



youthemprende

**Guía didáctica de apoyo
para el desarrollo de las sesiones.**
Versión Beta 2017.10.18

®nevojiniciativa



1. Youthemprende: resolvemos retos.....	3
2. Alineados con la cultura emprendedora.....	4
3. EntreComp: marco competencial de emprendimiento.....	7
4. Algunas claves metodológicas.	9
4.1 Creamos Agencias de Diseño.....	9
4.2 Espacios de trabajo inspiradores.....	10
4.3. La importancia del proceso.....	10
5. Las sesiones.	12
5.1 Tareas entre sesiones.....	12
5.2 Ante todo, flexibilidad.	12
5.3. Recursos youthemprende.....	13
6. Referencias.....	15

1. Youthemprende: resolvemos retos.

La presente guía didáctica se presenta como un apoyo para el profesorado participante en el programa **youthemprende** así como para cualquier persona involucrada en la dinamización de las sesiones con el alumnado.

Al ser un programa piloto en continua evaluación, está abierto a las propuestas de ajustes tanto de las fases del proceso como de las distintas herramientas y dinámicas utilizadas en él.

En este sentido, los materiales que se recogen en la presente guía son una propuesta abierta a la visión concreta del profesorado de cada uno de los centros participantes en el programa, atendiendo a sus características e idiosincrasia en relación al alumnado, profesorado, infraestructuras, marco relacional, etc.

2. Alineados con la cultura emprendedora.

Los Programas de Cultura Emprendedora de la Junta de Extremadura, aúnan la voluntad de diferentes ámbitos de gestión de la administración; Educación y Empleo, Empresa, y Juventud, diseñan acciones de manera transversal, explicitando la visión que la Junta tiene acerca del emprendimiento y su desarrollo en la sociedad extremeña: trabajar las habilidades emprendedoras con los y las jóvenes de hoy supone asegurarse los emprendedores y las emprendedoras de mañana. Emprender es algo más que generar ideas de negocio, supone desarrollar habilidades personales que atiende a un crecimiento integral de los y las jóvenes que les permite afrontar con más recursos su quehacer diario.

Y este desarrollo de habilidades emprendedoras, en la educación formal, se inicia desde la educación primaria con el programa **junioemprende**, continúa en la educación secundaria con el programa **teenemprende**, bachillerato con **youthemprende**, en la Formación Profesional con el programa **expertemprende** y termina en la etapa Universitaria con el programa Emprendorext y Campus Emprende. Por otro lado, en la educación no formal, el programa para desarrollar las habilidades emprendedoras desde las familias, genera el espacio para empoderar y dotar de herramientas a padres y madres para que desde su cotidianeidad puedan reforzar y desarrollar la adquisición de estas habilidades en sus hijos e hijas.

Desde 2005 en Extremadura se vienen desarrollando estos programas en las diferentes etapas educativas. En cada uno de ellos, con unos objetivos concretos y dependiendo del nivel en el que nos encontremos, se fomentarán, desarrollarán o afianzarán las diferentes habilidades emprendedoras, como las que establece el currículum de Educación Primaria, E.S.O y Bachillerato: autonomía, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en una/o misma/o, sentido crítico, solidaridad y creatividad. Esta última, entendida como gran eje en todos los programas y propuestas de trabajo, se puede considerar clave para construir muchas de estas aptitudes y actitudes; alimenta la autoestima, la comunicación y la socialización, y es fundamental también para encontrar soluciones a los retos que se nos presentan día a día.

Itinerario Educativo

Cultura
Emprendedora

nevo|iniciativa 



Todas las guías, tanto la de **Junioremprende**, como la de **Teenemprende** y la de **Expertemprende**, o la de **youthemprende** proponen un modelo pedagógico activo, en el que el alumnado cobra protagonismo, la Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Con esta metodología la realidad llega hasta el alumnado con la realización de un proyecto significativo para ellos y ellas, siendo un conjunto de experiencias de aprendizaje por las que los alumnos y las alumnas desarrollan sus capacidades, habilidades, actitudes y valores; donde tienen que aplicar el conocimiento adquirido, en el desarrollo de un proyecto que ofrezca servicios o productos destinados a satisfacer una necesidad social, lo cual fomenta su compromiso con el entorno.

