomendable obtener una colchoneta para garantizar que no se produzca ningún percance.
8	Trabajo en equipo	Folios y lápices de colores.
9	Innovación	Folios y lápices.



temporalización

Las actividades propuestas están concebidas para ser empleadas en cualquier momento a lo largo del curso, en relación a los contenidos que se estén abordando. Dada la transversalidad de las habilidades y valores emprendedores, el docente determinará en qué momento las desarrolla. El tiempo requerido por las nueve actividades que se plantean dentro de esta propuesta de trabajo se especifica en cada una de ellas. Además, en el siguiente cuadro se refleja el tiempo necesario para su desarrollo.

Actividad	Habilidad emprendedora	Tiempo
1	Liderazgo	20´
2	Creatividad	50´
3	Imaginación	20´
4	Autonomía	20´
5	Flexibilidad	50´
6	Responsabilidad	50´
7	Asunción de riesgos	20´
8	Trabajo en equipo	50´
9	Innovación	20´

evaluación

En relación a la evaluación del aprendizaje, se recomienda recurrir a la **observación directa y el feed-back** con los alumnos/as para conocer la consecución de objetivos y, por tanto, el grado de aprendizaje adquirido. Es importante conocer la evolución de las **actitudes o valores de los alumnos en relación con el Emprendimiento**.

En todo momento hay que considerar el proceso de evaluación como un instrumento para obtener información valiosa sobre cómo se está desarrollando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como herramienta de evaluación planteamos la actividad del Anexo I, que sirve como colofón al aprendizaje de valores emprendedores y que puede simultanearse en su planteamiento y planificación con otras materias para satisfacer varios objetivos simultáneamente.

