Viajando con Cultura Emprendedora

®nevoJ iniciativa

JUNTA DE EXTREMADURA

III parada

Factoría Joven de Badajoz

“Movilizando la capacidad organizativa del equipo”

La búsqueda y activación de los recursos necesarios para llevar la idea a cabo

JUNTA DE EXTREMADURA

PROGRAMA

9.30 – 10.00

Presentación. Freestyle Cultura Emprendedora

(skate park)

10.00 – 12.45

Trabajo por equipos

(aulas de danza)

12.45 – 13.30

Presentación de resultados

(sala de cine)

Marco teórico

EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework

Para mas información, pincha en los enlaces:

- Marco Metodológico Cultura Emprendedora
- Entrecomp Into Action - Guía aplicabilidad (EN)
- EntreLearn- Dinámicas ENTRECOMP para Profesorado
- Presentación resumen para el profesorado

Junioremprende en el aula

El programa en el aula está marcado por **4 fases de desarrollo:**

Fase 0
Orientada a la planificación docente

Fase 1
Ideas y Oportunidades

Fase 2
Recursos y alianzas

Os remitimos a la zona de recursos en la web dónde encontrareis la guía y caja de herramientas
http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/junior-emprende/

Fase 3
Pasar a la acción

Programa de Formación al Profesorado

16 octubre	21 noviembre	4 febrero	marzo
1ª Sesión Inicial **Fase 0** Planificación docente ✓Canvas de Situación	**2ª Sesión Formativa** **Fase 1** ✓Creatividad ✓Equipo ✓ Visualizar el proyecto	**3ª Sesión Formativa** Fase 2 ✓Diseño y planificación ✓Transversalidad ✓Definir Tareas	**4ª Sesión Formativa** Fase 3 ✓Acción ✓Reflexión y proyección al futuro ✓Comunicación de resultados
Palacio de Congresos de Villanueva de la Serena	**CCMI Cáceres**	**Factoría Joven de Badajoz**	

Presentación

Freestyle Cultura Emprendedora

La presentación del Freestyle Cultura Emprendedora se enfocó en la idea de Viaje, de la 3ª parada donde se representa la Extremadura Sostenible. El edificio donde se desarrolló el evento es un claro ejemplo de la Extremadura Sostenible. Un local que albergaba unos multicines se convierte y se adapta para fomentar la creación, el aprendizaje y la promoción juvenil.

- Puesta en valor del equipo de cultura emprendedora
- Presentar nuestro conocimiento experiencia
- Formar a través de píldoras de conocimiento, en diferentes temas en los que este equipo es experto.

FASE 2: RECURSOS Y ALIANZAS

Objetivo para el aula:

- Movilizar la capacidad organizativa del grupo
- Identificar y analizar los recursos necesarios para llevar la idea a cabo

Metodología formación profesorado:

- **Aprendizaje entre iguales**
  “Construir el conocimiento de manera conjunta”

- **Aprender haciendo**
  “Activar el aprendizaje cooperativo”

DESARROLLO DEL TRABAJO ENTRE IGUALES

En esta sesión habéis participado 63 maestros y maestras. Para realizar el trabajo práctico, os hemos distribuido en grupos de 6/7 personas (10 mesas de trabajo repartidas en 2 aulas).

Durante aproximadamente 2 hora y 30 minutos, habéis trabajado en equipo de la siguiente manera:

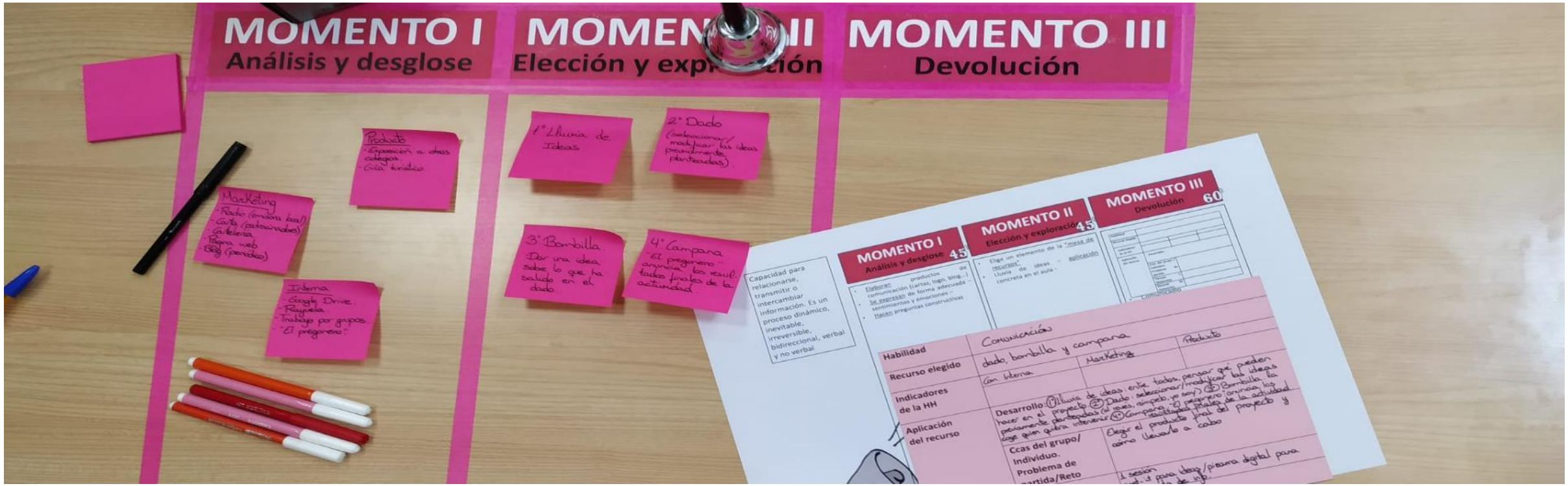
- 1 hora y 30 minutos para el desarrollo de la actividad
- 1 hora para la presentación de resultados

Se trata de una actividad grupal organizada en tres momentos. A cada grupo de trabajo se le asignó una habilidad: tres grupos de **creatividad**, cuatro grupos de **comunicación** y tres grupos de **trabajo en equipo**.

Los resultados del trabajo realizado se incorporarán a la Caja de Herramientas del programa.

MOMENTO 1. Análisis y desglose de habilidad emprendedora.

Se les ha pedido que busquen dos o tres indicadores de la habilidad que les haya tocado, debatiendo de forma breve hasta qué punto es necesaria, útil, crucial…en el desarrollo del proyecto Junior y cómo la incorporan de manera consciente a su programación.



MOMENTO 2. Elección y exploración del recurso.