Al ser un aprendizaje activo y participativo y experiencial se hace más resistente al olvido y más extrapolable a otros contextos de su realidad y entorno. El alumnado se convierte en protagonista de su aprendizaje, a través de esta metodología: analizan; toman decisiones; se organizan; gestionan los trabajos en equipo; y comunican sus ideas.

Por otro lado, el profesorado adopta un papel de facilitador que guía las potencialidades personales del alumnado y la elaboración del proyecto, trabajando, a su vez, la motivación del grupo. La realización del proyecto alrededor de un problema real facilita que se puedan involucrar distintas áreas, pudiendo darle de esta manera, un carácter transversal.

Esta metodología de aprendizaje basado en proyecto propicia la colaboración entre alumnado, equipo docente, familias y personas involucradas del entorno, con el objeto, entre otros, de compartir el conocimiento entre la comunidad educativa.

Con carácter general, podríamos afirmar que los distintos programas de Cultura Emprendedora tienen unos objetivos generales comunes:

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 Extremeña de Escuelas Emprendedoras.

El aprendizaje del alumnado, se produce hoy en un entorno muy dinámico y cambiante, que nos exige, tanto al profesorado como a la Administración, saber conjugar los aspectos estrictamente curriculares con aquellos otros que son imprescindibles, si bien no son obligatorios, para generar individuos más capaces y mejor adaptados a su entorno.

En este sentido, y alineado con la estrategia regional basada en la Economía Verde, pretendemos hacer explícitos algunos objetivos que contribuirán, más pronto que tarde, a generar personas más concienciadas con el espacio natural y social en el que viven. De forma concreta, y en relación al modelo de economía verde y economía circular, propondremos a todos los participantes (alumnado, profesorado, agentes del territorio) reflexionar sobre el concepto de sostenibilidad ambiental, social y económica, a la hora tanto de diseñar los proyectos de emprendimiento, como a la hora de ejecutar las acciones del mismo en el territorio.

