

Este documento es una propuesta de trabajo en construcción.  
Siéntete libre de hacer todas las aportaciones que consideres necesarias para mejorarla.  
Nuestro reto es conseguir un material útil y motivador, construido entre todas las personas que hacemos Teenemprende.

Gracias

*“Caminante, son tus huellas  
el camino y nada más;  
Caminante, no hay camino,  
se hace camino al andar...”*

*Antonio Machado*



# Índice

1. Presentación	5
2. Marco teórico	8
3. Sobre las competencias	10
4. Sobre la evaluación	12
5. El proceso	14
6. Momentos	16
El yo y el grupo	16
El grupo y el entorno	17
El proyecto en el entorno	17
7. Temporalización y Recursos	19
8. Herramientas para trabajar	23
El yo y el grupo	23
El grupo y el entorno	44
El proyecto en el entorno	46
9. Anexo. Fichas de trabajo	59



## Presentación

Estimada profesora, estimado profesor;  
Tenemos entre manos una labor creativa de gran calibre.

La capacidad de imaginación y la energía vital que tienen los y las jóvenes es inmensa, aunque a veces parece que no es así, y escuchamos continuamente a nuestro alrededor que “*no tienen interés por nada*” “*no respetan*” “*no tiene valores*”. Pero, ¿estamos seguras de esto? ¿Conocemos tan bien el mundo del lenguaje no hablado, como para poder aseverar semejantes ideas respecto de nuestros y nuestras jóvenes?

Pasar del mundo abstracto de las ideas, a lo concreto de la acción, requiere de un aprendizaje en el sentido amplio de la palabra, es decir, también de un contexto donde poner en funcionamiento estos aprendizajes, traducidos en competencias. El contexto de un proyecto, basado en los intereses propios y que integra las **habilidades y recursos grupales y del entorno**, puede ser un panorama ideal para la observación y puesta en marcha de esas competencias.

Y es que la manera que tenemos las personas de plasmar nuestro mundo interior, emociones, ideas, intereses, potencialidades, requiere de un lenguaje común, compartido, que haga efectiva y satisfactoria la experiencia comunicativa. Si nos referimos en concreto a jóvenes, este lugar o escenario común pasa por la consideración de múltiples y diversos lenguajes, más allá del oral, escrito o hablado, como por ejemplo el audiovisual o el artístico.

La presente Guía Didáctica pretende ser un elemento de apoyo para el profesorado participante en el programa **Teenemprende** durante el curso 2015/2016, con el fin último de ofrecer algunas pinceladas conceptuales y herramientas técnicas del planteamiento propuesto.

Los **aspectos clave** o premisas de las que partimos son las siguientes:

El desarrollo del *espíritu emprendedor* encuentra su justificación en la necesidad de *crecimiento personal y social* de los y las jóvenes.

Es vital que los y las jóvenes tomen consciencia de su *capacidad para influir* en su entorno.

Nuestro alumnado necesita herramientas útiles que le permitan *realizar cambios*, tanto individuales, como contextuales, para mejorar su realidad.

El sistema educativo formal es el idóneo para poner en marcha propuestas *sistematizadas* y *secuenciadas* que permitan promover y consolidar la familia de actitudes, capacidades y pensamientos que conforman la competencia Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor.

El *carácter transversal* del trabajo por competencias, es el idóneo para poder generalizar y poner en marcha todos los aprendizajes relacionados con el espíritu emprendedor.

La finalidad última de este programa es fomentar el espíritu y la iniciativa emprendedora y ofrecer al alumnado herramientas para la interpretación del mundo en el que vive, un mundo con una realidad cambiante, exigente, y globalizada.

También se pretende que los y las jóvenes adquieran las competencias relacionadas con el emprendimiento, como por ejemplo la competencia matemática, la lingüística o la de aprender a aprender, y que sean capaces de afrontar retos y asumir riesgos de forma **proactiva y reflexionada**, que puedan analizar su entorno y tomar decisiones racionales trabajando en equipo.

Desde el punto de vista didáctico, el instrumento principal de aprendizaje que se propone lo constituye la elaboración de **un proyecto**. Y nuestra propuesta con esta herramienta es que para obtener una mejor formación se necesita, además de los conocimientos de carácter técnico, seleccionar y aplicar otros aspectos como la creatividad, la innovación, la cooperación, la coordinación y el trabajo en equipo, entre otras, y actitudes como la proactividad y la curiosidad, que resultan imprescindibles en los días actuales.

El marco de aprendizaje que proponemos en **Teenemprende**, va dirigido al fomento y desarrollo de todos estos aspectos planteados anteriormente.

Un recorrido del programa a través de algunas cuestiones bien podría ser:

- ¿Qué es **Teenemprende**? ¿Qué entendemos por emprender?
- ¿Qué habilidades se necesitan para emprender? ¿Cuáles tengo yo? ¿Y mi grupo? ¿Cómo podemos desarrollarlas?
- ¿Qué hay en nuestro entorno? ¿Qué no hay?
- ¿En qué ámbitos se puede emprender? ¿Qué nos atrae e interesa de cada uno de ellos?
- ¿Qué queremos hacer? ¿Con quiénes podemos contar?
- ¿Qué es un proyecto?
- ¿Cómo generamos, evaluamos y desarrollamos algunas ideas?
- ¿Cómo transformamos nuestra idea en un proyecto?
- ¿Qué podemos hacer para comunicar efectivamente nuestro proyecto?
- ¿Tenemos posibilidad de llevarlo a cabo?

El enfoque, por tanto, será de carácter técnico-práctico, poniendo el acento en una formación que potencie la capacidad creadora del alumnado, utilizando las tecnologías de la información y de la comunicación, para desarrollar, además, las distintas competencias relacionadas.

De forma transversal, se trasladará al alumnado el concepto de cultura emprendedora, como **toda actividad capaz de generar cambios en su entorno para mejorarlo**, ya sea a nivel social, artístico, cultural, empresarial o a través de la participación y el asociacionismo.

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

Cuando hablamos de una **persona emprendedora** nos referimos a aquella que tiene una actitud proactiva frente a la vida, que necesita alcanzar sus sueños y que se mueve para hacerlo. Algunos ejemplos pueden ser quienes quieren constituir un grupo de música, organizar un evento cultural en Extremadura, crear una empresa, inventar un sistema de reciclaje para aprovechar los sobrantes de la producción agraria-conservera, activar una asociación que ayude a mejorar la vida en su barrio, comarca, o cambiar el mundo ¿por qué no?

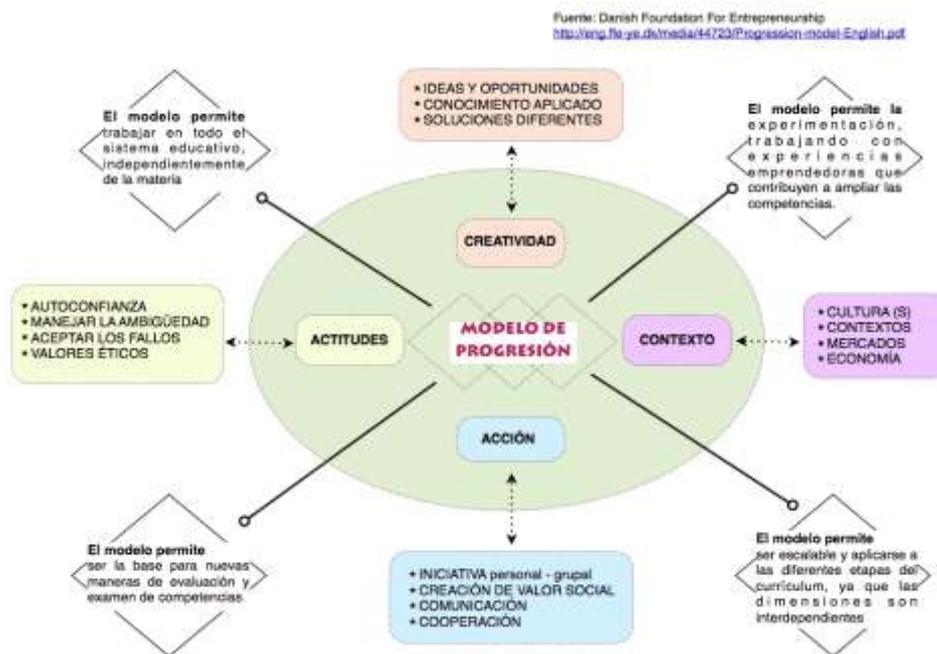
Esta propuesta entiende que todas las personas disponen de esa capacidad proactiva (emprendedora) en los diferentes planos de sus vidas (profesional, social, familiar, personal...) Por eso, se apuesta por invitar a los alumnos y las alumnas a que sean capaces de identificar sus propios deseos y perseguirlos, de forma colaborativa y respetuosa con el entorno.

Como hemos comentado anteriormente, este proyecto se basará en el trabajo experiencial tanto individual como 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 el entorno regional de Extremadura, con sus características y potencialidades.

## Marco teórico

Basándonos en el modelo de progresión que propone la Fundación Danesa para el Emprendimiento, partimos de la existencia de distintos ámbitos y/o elementos relacionados entre sí, que se ven afectados unos de otros en la tarea de facilitar el desarrollo de esta competencia:



Partiendo de la idea de todo lo anteriormente expuesto, y también de lo que sucederá en las páginas siguientes, **Teenemprende** es un marco que puede adaptarse a la realidad de cada Centro. Pero ¿cómo se concretan estos aspectos teóricos en el programa?



### **Creatividad:** **Facilitación de entornos y procesos de aprendizajes.**

Al hacer uso de las metodologías activas, se pone el protagonismo en el alumnado y sus relaciones entre iguales.

La creatividad aplicada como eje central de estas metodologías, nos permite buscar soluciones válidas a problemas que en contextos educativos suceden a menudo, y fracasan en su resolución, bien por la falta de tiempo, de conocimiento o de recursos en la estructura.



**Actitudes:**  
**Análisis de habilidades propias.**

La edad en la que se enmarca el programa **Teenemprende**, comprende unos cambios evolutivos importantes en las personas, que pasan por la adquisición de herramientas útiles y eficaces de cara a afrontar situaciones cotidianas, tanto con sus iguales como con sus figuras de referencia de poder. La gestión del conflicto y la autoestima, son dos pilares sobre los que centramos el conocimiento de las habilidades personales, sin que esto signifique que sean las únicas, ni las más importantes. El liderazgo positivo, el espíritu investigador, la innovación y la comunicación, son otros aspectos muy importantes en los que centrar la mirada.