Cada uno de los grupos nombró a dos personas encargadas de seleccionar un recurso (cubo, fichas, gorro de cocinero, gafas de colores…) de la “mesa de recursos” preparada por el equipo CE. Estos recursos fueron combinados con otros, compartidos o cambiados mediante trueque entre los grupos, pero de manera rápida. En el tiempo disponible en este momento, se exploró el recurso en cuestión y se realizó una primera lluvia de ideas para su aplicación concreta en el aula, para estimular el desarrollo de la habilidad explorada en el Momento 1.

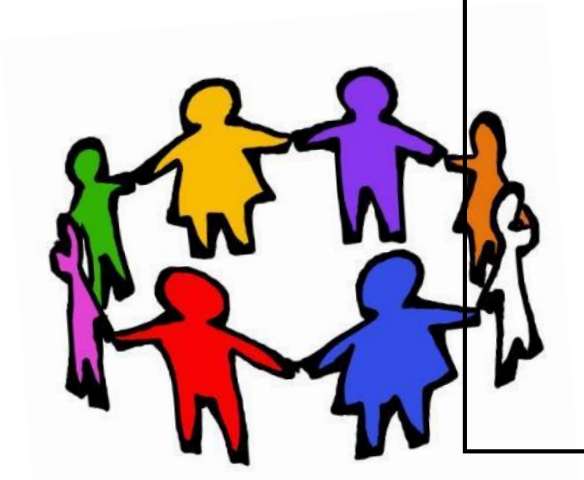
MOMENTO 3. Diseño de una aplicación práctica.

Tomando como referencia los momentos anteriores y la primera lluvia de ideas, cada grupo trasladó a un canvas proporcionado por la organización aplicaciones prácticas del recurso elegido para conseguir desarrollar tanto en el aula como a nivel individual, la habilidad clave elegida.

TRABAJO EN EQUIPO

Resultados de los grupos de trabajo

Capacidad de trabajar en conjunto con otras personas con un objetivo común. Un equipo de trabajo no divide tarea, lo realizan individualmente para tener un conocimiento y comprensión global de los problemas.



MOMENTO I

Análisis y desglose 45'

- Comprenden y aceptan la diversidad
- Resuelven conflictos
- Participan en la creación de normas

- Figura de un mediador/a ante conflictos
- Creación de grupos mixtos
- Compromiso en el proyecto
- Respeto en las diferencias
- Dialogan en la toma de decisiones
- Ayuda entre todos/as
- Simulación de roles, aceptando cambios

MOMENTO II

Elección y exploración 45'

- Elige un elemento de la "mesa de recursos"
- Lluvia de ideas – aplicación concreta en el aula -

- **Recurso: Hilo y plastilina**
- Enriquecimiento al recibir y dar distintas ideas
- **Creatividad-**Ante un producto, aportando cada uno, una parte, crear un producto final
- **Plastilina-**Entender que hay diversidad de colores al igual que diversidad de ideas
- Todas las ideas son moldeables. Desarrollar la flexibilidad
- Empatizar con el compañero/a, aportando cosas positivas sobre él o ella
- Red de colaboradores/as en un mapa con chinchetas
- **Hilo-**Creación de red de propuestas e ideas para el proyecto
- Deshacer un nudo en equipo. Ayudándonos unos a otros

MOMENTO III

Devolución 60'

- **Plastilina-**Creación de grupos mixtos y por grupos. Cada uno con un bloque de plastilina. Desarrollan una parte del producto final
- **Habilidad-**Fomentar la inteligencia emocional y la escucha activa
- **Hilo-**Crear una red de ideas con hilo y si surge algún problema, lo deshacen. Cuando esté listo, se pasan el ovillo y aportan cosas positivas de los/as compañeros/as

Habilidad			
Recurso elegido			
Indicadores de la HH			
Aplicación del recurso	Desarrollo:		
	Ccas del grupo / Individuo. Problema de partida.		
	Tiempo y Materiales		
	Sistema de evaluación		

- Comunicadlo

<table>
<tr><td>Habilidad /as</td><td colspan="3">Colaboración y trabajo en Equipo</td></tr>
<tr><td>Recurso elegido</td><td colspan="3"><u>Hilo y plastilina</u></td></tr>
<tr><td>Indicadores de la HH</td><td>Fomentar la inteligencia emocional y escucha activa</td><td>Creación de grupos mixtos y fomentar la ayuda entre todos</td><td>Desarrollar la creatividad</td></tr>
<tr><td rowspan="6">Aplicación del recurso</td><td colspan="3">Desarrollo:
1. Crear red de ideas con el hilo. Si surgen “nudos” resolver entre todos/as y aportar cosas positivas de los demás
2. Cada grupo tiene que hacer con plastilina la parte del producto final, elegido previamente por ellos</td></tr>
<tr><td>Ccas del grupo/ Individuo.</td><td colspan="2">Grupo poco unido. Mucha rivalidad y muy heterogéneo</td></tr>
<tr><td>Problema de partida/Reto</td><td colspan="2">Conseguir trabajar en equipo</td></tr>
<tr><td>Tiempo y Materiales</td><td colspan="2">Se realizará en las primeras sesiones para afianzar el grupo y mejorar las relaciones entre ellos</td></tr>
<tr><td>Sistema de evaluación</td><td colspan="2">• Observación directa
• Diana de evaluación para observar mejoras
• Ficha de autoevaluación grupal e individual</td></tr>
</table>

Capacidad de trabajar en conjunto con otras personas con un objetivo común. Un equipo de trabajo no divide tarea, lo realizan individualmente para tener un conocimiento y comprensión global de los problemas.

MOMENTO I

Análisis y desglose 45'

- Comprenden y aceptan la diversidad
- Resuelven conflictos
- Participan en la creación de normas

- Asumir roles para reporte de tareas.
- Respetar las diferentes opiniones
- Expresar sus ideas y llegar a acuerdos comunes para un beneficio global
- Aceptar los errores como parte de la elaboración del trabajo final
- Aprender a escuchar y a respetar el turno de palabra
- Establecer los criterios para la selección de la información más relevante para el proyecto

MOMENTO II

Elección y exploración 45'

- Elige un elemento de la "mesa de recursos"
- Lluvia de ideas – aplicación concreta en el aula -

- **Recurso-Puzzle 3D**
- Este recurso va a simbolizar si han conseguido realizar el trabajo en equipo y colaboración
- A cada uno de los equipos se les va dando piezas naranjas según vayan consiguiendo indicadores. Cuando cada equipo consiga sus indicadores se les da una pieza negra. Cuando todos/as hayan conseguido realizar el trabajo en equipo podrán mostrar el cubo final

MOMENTO III

Devolución 60'

Habilidad			
Recurso elegido			
Indicadores de la HH			
Aplicación del recurso	Desarrollo:		
	Ccas del grupo / Individuo. Problema de partida.		
	Tiempo y Materiales		
	Sistema de evaluación		