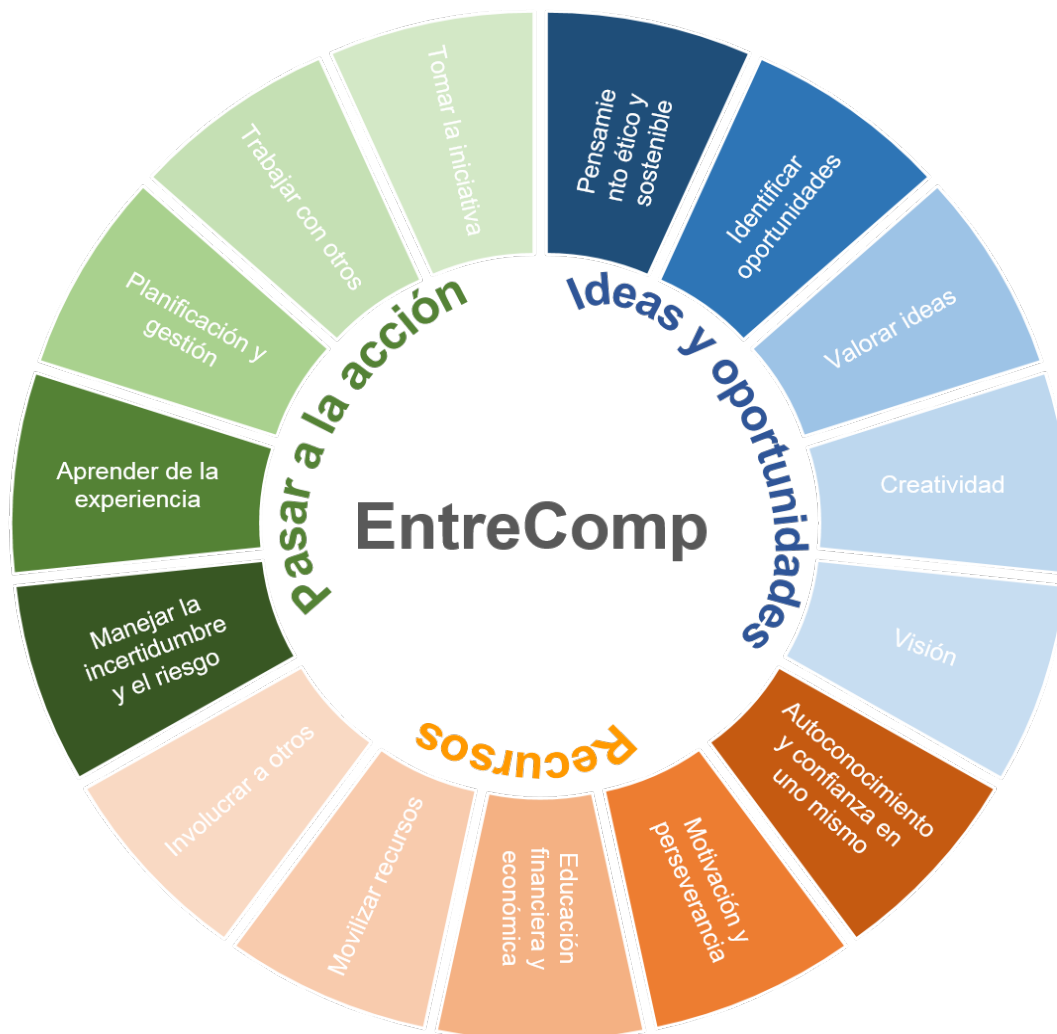
Igualmente, desde los programas de Cultura Emprendedora somos conscientes de las diferencias existentes entre hombres y mujeres, diferencias que valoramos muy positivamente cuando juegan papeles igualitarios. Sin embargo habitualmente esta diferencia se define en términos de desigualdad. Consideramos necesario visibilizar todos aquellos aspectos del currículum oculto relacionados con el género, es decir, todas aquellas normas no escritas, contenidos no recogidos en ninguna programación, valores no explicitados, que llevan sigilosamente hacia la desigualdad de género. Pero son más los aspectos a considerar: por ejemplo el equilibrio de las tareas y los roles además de en términos de capacidades, en términos de potencialidades, cuando de organizar la participación en grupos de trabajo se refiere; la utilización de un lenguaje inclusivo, no sexista; la adecuación de los contenidos curriculares y los materiales didácticos entre otros.

Los programas de Cultura Emprendedora os invitan a generar espacios de aprendizaje que reten los conocimientos de vuestro alumnado, donde se pueda trabajar el currículum en torno a grandes temas significativos para ellos y ellas, donde se estimule su autonomía y su iniciativa, donde la evaluación se haga también a través de las actividades diarias; siendo vosotros y vosotras, como docentes, quienes lideréis el cambio educativo real.

3. EntreComp: marco competencial de emprendimiento.

La Comisión Europea ha identificado el “sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor” como una de las 8 competencias clave necesarias para impulsar el desarrollo de habilidades emprendedoras. La UE lleva desde el 2003, en el Libro Verde europeo sobre el espíritu emprendedor en Europa, invitando a los países miembros a implementar estos contenidos en los centros educativos, diseñando iniciativas que favorezcan el fomento de habilidades, actitudes y conocimientos, y proporcionando herramientas para evaluar esta competencia transversal.

En este contexto nace Entrepreneurship Competence (EntreComp) lanzado por la Dirección General de Empleo, Asuntos Sociales e Inclusión en enero de 2015. Entre los objetivos específicos de este marco es **tener un enfoque conceptual común**, que apoye el desarrollo del espíritu emprendedor como competencia clave a nivel europeo; y establecer puentes entre el mundo educativo y empleo, y crear un marco de inspiración adaptados a los diferentes contextos (formal, no formal, e informal).



Las tres áreas de este modelo hacen hincapié en la competencia emprendedora como **la capacidad para transformar ideas y oportunidades en acción movilizando recursos**.