**Contexto:**  
**Descubrimiento de los recursos y las/os 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 personas y organizaciones, como las/os Agentes de Empleo y Desarrollo Local (AEDL), Asociaciones juveniles, deportivas, culturales, Empresas, ciudadanas/os de distinta edad, sexo, y dedicación, les hará ampliar su perspectiva respecto a algunos temas como *el ocio, el empleo, la cultura, el ser humano, las sociedades, la igualdad ....*

En este entorno, cobran máxima relevancia ciertos agentes como la persona dinamizadora de los Espacios para la Creación Joven y Factoría Joven, quienes en caso de existir en la localidad, podrá guiar respecto a los programas de ocio creativo que hay y podría haber en la localidad. Así mismo, la persona responsable de la Universidad Popular local, Educadores/as Sociales de los centros educativos, así como otras personas de referencia en distintos ámbitos.



**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.

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, reforzando la comunicación como un elemento crucial a la hora de hacer partícipe a las demás personas y colectivos de nuestras acciones.

## Sobre las competencias

Desde **Teenemprende**, bajo el paraguas de la transversalidad, se puede contribuir al desarrollo de las distintas *competencias clave*, a través de las actividades y dinámicas propuestas durante el proceso de diseño y desarrollo del proyecto emprendedor.

Algunos ejemplos de cómo se trabajan cada una de las competencias clave son las siguientes:

### **1.- Competencia lingüística.**

En la medida que el alumnado tendrá que expresar pensamientos, opiniones e ideas de manera lógica y estructurada a través del diálogo, contribuiremos al desarrollo de esta competencia. Utilizarán el lenguaje para manifestar intereses, motivaciones, emociones, opiniones, etc.

Utilizarán también el conjunto de habilidades de esta competencia a la hora de redactar el propio proyecto, en la elaboración de materiales publicitarios, redacción de cartas y solicitudes, e invitaciones, entre otras.

### **2.- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.**

El alumnado tendrá que recopilar e interpretar distintos datos de diferentes fuentes. El alumnado utilizará herramientas de cálculo para tomar decisiones y resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y su proyecto. En la fase relacionada con el Plan del Proyecto, tanto en el apartado de recursos como en el del plan financiero, pondrán en prácticas conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con esta competencia.

A la competencia en ciencia y tecnología se contribuirá desde el análisis e investigación de temas como la sostenibilidad medioambiental, el desarrollo de las telecomunicaciones, aplicaciones en la ciencia de la salud, y su impacto en el desarrollo económico y social, o cualquier otro relacionado con su entorno.

### **3.- Competencia digital.**

Pondremos en uso destrezas relacionadas con el acceso a la información, la creación de contenidos y la resolución de problemas relacionados con las tecnologías digitales. El desarrollo de esta competencia se fomentará a través el uso de las tecnologías de la información y comunicación como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo una reflexión sobre su uso y posible abuso.

En la fase de análisis del entorno, se propone utilizar herramientas tecnológicas como grabadoras, cámaras de foto y vídeo, y herramientas de comunicación como el blog, el cuaderno digital o Personal Learning Environment (PLE), y perfiles en redes sociales (Facebook, Twitter), al igual que para llevar a cabo parte de la comunicación interna y externa, la del grupo y la del proyecto.

#### **4.- Aprender a aprender.**

La propuesta de **Teenemprende** propicia que el alumnado sea el núcleo de sus propios aprendizajes, proponiendo un proceso de evaluación flexible, múltiple y continuo, que permita al alumnado obtener información sobre sus procesos y sus resultados, aprendiendo a discriminar entre los aspectos esenciales y los accesorios, e identificando puntos críticos y de mejora de su propio proyecto.

#### **5.- Competencias sociales y cívicas.**

El alumnado será el que diseñe un proyecto para acometer actuaciones que provoquen cambios significativos en su entorno, basado en sus intereses y motivaciones, que cubra necesidades y aproveche recursos y oportunidades.

Las actividades propuestas ayudan a que el alumnado defienda y argumente su propia opinión, respetando las opiniones de las demás personas en los debates y actividades en grupo, puesto que el proyecto se presenta como un reto grupal.

Por otro lado, el conocimiento del ámbito político, económico, jurídico y social ayudarán a la reflexión sobre la libertad y la justicia, puntos claves de esta competencia.

#### **6.- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.**

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor implica la capacidad de transformar las ideas en actos. **Teenemprende** ayuda a la adquisición de esta competencia en especial, porque supone desarrollar la capacidad de percepción, así como una serie de habilidades necesarias para relacionarse con su entorno, como la cooperación, la asertividad, la toma de decisiones y la autoestima.

A partir de aquí, se propone imaginar, compartir y desarrollar un sencillo proyecto basado en sus motivaciones y conocimientos, adquiridos estos de forma experiencial a lo largo del programa y a través de la relación e interacción con otras organizaciones, instituciones o colectivos.

#### **7.- Conciencia y expresiones culturales.**

A través del análisis y estudio del entorno cercano y sus recursos, se acercarán a los espacios culturales y de arte, como galerías, museos, casas de cultura, Espacios para la Creación Joven, etc.

Por otro lado, a través del diseño de la marca personal, la imagen del proyecto o logotipos, se encontrarán con la necesidad de hacer un estudio del color, de la historia de la imagen, la publicidad, acercándose así a la sociedad contemporánea.

Esta competencia es susceptible de ser un eje transversal a lo largo de todo el programa **Teenemprende**, siendo la expresión artística, entendida en sus múltiples formatos, una herramienta para trabajar durante las distintas fases del proceso, e incluso siendo el ámbito cultural, uno de los idóneos para el desarrollo de acciones concretas dentro del Plan del proyecto.

## Sobre la evaluación

Para evaluar la competencia emprendedora, pensamos que es necesario cambiar el enfoque tradicional de la evaluación, e introducir la autoevaluación y la co-evaluación de manera sistemática en la actividad cotidiana del aula, de tal manera que no sólo se evalúe el resultado, sino que acompañe todo el proceso, en nuestro caso, el de diseño y desarrollo de un proyecto.

En relación al **alumnado** podemos distinguir tres momentos para la evaluación, en cada uno de ellos la finalidad y el objeto de evaluación son diferentes.

- La evaluación **inicial** se realiza al inicio del curso (o del proceso) y debería ser más una evaluación de diagnóstico que aportase información al maestro o la maestra sobre el alumnado al que dirige su programación. Es el momento de evaluar intereses, personalidad, estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples.

A raíz de este primer momento, diseñaremos las intervenciones relacionadas con la primera fase del Programa, a la que hemos denominado fase de motivación y análisis, pudiendo solaparse o identificarse con la propia evaluación de diagnóstico.

- La evaluación **procesual**, que debe darse de manera sistemática y programada, en cada sesión de trabajo. Su objetivo principal es ayudar al alumnado a identificar cómo puede mejorar en el proceso de aprendizaje.
- Y la evaluación **final**, que se realiza en momentos determinados para evaluar los logros obtenidos como consecuencia del proceso, es decir el nivel de consecución de objetivos de aprendizaje.

Por tratarse de una evaluación **continua, abierta y flexible**, que nos orientará a seguir la evolución del alumnado y a ir adecuando la acción a las necesidades y logros, utilizaremos en todo momento la observación directa y sistemática, así como producciones orales, escritos, vídeos etc.

Se propone utilizar por parte del alumnado un **cuaderno de ideas o diario**, donde anotarán aquellos aspectos relevantes para ellos y ellas en cada momento, durante todo el proceso de diseño y desarrollo de sus proyectos. Estos contenidos, serán tratados en clase por el grupo, y serán utilizados por el profesor o la profesora para introducir los ajustes necesarios. Este cuaderno podrá ser físico o digital, individual o colectivo, o ambas cosas.

En relación al **profesorado**, y utilizando los tres momentos definidos anteriormente, se propone que el maestro o la maestra realice un registro al término de cada actividad, indicando aquellos aspectos destacables para él o para ella, en relación a logros y dificultades que ha encontrado durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Este registro (escrito o audiovisual), podría ser compartido con otros maestros y maestras. Se identifica la posibilidad de elaborar un blog educativo, que sirva de herramienta de evaluación del proceso y seguimiento.

Sobre la consecución de objetivos didácticos o consecución de aprendizajes, al final de cada actividad se llevará a cabo una última sesión de evaluación donde se analizará cuál ha sido el progreso durante el desarrollo, y conocer así en qué grado se han alcanzado o no los objetivos propuestos, y la percepción del alumnado respecto a la experiencia educativa.

Se podrá utilizar para ello el *cuaderno de ideas* del alumnado, o cualquier otro elemento como murales, mapas u otros formatos de registros que se diseñe *ad hoc*, que facilite la **reflexión** y la **construcción colectiva de aprendizajes**.

## El proceso

El itinerario que proponemos desde **Teenemprende** comienza por conocer e identificar las habilidades emprendedoras propias y de los compañeros y las compañeras de la clase. Sólo a partir de ahí, del análisis inicial y diagnóstico de las habilidades, propondremos desarrollar ideas de proyectos, siempre basadas en sus intereses y habilidades.

En paralelo, el grupo irá haciendo un diagnóstico y análisis de su entorno, conociendo qué les puede ofrecer en el camino de diseño y desarrollo de su proyecto.

El profesor o la profesora, con la ayuda del equipo técnico del programa, el educador o educadora social, así como otros/as docentes implicados/as en el Centro, irán trabajando la motivación del grupo día a día, y poniendo en funcionamiento las habilidades que vayamos trabajando, relacionadas con el emprendimiento.

Para profundizar en contenidos, tanto relacionados con las habilidades emprendedoras como con el diseño del proyecto, proponemos de referencia el libro del profesorado de la propuesta curricular de la optativa de 3º de ESO *Imagina y Emprende*.

Además, utilizamos, también de esa propuesta, el esquema de trabajo que identifica una serie de acciones diferenciadas, para incorporar en cada sesión o introducción de un nuevo concepto o tema:

- **Exposición:** introducción de los conceptos necesarios para el desarrollo de las sesiones.
- **Dinámica:** se refiere tanto a los ejercicios en los que el/la docente tiene un papel de facilitador/a y guía del grupo, como ejercicios individuales o de equipos, a realizar en horario de clase.
- **Actividad:** Acción que los alumnos y las alumnas realizan fuera de horario lectivo y que servirá para el inicio de la siguiente sesión en clase.
- **Reflexión:** aunque cada docente adaptará al funcionamiento de su clase los momentos que dedicará a reflexionar sobre distintas cuestiones que puedan surgir, hay sesiones específicas en las que se explicita esta acción por la importancia que tiene a nivel pedagógico.

Se propone que tras cada sesión, o fase de trabajo, las reflexiones finales se materialicen en un **mapa conceptual compartido**, pudiéndose rescatar y revisar en otros momentos del proceso. Podrá ser una cartulina o papel de gran formato, que permanezca en clase visible, en un espacio en la pared destinado a la exposición de estas ideas, al que consideremos *el espacio de emprendimiento* o bien en una *carpeta de proyecto*.

