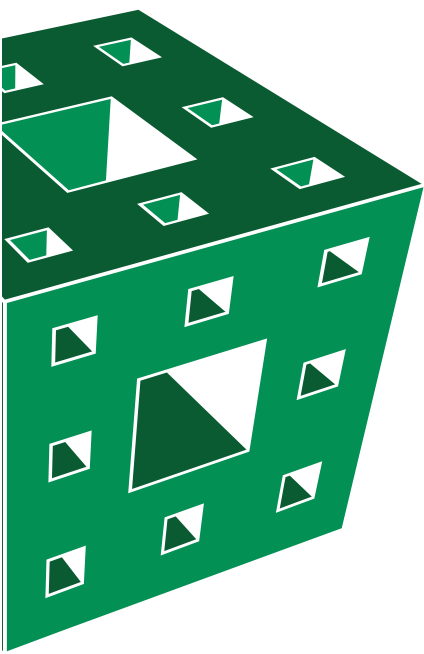


# PROPUESTA DE TRABAJO

Programas de Cultura

Emprendedora

2015 - 2016



**junioemprende**  
® nevoj iniciativa



# Bienvenido, Bienvenida

## A la experiencia **Junioemprende** en tu aula

En esta guía encontrarás:

### 1. La experiencia Junioemprende en el aula.....3

Una contextualización del programa

### 2. Marco Conceptual y objetivos.....4

Algunas claves para trabajar la cultura emprendedora durante todo el itinerario educativo

### 3. El programa en la práctica.....7

El funcionamiento del programa, calendario y acciones

### 4. Propuesta de trabajo por proyectos.....11

Fases para el lanzamiento y desarrollo del proyecto en tu aula.

### Caja de herramientas.....19

Cada fase estará identificada con un color y un icono e irá acompañada de una propuesta de actividades para realizar con tu grupo de alumnos y alumnas.

Finalmente encontrarás nuestros contactos y enlaces a recursos útiles.





# 1. La experiencia Junioremprende en el aula

El presente documento pretende ser un elemento de apoyo para los maestros y las maestras participantes en el programa **Junioremprende**, durante el curso 2015/2016.

El objetivo para este curso es, una vez más, trabajar la cultura emprendedora desde la transversalidad en el currículo de 5º y 6º de Primaria, a ser posible, involucrando a todos los sectores de la comunidad educativa: Los alumnos y las alumnas tendrán un papel protagonista en su proceso de aprendizaje y la comunidad educativa (profesorado, padres, madres y agentes de la localidad) serán su apoyo principal.

En Extremadura, los programas de cultura emprendedora en Primaria vienen desarrollándose desde el año 2008, primero con la denominación Imaginar para Emprender como programa del Gabinete de Iniciativa Joven (Cursos 2008-2009, 2009-2010) y posteriormente llamándose Junioremprende (Desde 2012 hasta 2015) nombre que como ves mantenemos durante este curso.

Durante este tiempo, el programa ha llegado a más de 100 centros, gracias al esfuerzo y la ilusión de más de 200 maestros y maestras participantes, suponiendo un impulso a la innovación educativa, al aprendizaje por proyectos y en definitiva, a la creatividad y la iniciativa de los niños y niñas de 5º y 6º de Primaria.

Desde el punto de vista didáctico, el instrumento principal de aprendizaje que proponemos lo constituye la elaboración en grupo de un proyecto emprendedor en el aula.

De forma transversal, se trasladará al alumnado el concepto de cultura emprendedora, como **toda actividad capaz de generar cambios en su entorno para mejorarlo**, entendiendo el concepto de emprendimiento de manera amplia y no exclusivamente relacionado con la iniciativa empresarial.

De esta forma, el planteamiento general de **Junioremprende** apuesta por el emprendimiento entendido de un modo amplio, como una actitud positiva ante la vida, un "llevar tus sueños y deseos, tus proyectos, adelante".

Esta propuesta entiende que todas las personas disponen de esa actitud emprendedora en los diferentes planos de sus vidas (profesional, social, familiar, personal...)

Los aspectos clave de los que partimos, y que han sido denominador común durante los sucesivos programas de cultura emprendedora son:

- El desarrollo del espíritu emprendedor encuentra su justificación en la necesidad de crecimiento personal y de competencia social.
- Nuestros/as alumnos/as necesitan herramientas útiles que les permitan realizar **cambios** en aquellos aspectos a mejorar de su realidad vital.
- El sistema educativo formal puede y debe dar cobijo a ofertas sistematizadas y secuenciadas que permitan promover y consolidar la familia de actitudes, capacidades y pensamientos que conforman el espíritu emprendedor.

Lo que pretendemos promover es un marco de trabajo coherente y progresivo para todas las etapas de la educación formal, para que niños y niñas adquieran competencias relacionadas con el emprendimiento; que sean capaces de afrontar retos y asumir riesgos de forma proactiva, que puedan analizar su entorno y tomar decisiones racionales trabajando en equipo.

Por eso, apostamos por invitar a los alumnos y las alumnas a que sean capaces de identificar sus propios deseos y luchar por satisfacerlos, de forma colaborativa y respetuosa con el entorno.

Este proyecto se basará en la **experiencia real** y el trabajo en equipo para ir descubriendo aquellas claves que van a hacer falta para desarrollar los proyectos; estudiando y trabajando procesos y herramientas que faciliten la tarea; y utilizando como campo de experimentación las propias ideas del alumnado.

Todo esto teniendo en cuenta nuestro entorno regional, con sus características y potencialidades.



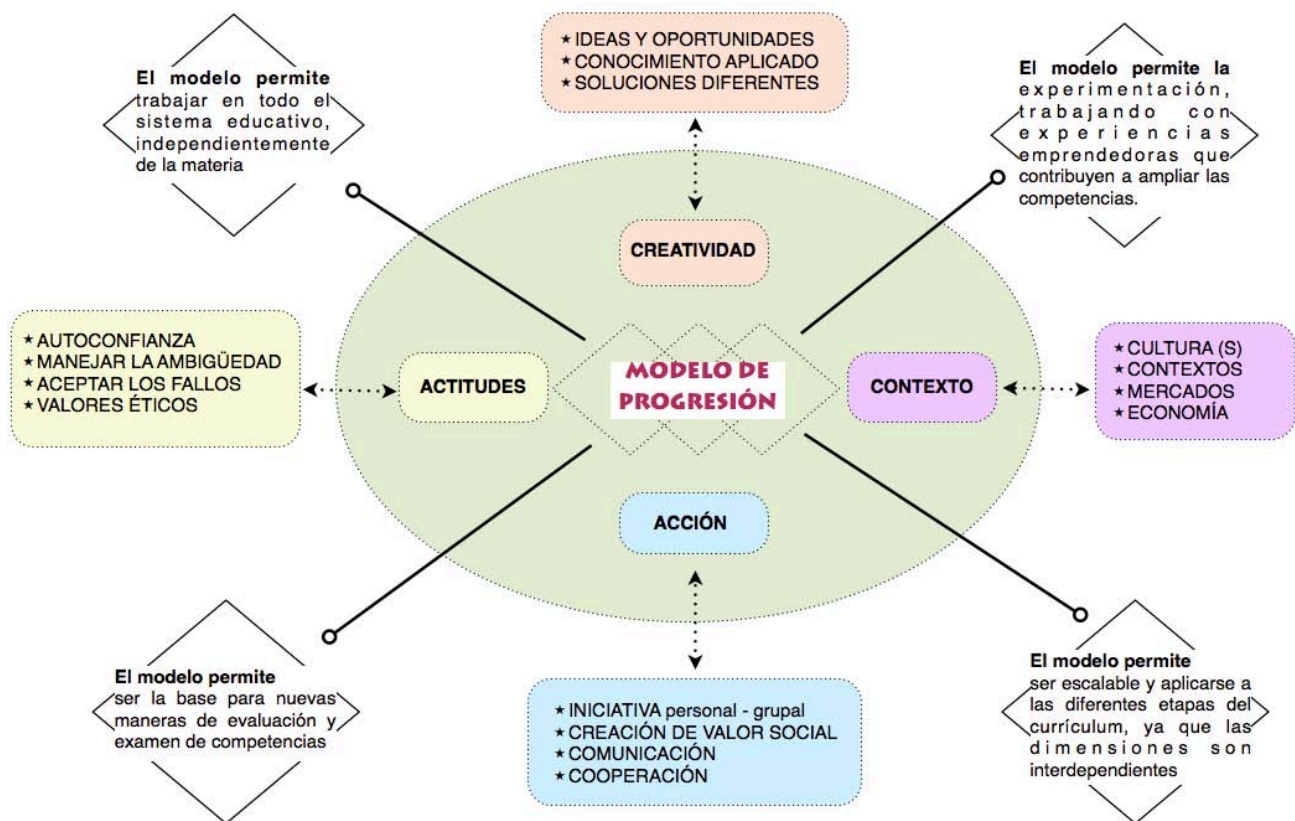
## 2. Marco conceptual y objetivos

A modo de marco teórico...

Esta visión sobre la educación emprendedora, se entiende como un esfuerzo consciente y progresivo por parte de las instituciones educativas y específicamente de maestros y maestras, verdaderos agentes del cambio, en proporcionar experiencias emprendedoras al alumnado, experiencias programadas y sistematizadas dentro de una trayectoria progresiva en las diferentes etapas del sistema educativo.

