

### Momento 3. El proyecto en el entorno:

Es el momento de pasar a la acción, tener iniciativa a la hora de poner en marcha el proyecto, para alcanzar las metas propuestas por el grupo.

Estableciendo las metas de su proyecto y definiendo prioridades y planes de acción, siendo personas adaptativas y flexibles ante los cambios, que vayan experimentando y tomando decisiones a lo largo de su diseño y desarrollo, y de la puesta en marcha de algunas acciones. De esta manera, mejoran su liderazgo, autonomía y responsabilidad individual y colectiva.

Se mide las ideas y su efecto a nivel social, medioambiental, cultural y económico, buscando la viabilidad de la idea para poder innovar.

Conocer el costo de convertir la idea en una actividad, planificar, poner en marcha y evaluar las decisiones económicas, y gestionar estos recursos.

Hay que inspirar y entusiasmar al alumnado, buscando apoyos necesarios (dirección centro, claustro, entorno, familias...) trabajando la comunicación efectiva, dotes de liderazgo y negociación.

Para la consecución de los objetivos y poder pasar por las diferentes fases, es importante leer la **guía teen**:

<http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2015/11/GU%C3%8DA-TEENEMPRENDE-17-18.pdf>

y utilizar la **caja de herramientas** que se propone en el siguiente enlace:

<http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2015/11/CAJA-DE-HERRAMIENTAS.pdf>

Teenemprende



JUNTA DE EXTREMADURA

[teenemprende@juntaex.es](mailto:teenemprende@juntaex.es)

924 170 216

[culturaemprededora.extremaduraempresarial.es](http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es)  
<https://m.youtube.com/user/CulturaEmprededoraExt>  
<https://www.facebook.com/CulturaEmprededoraExt>

Instagram: @teenemprende

Teenemprende



JUNTA DE EXTREMADURA

# KIT Teen 100% creativo

## Reglas del Juego

### ¿Qué es?

Es un juego para desarrollar habilidades emprendedoras como el trabajo en equipo, la creatividad, o la comunicación. Es para jóvenes de entre 12 a 18 años. Se puede jugar en el ámbito educativo, familiar, con amigos y amigas, etc. Las personas que juegan investigan, inventan, innovan e idean productos y servicios que mejoran su entorno más cercano.

### Objetivos:

- **Desarrollar** habilidades emprendedoras a través del juego.
- **Mejorar** las competencias clave que se ponen en juego en el sistema educativo.
- **Potenciar** metodologías activas que beneficie el aprendizaje significativo.
- **Usar** la imaginación descubriendo posibilidades creativas.
- **Favorecer** la inclusión para atender a la diversidad.

### Visión:

- **Pensar, construir y ejecutar un proyecto con valor**, y con impacto en la comunidad educativa o en el entorno más cercano del estudiante.

## Material didáctico:

- **1 muro Teen:** Calendario/temporalización.
- **1 stickers:** Frases motivadoras.
- **1 stickers:** Pictionary para Visual Thinking.
- **1 objetivos de Desarrollo Sostenible (17):** Piensa globalmente, actúa localmente.
- **Habilidades Emprendedoras** que se entrenan.
- **Semilla:** Planta una idea, riega su crecimiento, y disfruta de los resultados.
- **El mundo (pegatina)** “Piensa globalmente-actúa localmente”.
- **30 pulseras Teenemprende:** Identidad y sentimiento de pertenencia.

## Características del juego:

- **Jugadores:** se juega por grupo aula y/o grupos que permitan la consecución de los objetivos.
- **Edades:** 12 a 15 años. Abierto a cualquier edad fuera del ámbito escolar.
- **Grado de dificultad:** Medio.
- **Tiempo:** (Depende del grupo de jugadores y jugadoras – una semana, un trimestre, un curso escolar).
- **Autores:** Cultura Emprendedora de la Junta de Extremadura.
- **Grado:** 10% creatividad, 10% trabajo en equipo, 10% comunicación, 10% competencias, 20% metodología activa, 40% experiencia.
- **Idioma:** castellano.
- **Entorno:** Educativo (secundaria), familiar, informal, etc.

## ¿Cómo se juega?

El juego consta de tres fases y/o áreas de competencias:

Las tres áreas de hacen hincapié en la competencia sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor como **la capacidad para transformar ideas y oportunidades en acción movilizando recursos**. Estos recursos pueden ser personales, es decir, confianza en uno mismo, motivación y perseverancia; materiales, por ejemplo, medios de producción y recursos financieros; o habilidades como conocimientos específicos y actitudes.

## Momento 1. El yo y el grupo:

Partiremos de las habilidades emprendedoras del alumnado.

Esta fase, identificada como de conocimiento personal y grupal, donde el reto es el autoconocimiento y confianza en ellos y ellas mismas, creer en sus capacidades y que se sigan desarrollando.

Reflexionar sobre las necesidades, aspiraciones y deseos de los y las participantes. Identificar y evaluar sus fortalezas y debilidades individuales y grupales, y creer en sus capacidades.



Se comienza a poner el foco en el “pensamiento ético y sostenible”.

## Momento 2. El grupo y el entorno:

Hay que aprovechar las oportunidades para crear valor investigando en el entorno (social, cultural y económico) del centro, identificando las necesidades y desafíos, estableciendo nuevas conexiones.

Las personas, las organizaciones, las empresas, las administraciones, ofrecen distintas visiones de la realidad.

Desarrollar ideas creativas y útiles, imaginado escenarios de futuro y desarrollando una visión para convertir las ideas en acción. Convertir las ideas que se han generado en acción. Paciencia para alcanzar los objetivos propuestos en el proyecto. Resistir el fracaso y la adversidad que pueda surgir durante el proceso.

Inspirar y entusiasmar al participante. Buscar los apoyos necesarios y trabajar una comunicación efectiva y dotes de negociación y liderazgo.