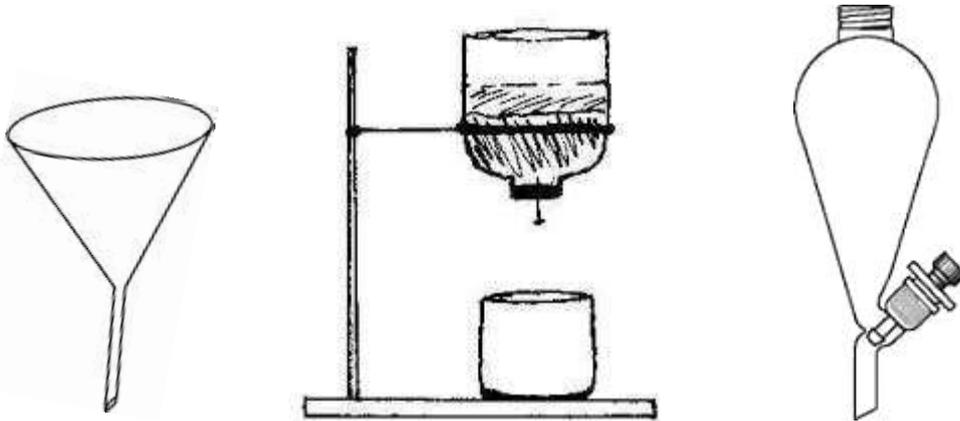
Además, como se comentó en el apartado de evaluación, se recomienda utilizar un **cuaderno de ideas** individual, en el que tomarán notas de todo lo que sea relevante para cada una/o, sus propias reflexiones sobre lo aprendido, o planteado en el grupo.

Como ya se ha expuesto anteriormente, es imprescindible que cada uno de los alumnos y alumnas se sientan reflejados en el proyecto que decidan poner en marcha, y que esté relacionado con sus motivaciones e intereses, y que incorporen, desde el inicio de los aprendizajes, el reto de diseñar un proyecto en equipo. Por tanto, es recomendable que al inicio, el profesor o la profesora traslade al alumnado una **visión general del proceso** que van a seguir en este Programa, y haga explícita la importancia de ir incorporando cada uno de los aprendizajes adquiridos, en el diseño y desarrollo del proyecto.

Al final habrán aprendido a crear un proyecto emprendedor y a ser capaces de replicarlo cuantas veces quieran.

## Momentos

Aunque las fases de este proceso se adaptarán a las características del grupo, podemos diferenciar **distintos momentos en la construcción del proyecto por parte del alumnado**, interrelacionados entre sí y, probablemente, solapados en la práctica.



## El yo y el grupo

Partiremos de las **habilidades emprendedoras** de cada uno y cada una. Qué son las habilidades, cuáles me definen a mí, cuáles me gustaría mejorar, cómo nos complementamos en clase, qué apporto, qué me aportan, qué nos une, qué nos diferencia, y decidir en qué ámbito queremos intervenir.

El alumnado de forma individual y/o en equipo comenzará a investigar el entorno para identificar necesidades sin cubrir o aspectos a mejorar, con el fin de llegar a una idea con la que comprometerse el resto del curso.

Pero, ¿por qué empezamos por aquí?

Pensamos que la base de toda construcción está en su estructura, en sus materiales. En el aprendizaje significativo, la base es el Yo.

De la misma manera, a la hora de diseñar un proyecto, es crucial conocer al equipo humano con el que se cuenta, así como conocer sus habilidades, sus intereses, sus preferencias, sus valores.

Sin embargo, ocurre en muchas ocasiones que no se le da el espacio suficiente a este análisis y conocimiento, bien por falta de tiempo, de perspectiva, o por un intento de evitar lo complejo, lo conflictivo. Y es que hablar de sí misma y de sí mismo es complejo y delicado. Y canalizar las emociones que puede generar este material, aún más.

Por eso, durante esta fase, identificada como de **conocimiento personal y grupal**, es importante que el profesor o la profesora establezcan en el aula o en el lugar donde se vayan a trabajar estos temas, un clima constructivo, de

respeto, positivo, y nunca de crítica negativa, ni de falta respecto a la diferencia.

Conocer las habilidades propias y de las demás personas del grupo, puede hacer el proceso del proyecto más rico y significativo, a la par que útil para su desarrollo personal y como equipo que se complementa.

El/La docente podrá trabajar las habilidades emprendedoras, utilizando algunas de las dinámicas que les proponemos a continuación. Además, tendrá otros recursos disponibles en la web, referenciados al final de este documento.

## El grupo y el entorno

Por otro lado, el entorno y la manera que tenemos de percibirlo, se convierte en un elemento crucial para la estimulación y la inspiración a la hora de idear. Las personas, las organizaciones, las empresas, las administraciones, ofrecen **distintas visiones de la realidad**.

Éstas podrán intervenir en el proceso de diseño del proyecto en función de variables como por ejemplo: localidad (rural o urbana), centro (público, concertado, grande, pequeño) etc.

Desde el programa, identificamos al menos tres agentes importantes, además del tutor o de la tutora del grupo, como son:

- Otros/as docentes.
- Educador/a social.
- Agente de Empleo y Desarrollo Local y/o Dinamizador de ECJ.

## El proyecto en el entorno

En este momento, introduciremos el concepto de *proyecto* de forma más concreta, utilizando el modelo que os proponemos, o cualquier otro esquema que pueda recoger de forma ordenada las distintas partes o apartados que implica el diseño de un proyecto.

La propuesta es que el alumnado vaya madurando sus ideas en distintos equipos de trabajo, y las vayan transformando en un **proyecto o acción en el entorno**, en uno de los **ámbitos de emprendimiento** que hayan identificado como motivante para ellos y ellas.

El alumnado irá integrando los conocimientos adquiridos anteriormente con la ayuda de su profesor o profesora, poniendo en orden los mismos, y estructurándolos en un documento que recoja sus propuestas emprendedoras en alguno de los ámbitos presentados.

Queremos destacar la importancia de que sean los alumnos y las alumnas quienes vayan descubriendo en qué consiste un proyecto de forma práctica, y vayan **experimentando** y **tomando decisiones**, a lo largo de su diseño y desarrollo, y de la puesta en marcha de algunas acciones.

El fin de este programa es promover la participación activa de los y las jóvenes en su entorno, y que tomen consciencia de cómo sus ideas y sus acciones pueden contribuir a mejorarlo, para sí mismo/a y para las demás personas. Y es que dependiendo de ellos y ellas así tendremos y seremos una sociedad u otra.

La participación a través de una acción concreta, real, no simulada, y el análisis de todo este proceso acompañado de la figura de la profesora o el profesor, puede ser una experiencia muy enriquecedora para empoderarse como sujetos activos de su propia vida, mejorando su **liderazgo, autonomía y responsabilidad individual y colectiva**.

A través del diseño de un proyecto emprendedor, podrán poner en funcionamiento todas *las competencias clave*, tal y como hemos señalado en el apartado correspondiente. Por ello, el rol de otros/as docentes del Centro que quieran contribuir al desarrollo de programa es bienvenido y deseado.

En relación a la temporalización del proyecto, sería deseable que pudieran realizarse algunas acciones dentro de este curso escolar, de tal manera que puedan evidenciar todo el proceso, **desde la elección de una idea, hasta su puesta en marcha**, aunque sabemos que ésta aventura podrá llevarles en el tiempo a un futuro más allá del final del curso presente.

## Temporalización y Recursos

### Inicio del programa

**12 Noviembre. Mérida**

#### **Sesión Inicial con el profesorado**

Es la primera sesión de trabajo con los/as docentes de los centros inscritos a los programas de cultura emprendedora. Hay un espacio general compartido con docentes de primaria, secundaria y FP, y un espacio específico para trabajar cada programa.

Se facilita la presente guía de apoyo al programa con la que el profesorado podrá comenzar con la implementación del programa.

### Inicio en los Centros

A partir del 12 de noviembre, tras la sesión inicial con el profesorado, los/as docentes implicados/as se reunirán con el resto de docentes que vayan a participar en el centro, para poner en común cómo van a planificar las acciones y el trabajo con el grupo.

Como apoyo en este momento, se ofrecerá la posibilidad de realizar una **sesión en el centro** por parte del equipo de Cultura Emprendedora, bien con el alumnado, o con el personal docente implicado.

El objetivo de esta sesión es reforzar especialmente a aquellos centros de nueva incorporación, y al profesorado que imparta asignaturas diferentes a la de Iniciativa Emprendedora.

En caso de no poder realizarse la sesión *in situ*, se mantendrán reuniones por Skype o bien se propondrá una tutorización vía telefónica o vía mail.

### Seguimiento del Programa

El equipo de **Teenemprende** realizará un seguimiento continuo vía telefónica y vía mail.

En **febrero**, se realizará una **sesión de seguimiento grupal** con todo el profesorado. El objetivo es compartir el proceso por parte de todo el profesorado participante. Se podrán hacer una o dos sesiones en función de los centros que están participando.

En el segundo trimestre, se ofrecerá la posibilidad de realizar una nueva sesión de trabajo en el centro, bien con el alumnado o bien con el profesorado, en aquellos centros que requieran refuerzo a la hora de comenzar con la plasmación del proyecto.

En función del avance del programa, después de las vacaciones de primavera, se podrá plantear una **segunda sesión de seguimiento grupal**.

### Entrega de Proyectos del alumnado

**Mayo 2016**

Los grupos entregarán por escrito el proyecto que hayan trabajado en el contexto de **Teenemprende**, y/o los materiales de apoyo que consideren de interés

## Encuentro Final de Ocio Creativo y Proyectos Teenemprende

### Junio 2016. Extremadura

Como diferencia respecto a otras ediciones, se ha reformulado la fase de concurso y se ha diseñado un encuentro final de ocio creativo, para todos aquellos grupos que presenten proyectos.

Este evento se diseñará con actividades relacionadas con las áreas o temáticas de los proyectos trabajados.

### Cierre del Programa

#### **Entregables por parte del profesorado.**

##### **Junio 2016**

Memorial final (de cada grupo/clase). Los contenidos de la memoria estarán basados en una descripción de los objetivos particulares de cada grupo-clase, el proceso de trabajo y los resultados obtenidos. Se facilitará un modelo de memoria descargable en la página web.

Herramientas de evaluación del programa. Facilitaremos un conjunto de herramientas de evaluación para obtener información a lo largo del programa y reflexionar sobre el programa y su impacto. De esta manera, se podrán tomar decisiones, establecer mejoras y propuestas de rediseño.

- Autoobservación docente sobre desempeño en el aula.
- Cuestionario on line de satisfacción final.

#### **Sesión de evaluación final**

##### **Junio 2016. Mérida**

Los objetivos de esta última sesión serán entre otros: evaluar **Teenemprende** 2015-2016 buscando puntos débiles y fuertes del programa, proponer mejoras en contenidos y recursos, evaluación, metodología, temporalización y fomentar el encuentro entre los/as participantes en el programa.