En resumen, el modelo de progresión EntreComp proporciona una referencia para el desarrollo de la competencia “sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor” en el programa **youthemprende**.

4. Algunas claves metodológicas.

El proceso metodológico de **youthemprende** se soporta en variados flujos de trabajo estandarizados que permiten trasladar los valores y competencias de la cultura emprendedora a los y las participantes. Su aspecto **participativo** contribuye a una mayor motivación del alumnado, y facilita la adquisición y la evaluación de sus aprendizajes.

- **Resolución de retos globales y reales.** El alumnado participante, constituidos en “agencias de diseño”, elegirá un reto entre los planteados por entidades de relevancia en la región, aportando su talento para buscar soluciones originales en un entorno real.
- **Pensamiento de diseño.** Cada una de los grupos de trabajo, experimentará un proceso estructurado basado en **generar ideas** que centren su eficacia en **entender y dar solución** a las **necesidades reales** de los **usuarios**. Proviene de la forma en la que trabajan los *equipos de diseño de producto*.
- **Prototipado.** Entendido como una de las fases del proceso de pensamiento de diseño, la construcción de prototipos aporta el testeo necesario de la idea construyendo la solución en contacto con la entidad que lidera el reto, cliente de la agencia de diseño.

Podemos decir que **youthemprende** coge y adapta algunas de las herramientas de distintas metodologías del entorno empresarial y profesional para aplicarlas al entorno educativo, focalizándose en el trabajo en equipo, la generación de empatía, y utilizando la construcción como elemento facilitador del pensamiento.

4.1 Creamos Agencias de Diseño.

Los centros educativos participantes gestionarán un proceso que parte con la contextualización de los retos y la construcción de los equipos de trabajo **en base a sus intereses**.

Estos equipos de trabajo, formados por 4-6 personas, se denominarán **agencias de diseño**.

Cada clase tendrá por tanto varias agencias de diseño, siendo idóneo que al menos haya una agencia identificada por cada uno de los retos.

Estas agencias será el equipo de trabajo sobre el que se articularán las prácticas y entrenamientos en competencias y habilidades emprendedoras.

4.2 Espacios de trabajo inspiradores.

Uno de los elementos que influyen en los procesos creativos es el entorno de trabajo. Nos motiva, nos ayuda a enfocar y concentrarnos en el objetivo. A la vez puede provocar el efecto contrario. Dentro de las posibilidades de tu centro, sigue estas recomendaciones:

¿El mismo espacio para todas las sesiones? No es necesario que todas las sesiones sean en el mismo espacio. Tampoco que cada sesión sea en un lugar diferente. Valora cuándo un cambio puede venir mejor al proceso. El aula será el primer espacio que tendremos en la mente, pero analiza si tienes otras opciones ya sea dentro del centro educativo, o fuera del centro, como un Espacio para la Creación Joven, o incluso un espacio de una empresa cercana.

Cualquier lugar es bueno para generar ideas. Paredes, ventanas, suelo, etc, es probable que durante las sesiones los post it y plantillas invadan todo el espacio de trabajo. No te asustes. De hecho, invita a utilizar cualquier espacio. Es inspirador ver que las ideas nos rodean. Eso sí, antes de cerrar la sesión podéis recoger entre todos y dejarlo como estaba en menos de 5 minutos.

Flexibilidad. Aunque las sesiones suelen ser cortas, en Youthemprende nos gusta cambiar el “tempo” de trabajo de los participantes. Nos gusta combinar momentos en los que trabajamos de pie o en los que estamos sentados concentrados, en los que trabajamos de forma individual o en los que las agencias trabajan en equipo, momentos en los que será necesario que haya movimiento o tranquilidad,... Como sabes el espacio de trabajo facilita o dificulta los ritmos de trabajo.

Facilitar el trabajo en equipos, las agencias de diseño. Es deseable que cuando los participantes lleguen al espacio de trabajo tengan preparado el material elaborado en sesiones anteriores por las agencias de diseño; panel insights, kit de agencias, etc, de esta forma todos sabrán dónde tienen que dirigirse y cuál es su “oficina” de agencia.