Fuente: trabajo realizado por la Fundación Danesa para el Emprendimiento

Fuente: Danish Foundation For Entrepreneurship  
<http://eng.ffe-ye.dk/media/44723/Progression-model-English.pdf>



Este sistema progresivo, aporta un marco de trabajo o itinerario entre las diferentes etapas educativas, y basa el desarrollo de las competencias emprendedoras en cuatro dimensiones interdependientes, donde pueden encuadrarse las experiencias programadas en el aula, adaptadas a las diferentes etapas y edades del alumnado:

# Creatividad, Contexto, Actitudes y Acción.



## ¿Cómo se concretan estos aspectos teóricos en el programa junioremprende?

### **Creatividad:**

Facilitación de entornos y procesos de aprendizajes.

La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas, de llegar a conclusiones distintas y de resolver problemas de manera original. Es la habilidad para combinar diferentes elementos produciendo algo nuevo. La creatividad implica flexibilidad y también autoconfianza.

Todas las personas nacemos con una capacidad creativa que puede ser estimulada, desarrollada y mejorada.

Al hacer uso de las metodologías activas, se pone el protagonismo en el alumnado y sus relaciones entre iguales. Se valoran las aportaciones individuales que llevan a una decisión grupal, se buscan de manera consciente, ideas diferentes, experiencias singulares y soluciones originales.

### **Actitudes:**

Análisis de habilidades propias.

La gestión de conflictos, la autoestima y la autonomía personal son los pilares sobre los que centramos el desarrollo de las habilidades personales en el contexto de los últimos cursos de educación primaria.

En esta etapa evolutiva se producen cambios cognitivos e intelectuales de gran importancia, los niños y niñas ya están preparados madurativamente para salir de lo concreto y realizar un análisis causal para encontrar múltiples soluciones y alternativas. El pensamiento crítico se acentúa y empieza a surgir el interés por cuestiones sociales, políticas y éticas.

Las habilidades interpersonales a desarrollar dentro del contexto de **Junioremprende** irán orientadas a la capacidad de adoptar un punto de vista crítico y constructivo, comunicar las ideas y opiniones personales, negociar las posibles soluciones a los problemas detectados, tomar conciencia de la responsabilidad social y personal a la hora de mejorar el mundo que nos rodea.

### **Contexto:**

Descubrimiento de los recursos y agentes del entorno

Analizando los recursos del entorno (qué hay), podrán identificar tanto necesidades como potencialidades que les enfoquen a la hora de poner en marcha sus ideas. Intercambiar visiones con las familias y el centro, diferentes personas y organizaciones como Agentes de Empleo y Desarrollo Local (AEDL) del Ayuntamiento, asociaciones juveniles, deportivas, culturales, de su localidad, personas emprendedoras de la zona, ciudadanas/os de distinta edad, sexo, y dedicación, les hará ampliar su perspectiva y puntos de vista.

El contexto se entiende desde un punto de vista sistémico, es decir, las áreas de influencia van desde los entornos más cercanos hasta una visión global (el yo, la familia, el centro educativo, la localidad, la comarca, la región, Europa, el mundo...)

### **Acción:**

Desarrollo de la iniciativa y el proyecto.

Para el desarrollo del proyecto emprendedor nos basaremos siempre en los intereses del alumnado, dirigiendo el foco de su interés hacia el entorno. Este eje se basa en el interés del alumnado por provocar cambios que aporten valor a su entorno, creando iniciativas que se lleven a cabo de forma cooperativa y grupal. Esta dimensión implica la capacidad de planificación, organización y la percepción y asunción del riesgo.

A través del conocimiento tanto de las necesidades como de las oportunidades y los recursos que ofrece el entorno, el grupo clase reflexionará en común y construirá colectivamente una serie de acciones que puedan provocar algún cambio en el mapa inicial que diagnosticaron.

El foco está en empoderar al alumnado respecto a su capacidad para intervenir y cambiar cosas en su entorno, partiendo de actividades realistas y motivantes.

"Sólo a través de la libertad y la experiencia práctica es posible que el desarrollo humano ocurra"

Maria Montessori





## Objetivos de los programas de **cultura emprendedora**

**Desarrollar** el espíritu, el talento y las habilidades emprendedoras en el alumnado.

**Difundir** una perspectiva amplia e inclusiva del emprendimiento.

**Sensibilizar** y acercar metodologías activas al aula para el trabajo de la competencia emprendedora.

**Apoyar al docente-facilitador/a** en nuevas líneas de investigación sobre innovación educativa en el aula.

**Propiciar un acercamiento** entre el alumnado, profesorado y centros educativos con su entorno emprendedor.

**Dinamizar** y dotar de recursos a la Red de Extremeña de Escuelas Emprendedoras.

## Objetivos específicos de **junioremprende**

**Descubrir y fomentar** las habilidades emprendedoras de manera transversal (creatividad, autonomía, trabajo en equipo) en el alumnado de 5º y 6º de Primaria de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

**Incentivar** una metodología basada en aprendizaje por proyectos acompañando al profesorado, dentro y fuera del aula.

**Facilitar** la creación de una red de maestros y maestras.

**Favorecer** el interés del alumnado por su entorno y su capacidad de intervención en él.

**Trabajar** teniendo como base el aprendizaje significativo para favorecer la generalización de lo aprendido.



### 3. El programa en la práctica

Aquí describiremos el programa en sus fases y momentos clave, aclarando los roles de los actores principales, poniendo especial atención en la figura del maestro o la maestra.

#### Agentes implicados:

1. Maestros y maestras participantes.
2. Equipo directivo del centro.
3. Equipo cultura emprendedora.

Para el conocimiento del entorno, se podría contar también con la colaboración de figuras como:

- o Agentes de Empleo y Desarrollo Local (AEDL)
- o Dinamizadores/as de los Espacios para la Creación Joven y Factoría Joven
- o Personas emprendedoras de la zona
- o Familias
- o Asociaciones
- o ONG's
- o Otras

*Esperamos que este apartado facilite tu programación y el trasvase de información al alumnado, familiares y resto de compañeros y compañeras.*

*Un maestro o una maestra asumirá también la coordinación del programa en el centro.*

*Es importante que cuentes con el apoyo del Equipo Directivo y el centro en su totalidad conozca la existencia del programa e idealmente asuma el reto emprendedor como propio.*



#### Si coordino Junioremprende en mi centro, mis funciones serán...

- Impulsar el diseño y desarrollo del Programa Junioremprende participando activamente en su elaboración y siendo el/la responsable último/a de su contenido y desarrollo.
- Acompañar y motivar al alumnado participante en todas las fases y actividades del Programa.
- Participar en las distintas sesiones de formación, seguimiento y evaluación propuestas por el equipo de cultura emprendedora.
- Convocar las reuniones necesarias en el centro para el buen desarrollo de **Junioremprende**.
- Ser la persona de referencia para la asociación de madres y padres del alumnado, la Administración regional y otros agentes intercentros y/o municipales que colaboren en el Programa.
- Incluir en la programación las salidas extraescolares necesarias para el desarrollo del programa y sus gestiones como la solicitud de permisos y seguros de salidas de los/as participantes.
- Otras funciones que se le atribuyan en el desarrollo del programa **Junioremprende**.
- Ser el/la responsable de la elaboración y/o recopilación del cuaderno de campo.





## Así trabajamos como equipo

### Si participo como maestro o maestra, mis funciones serán...

- Acompañar y motivar al alumnado participante en todas las fases y actividades del Programa.
- Participar en las distintas sesiones de formación, seguimiento y evaluación convocadas por el Centro.
- Adaptar las actividades propuestas de **Junioemprende** en la programación del aula.
- Incluir en la programación las salidas extraescolares necesarias para el desarrollo del programa y sus gestiones como la solicitud de permisos y seguros de salidas de los/as participantes.



### Mis tareas como centro educativo serán...

- Presentar a la coordinación del programa antes del día 15 de Junio de 2015, una memoria anual que permita evaluar la implementación concreta del Programa en tu centro.
- Participar en las actividades de formación que de forma específica se desarrollen en el programa.
- Facilitar la organización de actividades relacionadas con el programa y adecuar espacios para el aprendizaje en el centro.

### Equipo de cultura emprendedora

El equipo de cultura emprendedora es un grupo multidisciplinar de profesionales con más de 10 años de experiencia en el desarrollo de programas de cultura emprendedora.