### Materiales didácticos

Como complemento a la presente guía, se facilitará una serie de materiales descargables desde la web que servirán para profundizar en contenido y dinámicas, como por ejemplo:

- Material didáctico de la propuesta curricular de 3º de la ESO Imagina y Emprende, para la asignatura Iniciativa emprendedora:
- Guía profesor/a, cuaderno alumnado y fichas de trabajo.
- Recursos Didácticos para el profesorado (que recogen más dinámicas para trabajar a través las Habilidades Emprendedoras).
- Materiales de Aprendizaje Basado en Proyectos.

### Reconocimientos

- o A los/as docentes participantes se les certificará con 3 Créditos de Innovación Educativa, con un máximo de 2 docentes por grupo clase
- o El rol de coordinador/a está reconocido con 1 crédito más.

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

- Memoria final del programa de cada grupo-clase.
- Herramientas de evaluación del programa

## Roles y funciones

Para el buen desarrollo de **Teenemprende** en los centros, identificamos distintos roles y funciones para cada persona involucrada:

Aunque un/a docente asumirá la coordinación del programa en el Centro, es importante que cuente con el apoyo del Equipo Directivo, así como que el centro en su totalidad conozca la existencia del programa e idealmente asuma el reto emprendedor como propio. Sería conveniente que se hiciera una presentación del mismo en el claustro.

De forma general, identificamos estos agentes implicados/as:

**Docentes participantes**  
**Equipo directivo del centro**  
**Equipo cultura emprendedora**

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

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

## Docentes participantes

Si participo como docente 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 Teenemprende a 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.
- ✓ Llevar a cabo cualesquiera otras funciones que se atribuyan en el desarrollo del programa Teenemprende.

Si además, coordino Teenemprende en mi Centro, mis funciones serán:

- ✓ Impulsar el desarrollo del Programa Teenemprende participando activamente en su elaboración y siendo el/la responsable último/a de su contenido y desarrollo.
- ✓ Establecer una comunicación fluida con el equipo de cultura emprendedora y aportar la información que se pudiese requerir sobre los grupos participantes (datos generales, acciones desarrolladas, memorias, etc.).
- ✓ 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 Teenemprende
- ✓ 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.
- ✓ Llevar a cabo cualesquiera otras funciones que se le atribuyan en el desarrollo del programa Teenemprende.
- ✓ Coordinar al equipo docente involucrado y al educador/a social.
- ✓ Ser el/la responsable de la elaboración y/o recopilación de la/s memoria/s final/es de proyecto/s.

### Equipo directivo del Centro

Para que los programas de cultura emprendedora puedan llevarse a cabo en los centros, y que los/as docentes implicado/as realizar sus tareas y asumir sus responsabilidades, es muy importante que **el equipo directivo sea un participante más, colaborando y facilitando** aquellos recursos de los que disponga el centro para el buen desarrollo de las actividades que planteen los/as docentes y el alumnado.

### Equipo técnico

El equipo de apoyo al programa lo conformamos Blanca, Montse, Victoria y Salud, que estarán a disposición vía mail y telefónica, y personalmente durante las sesiones grupales y en los centros.

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.
- ✓ Organizar la gestión de los recursos y materiales de apoyo del programa.
- ✓ Apoyar en la gestión de las comisiones de servicio necesarias para la participación de docentes en reuniones de seguimiento y sesiones de formación.
- ✓ Colaborar en la gestión de las certificaciones y acreditaciones relativas a la participación del profesorado en el programa Teenemprende.

Contacto:  
teenemprende@gobex.es

Blanca Monge Gaitán – Consejería de Educación - 924 488 255  
Montse Tudela – Instituto de la Juventud de Extremadura  
Victoria Mancha Ruiz Lopera – D. Gral. Empresa y Competitividad - 924 005 219  
Salud Galán Elías - D. Gral. Empresa y Competitividad - 924 004 687

## Herramientas para trabajar

### El yo y el grupo



“Nunca dejes que  
nadie te diga  
que no puedes hacer algo.  
Si tienes un sueño, debes conservarlo.  
Si quieres algo, sal a buscarlo y punto.”

Película  
“En busca de la felicidad”

Recogemos a continuación una orientación para trabajar en un primer momento, las diferentes Habilidades Emprendedoras, propuestas con un orden, pero que puede ser reorganizado en función de las necesidades iniciales del grupo. Eso sí, lo idóneo es que al inicio y al final se trabaje específicamente la creatividad, para **favorecer la motivación** y facilitar que el alumnado desemboque en la *generación de ideas aplicada a su proyecto*.

No es una propuesta con sesiones cerradas, si no una selección de las habilidades que se han considerado más significativas para trabajar con el alumnado objetivo, para que sea **el propio profesorado** quien **diseñe sus sesiones**, con el contenido que mejor se adapte a cada momento del grupo.

#### Las reglas básicas para llevar a cabo este trabajo son:

- ✓ El respeto mutuo es imprescindible
- ✓ En momento de análisis, la crítica ha de ser constructiva, positiva
- ✓ En equipo podemos llegar más lejos que caminando solo o sola

Además, se tendrán en cuenta algunas ideas como:

- ✓ Las personas que forman un equipo deben tener cierta relación
- ✓ Es crucial establecer normas y que éstas sean compartidas y aceptadas por todas/os
- ✓ Hay que compartir la misma meta
- ✓ Las decisiones se toman entre todos y todas

Como ya se comentó anteriormente, estas dinámicas podrán contribuir al desarrollo de las distintas competencias. Aunque *Sentido de la iniciativa* y *el espíritu emprendedor* se marca como prioritaria en este trabajo, de forma conjunta se ponen en juego el resto de competencias clave como la *Comunicación lingüística*, *Competencias sociales y cívicas* o las *Competencias y expresiones culturales*, entre otras.

El reto es que a través de la introspección y la interacción con el grupo, desarrollen una actitud positiva para ubicarse y ser capaz de actuar en el entorno.

Para el desarrollo de las dinámicas se facilita al final del documento un **Anexo** que recoge todas las **fichas de trabajo** propuestas.

## Presentación Teenemprende en el aula

### Objetivos:

- Conocer el punto de partida del grupo respecto al concepto "emprendimiento".
- Identificar la herramienta de trabajo y evaluación, y personalizarla.
- Diseñar un espacio inspirador (físico y mental) para el desarrollo de Teenemprende.
- Acercarse a la expresión artística para comunicar ideas y preferencias.

Materiales: cuadernos, hojas, elementos de dibujo, materiales de reciclaje y todo lo que sea útil para el diseño.

Desarrollo: comienza la andadura en Teenemprende, y para ello contaremos con nuestro **cuaderno de ideas** como compañero/a de viaje. Será una libreta en la que quedarán plasmados nuestros trabajos y reflexiones durante el proceso, y que tendrá un doble uso: por un lado, será útil para consultar lo que hemos trabajado, en el momento en el que podamos necesitarlo, y por otro nos permitirá tener un producto de nuestro desarrollo a lo largo del programa. Para inaugurar nuestro **cuaderno de ideas** vamos a coger los colores y vamos a hacer, en la primera hoja, un dibujo. En él voy a representar qué es para mí Teenemprende y el emprender.

En la medida de las posibilidades, el grupo personalizará el espacio de trabajo para Teenemprende, bien en clase, o en un lugar disponible en el Centro para crear un espacio de *laboratorio creativo*.

## Creatividad

Capacidad de crear, producir ideas y 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.



### **Las reglas básicas para llevar a cabo este trabajo de producción de ideas:**

- ✓ La crítica está prohibida
- ✓ No hay ideas malas ni incorrectas. Toda idea es bienvenida
- ✓ El desarrollo y la asociación de distintas ideas es deseable

Se plantea comenzar con dos dinámicas de creatividad, que se desarrollarán también al finalizar esta primera fase, sirviendo como evaluación de esta parte, observando aspectos como *fluidez en la generación de ideas, contar con las aportaciones del equipo para nuevas ideas, consideración del proyecto como algo del grupo, menor inhibición a la hora de exponer sus propuestas, etc.*

### Dinámica “¿Qué puede ser?”

#### Objetivos:

- Romper el hielo
- Experimentar la propia creación de ideas

Materiales: un pañuelo

Tiempo: 30'

Desarrollo: El grupo en círculo, de pie. La persona dinamizadora coge un pañuelo, y le da un nuevo uso (por ejemplo, una pulsera). Lo pasa a la derecha y le pide al siguiente que dé un nuevo uso al pañuelo, así hasta completar el corro. Se empieza de nuevo y se inicia tantas veces como se considere. La consigna es que el ritmo debe ser rápido y no se puede repetir la misma idea.

#### Para reflexionar en grupo:

Se analiza cómo se han sentido conforme avanzaba el corro. Cómo nos sentimos cuando las ideas se van agotando.

Salir de la zona de confort cuesta, pero es el momento en el que empezamos a ser creativas.

Para ser creativas necesitamos tiempo y esfuerzo

La opción de transgredir, no dando por hecho reglas que no se han hecho explícitas.

El/La profesor/a cumplimentará el registro de la *Ficha 1. Evaluación Creatividad*.

## Dinámica "La máquina"

### Objetivos:

- Reflexionar sobre el trabajo en equipo
- Identificar facilitadores y limitadores de la creatividad

Materiales: folio y bolígrafo/lápiz para cada participante

Tiempo: 20'

Desarrollo: Sentados en círculo, se les reparte el material con la consigna de que deben dibujar una máquina que dé solución a un problema que hayan identificado previamente. Puede ser de la vida cotidiana o no. Tienen 5' para ello. Al terminar lo deben explicar al gran grupo, y cuando todos/as lo han explicado deben pasarlo a la persona que está a su derecha, dando la instrucción que en 1' deben mejorar la máquina con lo que consideren. Se puede repetir la ronda de mejora tantas veces como se considere.

### Para reflexionar en grupo:

El trabajo en equipo refuerza el proyecto. Todo el grupo gana cuando se trabaja junto.

Cómo nos hemos sentido. El miedo y la vergüenza como enemigas de la creatividad.

El/La profesor/a cumplimentará el registro de la *Ficha 1. Evaluación Creatividad*.

## Dinámica "La casa"

### Objetivos:

- Trabajar la creatividad como proceso.
- Salir de nuestra zona de confort para empezar a ser creativas.

Materiales: folios y bolígrafos.

Tiempo: 20'

Desarrollo: Tienen que dividir el folio en 10 celdas y se les da la siguiente consigna: "En 5 segundos, dibuja una casa", al pasar el tiempo se repite "Dibuja otra casa". Así hasta completar las diez celdas.

### Para reflexionar en grupo:

- Se pregunta por las sensaciones al realizar el ejercicio.
- Qué casas han pintado.
- Cómo nos hemos sentido al recibir siempre la misma consigna.
- Qué creemos que es la creatividad, ¿un momento o un proceso?
- Permanecer en la zona de confort, es quedarnos con lo obvio, lo que se le ocurre a la mayoría. Salir de ella cuesta, pero es en ese momento en el que empezamos a ser personas creativas.
- A partir de qué número de casas empiezan a cambiar el "concepto obvio de casa".