4.3. La importancia del proceso.

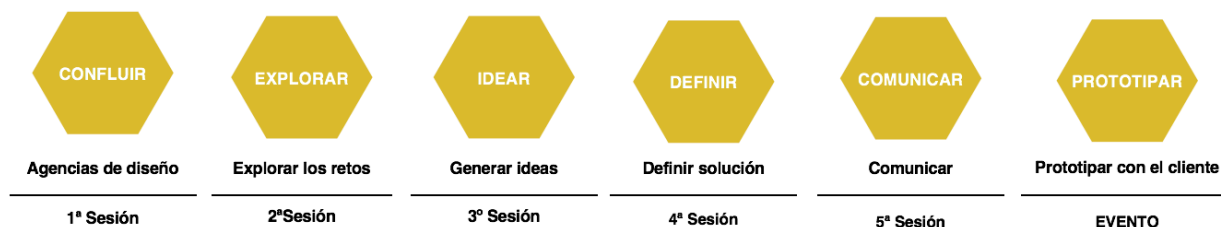
El proceso **es el camino** en el que se **genera el aprendizaje**, cada etapa forma parte del todo.

Al poner la atención en el proceso, sin tener en mente ninguna idea sobre el resultado al que se pretende llegar, permite llegar a un producto final inesperado pero efectivo, permitiendo así la entrada de la **innovación** y la transformación de la idea inicial durante el prototipado, de forma rápida, barata y efectiva. Este proceso tendrá en todo momento presente algunos aspectos que podrían ser principios del programa:

- El **principio de aprender haciendo**. fomentando la experimentación y la reflexión en cada etapa, entendiendo el error como un elemento necesario para la construcción del aprendizaje.
- El **principio lúdico**. A través de la participación activa se trabajad la flexibilidad, la originalidad, la autoconfianza y la cohesión grupal, todas ellas variables necesarias a la hora de adquirir aprendizajes y desarrollar competencias.
- El **principio creativo**. La creatividad nos ayuda a resolver problemas, a través de la generación de ideas para intentar disipar la tensión creativa que surge entre la situación actual y el objetivo de resolver el reto que se nos plantea.

5. Las sesiones.

Esta propuesta recoge cinco sesiones de 100 minutos cada una que se desarrollarán más adelante en esta guía. El proceso de trabajo del que venimos hablando se enmarca en crear soluciones para los retos lanzados, con el siguiente flujo de trabajo:



5.1 Tareas entre sesiones.

El tiempo propuesto entre las sesiones es de dos semanas aproximadamente, a excepción de las sesiones 3 y 4 en las que planteamos que no haya más de una semana entre una y otra, por pertenecer ambas a un proceso creativo continuo (generación y filtrado de ideas).

Cada sesión termina con una tarea que habrá que realizar antes de la siguiente sesión. Las tareas entre sesiones representan el punto de partida en cada sesión, de forma que si una sesión no hemos podido terminarla según lo planificado, será necesario que se recuerde al grupo y marque la entrega de la tarea para realizarla antes de comenzar la siguiente sesión, para así no perder el hilo del proceso y no quedarse el grupo en un atasco.

Cada una de estas tareas, se compartirán en la red social Instagram, en la que se publicarán con un *hashtag* común a todas las agencias participantes en **youthemprende** de modo que tengan un sentido de pertenencia al grupo y facilite el conocimiento de todo el proceso de trabajo por parte de las entidades y del resto de grupos.

5.2 Ante todo, flexibilidad.

Un factor importante a tener en cuenta a la hora de trabajar en entornos y procesos creativos es la cuestión del tiempo.

El programa está pensado para desarrollar en 5 sesiones de 100 minutos cada una, teniendo en cuenta que la duración media de una clase en la mayoría de los Institutos es de 50 minutos.

En cada una de las sesiones se recoge al inicio un timeline aproximado para la sesión completa, aunque más que fijar el foco en los tiempos, bien sería hacerlo al objetivo de la sesión, de forma que en función de cómo se vaya desarrollando, el facilitador o facilitadora de la sesión pueda virar hacia distinto lugar con las distintas herramientas de las que dispone, sin perder de vista el objetivo.