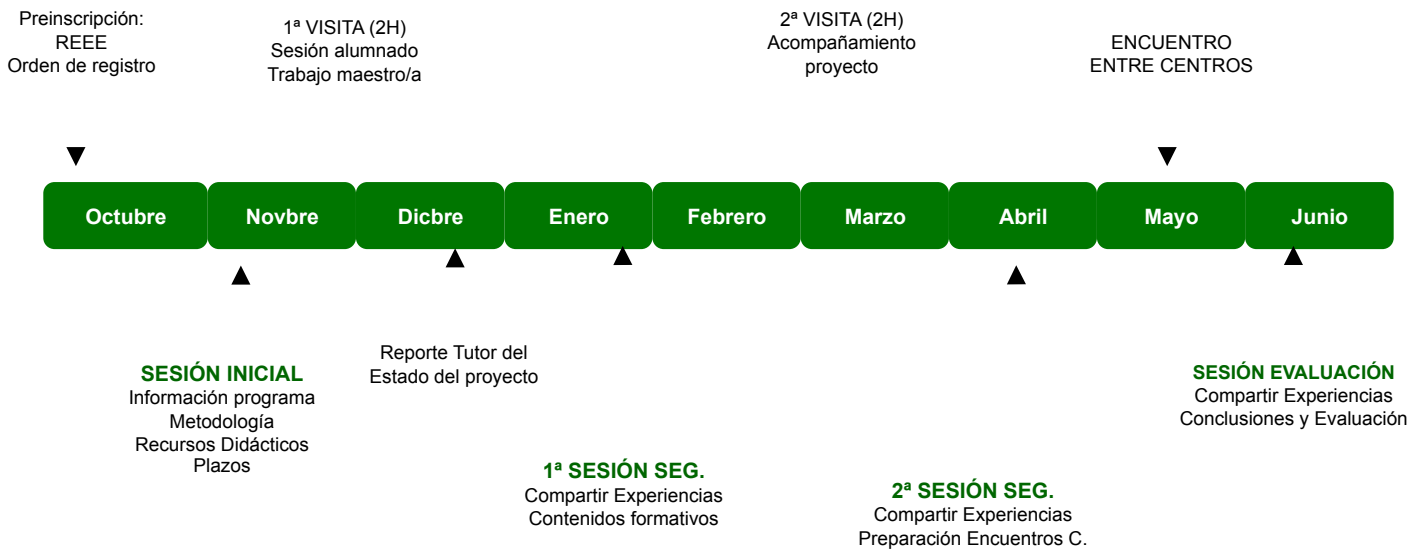
Trabajamos de manera coordinada desde diferentes entidades de la Junta de Extremadura, implicadas en la creación y puesta en marcha de estos programas:

- o Secretaría General de Educación
- o Dirección General de FP y Universidad
- o Dirección General de Empresa y Competitividad
- o Instituto de la Juventud
- o Servicio Extremeño Público de Empleo





## Calendario y puntos de encuentro



### ¿Qué es la Sesión Inicial?

En la primera sesión de trabajo a los docentes se les proporcionará el material de referencia con la propuesta de trabajo que deberán empezar a trabajar desde noviembre de 2015. Esta propuesta servirá de apoyo para implementar el programa en el aula, estando orientada al proceso de diseño, creación y desarrollo de un proyecto.

En el caso de que hubiese varias aulas participantes de un mismo centro educativo, se debe desarrollar un proyecto por aula participante.

### ¿Qué es una sesión de seguimiento?

Una sesión de trabajo presencial de todos los docentes que estáis participando en el programa. En ellas trabajaremos la adaptación de los materiales que se proponen en el programa y que se desarrollarán durante el curso.

- Sesión inicial, Noviembre de 2015. Presentación del Programa y presentación de la propuesta de trabajo.
- 1ª sesión de seguimiento, Enero 2016. Compartir experiencias y contenidos formativos.
- 2ª sesión de seguimiento, Abril de 2016. Diseño y preparación de los encuentros entre centros.
- 3ª sesión final, junio de 2016. Evaluación final y re-diseño 2016/17.

### ¿En qué consiste una visita al centro?

Se prevé realizar también por parte del equipo de cultura emprendedora **una primera visita antes de diciembre** para acompañar en la puesta en marcha del programa en los Centros y poder conocer de primera mano a los niños y a las niñas participantes. La **segunda visita** se adaptará a las necesidades específicas de cada centro.

### ¿Qué es el reporte del coordinador?

Antes de las vacaciones de Navidad, os pediremos que completéis un **informe de seguimiento**, de cara a conocer el punto de desarrollo en el que estáis y las posibles dificultades que os hayáis encontrado hasta el momento. Esta información nos ayudará a focalizar y aterrizar los contenidos reales de la 1ª sesión de seguimiento prevista en el mes de enero.

### ¿Qué son los encuentros entre centros?

Un día en el que alumnos y alumnas de los centros educativos participantes tienen la oportunidad de disfrutar de una jornada de convivencia, aprendizaje y reconocimiento a su imaginación, creatividad y ganas de aprender y emprender. Un día en el que, de manera lúdica, aprenden haciendo.

Estos encuentros tendrán lugar en el mes de mayo.



## Estamos aquí para apoyarte durante todo el proceso

### ¿Qué hago si tengo dudas?

El equipo de apoyo al programa está formado por Cecilia, Ana y Carolina. Estamos a vuestra disposición vía mail y teléfono, y personalmente durante las visitas programadas a los centros educativos.

#### Nuestras funciones serán:

- Coordinar y supervisar el desarrollo y evaluación del programa.
- Diseñar, ejecutar y coordinar la formación inicial del programa, las sesiones de seguimiento, y la evaluación.
- Diseñar y organizar la valoración del material recopilado.
- Organizar la gestión de los recursos y materiales de apoyo del programa.
- Gestionar los recursos de la Web del programa.
- Visitar a los centros participantes en función de sus necesidades concretas a lo largo del proceso.
- Apoyar en la gestión de las comisiones de servicio necesarias para la participación de maestros y maestras en reuniones de seguimiento y sesiones de formación.
- Velar por la utilización, por parte de los centros, de la herramienta de seguimiento de la evaluación propuesta por el programa.
- Colaborar en la gestión de las certificaciones y acreditaciones relativas a la participación del profesorado en el programa.

### Reconocimiento a docentes

- A los maestros y maestras participantes se les certificará con 3 Créditos de Innovación Educativa, con un máximo de 2 maestros/as por aula-proyecto.
- El rol de coordinador/a está reconocido con 1 crédito más.
- A cada proyecto desarrollado, al final del programa se le entregará un distintivo por su participación.

### Cuaderno de Campo

Los contenidos del cuaderno de campo recogerán los objetivos particulares de cada proyecto-clase, el registro del proceso de trabajo y los resultados obtenidos.

Podéis encontrar un modelo descargable en la página web.

### Herramientas de evaluación

Conjunto de herramientas de evaluación para obtener información y reflexionar sobre el programa.

La información aportada será fundamental para la toma de decisiones, mejoras y propuestas de rediseño.

*Para la certificación de créditos de innovación educativa será imprescindible entregar:*

- Cuaderno de campo
- Herramientas de evaluación del programa





## 4. Propuesta de trabajo por proyectos

El desarrollo del proyecto implicará un trabajo consciente y programado sobre la competencia clave **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** recogida en el DECRETO 103/2014, de 10 de junio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Con la puesta en marcha del programa en el aula, podrás trabajar de forma transversal el resto de competencias clave recogidas en dicho currículum así como contenidos específicos propios de las asignaturas de Lengua, Matemáticas, Ciencias Sociales y Naturales, Artística, Valores Sociales y Cívicos y/o Educación física.

Aportamos recursos que faciliten tu labor docente para conseguir no sólo apasionar y aportar experiencia a tus alumnos y alumnas, sino al mismo tiempo trabajar por competencias sobre partes concretas y evaluables del currículo.

A modo de recordatorio: Estas son las siete competencias clave definidas en la actual Ley de educación:

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** utilizar correctamente el lenguaje, tanto en la comunicación oral como escrita, y saber interpretarlo y comprenderlo en los diferentes contextos.
- **Competencia matemática y básica en ciencia y tecnología (CMCT):** poseer habilidades para utilizar y relacionar números, sus operaciones básicas y el razonamiento matemático para interpretar la información, ampliar conocimientos y resolver problemas tanto de la vida cotidiana como del mundo laboral.
- **Competencia digital (CD):** capacidad para buscar, obtener, procesar y comunicar información y transformarla en conocimiento. Supone hacer uso de los recursos tecnológicos para resolver problemas reales de modo eficiente.
- **Competencias sociales y cívicas (CSCV):** conocerse y valorarse, saber comunicarse en diferentes contextos, expresar las ideas propias y escuchar las ajenas. Desenvolverse de forma autónoma en distintos ámbitos como la salud, el consumo o la ciencia, de modo que se sepa analizar, interpretar y obtener conclusiones personales.
- **Conciencia y expresiones culturales (CEC):** conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente las distintas manifestaciones culturales y artísticas, así como saber emplear algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias.

- **Competencia para aprender a aprender (CPAA):** se refiere al aprendizaje a lo largo de la vida, es decir a la habilidad de continuar aprendiendo de manera eficaz y autónoma una vez finalizada la etapa escolar.

- **Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEE):** responsabilidad, perseverancia, autoestima, creatividad, autocrítica o control personal, son algunas de las habilidades relacionadas con esta competencia. Permiten tener una visión estratégica de los retos y oportunidades a los que se tiene que enfrentar a lo largo de su vida y le facilitan la toma de decisiones.

*El trabajo sobre estas competencias y especialmente ésta última (SIEE) es nuestra hoja de ruta para aportar contenidos a tu programación, aunque lo realmente importante será la experiencia enriquecedora y emocionante que vais a construir entre todos.*

*Trabajar en base a un proyecto emprendedor contribuirá a mejorar la comprensión del mundo y aumentar el compromiso de tus alumnos y alumnas por actuar en su entorno más cercano.*







## El Marco del Aprendizaje Basado en Proyectos como recurso didáctico

Los programas de cultura emprendedora tienen ya un largo recorrido en nuestra comunidad. Como fruto de este trabajo continuado contamos con múltiples ejemplos de proyectos desarrollados en las aulas de Primaria que de una u otra forma, han trabajado con sus alumnos y alumnas bajo el marco del Aprendizaje Basado en Proyectos; no sólo porque los alumnos hayan hecho un proyecto sino porque el proceso ha implicado un cambio sustancial en la forma de enseñar y aprender.

Durante el curso pasado, el desarrollo del programa **Junioremprende** se centró en el diseño y la puesta en marcha de una cooperativa en el aula. Es posible que este año decidáis trabajar de la misma manera o dar continuidad a una cooperativa iniciada el año anterior y planteada a dos años. Esta línea de trabajo será perfectamente compatible con los contenidos didácticos que te presentamos aquí.