## Liderazgo

Capacidad que tienen las personas para conseguir implicar a otras personas en la realización de proyectos. El/la líder debe tener, además, la capacidad de crear y recrear constantemente las ideas y los conceptos. Debe sobresalir por la capacidad de creatividad y debe fomentar y apoyar la creatividad de las personas que le apoyan.



### Dinámica "Simón dice"

Objetivo: Experienciar el liderazgo desde el papel de la persona líder y de la persona liderada.

Tiempo: 10' – 15'

Desarrollo: Una dinámica clásica para trabajar el liderazgo. Una persona voluntaria comienza siendo "Simón" que deberá decir y hacer movimientos o acciones que el resto del grupo deberá imitar. Al toque de una palmada o la consigna "cambio!" "Simón" tocará a un compañero o compañera que será el nuevo "Simón"

Para reflexionar en grupo:

Cómo nos sentimos cuando somos el centro de atención, cuando tenemos un grupo que depende de nosotras/os.  
Qué esperamos de "Simón".

### Dinámica "Rocanroleando"

Objetivos:

- Conocer e identificar los roles que pueden aparecer en un grupo
- Identificar qué rol suelo desempeñar dentro de mi grupo-clase.

Materiales: Ficha 2. Rocanroleando, folios y bolígrafos, cartulina grande.

Tiempo: 50'

Desarrollo: se divide la clase en pequeños grupos de 3-4 personas, y se reparten las tarjetas de rol de grupo. El grupo líder deberá seleccionar un tema para debatir, relacionado con la música. Una vez elegido el tema, cada pequeño grupo, en función del rol que le haya sido asignado, deberán participar en el debate manteniendo la actitud y construyendo los argumentos acorde con sus características.

Pasados 15' se preguntará al gran grupo por los roles que han identificado, se explican los que se han dado, si hay alguno más que definir, y qué efectos pueden producir en el grupo.

Para reflexionar en grupo:

- Cómo nos hemos sentido ante la intervención de cada grupo
- Es necesario que existan todos los roles en un equipo
- Es bueno para el grupo la existencia de algún tipo de rol específico, en función del momento de éste.

## Dinámica "Lazarillo"

Objetivos: Reflexionar sobre cómo se configura la confianza en otras personas y qué factores implica.

Materiales: pañuelo para tapar los ojos, elementos para poner de obstáculos en el camino o circuito.

Tiempo: 20'

Desarrollo: En un aula grande, o espacio abierto. Se divide al grupo por parejas. Una de ellas deberá taparse los ojos, y tendrá que ser guiada del brazo y con indicaciones verbales, por su pareja por la zona habilitada para el ejercicio. A los 5' cambian los roles.

Para reflexionar en grupo:

Cómo nos hemos sentido cuando teníamos que guiar a nuestro/a compañero/a.

Momento en el que mejor he estado. Por qué.

Cuando nos han guiado. ¿Hemos sentido miedo? ¿Cuándo? ¿Qué hacía que estuviera más tranquila/o?

## Responsabilidad y capacidad de acción

Es la virtud de asumir las consecuencias de las propias decisiones, respondiendo de ellas ante alguien. Es la capacidad de dar respuesta de los propios actos ante quien ha regulado un comportamiento. Para que exista responsabilidad son necesarios dos requisitos: la libertad y una norma o ley. Las acciones han de ser realizadas libremente. Además, debe existir una norma desde la que se puedan juzgar los hechos realizados.



### Dinámica "Yo hago la suerte"

#### Objetivos:

- Diferenciar entre locus de control interno y locus de control externo.
- Reflexionar sobre la capacidad que tenemos todas las personas para tomar decisiones y analizar las consecuencias de hacerlo y no hacerlo.

Materiales: equipo audiovisual.

Tiempo: en función de la duración del video elegido. Al menos 15' de reflexión.

Desarrollo: Analizar Locus de control interno. Visionado de audiovisual con situaciones y definición de lo que ocurre en ellas o exposición oral de alguna situación que de forma coloquial pueda definirse "como de mala suerte" (ejemplo: suspender, no conseguir algo material, le han castigado...- cuidado con situaciones que se escapan de su control, como separaciones padre/madre, etc. -)

Ejemplos:

Película Juno

[https://www.youtube.com/watch?v=9BI\\_pThITIQ](https://www.youtube.com/watch?v=9BI_pThITIQ)

The Simpson (hasta el segundo 24)

<https://www.youtube.com/watch?v=5pxG4yd8U3U>

Para reflexionar en grupo:

Reflexionar sobre en qué medida es responsable de lo que le ha pasado.

¿Podría hacer algo para cambiar el resultado? ¿Qué hacer?

## Comunicación

Es un fenómeno de carácter social que sirve para relacionarse, transmitir e intercambiar información. La comunicación humana es un proceso dinámico, inevitable, irreversible, bidireccional, verbal y no verbal.



### Dinámica “Una historia, tres mensajes”

Objetivos: Reflexionar sobre la importancia de la comunicación y cómo influye ésta en los resultados comunicativos.

Tiempo: 30'

Desarrollo: tres personas del grupo, voluntarias, deberán prepararse la representación de una escena con la siguiente consigna: una de ellas lo vive como algo bueno (positivo), para la segunda es una auténtica desgracia (negativo) y para la tercera no implica nada a nivel emocional (sólo dará datos objetivos. Tono neutral). La situación puede ser, por ejemplo, que a su familia le ha tocado la lotería (1000 millones de €), o que se van a vivir a otra ciudad. De una en una lo deberán representar al gran grupo.

Importante: se debe practicar la escucha activa, no vale hacer comentarios durante la exposición.

Para reflexionar en grupo:

Comprobar cómo influye la forma en la que contamos una historia

Cómo influye en el resto del grupo.

Cuando queremos contagiar, persuadir... ¿qué aspectos de la historia contamos?

¿Cómo nos sentimos al escuchar cada historia?

Analizamos el mensaje. ¿Qué tipo de oraciones contiene? ¿Qué elementos incluye?

Qué lenguaje no-verbal acompaña

### Dinámica “Ratón, León y Persona”

Objetivos:

- Conocer los tres estilos de comunicación (pasivo, asertivo y agresivo)
- Identificar qué tipo de comunicación se da en cada una de las situaciones expuestas
- Relacionar los estilos de comunicación con experiencias propias

Materiales: Ficha 3. Ratón, León, Persona, bolígrafos

Tiempo: 20'

Desarrollo: Se lee al grupo las siguientes definiciones:

**Ratón** (Estilo Pasivo): No sabe defender sus derechos y decisiones, ni actuar, ni comunicarse de manera eficaz. Se acobarda, actúa según lo que los demás quieren y eso le produce malestar.

**León** (Estilo agresivo): No defiende sus derechos y decisiones adecuadamente. No respeta los de los demás. Se expresa avasallando a los demás o manipulándolos. Reacciona con insultos o ridiculizando

**Persona** (Estilo asertivo): Sabe defender de forma eficaz y adecuada sus derechos y decisiones, sin agresividad ni cobardía. Actúa desde criterios personales, expresa sus pensamientos, convicciones y sentimientos, respetando los de los demás.

Rellenan la ficha de forma individual y se comenta en gran grupo.

Para reflexionar en grupo:

Uno o varios grupos de tres personas dramatizarán situaciones con los diferentes estilos de comunicación y el resto del grupo deberá averiguar qué estilo interpretó cada participante.

¿Cómo nos hace sentirnos cada caso?

¿Qué ventajas e inconvenientes tiene cada uno de los estilos?

## Dinámica “No eres tú, soy yo”

Objetivos:

- Tomar conciencia de la forma en la que nos dirigimos a las demás personas.
- Diferenciar entre “mensajes tú” y “mensajes yo” y cómo influyen en el otro.

Materiales: Ficha 4. No eres tú, Soy Yo, bolígrafos y folios. Cartulina grande para resultados grupales

Tiempo: 30'

Desarrollo: Vamos a transformar los mensajes agresivos y pasivos en mensajes asertivos, utilizando la fórmula de “mensajes Yo”. Para ello, por parejas, leerán el listado de frases, y comentarán qué estado de ánimo y qué respuestas generan en la persona que las recibe.

Se lee la definición de “mensajes yo” y deben transformar estas frases con las pautas dadas:

El **mensaje yo** es una comunicación respetuosa con la persona que tienes enfrente. Comunicas sin reprochar nada a la otra persona. Sin embargo, los mensajes tú, suelen atribuir a las otras personas las causas de tus comportamientos y opiniones. Se suelen expresar con mandatos e imperativos. Con estos mensajes tus compañeros/as pueden sentirse evaluados/as, controlados/as, culpados/as e injustamente tratados/as.

**Para construir mensajes yo** puedes seguir estos tres pasos:

- Describir brevemente la situación o comportamiento que te disgusta o molesta. Describe y no juzgues. Ej.: Levantáis mucho la voz y no logro escuchar lo que dicen. Me siento molesto.
- Describir las consecuencias o efectos que dicho comportamiento o sentimiento tiene sobre ti (... y no logro escuchar lo que dicen)
- Expresar los sentimientos que ese comportamiento te causa (Me siento molesto/a)

Para reflexionar en grupo:

- Cómo solemos comunicarnos.
- Cuando solemos utilizar mensajes tú y mensajes yo.
- Cuáles son las situaciones o frases en las que más usamos “mensajes tú”.
- En un mural, vamos a exponer situaciones cotidianas en las que nos expresemos con “mensajes yo”.

## Trabajo en equipo y gestión del conflicto

El trabajo en equipo implica a un grupo de personas trabajando de manera coordinada en la ejecución de un proyecto.

El equipo responde del resultado final, y no cada uno/a de sus miembros de forma independiente.

Cada miembro está especializado/a en un área determinada que afecta al proyecto.

Cada miembro del equipo es responsable de un cometido y sólo si todos/as ellos/as cumplen su función será posible sacar el proyecto adelante.

El trabajo en equipo no es simplemente la suma de aportaciones individuales, si no un todo coordinado.



### Dinámica "Abrazo musical"

<http://dinamicasgrupales.blogspot.com.es/2008/06/dinmicas-de-creatividad-e-integracin.html>

Objetivos: Desarrollar el sentimiento de grupo ("hacer piña")

Materiales: equipo de audio y música alegre

Tiempo: 15'

Desarrollo: (Para trabajar el sentimiento de grupo) Se baila libremente por la sala al compás de la música. Cuando la música deja de sonar, nos abrazamos a otra persona que tengamos cerca hasta que vuelva a sonar y comenzaremos a bailar solos otra vez. En la siguiente parada de la música, nos abrazaremos en grupos de cuatro (2 parejas). Se va repitiendo y abrazando de forma progresiva en cada parada de la música, a más integrantes del grupo (3 parejas, 4...) hasta terminar todas y todos en un gran abrazo final.

Para reflexionar en grupo:

Qué ha pasado en la clase y cómo se han sentido.

Somos un grupo ¿nos vemos como tal?