- Comunicadlo

Habilidad	**Colaboración y trabajo en Equipo**		
Recurso elegido	**<u>Puzzle 3D</u>**		
Indicadores de la HH	Roles-Tareas	Respetad la diferentes opiniones	Aprenden, escuchan y respetan en turno de palabra
	Expresan ideas-acuerdo común para un beneficio global	Aceptan errores como parte de la elaboración del trabajo final	Establecen criterios para la selección de información relevante
Aplicación del recurso	**Desarrollo:** A medida que van avanzando, tomando decisiones cuando consiguen la 1ª tarea de cada habilidad, se les da una pieza naranja. Cuando consiguen la fase entera, es decir, la habilidad, se les da una pieza negra		
	Ccas del grupo/ Individuo.	Un grupo dividido, enfrentado por diversos motivos, acostumbrado a trabajos individuales. Clase de 18 alumnos/as	
	Problema de partida/Reto	Que aprendan a trabajar en equipo y llegar a un consenso en la toma de decisiones y la respeten	
	Tiempo y Materiales	El cubo 3D – todo el proyecto	
	Sistema de evaluación	Hacer el cubo	

Capacidad de trabajar en conjunto con otras personas con un objetivo común. Un equipo de trabajo no divide tarea, lo realizan individualmente para tener un conocimiento y comprensión global de los problemas.

MOMENTO I

Análisis y desglose 45'

- Comprenden y aceptan la diversidad
- Resuelven conflictos
- Participan en la creación de normas

- Desde el principio establecemos las normas entre todos/as
- Resolución conflictos- diálogo, votación, valores, educación
- Es importante que la participación en los grupos está equilibrada
- Equipos rotativos
- Cada equipo lleva el nombre de un valor
- Dichos valores han sido asignados por el alumnado
- Elección de equipos según sus propias características e intereses, totalmente consensuados

MOMENTO II

Elección y exploración 45'

- Elige un elemento de la "mesa de recursos"
- Lluvia de ideas – aplicación concreta en el aula -

- **Recurso: Baraja de cartas**
- Trabajar las cartas por colores centrándose en los valores (equipos)
- Por grupos seleccionan qué valores han logrado y cuales tienen pendientes
- Enfocar los valores desde diferentes labores
- Todos los grupos trabajan un solo valor
- Mediante definiciones o pistas, el alumnado adivina qué competencia emprendedora trabaja otro grupo lo que han aprendido a través de los valores y qué dificultades han tenido
- Crear sus propias cartas con competencias, valores…diferentes

MOMENTO III

Devolución 60'

Habilidad			
Recurso elegido			
Indicadores de la HH			
Aplicación del recurso	Desarrollo:		
	Ccas del grupo / Individuo. Problema de partida.		
	Tiempo y Materiales		
	Sistema de evaluación		

- Comunicadlo

<table>
<tr><td>Habilidad</td><td colspan="3">Colaboración y trabajo en Equipo</td></tr>
<tr><td>Recurso elegido</td><td colspan="3"><u>Cartas “Imagine and enjoy”</u></td></tr>
<tr><td rowspan="2">Indicadores de la HH</td><td>Análisis y desglose</td><td>Elección y exploración</td><td>Devolución</td></tr>
<tr><td>• Elección de equipos y normas consensuada
• Resolución de conflictos-diálogo, valores, votación
• Participación equilibrada</td><td>• Elección de las “Cartas”
• Lluvia de ideas sobre sus posibilidades</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">Aplicación del recurso</td><td colspan="3">Desarrollo:
• Trabajar las cartas por colores (valores)
• Todos los grupos trabajan un solo valor
• Crear sus propias cartas con sus propios valores
• Juego de pistas para adivinar la competencia que trabajan cada grupo
• Por grupos seleccionan qué valores han logrado y cuáles no
• Carteles de las competencias que se han trabajado</td></tr>
<tr><td>Ccas del grupo/ Individuo.</td><td colspan="2">Primaria (grupos heterogéneos) 5º y 6º</td></tr>
<tr><td>Problema de partida/Reto</td><td colspan="2">• Falta de tiempo
• Saber cómo motivarlos
• Apoyo de las familias y resto de la comunidad educativa</td></tr>
<tr><td>Tiempo y Materiales</td><td colspan="2">Cartas, cartulinas, rotuladores, espacio adecuado, tiempo flexible</td></tr>
<tr><td>Sistema de evaluación</td><td colspan="2">Puesta en común, observación, dianas de autoevaluación por equipos</td></tr>
</table>

CREATIVIDAD

Resultados de los grupos de trabajo

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

MOMENTO I

Análisis y desglose 45'

- ¿Somos creativos/as a lo largo de todo el proyecto?
- ¿Qué podemos hacer? Lista de posibles líneas de empresa. Por comisiones: factibles, no factibles, nuevas
- Lluvia de ideas, análisis de fortalezas poniendo en valor el punto fuerte y focalizar la debilidad del entorno para poderla transformar
- Blogspot: temporalmente no admite nuevas cuentas. Estamos pensando crear blog de Instagram.
- Enlazar los viajes de Junior con la vuelta al mundo-Magallanes
- Aprender a tratar al cliente, solucionar problemas relacionados con la venta y la producción, problemas reales
- Elaboración de los vídeos para difundir la mujer y la ciencia, utilización de todos los recursos de los que dispone el centro
- Fuerte de S. Cristóbal: CITE,MUSE
- Fase producción: mediante lluvia de ideas elegimos lo que vamos a producir para la venta. Siempre trabajando la creatividad
- Diseñan a su gusto el blog
- Con las distintas líneas de empresa y las cuentas hacemos problemas (ingresos, gastos)
- Cambiar y transformar la imagen que tienen de la mujer, cambiar la visión que tiene la ciudad de Badajoz de nuestro barrio
- Elegir nombre y logo (CANVA)

MOMENTO II

Elección y exploración 45'

- Elige un elemento de la "mesa de recursos"
- Lluvia de ideas – aplicación concreta en el aula -

- **Recurso: EL Cubo**
- Mirar los problemas desde otra perspectiva
- Romper los problemas en trozos o partes para hallar soluciones
- Dinámicas
- Juegos-jugar para ser creativos/as
- Técnicas y actitudes
- Fija → Creativa

puente

MOMENTO III

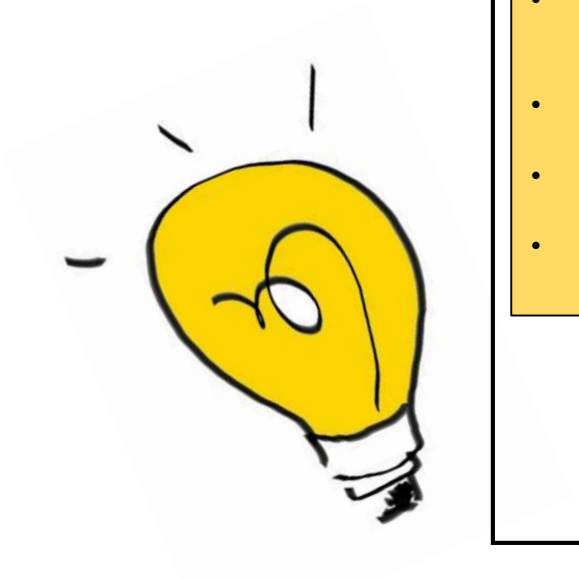
Devolución 60'