Si habéis decidido trabajar sobre una cooperativa escolar, puedes apoyarte también en la guía elaborada para el curso 2014-2015 que puedes descargar de la web del programa. Esta guía docente se estructura alrededor de cuatro Unidades Didácticas tipo, con actividades específicas que ayudarán al alumnado a conocer, experimentar y participar del ciclo de vida completo de una relación comercial, desde la generación de una idea de negocio, hasta la venta del producto o servicio.





## El proyecto emprendedor en 4 fases

La participación en Junioremprende durante el curso 2015-2016 no está limitada a la creación de una cooperativa escolar, vuestro proyecto emprendedor en el aula no tiene por qué tener ninguna forma jurídica concreta, la elección del proyecto es libre. En las siguientes orientaciones proponemos el Aprendizaje Basado en Proyectos o ABP como marco de trabajo para el desarrollo de Junioremprende en tu clase.

Esta puede ser una buena oportunidad para profundizar en las metodologías activas, lograr aprendizajes significativos y experimentar nuevas potencialidades de tu rol docente.

## ANTES DE COMENZAR RECUERDA...

La elección del proyecto parte del grupo

Las fases no son secuenciales y pueden solaparse

Es un proceso de experimentación

Se optimista y confía en tu clase y en tí.

Documentar el proceso de aprendizaje

Eres quien facilita el proyecto y lo haces posible

La evaluación es continua, subjetiva y conjunta

El error es necesario para la construcción del aprendizaje

Celebrad lo aprendido

Confía en tu instinto, tu capacidad de escucha y empatía





## FASE 1 REFLEXIÓN Y BÚSQUEDA DE OPORTUNIDADES

**El objetivo** de esta fase es preparar el terreno para lanzar el proyecto. Comprende dos acciones bien diferenciadas:

- Un trabajo interno por parte del maestro/a donde proponemos revisar las propias actitudes hacia el emprendimiento, las competencias clave concretas y contenidos a trabajar en el aula y la relación entre el desarrollo del programa y la programación.
- Reflexionar sobre el concepto de emprendimiento y las habilidades emprendedoras. Explorar las ideas e intereses del grupo.

### **Tipos de actividades**

- Destinadas a que el maestro/a revise su rol antes de embarcarse a trabajar bajo el marco de ABP.
- Orientadas a que el docente revise sus propias habilidades emprendedoras.
- Para conocer el programa Junioremprende y explorar el concepto de emprendimiento en el grupo.
- Para la recogida de intereses, ocasiones propicias o fuentes de inspiración, detección de problemas o aspectos mejorables del entorno inmediato, para generar el proyecto sobre el cual se va a trabajar.

### **Tiempos**

Al menos tres sesiones de trabajo, entre Noviembre y Diciembre.

### **Competencias a trabajar:**

CCL: Mediante la comunicación oral y expresión de ideas

CPAA: Creatividad y generación de ideas, distinguir intereses. Pensamiento crítico. Formular preguntas.

SIEE: Identificar habilidades emprendedoras



### **Caja de Herramientas**

#### Docentes:

1AD y 1BD

#### Alumnado:

1AA - Qué es Junior

1BA - Habilidades Emprendedoras

1CA - Felicidad TV

1DA - Mapa de ideas

1EA - Bol de la imaginación



## FASE 2

# EL PROYECTO Y LA ILUSIÓN POR LLEVARLO A CABO

El/la docente plantea las ocasiones o áreas dónde potencialmente podría trabajarse, basándose en las ideas propuestas por el grupo y la planificación docente realizada.

**El objetivo** será dar forma al reto o proyecto que van a poner en práctica logrando un consenso y compromiso en el grupo.

Generación de ideas, búsqueda de información preliminar, filtrado y discusión. El/la docente facilita la toma de decisiones y la expresión individual de intereses. Los alumnos proponen y defienden sus ideas, deciden hasta un máximo de tres campos de actuación y finalmente acuerdan qué proyecto concreto llevarán a cabo.

Paralelamente el docente genera en el alumnado el deseo de actuar usando la pregunta como instrumento principal para la toma de decisiones y la reflexión, acompañando al grupo en la elección de su iniciativa mediante estas preguntas.

Se trata de comprobar si el tema elegido les reta y emociona y si es posible llevarlo a cabo.

### Tipos de actividades

- Para la generación y filtrado de ideas
- Preguntas clave que permitan el debate en grupo
- Que favorezcan la expresión individual y motive decisiones grupales
- Que proyecten la idea al futuro, se imaginen el resultado del proyecto y los cambios positivos derivados de su puesta en marcha.

### Caja de Herramientas

#### Docentes:

2AD

#### Alumnado:

2AA - Mi árbol

2BA - Ideas de Plastilina

2CA - Una historia para contar

### Tiempos

Tres semanas aproximadamente, entre Diciembre-Enero.



### Competencias a trabajar:

CCL: Mediante la comunicación oral y expresión de ideas. Mediante la comunicación escrita.

CPAA: Categorización y filtrado de ideas. Distinguir lo útil de lo superfluo.

CEC: Prototipado y pensamiento visual. Uso de mapas mentales para dar forma al proyecto o collage de tendencias.

SIEE: Flexibilidad, consenso, pensamiento crítico, imaginación.



## FASE 3 DISEÑO E INVESTIGACIÓN

**El objetivo** de esta fase será organizar la puesta en marcha del proyecto. Esta fase, más amplia, estará centrada en la organización de equipos (flexibles) de trabajo, plan de investigación y organización del trabajo para la puesta en marcha del proyecto.

Buscar y seleccionar la información necesaria para continuar y dar forma al proyecto, además de planificar el **CÓMO** vamos a llevarlo a cabo. Algunas cuestiones que intentaremos resolver en esta fase serán:

¿Es nuestro proyecto necesario? ¿Por qué? ¿Qué ganamos poniéndolo en marcha? ¿A quién beneficia? ¿Quién lo ha hecho antes? ¿Quién hace qué? ¿Cómo vamos a hacerlo? ¿Qué recursos necesitamos? ¿Qué tiempos nos marcamos?

Mezclarnos con nuestro entorno, involucrar a la comunidad educativa, interrogar, investigar y descubrir. Si el proyecto tiene una orientación empresarial, en esta fase será interesante conocer más sobre el mercado. Si el proyecto apoya una causa local conoceremos nuestra comunidad más de cerca.

### Tiempos

Desde Febrero hasta Abril aproximadamente

### Tipo de actividades:

- Recopilar información mediante diferentes medios.
- Comunicación con personas del entorno.
- Permitir cambios en el proyecto y confirmar nuestras ideas de partida.
- Contrastar lo que se sabe sobre el tema y lo que queda por saber.
- Mapa del proyecto o línea del tiempo que recoge como un diario común el recorrido y planificación del proyecto.
- Realizar calendarios, horarios y distribución de tareas.
- Diseñar materiales de comunicación.
- Diseñar formas de documentar el proceso.
- Estimar los recursos para llevar a cabo el proyecto: humanos, materiales, etc...

### Caja de Herramientas

#### Alumnado:

3AA: Saco de dudas

3BA: Rutinas de pensamiento / Tarjetas de Investigación

3CA: Línea del tiempo



### Competencias a trabajar:

CCL: Mediante la comunicación oral y expresión de ideas. Mediante la comunicación escrita.

CMCT: Búsqueda de información usando medios digitales. Cálculo de recursos económicos para llevar a cabo la idea.

CPAA: Planificación temporal. Reparto de tareas.

CEC: Creación de materiales para apoyar la comunicación del proyecto. Pensamiento visual.

SIEE: Autonomía. Cooperación. Flexibilidad. Espíritu investigador. Planificación. Liderazgo.





## FASE 4

# TALLER. ACCIÓN Y COMUNICACIÓN

Sea cual sea el tipo de proyecto que se quiera llevar a cabo hay que pasar a la acción:

Quizá se trate de producir jabones o productos reciclados para vender, hacer un informativo, quizá se organizará un rincón de la ciencia en el Centro, o recuperar historias o incluso formas de organización comunitaria gracias a las personas mayores de la localidad. Las posibilidades son (casi) infinitas.

Esta fase estará orientada a la producción, y las actividades programadas darán respuesta al plan de trabajo realizado en etapas anteriores. Este es un momento ideal para seguir involucrando a la comunidad educativa, haciendo partícipe al resto de escolares del centro, así como a los padres y madres y las personas de nuestro entorno que puedan ayudarnos a llevar el proyecto a cabo.

### Tipos de actividades

- Cumplir con calendarios y distribución de tareas, horarios.
- Crear y distribuir materiales de comunicación.
- Poner en valor y aprovechar los materiales recabados para poner en marcha el proyecto.
- Involucrar a la comunidad educativa y al resto de agentes del entorno que puedan facilitar la puesta en marcha del proyecto.

### Caja de Herramientas

Aportamos algunas ideas para facilitar la puesta en marcha del proyecto.

### Tiempos

Abril, Mayo y Junio

### Competencias a trabajar:

CCL: Mediante la comunicación oral y expresión de ideas. Mediante la comunicación escrita.  
CMCT: Búsqueda de información usando medios digitales. Cálculo de recursos económicos para llevar a cabo la idea.  
CPAA: Planificación temporal. Reparto de tareas.  
CEC: Creación de materiales para apoyar la comunicación del proyecto. Pensamiento visual.  
SIEE: Autonomía. Cooperación. Flexibilidad.  
Espíritu investigador. Planificación. Liderazgo.  
Creatividad. resolución de problemas.