### Dinámica "Pantallas de protección"

<http://orientafer.blogspot.com.es/2011/09/126-dinamicas-de-educacion-emocional.html>

Objetivos:

- Favorecer la escucha activa
- Vivenciar la empatía, y tomar consciencia de su importancia para trabajar en equipo.

Materiales: recortes de revistas, prensa y folletos con imágenes

Tiempo: 15'

Desarrollo: (trabajar la empatía) De un montón de imágenes dadas al grupo, cada integrante de forma individual elige dos. Una vez todos y todas han

elegido, explican de forma voluntaria el porqué de su elección imágenes de recortes dados y explicar al grupo porqué de la elección.

Para reflexionar en grupo:

Comentar en gran grupo, qué nos ha gustado de lo que han expuesto los compañeros y las compañeras, qué nos ha sorprendido y por qué.

Reflexionar sobre, como un mayor conocimiento a nivel personal, promueve una mejor comunicación y un mayor respeto por el otro. Reflexionaremos también sobre cómo nos complementamos.

## Dinámica "Historia de la NASA"

Extraída de <http://jugamos.jimdo.com/juegos-cognitivos/el-juego-de-la-nasa/>

Objetivos: Vivenciar la toma de decisiones en grupo poniendo en práctica las habilidades de negociación.

Materiales: Ficha 5. Historia de la Nasa. Tabla para el alumnado y tabla con soluciones; bolígrafos.

Tiempo: 30'

Desarrollo: Se divide el gran grupo, en grupos de cuatro o cinco. Se narra la siguiente situación:

*"Cada uno de vosotros forma parte de la tripulación de una nave espacial que iba a reunirse con la "nave nodriza", en la superficie iluminada de la luna. Debido a unas dificultades mecánicas, la nave espacial tuvo que alunizar en un lugar que dista unos 350 km. del sitio donde tenía que encontrarse con la otra nave. Durante el alunizaje, gran parte del equipaje de la nave en que ibais vosotros, se estropeó o sufrió daños de consideración, y puesto que la supervivencia de la tripulación, o sea de cada uno de vosotros, depende de que podáis llegar a la "nave nodriza", habéis de seleccionar el material más importante para llevarlo, dejando lo menos importante."*

Se leen todos los objetos y aparatos que quedaron ilesos después del forzado alunizaje. Los participantes deben ordenarlos de acuerdo con su importancia y utilidad, para poder llegar al punto de encuentro con la "nave nodriza". Es decir, se ha de poner 1 en el más importante, 2 al que le sigue en importancia y así sucesivamente hasta el nº 15 que será el de menor importancia.

Primera parte: En 5', cada participante, de forma individual ordenará por importancia los objetos que quedaron ilesos, en la columna INDV.

Segunda parte: En grupos de 4-5 vuelven a reclasificar los artículos tras la discusión en pequeño grupo, el resultado se anota en la columna correspondiente.

Tercera parte: El profesor/a indica la ordenación de la NASA.

Para reflexionar en grupo:

En gran grupo se abre un debate

Qué grado de dificultad ha tenido rellenar solos la ficha

Ha sido reconfortante hacer el trabajo en equipo

Cómo hemos llegado a acuerdo

En qué momento nos hemos acercado más a la tabla del dinamizador/a

## Autoconocimiento y Autoestima

Autoconocimiento: como su etimología indica, es el conocimiento de nosotros y nosotras mismas. Es el proceso reflexivo (y su resultado) por el cual la persona adquiere noción de su yo y de sus propias cualidades y características... No puede haber, pues, autoestima sin autoconocimiento. De ahí la importancia del autoconocimiento para el desarrollo personal. (Elena Iantantuoni)



Autoestima: Sentimiento de aceptación, confianza y aprecio hacia una/o misma/o. Va unido a la impresión de competencia y valía personal. Las personas con alta autoestima se caracterizan por ser individuos que superan sus problemas o dificultades personales, que afianzan su personalidad, que favorecen su creatividad y que son independientes.

### Dinámica "Mi cita favorita"

Objetivos: Reflexionar sobre los propios gustos e intereses.

Materiales: El que aporte cada participante con la información del personaje

Tiempo: 30'

Desarrollo: Se puede pedir que lo traigan de casa. Elegir una frase/cita célebre, de un personaje relevante, compartir con el grupo y contar el porqué de su elección.

Para reflexionar en grupo:

Qué nos ha llamado la atención de lo que hemos escuchado

Cuál nos ha gustado más

La persona que más nos ha sorprendido

### Dinámica "Conocerse a sí mismo/a"

<http://orientafer.blogspot.com.es/2011/09/126-dinamicas-de-educacion-emocional.html>

Objetivos:

- Reflexionar sobre los propios gustos e intereses.
- Reconocer en público aspectos positivos de una/o misma/o

Materiales: folios, bolígrafos

Tiempo: 20'

Desarrollo: De manera individual, pensamos y escribimos 10 características propias, como cosas que sabemos hacer bien. No se trata de gustos ni preferencias, si no de cosas que podemos o sabemos hacer. Una vez hemos reflexionado y las hemos escrito, voluntariamente se exponen en grupo las que quieran

Para reflexionar en grupo:

¿Cómo nos hemos sentido hablando bien de nosotras/os mismas/os en público? ¿Es fácil? ¿Es más fácil hablar en negativo? ¿Cuál puede ser la explicación?

Deberemos llegar a algún acuerdo que nos pueda facilitar una comunicación más "en positivo" con amigas y amigos, con nuestra familia, en el instituto, ...  
¿Por qué cosa en concreto vamos a comenzar?

## Dinámica "Cuando pasen 20 años"

Objetivos:

- Reflexionar sobre los aspectos vocacionales.
- Tomar consciencia de la importancia de tomar decisiones para alcanzar una meta.
- Poner en funcionamiento la capacidad imaginativa.

Materiales: equipo audio y música relajante

Tiempo: 20'

Desarrollo: Vamos a trabajar con la imaginación. Todo el grupo en silencio, vamos a cerrar los ojos y vamos a viajar en el tiempo. Han pasado 20 años.

¿Dónde estoy? ¿Con quién estoy? ¿Cómo estoy? ¿Trabajo? ¿En qué trabajo? ¿Tengo familia? ¿Cómo he llegado aquí?

Para reflexionar en grupo:

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Nos ha gustado?

¿Qué ha tenido que ocurrir para poder llegar al sitio en el que nos hemos visto? Inversión de tiempo, económico, de esfuerzos personales, familiares...

¿Se ve recompensado el esfuerzo?

¿Qué obstáculos nos podemos encontrar y cómo se podrían salvar?

A la hora de dar soluciones, todo el grupo podrá aportar ideas a las intervenciones individuales.

¿Son similares las metas de chicas y chicos? En caso de existir, intentaremos desmitificar los estereotipos de género, aportando modelos positivos.

## Dinámica "Escudo de armas"

Basada en <http://jugamos.jimdo.com/din%C3%A1micas-de-autoconocimiento/mi-escudo-de-armas/>

Objetivo:

- Reflexionar sobre la personalidad de cada una/o.
- Aumentar la percepción positiva de sí misma/o.
- Reconocer en público aspectos positivos de una/o misma/o
- Poner en práctica el lenguaje artístico.

Materiales: Ficha 6. Mi Escudo de Armas, para cada participante, bolígrafos, rotuladores, fotografías y recortes de revistas.

Tiempo: 45'

Desarrollo: Se reparte a cada chico y chica un escudo de armas, su propio escudo personal. En el deben representarse aquellos aspectos de su propia

personalidad que considere más importantes, y que sean positivos. (5 aspectos cada uno/a).

Se pueden representar aspectos como:

- Lo mejor que cada uno/a ha conseguido
- La cualidad personal de la que cada uno/a está más satisfecho/a
- La afición que uno/a más estima en sí mismo/a.
- Los objetivos más importantes para uno/a.

Pero sólo deben representarse cosas positivas.

Se representará a través de un dibujo, recortes o combinación. Una vez terminen su escudo lo colocarán por el aula.

Para reflexionar en grupo:

Se pone en común en gran grupo

Una vez que todos han terminado, se da un tiempo para que el grupo examine los trabajos, paseando en torno a la clase y fijándose en ellos.

Si no entendemos algo, le preguntaremos a quién lo hizo

¿Qué escudo nos ha llamado la atención? ¿Por qué?

Podemos hacer un escudo resumen del grupo con los aspectos que más se repiten y podremos utilizar en la segunda parte del programa.

## Dinámica "Tengo un regalo para ti"

Objetivos:

- Reforzar la autoestima en relación al grupo.
- Aportar y recibir las valoraciones positivas que tiene cada individuo hacia el resto de personas del grupo.

Materiales: folios, bolígrafos, papel celo.

Tiempo: 20'

Desarrollo: Cada participante se colocará con celo un folio con su nombre en la espalda. Todo el grupo de pie en el aula, deberá ir escribiendo en el resto de sus compañeros y sus compañeras algo positivo. El nivel de profundidad depende del tipo de relación que tengan. Sólo valen cosas positivas (Desde cosas superficiales como el pelo o las botas, hasta aspectos más personales).

Para reflexionar en grupo:

En silencio y de forma individual, leemos lo que el resto del grupo nos ha dedicado. Se puede compartir de forma voluntaria.

¿Cómo nos sentimos? ¿Esperábamos lo que nos han escrito? ¿Qué nos ha sorprendido?

## Sentido crítico



Es una capacidad que convierte en maduro al ser humano. Es un principio que activa una actitud personal que le ayuda a no terminar diluido en la masa, y de este modo, cultivar el propio ser personal, único e irrepetible. Este sentido ayuda a la persona a conocer las normas que le aseguran su propio razonamiento de la verdad, así como ponderar con arreglo a ella sus propias deliberaciones y decisiones.

### Dinámica "Publicidad y contrapublicidad"

#### Objetivos:

- Analizar los mensajes publicitarios identificando los valores implícitos.
- Tomar consciencia de cómo funciona la publicidad (aspectos positivos y negativos).

Materiales: audiovisual, fotografías prensa, revistas...

Tiempo: variable

Desarrollo: Traeremos de casa un anuncio que nos haya llamado la atención, analizando que nos ha transmitido. De forma voluntaria se compartirá en gran grupo y se abrirá el debate acerca lo que han percibido (personajes, situaciones, valores, roles...

#### Para reflexionar en grupo:

El/La profesor/a planteará cuestiones a cerca de posibles temas como: contenidos sexistas (por ejemplo que utilicen la imagen de la mujer como estrategia de seducción, roles por sexos...) el respeto por el medio ambiente, explotación infantil, consumo de productos nocivos como tabaco, alcohol, comida basura..., que potencien un consumo irreflexivo, etc.

Se puede trabajar en grupo un anuncio alternativo, en el que partiendo del mensaje original se elaborare con elementos positivos. Se podrán realizar en el soporte que desee el alumnado y profesorado, pudiendo quedar expuestos en el aula, Centro y/o blog del programa.  
(Inspirado por Aulas Felices)

Recurso complementario:

<http://www.educacontic.es/blog/se-critico-analiza-la-publicidad>

### Dinámica "Opino que sí, Opino que no"

#### Objetivos:

- Poner en funcionamiento la capacidad de oratoria y de argumentación.
- Trabajar la empatía, la flexibilidad y la reflexión.