En las siguientes propuestas de sesiones se ha incluido un apartado denominado “duración” que recoge el tiempo aproximado de realización de cada una de las dinámicas o tareas a realizar en cada sesión.

Cabe decir que estos **tiempos son meramente estimativos**, y no han de entenderse como rígidos ni absolutos. A estos tiempos habría que añadirle una buena dosis de flexibilidad y de atención a lo que esté ocurriendo en el grupo clase. En nuestra opinión, habría que valorar los beneficios que podría aportar dejar cerrado un proceso que prevea riqueza creativa, antes de terminar toda la sesión completa, con cada una de sus actividades.

Cierto es que, para que el proceso no se paralice, y completemos las fases de exploración, e ideación antes de llegar al prototipado en caso de no terminar una sesión en los 100 minutos estimados, podría buscarse un poco de tiempo alternativo para completar alguna presentación, o bien aprovecharnos de las ventajas que las redes y la tecnología ofrece para profundizar o aclarar algún tema pendiente (ver herramientas como Google Classroom o Teaching).

5.3. Recursos youthemprende.

Cada una de las sesiones, recoge un apartado donde se indican los recursos necesarios para el desarrollo de las dinámicas y ejercicios propuestos.

De forma general, es recomendable tener un **kit con materiales básicos**, bien por agencia o por aula, con el que poder experimentar y empezar a prototipar las ideas desde un principio en tres dimensiones.

Algunas ideas para configurar ese kit son:

- tijeras, papel celo, pegamento, pajitas o palitos para ensamblar, distintos tipos de papeles y colores, plastilina, rotuladores de colores, pos-it, gomets de colores, telas, maderas...

Por otro lado, es recomendable que cada agencia tenga una carpeta de proyectos, en la que poder guardar ordenadamente todas las fichas de trabajo propuestas por sesión.

Desde el programa se facilitarán como recursos:

- Guía didáctica
- Fichas de trabajo con el alumnado.
- Presentaciones de las sesiones para el profesorado.

- Una caja por agencia que contendrá, una carpeta de proyectos, unas tijeras, un rollo papel celo, una barra de pegamento, pajitas y palitos para ensamblar, dos A4 de goma eva, un pliego papel seda, dos plastilinas pequeñas, rotuladores de colores, y post-its.

Fichas de trabajo que se utilizan en cada sesión.

Sesión 1: *“Construir Agencias de Diseño”*.

- Plantilla Agencia de Diseño
- Lista de valores

Sesión 2: *“Explorar los retos”*.

- Panel de insights

Sesión 3: *“Generar ideas”*.

- Panel de insights
- Plantilla árbol de ideas
- Plantilla bicicleta

Sesión 4: *“Definir soluciones”*.

- Panel de insights
- Plantilla árbol de ideas
- Plantilla filtrado ideas
- Plantilla cartel - prototipo
- Plantilla test usuario

Sesión 5: *“Comunicar al cliente”*

- Plantilla cartel - prototipo
- Plantilla story board

6. Referencias.

Para el diseño de esta guía hemos tomado ideas y herramientas de las siguientes organizaciones y webs:

Roberta Tassi. Service design tools.

<http://www.servicedesigntools.org/>

Design Thinking en español.

<http://designthinking.es/inicio/index.php>

OpenIdeo. Portal de innovación abierta de la compañía IDEO.

<https://openideo.com>

Design Thinking para educadores, de la compañía IDEO.

<https://www.ideo.com/post/design-thinking-for-educators>

Guía para facilitadores, Design for change Spain.

<http://tinyurl.com/GUIADESIGNFORCHANGE>

Design Thinking para educadores, CEFIE.

<http://tinyurl.com/DTCEFIE>

Mini guía, una introducción al Design Thinking, universidad de Stanford.

<http://tinyurl.com/GUIASTANFORD>

Roles de equipo en el trabajo

<http://www.belbin.es/>