## Fases Transversales

### La Comunicación.

Una parte fundamental del proyecto y que estará presente desde el principio será la comunicación del mismo: contar vuestra historia, qué sabéis, qué habéis hecho, a quién habéis beneficiado y cómo ha sido el proceso de aprendizaje. Quizá el grupo presente el proyecto y cuente su historia ante el propio grupo, su centro, otras aulas o sus familias... importante para terminar de dar respuestas a las preguntas colectivas y consolidar lo aprendido durante el proceso.

### El espacio importa... y mucho...

A la hora de comenzar a trabajar y dar rienda suelta a vuestra imaginación no olvidéis pensar en cómo queréis que sea vuestro espacio de trabajo en el colegio.

¿Has pensado cómo sería tu aula ideal? ¿Qué harías en clase con un saco de dudas? ¿Te imaginas un mural vivo en la pared? ¿y una tv feliz? ¿qué harías con un congelador de ideas?

Estos son sólo algunos de los elementos que deben estar en la clase. No importa el tamaño que tenga. Despreocúpate por las dimensiones. Puede que tengáis la posibilidad de darle la vuelta a toda la clase o sólo a un rincón. Lo que importa es que os estimule y os motive y que esté bien organizado de acuerdo a vuestras necesidades.

Un lugar divertido, inspirador, en el que no tengáis miedo a equivocaros. Un lugar para crear y compartir vuestro trabajo ¿Le damos la vuelta?

### Cuaderno de campo y evaluación

Durante este curso os proporcionaremos un Cuaderno de Campo que facilite el registro de actividades y aprendizajes durante todo el ciclo de vida del proyecto. En este se plasmará también la percepción que tiene el alumnado de sí mismo, de su entorno y de sus aprendizajes.

Es conveniente que desde el principio planifiques alguna forma de registro del proceso individual por parte del alumnado: Ningún registro será igual. Elegiréis vosotros que tipo de formato seguirán en la clase: un portafolio, carpeta de anillas, cuaderno de anotaciones o "casi diario", el formato que decidáis en el grupo.

Este diario incluirá una evaluación de satisfacción por parte del alumnado, una foto de grupo donde cada uno portará un emoticono ( me gusta, no me gusta, me es indiferente) que encontrareis en la web del programa.

También tendrás a tu disposición un protocolo de evaluación del impacto del programa, que al igual que el cuaderno de campo, estará disponible para descargar en nuestra web:

<http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es>








# Caja de Herramientas

Nomenclatura utilizada:

1: Número de Fase

2: Orden de actividad

3: D = Docente A= alumno /a

	MAESTRO / A		ALUMNO / A	
<b>FASE 1</b> <b>REFLEXIÓN Y BÚSQUEDA DE OPORTUNIDADES</b>  	1AD	Reflexión interna ( Actividad docente)	1AA	¿Qué es Junioremprende? <i>Resultado: Expectativas del grupo</i>
			1BA	Habilidades emprendedoras <i>Resultado: Mural</i>
	1BD	Brújula de situación ( Actividad docente)	1CA	Felicidad TV <i>Resultado: Foto - Video</i>
			1DA	Mapa de Ideas <i>Resultado: Mural</i>
	1EA	Bol de la Imaginación <i>Resultado: Mural - Cuaderno</i>		
<b>FASE 2</b> <b>EL PROYECTO Y LA ILUSIÓN</b>  	2AD	Análisis del proyecto elegido (Actividad docente)	2AA	Mi árbol <i>Resultado: Dibujo individual</i>
			2BA	Ideas de Plastilina <i>Resultado: Foto - Video - Mural</i>
			2CA	Una historia para contar <i>Resultado: Video - Redacciones Escritas</i>
<b>FASE 3</b> <b>DISEÑO E INVESTIGACIÓN</b>  		Saco de ideas para dinamizar la organización y puesta en marcha del proyecto.	3AA	Saco de Dudas <i>Resultado: Elemento físico</i>
			3BA	Rutinas de Pensamiento <i>Resultado: Tarjetas de Investigación</i>
			3CA	Línea del tiempo <i>Resultado: Foto - Video - Mural</i>
<b>FASE 4 :</b> <b>PASAMOS A LA ACCIÓN</b>  		  Comunica!		<b>Comunica!</b> Vuestro proyecto merece ser conocido: crear elementos de comunicación impresa, carteles, cuñas de radio, presentaciones, notas de prensa o crear un blog.



## REFLEXIÓN Y BÚSQUEDA DE OPORTUNIDADES

### 1AD - REFLEXIÓN INTERNA DOCENTE



Con esta actividad te invitamos a reflexionar sobre tu rol docente en el contexto del aprendizaje basado en proyectos. El resultado de esta reflexión es exclusivamente para ti. Contesta a las siguientes preguntas de forma sincera y constructiva.



El que necesites

#### **Recuerda que tu haces posible el proyecto:**

Se optimista y disfruta de todo lo que hagáis, no tengas reparos en formar parte del grupo. Lo ideal es que mantengas una actitud flexible y abierta, pensando que cualquier cosa es posible y el error será un compañero de camino.



Papel, bolígrafo, grabadora: cualquier material que me ayude a reflexionar sobre mi rol para facilitar el desarrollo del programa en el aula.

Mi punto de partida:

1. ¿Qué entiendo por emprendimiento?
2. Nombro a personas que considero emprendedoras en contextos locales y globales
3. ¿Qué experiencias previas he desarrollado a nivel personal relacionadas con emprendimiento?
4. ¿Qué experiencias previas he desarrollado en mis clases relacionadas con aprendizaje cooperativo?
5. **¿Por qué me interesa participar en Junioremprende? Reviso mis valores, intereses e ideas ante la puesta en marcha del proyecto en el aula.**
6. ¿En qué grado permito al grupo tomar decisiones sobre el funcionamiento de las clases o los contenidos de las mismas?
7. ¿Cuándo fue la última vez que les sorprendí?
8. Ponte a soñar:

**Imagina el desarrollo del programa en tu aula y la situación ideal que quieres alcanzar al terminar el programa a nivel y grupal e individual.**

#### **NOTAS A LA ACTIVIDAD**

El rol del maestro/a ante este tipo de programas es crucial e implica determinación, planificación y saber manejar la incertidumbre y el riesgo. El o la docente adopta el rol de facilitador y más que transmitir conocimientos, facilita mediante preguntas y propuestas que sea el grupo quien defina su propio aprendizaje. Implica también nuevas formas de evaluar y ser capaz de crear un clima de confianza, empatía y respeto mutuo. Tarea nada fácil pero posible, gratificante y a tu alcance. En Junioremprende no hay calificaciones, es un tiempo extra que os regaláis tu y tu clase para experimentar y aprender divirtiéndonos.

Recurso externo: Ficha YEDAC competencias docentes.

<http://www.yedac.eu/media/3883/Gu%C3%ADa-del-profesor.pdf> (pág 6)





## REFLEXIÓN Y BÚSQUEDA DE OPORTUNIDADES

### 1BD - BRÚJULA DE SITUACIÓN DOCENTE



Con esta actividad te invitamos a poner por escrito tus objetivos ante el programa y relacionarlo con tu programación.

Paralelamente, te invitamos a buscar **ocasiones propicias** para encontrar motivos e ideas para orientar el proyecto sobre el cual vais a trabajar.

También necesitarás hacer recuento de recursos disponibles o necesarios para llevar adelante el programa en el centro.



El que necesites



Materiales para plasmar mis ideas

Hacer un brújula de situación haciendo recuento de Recursos - Ocasiones – Objetivos de aprendizaje – Intereses

**Recursos:** Recursos necesarios y disponibles (humanos y materiales) - Posibilidades para poner en marcha el proyecto (permisos de salida o modificación de espacios, horas disponibles para dedicarle al proyecto)

Hacer un recuento del contexto más cercano, conexiones con otros centros participantes, comunidad educativa, familias, ayuntamiento, etc... ¿Existe algún espacio para la creación joven en vuestra localidad?

**Ocasiones:** Espacios programados de donde pueden salir colaboradores para el proyecto, ideas, campos de acción en las que trabajar o problemas por solucionar que os afecten directa o indirectamente.

**Intereses:** Explorar los propios y los del grupo. Escúchales y piensa en los que les gusta y les motiva.

**Objetivos:** Qué me planteo conseguir y qué contenidos de mi programación me gustaría cubrir con el programa.

### NOTAS A LA ACTIVIDAD

Para relacionar el desarrollo del proyecto con tu programación ponemos a tu disposición los mapas curriculares Decreto 103/2014 elaborados por maestros y maestras de Extremadura, así como las sesiones de seguimiento programadas durante el proyecto.

Recurso publicado por la Junta de Extremadura:

<http://comclave.educarex.es/mod/folder/view.php?id=400>

Materiales para trabajar ABP. Juanjo Vergara

<https://dl.dropboxusercontent.com/u/28371667/materiales%20ABP/Materiales%20ABP.pdf>

<http://www.juanjovergara.com/#!/materiales/c1cex>



## REFLEXIÓN Y BÚSQUEDA DE OPORTUNIDADES

### 1AA - ¿QUÉ ES JUNIOREMPRENDE? ALUMNADO



Una actividad para conocer el programa Junioremprende (experiencias previas, calendario y retos para este curso) y explorar ideas de partida sobre qué es emprendimiento.

Generaremos conocimiento sobre el programa, deseo de participación, conciencia del reto, fortaleciendo la idea de pertenecer a un movimiento global dentro de las escuelas en Extremadura.



Una sesión



Ejemplos de proyectos de otros años  
Proyector video  
Presentación Junioremprende

La actividad estará centrada en explicar en qué consiste el programa durante este curso:

Para esto puedes valerte de la presentación que te facilitamos o solicitarnos materiales específicos ( fotos, ejemplos de proyectos desarrollados otros años, etc...)