Materiales: noticias prensa local/regional, información acerca de algún evento del entorno.

Tiempo: 60'

Desarrollo: Se elegirá un tema al azar, de una batería propuesta por el grupo. Se dividirán en dos grupos que prepararán y expondrán sus argumentos a favor y en contra del contenido de la noticia, según les haya tocado por sorteo.

Se puede cambiar de tema y/o que los grupos roten (el que debía defender, ahora reprueba y viceversa).

Para reflexionar en grupo:

Cómo nos hemos sentido en cada posición

Cómo hemos montado la argumentación en cada caso, en qué aspectos de la historia nos hemos fijado, etc.

Existencia o no de cambios de percepción sobre el tema, al cambiar de posición.

## Superación/Perseverancia

Es la capacidad para superar obstáculos y dificultades que se presenten ante la consecución de una meta.

Es intentar algo que normalmente no se puede hacer o conseguir. El afán, objetivo último de una persona con espíritu de superación, es alcanzar la meta propuesta.



### Dinámica “Puedo hacer y haré”

#### Objetivos:

- Adquirir compromisos consigo mismo/a y con el grupo
- Analizar los procesos para aprender a superar los obstáculos que puedan presentarse ante mis objetivos

Materiales: Fichas 7. Puedo hacer y haré (compromiso) y ficha 8. Puedo hacer y haré (resultados).

Tiempo: 20'

Desarrollo: Comprometernos con el resto del grupo en realizar todos los días, durante el periodo que se establezca en el grupo, una acción que nos cueste algún tipo de esfuerzo (comer fruta/verdura, colaborar en alguna tarea del hogar, dedicar tiempo a alguna causa social, etc.) y en una semana contar al grupo si lo hemos realizado y cómo nos hemos sentido.

#### Para reflexionar en grupo:

Tras la primera semana, nos preguntaremos:

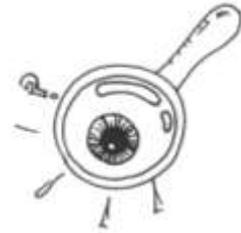
¿Hemos cumplido el compromiso? ¿Cómo nos sentimos?

En caso negativo, ¿qué obstáculos aparecieron para no lograrlo? ¿Cómo puedo superarlos? La ayuda y el apoyo del grupo puede ser motivador.

Como complemento al desarrollo de esta habilidad, se propone utilizar alguna técnica de relajación, como por ejemplo las basadas en la respiración.

## Espíritu investigador

El espíritu investigador es una forma de enfrentarse al conocimiento, una estrategia para el aprendizaje constante. El espíritu innovador está unido a otra serie de características en las personas, como la creatividad, la flexibilidad, el dinamismo o la convivencia con el riesgo en las decisiones que se toman. El espíritu investigador e innovador es fundamental para intentar dar respuestas diferentes ante las necesidades.



### Dinámica “A mí me gusta...”

#### Objetivos:

- Conocer y utilizar distintas vías y herramientas para la investigación (internet, libros, videos, personas expertas en distintos ámbitos...)
- Diseñar y exponer la presentación de los resultados.

Materiales: digitales y analógicos. Los que decida cada participante para elaborar su producto a exponer.

Tiempo: variable

Desarrollo: Seleccionarán de forma individual o en pequeño grupo un hobby, o una persona de referencia en alguna actividad (musical, deportiva, política...) y buscarán hechos significativos de su vida y profesión para contárselo al resto de la clase. Podrán utilizar elementos de apoyo (paneles, audiovisuales, collage...) para la exposición de los resultados de la investigación.

#### Para reflexionar en grupo:

Cómo nos sentimos contando al resto de compañeros y compañeras gustos y preferencias personales.

Qué nos ha llamado la atención de lo que hemos escuchado y/o visto.

### Dinámica “Qué pasa por mi casa”

#### Objetivos:

- Construir el conocimiento de forma grupal.
- Incrementar el conocimiento de nuestro entorno bajo un prisma crítico.

Materiales: papel y bolígrafo, cartulina grande y rotuladores

Tiempo: 20' – 30'

Desarrollo: Reflexionar sobre su entorno (centro, localidad, región...) y escribir tres cuestiones (eventos, noticias, rumores...) sobre las que hayas oído hablar a tu alrededor y no sepas de qué van. Se expondrán en la clase. Aquellas personas que tengan información acerca de algunas expuestas, compartirán su conocimiento con el resto, y para aquellas que queden pendientes, se crearán pequeños grupos de investigación para profundizar en ellas y poder informar al resto de la clase en la siguiente sesión.

Para reflexionar en grupo:

Se comentarán los aspectos que más hayan llamado la atención  
Focalizar sobre posibles necesidades y potencialidades del entorno, y plasmarla en un mural que se expondrá en clase, para trabajar en la segunda fase del programa.

## Actividad “En busca de personas emprendedoras”

Objetivos:

- Conocer experiencias de la zona en diferentes ámbitos de emprendimiento
- Acercarse al emprendimiento, desmitificándolo.
- Trabajar la entrevista como elemento de investigación.

Materiales: papel y bolígrafo

Tiempo: variable

Desarrollo: vamos a buscar por parejas, en nuestra familia, localidad...a una persona significativa y vamos a investigar sobre su vida (En qué han destacado, qué les llevó a hacer lo que hicieron, qué baches/problemas se han encontrado y cómo los superaron, qué sintieron cuando llegaron a su meta...). Para ello, elaboraremos en clase y de forma conjunta, una entrevista para conocer a estas personas.

Las decisiones se tomarán por consenso (“*acuerdo entre dos o más personas*”) y democráticamente (“*decisiones colectivas adoptadas por el pueblo*”, en este caso por la clase).

Para reflexionar en grupo:

Se les puede plantear que visiten el aula para contar su experiencia al grupo. En el gran grupo comparte la experiencia.

¿Qué nos han parecido las historias? ¿Conocíamos a las personas que han entrevistado el resto de compañeros y compañeras?

## Actividad “Quién puede ayudar a las personas emprendedoras”

Objetivos: Identificar a los/as agentes que apoyan el emprendimiento en mi localidad/entorno.

Materiales: equipo informático, teléfono, papel, bolígrafos, cartulina grande, post-it, rotuladores.

Tiempo: variable.

Desarrollo: Vamos a conocer qué personas trabajan en mi localidad que nos pueda informar acerca de los diferentes ámbitos y tipos de emprendimiento (AEDL, madre, padre...). Decidiremos por consenso o votación con quién contactar y redactaremos en grupo tanto la toma de contacto, como una batería de preguntas para hacerle el día que nos visite.

Para reflexionar en grupo:

Qué ideas nos han quedado de la visita ¿Nos ha dado pista sobre nuestro objetivo? Se expondrá en un mural las ideas más significativas para profundizar en la segunda fase del programa.

## Creatividad II

Para evaluar el proceso y ver si el grupo ha experimentado cambios, se propone repetir las dinámicas **Qué puede ser** y **La máquina**, utilizando como registro la Ficha creatividad I y II)



Nota: La primera dinámica se repetirá cambiando el pañuelo por un rulo de papel (un folio enrollado), para observar en qué punto se permiten “transgredir”, cambiar la forma del papel para ampliar las posibilidades, ya que en las indicaciones que se les da al grupo, en ningún momento se les dice que tengan que mantener la forma.

### Dinámica “Generación de ideas para el proyecto”

Objetivos:

- Generar una batería de posibles ideas de proyectos en base a lo trabajado.
- Vivenciar el proceso creativo

Materiales: Cuaderno de ideas, fichas y murales elaborados por la clase anteriormente, post-it, bolígrafos, cartulinas. *Ficha 9. Proceso creativo.*

Tiempo: 60'

Desarrollo: Se crearán tarjetas con palabras clave por distintas categorías según lo trabajado anteriormente (habilidades, gustos, recursos, potencialidades).

De forma aleatoria se reparte, a cada participante, una tarjeta de cada categoría, y deberá pensar durante 5' dos ideas de proyecto que le inspiren las tarjetas que le ha tocado, y escribirá cada una de ellas en un post-it.

En pequeños grupo de 3-4 personas, contarán sus ideas para generar 5 nuevas, uniendo lo que surge al compartir las tarjetas. Un/una representante del equipo escribirá en 5 post-it.

### Dinámica “1er Filtrado de Ideas”

Todas las ideas propuestas, tanto individual como en grupo, se expondrán en un mural, ubicándolas según se consideren: no válidas, obvias, falta perfilar, válidas



VÁLIDAS	OBIAS	FALTA ATERRIZAR	NO VÁLIDAS
---------	-------	-----------------	------------

De las que queden clasificadas como "Obvias" o "Falta aterrizar", cada grupo cogerá una o dos aleatoriamente (no será una idea del propio grupo) para revisarla y mejorarla si es posible. Vuelven a valorarse y se descartan las que se consideren. Con las que han quedado como "válidas" se puede empezar a trabajar.

## Dinámica "Técnica Walt Disney"

### (Técnicas para evaluar ideas)

<http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad/727-metodo-walt-disney.html>

Utiliza diferentes fases: etapa soñadora, realista y crítica.

Después de que *Walt Disney* soñase con sus ideas (que tiene que ver con el "todo vale", expresarlo todo), cambiaría a un rol más realista (un momento más de evaluación, de descartar y elegir) y a tratar de averiguar cómo aplicarlas.

Después de esto, jugaría un **rol más crítico** (ver "lo que falta", desde otra perspectiva) y trataría de romper esas ideas y solucionarlas aparte. Invertió horas y horas buscando debilidades y brechas. Las ideas que resultaron mejores fueron las que *Walt Disney* persiguió.

Jugando a "la crítica" puedes ayudarte también a evaluar ideas.

Por cada idea, escribe tantas críticas como puedas.

Después, observa cada idea y trata de desarrollar posibles soluciones para superar y reparar cada debilidad.

Selecciona la idea que con el menor número de debilidades insuperables o irreparables.

## Herramientas para trabajar

### El grupo y el entorno

*“Me he subido a mi mesa para recordar  
que hay que mirar las cosas de un modo diferente.  
El mundo se ve diferente desde aquí arriba”*

*Película  
“El club de los poetas muertos”*

Una de las habilidades fundamentales de las personas emprendedoras es el espíritu investigador, la curiosidad, la capacidad de observación, el análisis y la reflexión.

Para llegar a ser conscientes de lo que pasa a nuestro alrededor, tanto en el entorno más cercano (clase, casa, centro, localidad, región...) como en el resto del mundo, el primer paso es **descubrir qué hay, qué necesidades y qué oportunidades ofrece ese entorno**, sin dejar de lado la creatividad con la que estamos trabajando.