Habilidad			
Recurso elegido			
Indicadores de la HH			
Aplicación del recurso	Desarrollo:		
	Ccas del grupo / Individuo. Problema de partida.		
	Tiempo y Materiales		
	Sistema de evaluación		

- Comunicadlo

<table>
<tr><td>Habilidad</td><td colspan="3">Creatividad</td></tr>
<tr><td>Recurso elegido</td><td colspan="3"><u>Cubo (El Qbo)</u> Técnicas creativas para repensar proyectos</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Indicadores de la HH</td><td>Explorar (investigar)</td><td>Descubrir</td><td>Crear-Planificar</td></tr>
<tr><td>Explorar las ideas de las que partimos, investigar para avanzar</td><td>Nuevas ideas, qué se puede hacer y cómo llevarlo a cabo. Nuevas posibilidades</td><td>Ser creativos/as a la hora de organizar el trabajo, la producción…</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Aplicación del recurso</td><td colspan="3">Desarrollo:
En nuestro proyecto este recurso nos sirve de “puente” entre el análisis y el momento final. Nuestro reto es retomar nuestro proyecto y analizar la parte creativa. Hemos decidido utilizar estrategias para volver a recuperar la parte o el enfoque + creativo. Desencorsetarnos de esta parte + técnica en la que estamos y volver a fluir de forma creativa para disfrutar</td></tr>
<tr><td>Ccas del grupo/ Individuo.</td><td colspan="2">Primaria: 5º y 6º + educación especial</td></tr>
<tr><td>Problema de partida/Reto</td><td colspan="2">“Repensar”/”Re-inventar” el proyecto de forma creativa.
Volver a etapas anteriores para trabajar la creatividad y seguir fluyendo</td></tr>
<tr><td>Tiempo y Materiales</td><td colspan="2"><u>Tiempo:</u> Creemos que debe ser cíclico. Hay que volver a ser creativos/as. Cada cierto tiempo planificar un “espacio-tiempo” para dedicarlo a trabajar la creatividad
<u>Materiales:</u> Recursos artísticos, manipulativos (lego, plastilina), frases motivadoras, investigar…</td></tr>
<tr><td>Sistema de evaluación</td><td colspan="2">• Observar, reflexionar (momentos “pensar”)
• Grupo interactivo: se evalúa la motivación, eficacia, satisfacción y ayuda) medir estos ítems
• Hoy por ej. Ha sido un momento de evaluación para nosotros: el sistema de evaluar si somos creativos/as es analizar si hemos cumplido con los ítems del G.I.</td></tr>
</table>

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



MOMENTO I

Análisis y desglose 45'

- Comprenden y aceptan la diversidad
- Resuelven conflictos
- Participan en la creación de normas

- Tiempo, horario, implicación del resto del alumnado y profesorado, no se desarrolla totalmente
- En plástica, aunar y coordinar horarios; trabajo por proyecto; soledad de los miembros (globalizar)
- Aunar temáticas; falta de creatividad e independencia de los niños/as
- Cambiar el "Chip" dentro de nuestras posibilidades, continuidad
- Explorar-compartir conocimientos-colaborar
- Apoyo de la dirección y de los compañeros
- Salir de la zona de confort – romper rutinas

MOMENTO II

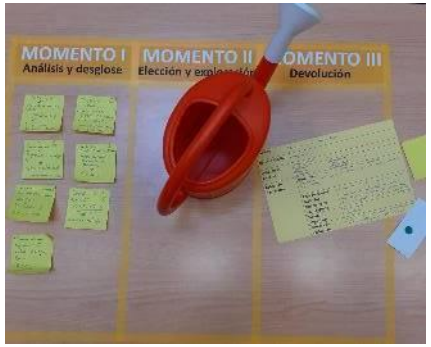
Elección y exploración 45'

- Elige un elemento de la "mesa de recursos"
- Lluvia de ideas – aplicación concreta en el aula -

- **Recurso: Regadera**
- Expresiones en las que encontremos la palabra regadera
- Buzón "regadera" de los sentimientos, valores, etc.
- Máquina para solucionar conflictos en clase: introducir el problema y buscamos una solución
- Mascota de la clase
- Regadera viajera
- Micrófono
- Utensilio para el reciclaje (pilas, tapones…)
- Introducir frases y crear entre todos una historia
- Como refuerzo positivo = introducir un punto por buen comportamiento y al final de la semana recibir recompensa
- Pareados con la palabra regadera
- Personalizar la regadera (concurso)
- Lluvia de ideas sobre otros usos de la regadera

MOMENTO III

Devolución 60'

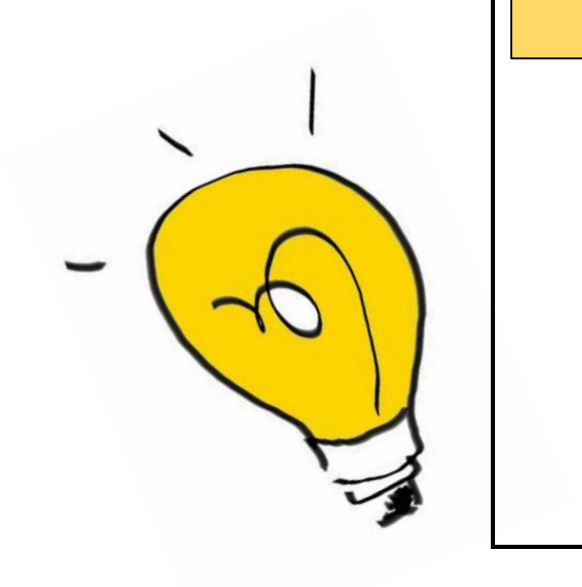


Habilidad			
Recurso elegido			
Indicadores de la HH			
Aplicación del recurso	Desarrollo:		
	Ccas del grupo / Individuo. Problema de partida.		
	Tiempo y Materiales		
	Sistema de evaluación		

- Comunicadlo

Habilidad	**Creatividad**		
Recurso elegido	**<u>Regadera</u>**		
Indicadores de la HH	Implicación, motivación, innovación	Participación, apoyo, originalidad, colaboración	
Aplicación del recurso	**Desarrollo:** <u>"Tienes más cuento que una regadera"</u> Introducimos una frase por alumno/a y entre todos creamos una historia		
	Ccas del grupo/ Individuo.	Clase de 5º y 6º de cualquier centro	
	Problema de partida/Reto	Orientar la actividad a partir del objeto, canalizar la creatividad. Poner un ejemplo a partir de otro objeto (recurso)	
	Tiempo y Materiales	<u>Tiempo:</u> Una sesión <u>Materiales:</u> Regadera	
	Sistema de evaluación	Observación: implicación, esfuerzo, evolución, actitud, participación del alumnado	