Puedes utilizar esta presentación en Prezi del programa.

[http://prezi.com/mbzsrsvj8gwz/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy](http://prezi.com/mbzsrsvj8gwz/?utm_campaign=share&utm_medium=copy)

Videos de cooperativas de otros años

<https://youtu.be/qKEb30ht4K8>

<https://youtu.be/l03zVYEkgjA>

### NOTAS A LA ACTIVIDAD

La actividad puede concluir con una recogida de expectativas ante el programa por parte de la clase.



## REFLEXIÓN Y BÚSQUEDA DE OPORTUNIDADES

### 1BA - HABILIDADES EMPRENDEDORAS ALUMNADO



Actividad orientada a amplificar las ideas del grupo sobre qué es emprendimiento, qué son habilidades emprendedoras y cuales tenemos y cuales podemos trabajar. Actividades en este sentido pueden repetirse y profundizar en mas sesiones a lo largo del programa.



Una sesión

Esta actividad puede plantearse como un recurso de evaluación de habilidades y repetirse al final comparando los resultados al principio del proyecto y al final.



Proyector video  
**Cartas Imagine and Enjoy**  
Cartulinas, fotos rotuladores

Para la dinámica de emprendimiento se podrán utilizar:

1. Ejercicio de la guía 2014-2015: unidad 1: VAMOS A EMPRENDER: Actividad 3: "Lluvia de ideas sobre habilidades emprendedoras"
2. Juego Imagine and Enjoy (cartas) Estas cartas están disponibles en formato físico en inglés y en castellano en un pdf - También se complementan con la Guía de Habilidades Emprendedoras entregada.

LAS HHEE son: CREATIVIDAD, IMAGINACIÓN, ESPÍRITU INVESTIGADOR E INNOVADOR, LIDERAZGO, AUTOESTIMA, INICIATIVA, RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS, AUTONOMÍA, TOMA DE DECISIONES, RESPONSABILIDAD, PERSEVERANCIA, AUTODISCIPLINA Y AUTOCONTROL, SUPERACIÓN, SENTIDO CRÍTICO, ASUNCIÓN DE RIESGOS, FLEXIBILIDAD, COMUNICACIÓN, ASERTIVIDAD, SOLIDARIDAD, COOPERACIÓN, ESPÍRITU DE EQUIPO.

Se trata de hablar sobre las habilidades y explorar puntos de vista y autoconcepto. Existen muchas formas de utilizar estas cartas. Una forma puede ser repartirlas aleatoriamente en grupos de 5 y pedir que representen las diferentes habilidades mediante dibujos, explicaciones o expresión corporal y el resto debe de adivinarlas. También pueden debatir en grupos con las que se sienten mas identificados, mediante ejemplos concretos. Meditar sobre las menos conocidas y buscar ejemplo del día a día en contextos fuera del aula.

3. Guía didáctica para el profesorado con dinámicas habilidades emprendedoras. En esta guía tienes pautas concretas para trabajar cada habilidad. Puede utilizarse tanto en esta fase como para desbloquear y refrescar el trabajo específico con habilidades durante todo el proceso.

#### NOTAS A LA ACTIVIDAD

Comparte los materiales propios que crees sobre habilidades emprendedoras para enriquecer esta guía y lanzar nuevas publicaciones al respecto.

Recuerda que tienes a tu disposición la guía de habilidades emprendedoras entregada para cada grupo.



REFLEXIÓN Y BÚSQUEDA DE OPORTUNIDADES

**1CA - FELICIDAD TV**  
**ALUMNADO**



El objetivo de esta actividad es explorar qué cosas nos hacen felices y/o cuales serían las buenas noticias del día, cosas buenas que están pasando o están por pasar y que afectan a nuestra felicidad y a la del mundo que nos rodea.



30 minutos

Recuerda que esta es una actividad lúdica, que alimenta la fantasía y el pensamiento positivo.



1 cartulina grande por cada grupo  
Tijeras  
Rotuladores  
Cámara de video- foto

Dividimos la clase en pequeños grupos de 3 a 5 alumnos/as por grupos. Cada grupo tendrá una cartulina y recortará de ella una televisión. Rotularán su televisión "Felicidad TV".

Seguidamente dejaremos unos 10 o 15 minutos para que cada grupo cree su noticiario de la felicidad, lo ensaye y lo presente al gran grupo. Cada grupo elegirá a un presentador/a que de al resto las buenas noticias del día.

"Buenos días y bienvenidos a felicidad TV. Las buenas noticias de hoy son las siguientes: El recreo del colegio va a durar 2 horas y los viernes habrá disco en el gimnasio. Desde que todos reciclamos hemos conseguido parar el calentamiento global, además los coches han dejado de circular por el centro del pueblo y ahora venimos al colegio en bicicleta y podemos jugar con la pelota en la calle... "

Las buenas noticias serán eso, noticias positivas en contextos mas o menos cercanos o con ideas mas o menos fantasiosas que les diviertan y hagan felices. Todo vale. La única norma para los contenidos de este informativo es que contiene noticias felices en las que todos salen ganando.

**NOTAS A LA ACTIVIDAD**

Esta es una actividad corta orientada a la producción de ideas y la búsqueda de situaciones deseables. Lo cómico y lo fantasioso es aceptado y cualquier idea vale. Tras la actividad podemos hacer algunas preguntas orientadas a conocer si ha sido fácil o difícil encontrar situaciones felices y si les ha gustado la actividad.





## REFLEXIÓN Y BÚSQUEDA DE OPORTUNIDADES

### 1DA - MAPA DE IDEAS ALUMNADO



El objetivo es buscar ideas para dar forma al proyecto. Se trata de obtener el mayor número de ideas por parte del grupo y asegurarnos que hay suficientes aportaciones individuales.

Posteriormente organizaremos las ideas presentadas en un máximo de 3-4 (a ser posible) sectores o áreas de interés. La organización podrá hacerse basándonos en algún campo de acción: Mejora de problemas que afectan al aula en concreto, al centro, a la localidad, globales...

Estos sectores o grupos de ideas serán la base para trabajar mas adelante eligiendo el proyecto concreto por el que se va a empezar.



Una o dos sesiones



Post-It de diferentes colores  
Cartulinas para organizar los post-it  
Cámara de fotos para registrar las nubes de ideas

Se forman grupos pequeños de 3 personas 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 Junioremprende. 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.

Sacamos fotos y conclusiones sobre los que los grupos de ideas tiene 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.

También si alguna idea no encaja en ningún campo de acción puede guardarse en el congelador de ideas.

#### NOTAS A LA ACTIVIDAD

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

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

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



REFLEXIÓN Y BÚSQUEDA DE OPORTUNIDADES

**1DA - MAPA DE IDEAS**  
**ALUMNADO**



MIRA A TU ALREDEDOR Y PIENSA ...

**¿QUÉ NECESIDAD HAY  
A NUESTRO ALREDEDOR  
QUE PODAMOS CUBRIR?**



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



## REFLEXIÓN Y BÚSQUEDA DE OPORTUNIDADES

### 1EA - BOL DE LA IMAGINACIÓN ALUMNADO



Esta es una actividad complementaria y con objetivos similares a la actividad anterior 1DA - El objetivo es generar ideas para ver si hay alguna que pueda dar forma al proyecto que lanzaremos en el aula.

En cada aula repartiremos un ejemplo de bol de la imaginación, que puede valer para generar ideas o refrescar las que ya hemos generado.

Actividades con este material pueden adaptarse para la fase 3 de investigación y diseño del proyecto.



Una o dos sesiones



Bol de la imaginación  
Cartulinas para organizar ideas  
Cámara de foto-video para registrar

El juego está integrado por una serie de tarjetas (bilingües) con diferentes colores:

Las naranjas indican personas

Las verde Lugares

Las amarillas temas o situaciones

Mediante combinaciones de las tres fichas pueden obtenerse preguntas que lleven a ideas concretas. Las instrucciones básicas son:

Formar preguntas según este esquema.

Pregunta a + palabra naranja (persona)

+ cómo mejorarías + palabra/s verde (lugar/es)

+ y/o palabra amarilla (temas o situaciones)

2°. Anotar las preguntas en la libreta. Investigar y buscar nuevas respuestas alrededor.

3°. Escribir todas las respuestas que se consigan en la libreta.

4°. Compartir todas las ideas de los/as alumnos/as.

5°. Hacer un mural entre todos/as.

6°. Analizar las respuestas.

7°. Ver la posibilidad de llevar alguna propuesta a la práctica, dentro o fuera del aula.

Con estas tarjetas proponemos **investigar distintos ámbitos de actuación**, que podrán ser ampliados tanto por el maestro/a como por el alumnado, incorporando concreciones de la localidad, del centro educativo o del grupo de trabajo.

#### NOTAS A LA ACTIVIDAD

Aportamos como recurso para desarrollar esta actividad el bol físico y el pdf "Didáctica del Bol " con ejemplos prácticos sobre sus aplicaciones.



EL PROYECTO Y LA ILUSIÓN POR LLEVARLO A CABO



**2AD - DAFO DEL PROYECTO**  
**DOCENTE**

Una vez hayáis elegido el proyecto, es interesante hacer un análisis del proyecto, desde dos puntos de vista, uno de cara al exterior del equipo, a nuestro entorno; y otro de cara al equipo, al alumnado participante. Qué ventajas y facilidades podemos tener a la hora de poner en marcha nuestro proyecto en el entorno elegido y que dificultades e inconvenientes nos podemos encontrar.



Tómate tu tiempo

Por otra parte debemos ver qué posibilidades hay de que nuestro alumnado lo ponga en marcha y qué recursos van a necesitar; y que dificultades internas pueden tener como equipo y qué de recursos son especialmente difíciles de conseguir.

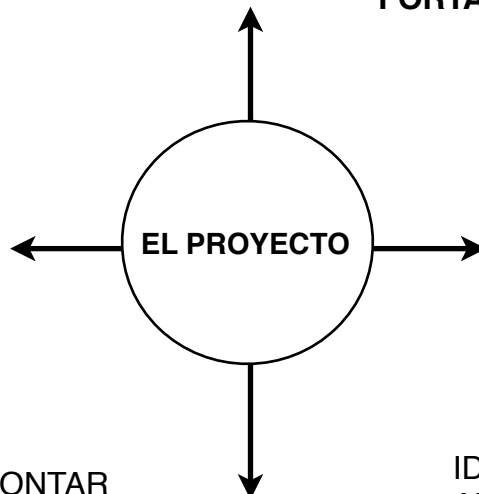


Materiales para registrar ideas

Poner todo esto por escrito nos ayudará a ver la viabilidad o no de nuestro proyecto y tener previsto determinadas situaciones antes de que surjan, para poder reconducir al grupo en momentos en los que se puedan sentir desmotivados, o no sean capaces de avanzar.

IDENTIFICAR Y CORREGIR  
**DEBILIDADES**

IDENTIFICAR Y POTENCIAR  
**FORTALEZAS**



IDENTIFICAR Y AFRONTAR  
**AMENAZAS**

IDENTIFICAR Y  
APROVECHAR  
**OPORTUNIDADES**

**NOTAS A LA ACTIVIDAD**

Para realizar este DAFO es necesario que la clase haya decidido ya sobre qué proyecto va a trabajar. Esta actividad te ayudará a anticiparte y afrontar amenazas y reconducir el proyecto para aprovechar las oportunidades





EL PROYECTO Y LA ILUSIÓN POR LLEVARLO A CABO



**2AA - MI ÁRBOL**  
**ALUMNADO**

Esta es una actividad orientada a la reflexión individual, favoreciendo la capacidad de abstracción y el cálculo de las ventajas y desventajas de comportamientos individuales.

La actividad favorece el conocimiento propio y de los demás, estimulando la autoafirmación y favoreciendo a posteriori la creación de grupos de trabajo.



1 Sesión



Ficha individual  
(Folio, lápices y colores)  
Cámara de foto-video para registrar

Explicación del ejercicio.

Cada persona dibuja su árbol, indicando sus cualidades, realizaciones, éxitos, intereses, gustos...

Cada persona dibuja un árbol con los siguientes elementos: raíces, ramas, tronco, hojas y frutos. En las raíces se escriben algunas capacidades y cualidades que se creen tener. En las hojas intereses y gustos. En los frutos algunos éxitos, logros, cosas positivas que se han conseguido.

3. Se hace una puesta en común. Si el grupo piensa que la persona que expone su árbol ha omitido algo, puede esperar a que termine y plantearlo, siempre en positivo y ésta completará su dibujo con estas aportaciones.

4. Material para compartir lo expuesto: Los participantes pueden completar un pequeño texto con las siguientes reflexiones:

- ¿Qué es lo que mas te ha llamado la atención de lo escuchado?
- ¿Has encontrado aficiones o intereses parecidos a los tuyos?
- ¿Te han surgido ideas o preguntas sobre lo que has escuchado?
- ¿Te ha gustado esta dinámica? ¿Cómo te has sentido?

**NOTAS A LA ACTIVIDAD**

Es muy importante que el árbol esté orientado a las cosas positivas que cada persona pueda aportar .

Recurso adaptado del material: Recursos Didácticos para el Profesorado. Iniciativa Joven.



## EL PROYECTO Y LA ILUSIÓN POR LLEVARLO A CABO

### 2BA - IDEAS DE PLASTILINA ALUMNADO



Esta es una actividad grupal y el objetivo será explorar los 3 o 4 campos de acción o focos de trabajo resultantes de actividades anteriores (1DA) sacar al menos una idea de proyecto de cada campo de acción y acordar por grupo un proyecto a llevar a cabo para cada ámbito.

Ahora podemos volver a mirar los focos y debatir cuales son los que generen hechos, preguntas o ideas mas factibles para llevarse a cabo.



1 o 2 sesiones dependiendo de la profundidad y de si se realizan prototipos o no puede solucionarse en una sesión y contrastan dudas en casa con la familia para una exposición posterior



Papel - Cartulina - Tijeras  
Revistas - Grapadora -Pegamento  
Plastilina (...)  
Cámara de foto-video para registrar

Una vez seleccionados los focos de trabajo, será imprescindible decidir sobre cual se va a trabajar. Cada miembro del grupo puede hacer una votación diciendo sobre el foco que quiere trabajar. El número de votaciones por foco nos dará una idea clara de los intereses del grupo.

Se estructuran grupos de trabajo en torno a los focos. Si todos han elegido el mismo no importa, se trabajará sobre el mismo foco ( por ejemplo solucionar problemas de limpieza que afectan al barrio) los demás pueden guardarse en el "congelador de ideas" por si necesitamos revisar el proceso en el futuro.

Cada grupo trabaja con su foco o campo de acción generando un proyecto posible para llevar a cabo dentro de ese ámbito y tendrá que preparar una defensa de su proyecto: La defensa puede estar apoyada de algún material que ilustre la idea: Un cartel publicitario del proyecto, un prototipo, un dibujo, etc...

Votaciones sobre el proyecto. Se intentará llegar a un consenso sobre el proyecto que se va a trabajar en el aula. Mediante discusión de pros y contras o mediante votación, el grupo decidirá su proyecto.

#### NOTAS A LA ACTIVIDAD

Para desbloquear la decisión final entre dos o mas proyectos, los grupos pueden trabajar en casa los pros y contras comentándolos con sus familias y continuar la exposición en una sesión siguiente. Una vez se haya tomado la decisión merece la pena celebrarlo con una foto de grupo y el nombre del proyecto escrito en una cartulina o pizarra.



## EL PROYECTO Y LA ILUSIÓN POR LLEVARLO A CABO

### 2CA - UNA HISTORIA PARA CONTAR ALUMNADO



Una historia para contar: Imaginar el proyecto en formato cuento o historia, en grupos diferentes a los constituidos antes.

Una vez el proyecto del aula esté seleccionado, es importante que el grupo pueda identificarse al máximo con él, sugerimos esta actividad para que cada uno pueda **CONTAR** el proyecto tal y como lo ve y lo entiende. De esta forma podrán tener una idea global de su proyecto y verla bajo el punto de vista de los demás.

Esta actividad ayudará a al grupo a proyectarse al futuro, imaginarse los resultados de su puesta en marcha y "enamorarse" de la tarea. También podrán ejercitar su fantasía y/o entrenarse para presentar el proyecto a terceros.



2 sesiones, una para preparar la historia y otra para contarlas.



Papel, cartulina, rotuladores, proyector, y todo el material específico que cada grupo pueda necesitar para su historia.

Proyector Video

Para hacer esta actividad se dividirá la clase en pequeños grupos (2 o 3 niños/as) distintos a los grupos en los que han estado trabajando en las actividades anteriores. Cada grupo imaginará una historia sobre cómo es el proyecto.

Durante 20-30 minutos cada grupo "creará" la historia del proyecto. Cómo se lo imaginan. El formato de la historia es libre, puede plantearse como un cuento. Pueden revisarse los contenidos de una buena historia ([enlace](#)) para dinamizar la producción de un cuento.

Pueden ponerse algunos retos para escribir la historia y recordarles:

- Los tres tiempos: introducción, nudo y desenlace.
- Contendrá en algún momento estas frases: Lo que empezó siendo...se convirtió en...
- Algún elemento absurdo o fantástico.
- Cada grupo puede elegir un cuento clásico favorito e introducir elementos de vuestro proyecto ( ej Caperucita Roja vendiendo en el mercado y el lobo la intenta engañar pero al final consigue que este le ayude...)

Después contarán la historia al resto de la clase. La exposición podrá ir apoyada por los recursos que ellos y ellas quieran, dibujos, plastilina, collage de fotos, o dramatización.

#### NOTAS A LA ACTIVIDAD

Al terminar la actividad podemos reflexionar sobre los ingredientes de una buena historia, ver el video "I have a Dream" de M. Luther King y si procede, votar el cuento o la historia mas emocionante.

[https://youtu.be/l\\_TUUqD3xcE](https://youtu.be/l_TUUqD3xcE)

Puedes desarrollar mas este tipo de actividad con las ideas desarrolladas aquí:  
Contenidos de una buena historia: Werner Fuchs

<http://www.puomarketing.com/42/15907/estructura-storytelling-arte-contar-historias.html>



## DISEÑO E INVESTIGACIÓN

### 3AA - SACO DE DUDAS ALUMNADO



Planteamos el saco de dudas como un recurso transversal que acompañe al grupo durante el desarrollo del proyecto.

Puede usarse de manera estructurada, acompañado de dinámicas concretas de generación y solución de dudas, o simplemente como un compañero presente durante todo el proceso de aprendizaje que vaya recogiendo elementos para pensar o investigar en momentos posteriores del proyecto.



CUANDO SEA NECESARIO



Papel con dudas anotadas  
Una caja, tupper o botella de cuello ancho para personalizar el "saco de dudas"

Podemos hacer de la duda una compañera de viaje y aprovecharla para dinamizar la investigación. Una vez seleccionado el proyecto cada cual escribe en un tercio de folio una duda que le haya surgido sobre el proyecto.