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



MOMENTO I

Análisis y desglose 45'

- Comprenden y aceptan la diversidad
- Resuelven conflictos
- Participan en la creación de normas

- Empatizar y trabajar en equipo
- Exploración de recursos
- Curiosidad y necesidad
- Falta de aceptación del resto de ideas
- Selección de ideas
- Investigación de opciones e ideas
- Oportunidades que surgen para diversificar
- Fases y etapas de evolución dentro del proceso

MOMENTO II

Elección y exploración 45'

- Elige un elemento de la "mesa de recursos"
- Lluvia de ideas – aplicación concreta en el aula -

- **Recurso: Gorro de cocina y pinzas**
- Concursos
- Masterchef de lectura y escritura creativa
- Juegos, manualidades, etiquetas, ABN, organizar recursos, cariñograma
- Persona con gorro: organizador
- Lista de la compra + recetario
- Alimentos dependiendo de la festividad
- Pinzas: trabajar la igualdad
- Elaboración de ABN por parte del alumnado del último ciclo para que lo utilice el resto de cursos

MOMENTO III

Devolución 60'

Habilidad			
Recurso elegido			
Indicadores de la HH			
Aplicación del recurso	Desarrollo:		
	Ccas del grupo / Individuo. Problema de partida.		
	Tiempo y Materiales		
	Sistema de evaluación		

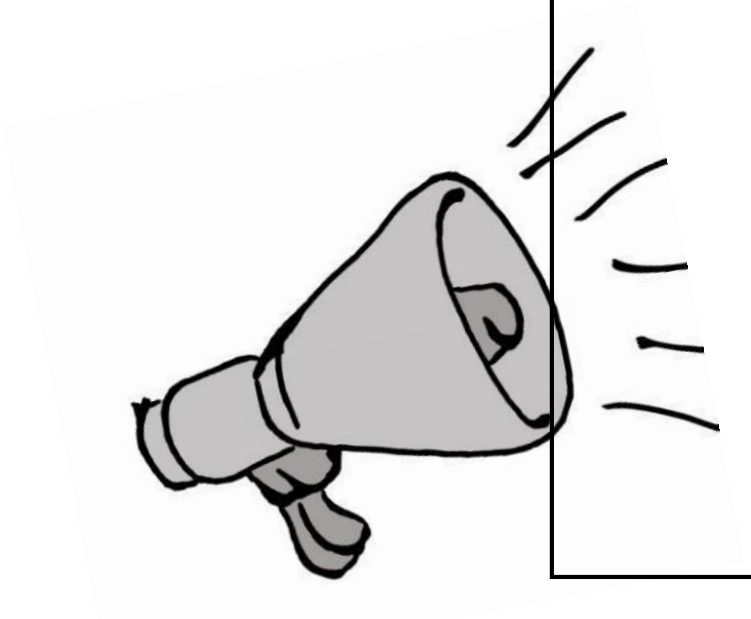
- Comunicadlo

Habilidad	**Creatividad**		
Recurso elegido	**<u>Gorro de cocina y pinzas</u>**		
Indicadores de la HH	Empatizar y trabajar en equipo	Exploración de recursos	Curiosidad y necesidad
Aplicación del recurso	**Desarrollo:** <u>"Concurso Masterchef de lectura y escritura creativa"</u> Cada pinza tiene una palabra (conectores, sentimientos, personajes…) para incluir en la historia. El alumnado cuenta la historia a medida de las pinzas que vayan sacando		
	Ccas del grupo/ Individuo.	Elaborado por el alumnado de 5º y 6º para colocarlo en la biblioteca. De la imaginación a la creación	
	Problema de partida/Reto	Carencia de lectura, inseguridad, miedo, vergüenza, timidez	
	Tiempo y Materiales	<u>Tiempo</u>: Sesiones necesarias <u>Materiales</u>: Gorro y pinzas (reutilizables)	
	Sistema de evaluación	• Observación directa • Diana de evaluación	

COMUNICACIÓN

Resultados de los grupos de trabajo

Capacidad para relacionarse, transmitir o intercambiar información. Es un proceso dinámico, inevitable, irreversible, bidireccional, verbal y no verbal



MOMENTO I

Análisis y desglose 45'

- Elaboran productos de comunicación (cartas, logo, blog…)
- Se expresan de forma adecuada – sentimientos y emociones –
- Hacen preguntas constructivas

- Hablar durante 2 minutos
- Proyecto "Calíope". Oratoria
- Canal de YouTube, CANVAS, blog, infografías
- Logos
- Radio-Edu
- Juegos de venta de productos

MOMENTO II

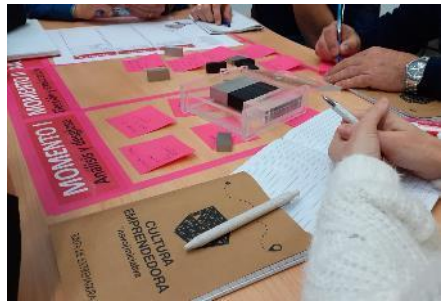
Elección y exploración 45'

- Elige un elemento de la "mesa de recursos"
- Lluvia de ideas – aplicación concreta en el aula -

- **Recurso: Dominó (sin números)**
- Se escriben números, temas…en cada ficha
- Juegos de rol
- Título noticia
- Cada color significa un tema o aspecto a tratar
- Se reparten por equipos
- Transparente: lo que quieres contar
- Metal: lo que debes o no contar
- Negro: lo que quieres ocultar
- Cada tipo de ficha se relaciona con un código, relacionado con un tema
- Varias columnas acotando los temas

MOMENTO III

Devolución 60'

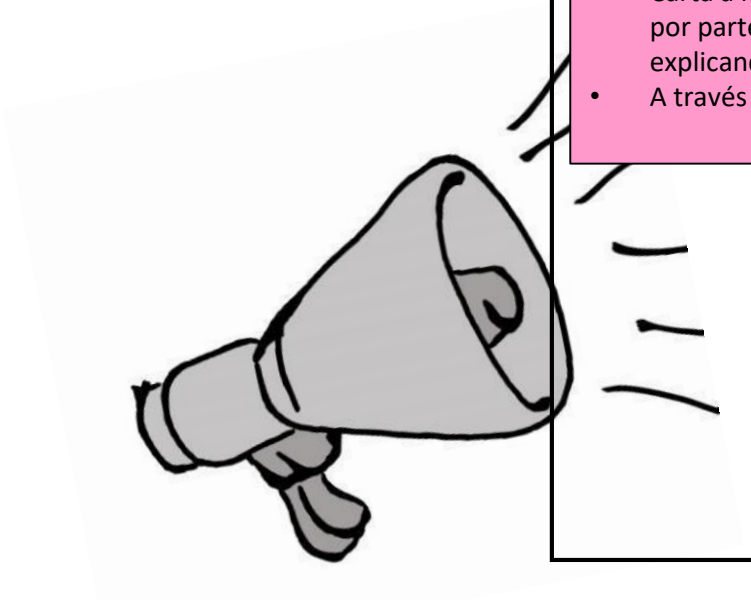


Habilidad			
Recurso elegido			
Indicadores de la HH			
Aplicación del recurso	Desarrollo:		
	Ccas del grupo / Individuo. Problema de partida.		
	Tiempo y Materiales		
	Sistema de evaluación		

- Comunicadlo

<table>
<tr><td>Habilidad</td><td colspan="2">Comunicación</td></tr>
<tr><td>Recurso elegido</td><td colspan="2"><u>Dominó (sin números)</u></td></tr>
<tr><td>Indicadores de la HH</td><td colspan="2">Expresión oral y escrita, a través de infografías, programas de radio, blog, creación de historias, entrevistas, debates, coloquios, asambleas…</td></tr>
<tr><td rowspan="6">Aplicación del recurso</td><td colspan="2">Desarrollo:
<u>1. Trabajo con las emociones (inteligencia emocional)</u>
Se le da un valor a cada ficha (emociones, cosas que se deberían contar)
Transparente: lo que puedes contar abiertamente
Gris: lo que debes o no contar (intimidades)
Negra: lo que no quieres contar (intimidades)
<u>2. Creación de historias</u>
Se escogen aleatoriamente y depende de la ficha que toque, tienen que agruparse con compañeros/as que tengan otras fichas para formar una historia: personaje – acción - marco</td></tr>
<tr><td>Ccas del grupo/ Individuo.</td><td>5º y 6º de Educación Primaria</td></tr>
<tr><td>Problema de partida/Reto</td><td>• Educación emocional
• Organización y expresión de ideas
• Trabajo cooperativo</td></tr>
<tr><td>Tiempo y Materiales</td><td><u>Tiempo</u>: A lo largo del curso
<u>Materiales</u>: Dominó, material del aula y radio</td></tr>
<tr><td>Sistema de evaluación</td><td>• Escala de observación
• Autoevaluación a través de una rúbrica (personal y de equipo)</td></tr>
</table>

Capacidad para relacionarse, transmitir o intercambiar información. Es un proceso dinámico, inevitable, irreversible, bidireccional, verbal y no verbal



MOMENTO I

Análisis y desglose 45'

- Elaboran productos de comunicación (cartas, logo, blog…)
- Se expresan de forma adecuada – sentimientos y emociones –
- Hacen preguntas constructivas

- Comunicación a través de la radio escolar
- Comunicar el proyecto a diferentes agentes sociales
- Facebook, periodista local
- A través de lluvia de ideas
- Consensuan ideas
- Pinceladas de la clase
- Diseño entre profes y alumnado (blog)
- Carta a los padres y madres por parte del alumnado explicando el proyecto
- A través del classroom

MOMENTO II

Elección y exploración 45'

- Elige un elemento de la "mesa de recursos"
- Lluvia de ideas – aplicación concreta en el aula -

- **Recurso: Ovillo de lana**
- Representar con la cuerda sentimientos /emociones /dibujos
- Tendero de ideas
- Tela de araña. Participación – turno de palabra
- Teléfono reciclado de yogures
- Explicar el proceso de comunicación
- Unión de proyectos / clase / alumnos
- Tirolina de ideas
- Elemento identificador de un rol

MOMENTO III

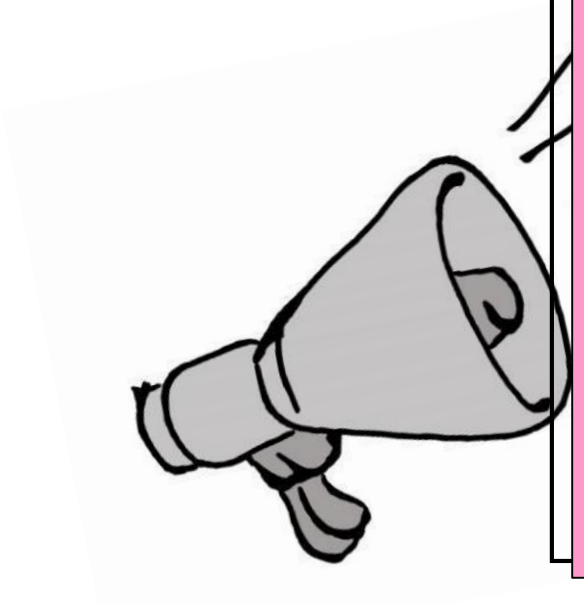
Devolución 60'

Habilidad			
Recurso elegido			
Indicadores de la HH			
Aplicación del recurso	**Desarrollo:**		
	Ccas del grupo / Individuo. Problema de partida.		
	Tiempo y Materiales		
	Sistema de evaluación		

- Comunicadlo

<table>
<tr><td>Habilidad</td><td colspan="3">Comunicación</td></tr>
<tr><td>Recurso elegido</td><td colspan="3"><u>Ovillo de lana</u></td></tr>
<tr><td rowspan="2">Indicadores de la HH</td><td>Expresar ideas</td><td>Intercambiar información</td><td>Capacidad de relacionarse</td></tr>
<tr><td>Escuchar ideas</td><td>Respetar turnos</td><td>Respetar opiniones</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Aplicación del recurso</td><td colspan="3">Desarrollo:
<u>“Tela de ideas”</u>
La clase se sienta en círculo y un alumno/a coge el ovillo y expresa una idea/emoción/opinión/pensamiento y le pasa el ovillo a otro compañero/a. Así se formará una “tela de araña” en el que se respetará el turno de palabra/opinión y donde todos participan</td></tr>
<tr><td>Ccas del grupo/ Individuo.</td><td colspan="2">5º y 6º de Educación Primaria</td></tr>
<tr><td>Problema de partida/Reto</td><td colspan="2">Plantear una necesidad/problema y proponer las soluciones a la vez que nos comunicamos a través de la lluvia de ideas</td></tr>
<tr><td>Tiempo y Materiales</td><td colspan="2"><u>Tiempo</u>: 20 – 30 minutos
<u>Materiales</u>: Ovillo de lana y pizarra digital</td></tr>
<tr><td>Sistema de evaluación</td><td colspan="2">• Diana autoevaluación
• Resultado de las ideas en la pizarra
• Llegar a un acuerdo</td></tr>
</table>

Capacidad para relacionarse, transmitir o intercambiar información. Es un proceso dinámico, inevitable, irreversible, bidireccional, verbal y no verbal



MOMENTO I
Análisis y desglose 45'

- Elaboran productos de comunicación (cartas, logo, blog…)
- Se expresan de forma adecuada – sentimientos y emociones –
- Hacen preguntas constructivas