Pasados unos minutos, para que todos hayan tenido tiempo de escribir su duda, la expone al resto del su equipo, para que, si alguien puede solucionarla, lo haga. Si alguien sabe responderla, el alumno que la tenía anota la respuesta en su cuaderno. Si nadie del equipo sabe responder su duda, la entregan maestro/a, el cual la coloca dentro del "saco de dudas" del grupo clase o responderla

Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el profesor, acordamos una manera de resolverla entre todos/as, se incorpora al cuaderno de investigación o vuelve al saco. También la duda puede sacarse fuera del aula y posteriormente se ponen en común las soluciones encontradas.

Cuando existan interrogantes sin solución irán al saco de dudas y quizá en momentos posteriores, estas pueden resolverse. Este recurso puede ayudar a reconocer lo que se va aprendiendo e incluso a generar nuevas variantes del proyecto basadas en dudas no resueltas.

#### NOTAS A LA ACTIVIDAD

[www.orientacionandujar.es](http://www.orientacionandujar.es)

fuelle guía eca EP\_LA SALLE PATERNA





## DISEÑO E INVESTIGACIÓN

### 3BA - RUTINA DE PENSAMIENTO ALUMNADO



Las rutinas de pensamiento son acciones planificadas para estructurar ideas y conocimientos sobre algún tema en concreto. Están diseñadas para estimular el pensamiento y clasificar lo que se sabe, lo que se necesita saber y lo que se quiere saber, lo que ya se ha aprendido.



Una sesión

Esta actividad nos será útil para empezar a diseñar el proyecto y extraer tareas de investigación concretas a realizar individualmente o en grupo. Este tipo de actividad contribuye a hacer visible nuestro pensamiento, a nivel individual y grupal.



Un ficha de recogida de preguntas por alumno.  
Una ficha de puesta en común grupal, con las mismas preguntas formuladas individualmente.

Esta actividad puede hacerse a nivel individual o por parejas. Se reparte una ficha (anexa) dónde se recogerá :

¿Qué se sabe sobre el tema-proyecto? - ¿Qué necesito saber sobre el proyecto? - ¿Quién puede ayudarme? ---- ¿Qué he aprendido?

2. Se completa la ficha a nivel individual o parejas. En una exposición común se reorganiza la información poniendo en común lo que el grupo ya sabe sobre el proyecto, lo que el grupo necesita aprender, quien puede ayudarnos o cómo encontramos la información (en una ficha igual a la anterior pero grupal)

3. Se reparte de nuevo la tarea, cada cual se encargará de sacar fuera el listado de cosas por saber y buscar la información a través de las familias, de figuras de referencia, de otros maestros/as, visitando algún lugar de interés, recabando la información mediante entrevistas, observación...)

4. En un momento posterior se pone la información recabada en común y se completa el listado ¿Que he aprendido?

#### NOTAS A LA ACTIVIDAD

Adaptación de actividad de Fundación Mapfre por Orientación Andújar

<http://www.orientacionandujar.es/2015/11/02/rutinas-de-pensamiento-que-se-que-quiero-saber-que-he-aprendido/>

Consultar tareas de investigación: Programa YEDAC tarjetas de actividades, descargable en la web del programa.

Estas tarjetas pueden adaptarse al proyecto concreto elegido y convertirse en otras por ejemplo para realizar entrevistas o recoger observaciones sobre el terreno.



DISEÑO E INVESTIGACIÓN

**3BA - RUTINA DE PENSAMIENTO  
ALUMNADO**



**TARJETAS DE INVESTIGACIÓN**

**TARJETA INDIVIDUAL**

¿QUÉ SE SABE SOBRE EL TEMA-PROYECTO?	¿QUÉ NECESITO SABER SOBRE EL TEMA-PROYECTO?	¿QUIÉN PUEDE AYUDARME Y CÓMO?

**TARJETA GRUPAL**

¿Qué sabemos sobre el tema-proyecto?	¿Qué necesitamos saber sobre el proyecto?	¿Quién nos ayuda?	¿Cómo pueden ayudarme?
¿Quién hace qué? Reparto de tareas de investigación			
¿Qué hemos aprendido? Puesta en común			



## DISEÑO E INVESTIGACIÓN

### 3CA - LÍNEA DEL TIEMPO ALUMNADO



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.

En nuestro caso, la línea del tiempo ocupará los 8 meses que dura el proceso, de Noviembre 2015 a Junio 2016. En esta línea del tiempo la realizaremos aproximadamente en la mitad del desarrollo del proyecto, reflejando el pasado: qué hemos conseguido, cuando, y el futuro: qué nos queda por conseguir, con fechas y tareas concretas.

también reflejaremos las aportaciones individuales y de cada subgrupo que se ha ido formando, contribuyendo a la cohesión grupal, la identificación de logros y retos.



Una o dos sesiones



Papel continuo y rotuladores de colores. Un rotulador grueso para marcar la línea del tiempo.  
Cámara de fotos

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 ( en Noviembre o antes) 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 mas 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 mas divertidos. Así hasta la fecha actual con las categorías que consideréis.

Todo vale en esta línea del tiempo, no sólo lo que el grupo considera un hito, también si alguien en concreto quiere añadir algo significativo a nivel individual puede hacerlo, añadiendo su nombre.

#### NOTAS A LA ACTIVIDAD

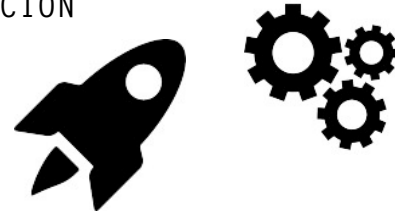
Ver adaptaciones en el recurso de técnicas grupales:

<https://docs.google.com/document/d/18jmQ9M61eSp45IP3CbKfZkR925uiKixUh2Rb4ma6K3Q/edit?hl=en>



## DISEÑO E INVESTIGACIÓN - PASAMOS A LA ACCIÓN

### **SACO DE IDEAS PARA DINAMIZAR LAS FASES 3 Y 4**



#### **Técnica de las Gafas**

Podéis recortar gafas de diferentes colores para mirar al proyecto desde diferentes puntos de vista: Negro pesimista, Rosa optimista, Verde ecológico, Naranja cómico o creativo.

**Prepara una batería de preguntas, inteligentes, absurdas o personales, que te ayuden a dinamizar el aprendizaje.**

#### **Dale movimiento, conecta los sentidos**

Moveos dentro y fuera del aula - Aquí tienes una caja de herramientas para trabajar las inteligencias múltiples. Utilízala.

<https://dl.dropboxusercontent.com/u/28371667/Caja%20de%20herramientas.%20Cuadro%20inteligencias%20múltiples.pdf>

#### **Si alguien se aburre....**

Ponle a documentar el proceso, puede sacar fotos, grabar, escribir lo que observa...esta tarea beneficiará a todo el grupo.

También puedes crear un pequeño grupo que trabaje en un PLAN B

#### **Sorpréndelos**

¿Te atreves a disfrazarte? Planifica una salida o visita sorpresa...

**No olvides participar de las actividades del grupo como uno más y disfruta**





## PARA SABER MÁS

Hemos tomado como referencia el modelo de progresión de programas de educación emprendedora de la fundación danesa para el emprendimiento.

<http://eng.ffe-ye.dk/media/44723/Progression-model-English.pdf>

Aportamos la guía Docente: Programa de cooperación internacional YEDAC, financiado por la Unión Europea, donde puedes inspirarte con técnicas concretas y conocer más sobre competencias docentes para la educación emprendedora.

<http://www.yedac.eu/media/3883/Gu%C3%ADa-del-profesor.pdf>

En el contexto de ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) queremos compartir el trabajo de Juan José Vergara que nos ha resultado muy útil a la hora de relacionar ABP con la educación emprendedora en las aulas.

<http://www.juanjovergara.com>

Compartimos los recursos para trabajar el emprendimiento dentro de la educación formal de Fundación Mapfre y su programa para la innovación educativa:

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

Nos ha inspirado el trabajo del movimiento internacional Design For Change. Esta es su página en España llena de recursos e ideas

<http://www.dfcpain.com>

Gracias a Orientación Andújar <http://www.orientacionandujar.es> y Trasteando en la Escuela, <http://trasteandoenlaescuela.com/blog-4/> dos blogs de referencia creados por maestros y maestras en activo, que nos han ayudado a conocer múltiples recursos relacionados con emprendimiento y aprendizaje basado en proyectos.

Gracias a los maestros y maestras participantes en el programa durante otros cursos compartimos en la web unidades didácticas específicas para el trabajo de habilidades emprendedoras en 5º y 6º de Primaria. Consulta el **Rincón Didáctico** de nuestra web para descargar estas unidades didácticas y otros recursos que ponemos a tu disposición.

### Nuestros contactos:

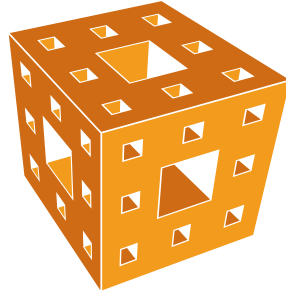
Ana - 924 48 82 53

Cecilia - 924 48 80 76

Carolina - 924 00 44 40

Correo del programa:

[junioremprende@gobex.es](mailto:junioremprende@gobex.es)



® **nevoj iniciativa**

[culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es](http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es)

[www.educarex.es](http://www.educarex.es)

**JUNTA DE EXTREMADURA**