- Explicación a los/as compañeros/as de la elaboración de sus productos
- Exposiciones grabadas (sobre la temática)
- Cuñas de radio, cartas presentación, spot publicitarios, ruedas de prensa, discursos electorales, debates, notas colegio
- Recogen información de los grupos con los que trabajan para poder continuar con el trabajo en equipo
- Lluvia de ideas, creación del blog
- Exposiciones orales, anuncios proyectos, exposición al Ayto. del proyecto y a los padres y madres
- Creación de Facebook, Twitter e Instagram

MOMENTO II
Elección y exploración 45'

- Elige un elemento de la "mesa de recursos"
- Lluvia de ideas – aplicación concreta en el aula -

- **Recurso: Camiseta y dominó (sin número)**
- Juego de roles
- Bolsa compra, crear trapillo, forrar maceteros
- Cada uno aporta una idea y pone una pieza en una construcción de equipo
- Cada ficha tiene diferentes características, peso y color
- Cada pieza (forma) una habilidad emocional diferente

MOMENTO III
Devolución 60'

Habilidad			
Recurso elegido			
Indicadores de la HH			
Aplicación del recurso	Desarrollo:		
	Ccas del grupo / Individuo. Problema de partida.		
	Tiempo y Materiales		
	Sistema de evaluación		

- Comunicadlo

<table>
<tr><td>Habilidad</td><td colspan="3">Comunicación</td></tr>
<tr><td>Recurso elegido</td><td colspan="3"><u>Camiseta y dominó (sin números)</u></td></tr>
<tr><td rowspan="2">Indicadores de la HH</td><td>Elaborar el producto</td><td>Expresar sentimientos emociones</td><td>Preguntas constructivas</td></tr>
<tr><td>Creación blog, carta patrocinadores, logo, anuncios</td><td>Exposiciones orales, lluvia de ideas, radio y vídeos</td><td>• Trabajo en equipo para recoger información
• Rúbricas, cuestionarios online</td></tr>
<tr><td rowspan="6">Aplicación del recurso</td><td colspan="3">Desarrollo:
<u>Camiseta</u>
• Juego de roles (responsable asigna comportamiento)
• Reutilización y creatividad en un nuevo uso de la camiseta
<u>Juego 1,2,3,4 Extremadura</u>
• Todas las piezas son importantes
• A cada idea una pieza hasta formar una figura
• Emociones y sentimientos (autoconocimiento)</td></tr>
<tr><td>Ccas del grupo/ Individuo.</td><td colspan="2">Los grupos son heterogéneos con diferentes ritmos de aprendizaje</td></tr>
<tr><td>Problema de partida/Reto</td><td colspan="2">Falta de tiempo, falta de coordinación y cooperación, adaptarnos al alumnado con necesidades, desconocimiento por parte de las familias</td></tr>
<tr><td>Tiempo y Materiales</td><td colspan="2">Se puede trabajar de forma interdisciplinar
<u>Materiales</u>: Camiseta y juego (manipulativos)</td></tr>
<tr><td>Sistema de evaluación</td><td colspan="2">• Observación directa
• Rúbricas de autoevaluación</td></tr>
</table>

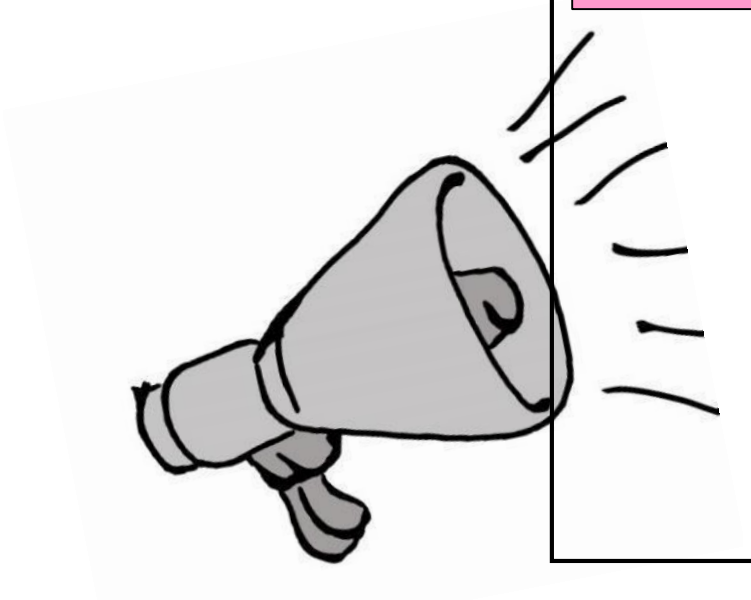
Capacidad para relacionarse, transmitir o intercambiar información. Es un proceso dinámico, inevitable, irreversible, bidireccional, verbal y no verbal

MOMENTO I

Análisis y desglose 45'

- Elaboran productos de comunicación (cartas, logo, blog…)
- Se expresan de forma adecuada – sentimientos y emociones –
- Hacen preguntas constructivas

- Producto: Exposición de otros colegios, guía turístico
- Marketing: radio (emisora local), carta (patrocinadores), cartelería, página web, blog (periódico)
- Interna: Google drive, rayuela, trabajo de grupos, “El Pregonero”



MOMENTO II

Elección y exploración 45'

- Elige un elemento de la “mesa de recursos”
- Lluvia de ideas – aplicación concreta en el aula -

- **Recurso: Dado, bombilla y campana**
- 1º Lluvia de ideas
- 2º Dado: seleccionar - modificar las ideas previamente planteadas
- 3ª Bombilla: Dar una idea sobre lo que ha salido en el dado
- 4ª Campana: “El Pregonero” anuncia los resultados finales de la actividad

MOMENTO III

Devolución 60'

Habilidad			
Recurso elegido			
Indicadores de la HH			
Aplicación del recurso	Desarrollo:		
	Ccas del grupo / Individuo. Problema de partida.		
	Tiempo y Materiales		
	Sistema de evaluación		

- Comunicadlo

<table>
<tr><td>Habilidad</td><td colspan="3">Comunicación</td></tr>
<tr><td>Recurso elegido</td><td colspan="3"><u>Dado, bombilla y campana</u></td></tr>
<tr><td rowspan="2">Indicadores de la HH</td><td>Competencia interna</td><td>Marketing</td><td>Producto</td></tr>
<tr><td>Creación blog, carta patrocinadores/as, logo, anuncios</td><td>Exposiciones orales, lluvia de ideas, radio y vídeos</td><td>• Trabajo en equipo para recoger información
• Rúbricas, cuestionarios online</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Aplicación del recurso</td><td colspan="3">Desarrollo:
1º Lluvia de ideas: entre todos/as piensan qué pueden hacer en el proyecto
2º Dado: seleccionar/modificar las ideas previamente planteadas (al revés, rómpelo, yo soy)
3º Bombilla: La coge quien quiera intervenir
4ª Campana: “El Pregonero” anuncia los resultados finales de la actividad</td></tr>
<tr><td>Ccas del grupo/ Individuo.</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Problema de partida/Reto</td><td colspan="2">Elegir el producto final del proyecto y cómo llevarlo a cabo</td></tr>
<tr><td>Tiempo y Materiales</td><td colspan="2">Una sesión
<u>Materiales</u>: Possit para ideas, pizarra digital para búsqueda de información</td></tr>
<tr><td>Sistema de evaluación</td><td colspan="2">Observación</td></tr>
</table>

GALERÍA FOTOGRÁFICA

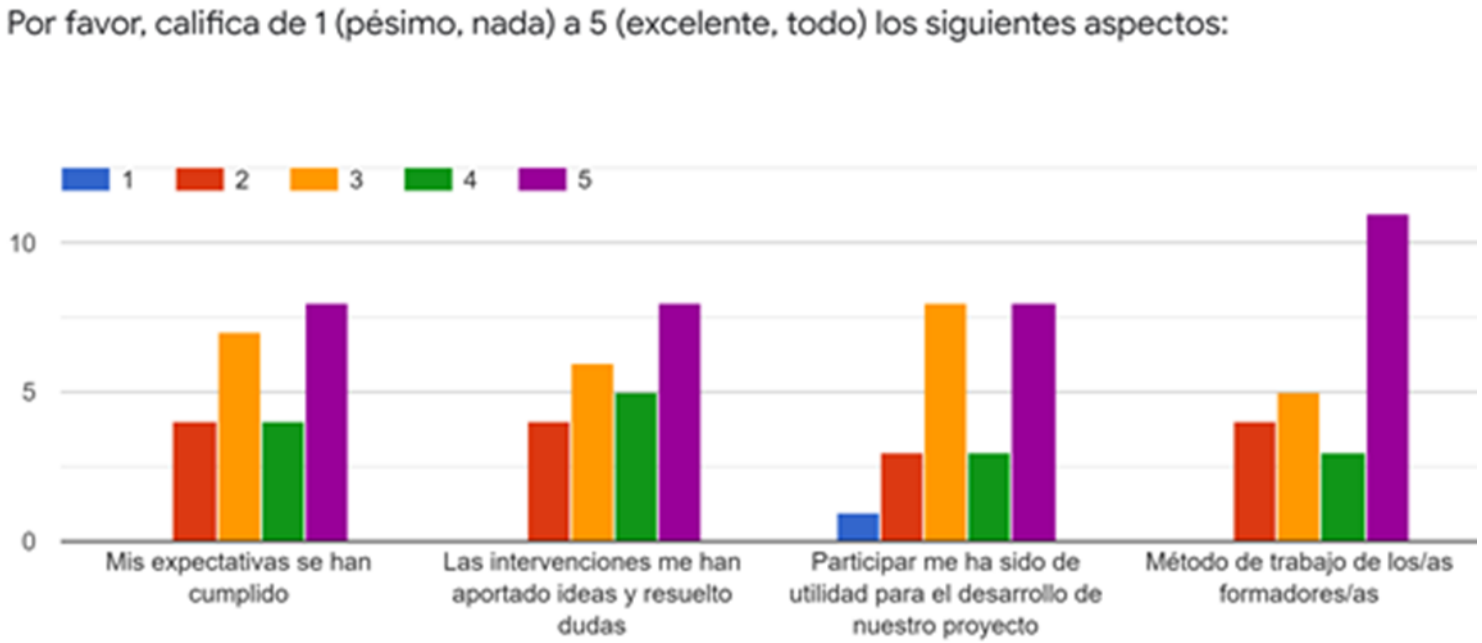
RECURSOS

RECURSOS

GRACIAS

Evaluaciones recibidas

Hemos recibido 23 evaluaciones de las 63 personas participantes. Gracias por compartir con nosotros vuestras valoraciones



Algunos comentarios abiertos

En esta sesión he echado en falta…

Más tiempo para poder trabajar
Las prácticas de los compañeros en sus colegios
Ha sido muy completa y motivadora, así es q no he echado nada en falta
La charla, actuación o intervención de expertos en cultura emprendedora
Un café a primera hora, por la distancia de la q me desplazo
Ha sido completa
Formación para nosotros
Tiempo para hablar más con los compañeros
Sesión práctica, enriquecedora, diferente, innovadora y positiva
Claridad en lo que hay que hacer.
Humor, pero por decir algo. En general ha estado muy bien
Unas actividades más diferentes a las de la sesión pasada
Quizás algo más de recursos.
Más interacción entre los grupos

Lo que más me ha gustado de la sesión...

El momento de reflexión con los compañer@s
La capacidad de creación que tenemos y no utilizamos
Compartir experiencias con las demás compañeras e irme con la herramienta mental de creatividad para reinventar nuestro proyecto y progresar en este punto de creatividad
La puesta en común de ideas con los compañeros
Enriquecerme con las aportaciones de mis compañeras de equipo
Dinamismo
Conocer estrategias
La presentacióndel día
La de hoy,TODO.
El diálogo en grupo.
El trabajo en grupo con otros compañeros
La puesta en escena freestyle del equipo de Cultura emprendedora y la aportación de los compañeros sobre las diferentes actividades que se están llevando a cabo en los programas
La bienvenida

Comenta lo que consideres de la sesión

Una sesión muy interesante y muy productiva
La buena disposición entre los compañeros
Me ha gustado mucho la elección de un recurso y las posibilidades que se llegan a conseguir con tan sólo un recurso aleatorio.
Salgo muy satisfecha, pq como siempre la organización y enfoque me parece estupendo
Compañerismo, intercambio de ideas
Buen grupo y buenos profesionales de junior
El grupo me ha aportado bastantes cosas
Originalidad de la puesta en escena
Sitio genial
Me ha gustado el trabajo en grupo de este día
Productiva.
Muy acertado la forma de dinámica de grupo y exposición.
Me parece muy acertado utilizar diferentes instalaciones en cada sesión.
Las sesiones dan fuerza y despiertan más inquietudes.
Todo perfecto
Me ha parecido muy amena

Para la próxima me parecería interesante...

Seguir explorando nuevos recursos creativos
Que nos siguieran sorprendiendo como hasta ahora
Hacer las sesiones o parte de ellas al aire libre, en un entorno natural.
La intervención o charla de expertos
Más corto
Más tiempo
Panel con proyectos
Pasar información de los blog de los compis
Trabajar de la misma forma
Seguir conociendo lugares como hasta ahora.
Agruparnos por temáticas de proyectos
Algo de aplicaciones/nuevas tecnologías
Actividades más dinámicas
Una puesta en escena de este tipo
Seguir en la misma línea

Viajando con Cultura Emprendedora

®nevojiniciativa

NOS VEMOS
EN MARZO

JUNTA DE EXTREMADURA