Para ello, proponemos realizar una actividad con toda la información que estamos recopilando del entorno.

### Actividad “Mapa del entorno”

Objetivo: realizar un mapa visual de situación, en el que se recoja información sobre distintos ámbitos, y que podrá convertirse en recursos para nuestro proyecto.

Desarrollo: divididos en pequeños grupos, o por parejas, buscarán activamente información a través de internet, saldrán fuera del aula y visitarán a organizaciones públicas y privadas cercanas, concertarán citas y entrevistas con personas que puedan dar pistas de qué está pasando ahí fuera (Dinamizadores/as de los espacios para la Creación Joven, Agentes de Desarrollo Local, familia, amigos/as), participarán de actividades culturales, sociales, deportivas, etc.

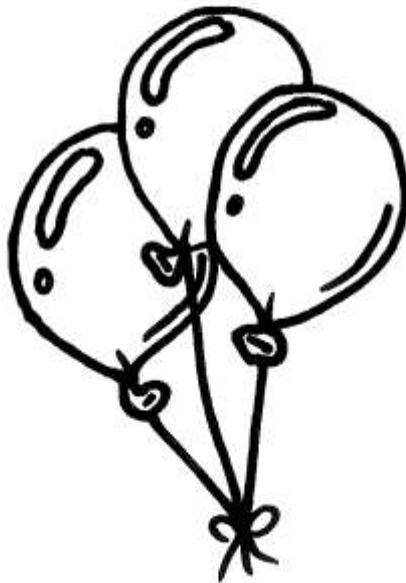
Se trata de ver qué hay y qué no hay en relación a distintos ámbitos como:

- Organizaciones sin ánimo de lucro (ONG, asociaciones, fundaciones)
- Administraciones públicas (Ayto. Casa de Cultura, Universidad Popular, etc.)
- Sectores de actividad empresarial (agricultura, ganadería, turismo, industria, comercio etc.)
- Ámbito cultural (teatro, cines, bibliotecas, exposiciones de arte, museos etc.)
- Proyectos sociales/comunitarios (vecindarios, colectivos etc.)

Posteriormente pondrán en común toda la información en gran grupo, y elaborarán colectivamente el mapa de recursos del entorno.

Para reflexionar en grupo:

Viendo lo que hay en el entorno, nos daremos cuenta también de lo que falta. Es el primer momento de detectar algunas necesidades. Ahora no es el momento de cribar recursos, nunca se sabe qué podremos necesitar en un futuro. Cuando concretemos nuestra idea de proyecto, será cuando analicemos toda esta información.



## Herramientas para trabajar El proyecto en el entorno

*"Frodo, no podemos elegir los tiempos en los que nos toca vivir,  
lo único que podemos hacer es decidir qué hacer  
con el tiempo que se nos ha dado."*

*Película  
El Señor de los Anillos*



Llega el momento de que el alumnado haga balance de todo lo que ha experimentado y aprendido, sobre sus habilidades personales y emprendedoras, su entorno, sus intereses... y construir conjuntamente su **Proyecto emprendedor**.

Hay que tener presente que el Proyecto, como proceso de aprendizaje, comenzó con el

inicio del Programa, y ahora se trata de reflexionar, evaluar y darle forma a todas esas ideas.

A continuación proponemos un molde flexible, sobre el que construir el proyecto, ofreciendo herramientas y dinámicas que facilitarán la cocreación del **Proyecto emprendedor**.

Todos los recursos que hayamos utilizado para el registro de lo trabajado en clase, (cuaderno de ideas, diario, mural de clase etc.) nos vendrán muy bien para recordar y reflexionar, y para seguir reflejando el trabajo del grupo.

Podríamos empezar por reflexionar sobre qué es un proyecto, para pasar, a continuación, a la creación y desarrollo de nuestro **Proyecto emprendedor**.

*¿Comenzamos?*

## Qué es un proyecto

El objetivo de esta actividad es que el alumnado tome conciencia de qué es y qué no es un proyecto, qué dimensión puede tener, qué implica, qué nos puede reportar como personas y como sociedad...

Retomaremos las primeras ideas que trabajamos sobre *qué es emprender* o *qué es Teenemprende*, ahora profundizando en el concepto de Proyecto Emprendedor.

Materiales: papel, bolígrafo, y cuaderno de ideas.

Tiempo: 40'

Desarrollo: Se trata de que cada alumno y alumna, de forma individual, complete una ficha en la que se pregunte:

- ¿Qué creéis que es un Proyecto?
- ¿Qué proyectos interesantes conoces? ¿Identificas a personas al frente de esos proyectos? Pon ejemplos.
- ¿Es mejor formar un grupo o ir en solitario? ¿Por qué?
- ¿Qué características generales creéis que debe cumplir un proyecto para alcanzar nuestros objetivos?

Posteriormente, pondrán en común sus ideas, y reflexionarán y construirán en grupo **QUÉ ES UN PROYECTO**, con la ayuda del profesor o profesora reflejándolo en sus cuadernos de ideas para tenerlo presente durante la construcción del mismo.

Apoyo para el profesor o la profesora:

- Recordando el material de “*Imagina y Emprende*”, podríamos **definir un Proyecto** como “*una idea de emprendimiento contrastada, con un análisis del entorno y el contexto previos, y con unos emprendedores y emprendedoras que disponen de suficiente capacidad y dedicación para llevarlos adelante. En el proyecto se ha de poner todo el plan por escrito*”.

- El segundo concepto importante sería el **Proyecto Común**. Existen distintos ámbitos de emprendimiento, como nos habrán explicado los diferentes agentes con los que hemos compartido charlas y encuentros. La base para que un proyecto sea común es el **Emprendimiento participativo**: en el que las personas se coordinan y trabajan en equipo para conseguir objetivos compartidos.

- También podría decirse que un proyecto debe cumplir algunas características generales:

-**Ser atractivo**: su presentación debe ser dinámica, ágil y formal.

-**Bien estructurado**: debe contener una ordenación coherente en la que se pueda localizar con facilidad cualquier apartado del plan.

- Comprensible:** el lenguaje a emplear debe ser claro, conciso y sencillo.
- Riguroso:** la información que se aporte al plan debe ser cierta, relevante y actualizada.
- Realista:** los objetivos y logros que se expongan deben ser alcanzables, realistas y exentos de optimismos desmedidos.

Por último, hay que tener presente que un Proyecto evoluciona con cada idea, con cada actividad, con cada dificultad superada... que no hay nada que no se pueda repensar y reinventar. Por tanto, los apartados o puntos del guión no son estancos y podrán enriquecerse a medida que vayamos investigando y avanzando en el Proyecto.

## Guión de nuestro Proyecto emprendedor

1. EL EQUIPO
2. LA IDEA. EL RETO
3. NUESTROS MOTIVOS
4. EL PLAN
5. LA COMUNICACIÓN
6. LA EXPERIENCIA

### 1. EL EQUIPO

#### 1.1. Presentación

Los y las protagonistas de este proyecto es el alumnado, el grupo emprendedor.

El proyecto comenzará con una presentación de quiénes integran el equipo y cuáles son sus valores.

Ahora toca darle forma a todo el trabajo desarrollado hasta el momento.

Son importantes los datos: nombre y apellidos, edad, habilidades, gustos etc. pero también el cómo trasladamos esta información.

#### **¿Quiénes somos?**

Vamos a elegir la forma en que se plasma la presentación de cada miembro del equipo en el proyecto. Se propondrán distintas ideas (foto, caricatura, dibujo, video, canción, etc.) y el grupo elegirá la que más les guste.

#### **¿Cuáles son nuestros valores?**

Concretaremos qué valores nos identifican como equipo y crearemos nuestra marca grupal. Podemos escribirlos, pero también podemos expresarlo de forma más creativa (con colores, formas...) que podrá ser el germen de la marca de nuestro proyecto emprendedor.

## 1.2. Organización.

Como grupo que quiere hacer algo, tenemos que organizarnos, y decidir qué queremos ser (asociación, cooperativa, grupo de clase, etc.)

Aunque existen muchas fórmulas de organización, en la *Ficha 10. Fórmulas jurídicas*, os facilitamos información de las más idóneas para un emprendimiento participativo y colectivo entre jóvenes, como es el caso que propone **Teenemprende**.

Dentro de un grupo y de un equipo de trabajo, es fácil encontrar roles o perfiles muy característicos, esto es, funciones que cada persona desempeña dentro de ese equipo: *la persona positiva, la crítica, la listilla, la cuadrículada, la graciosa, la reservada*, etc. Aunque todas puedan ser útiles y necesarias en algún momento, tenemos que identificar cuáles son más idóneas para el trabajo en equipo y saber en qué momento se necesita más uno u otro rol. Comenzaremos preguntando al grupo: *¿Qué roles tenemos dentro del grupo?*

### ¿Cuáles son nuestros roles?

Para seguir profundizando en el conocimiento de los roles necesarios en el trabajo en equipo, recordaremos lo que elaboramos en la dinámica **“Rocanroleando”**. Ahora es el momento de tomar decisiones y ver qué roles está dispuesto a asumir cada integrante del equipo, que aporte valor al proyecto.

### ¿Cuáles son nuestros departamentos o equipos de trabajo?

En base a la idea de proyecto que estemos barajando, tenemos que organizar los equipos de trabajo, en función de las habilidades y roles más desarrollados de cada una/o.

Primero el grupo definirá los departamentos (comunicación, márketing, contabilidad, calidad...). Cada una/o elaborará una candidatura para pertenecer a uno u otro departamento. Entre todo el grupo se analizarán tanto los requerimientos de ese puesto como la idoneidad (aptitudes y actitudes) de las personas candidatas.

En caso de haber muchas candidaturas para un mismo equipo, y pocas para otros, se decidirá entre todos/as cómo organizarse.

## 2. LA IDEA. EL RETO

Podríamos decir que la idea es el motor de nuestro Proyecto, nuestro **qué**, nuestra **materia prima** y **nuestra razón de ser**. Para llegar aquí, hemos pasado por un proceso de generación de ideas. Ahora toca plasmarla y concretarla.

### ¿Cómo lo hacemos?

Vamos a rescatar la idea seleccionada en la fase de generación y evaluación de ideas, para seguir completándola.

De forma individual, cada participante explicará la idea principal aportando la información que considere más relevante para dar a conocer el proyecto en pocas líneas, aprovechando este momento para ubicarla de forma general, en el tiempo y el espacio (cuándo y dónde). De entre todas las aportaciones, el gran grupo elegirá la que mejor representa su proyecto.

Para trabajar la **identidad de nuestro proyecto**, utilizaremos otras formas de expresión, además de la lingüística, con la que plasmaremos nuestra idea de forma creativa (un dibujo, un poema, un baile o lo que más nos guste). Esto nos ayudará a seguir trabajando **la marca** y **la imagen** de nuestro proyecto.

Tendremos que decidir el nombre de nuestro proyecto (naming) y si procede un slogan, pensando ya en la comunicación.

## 3. NUESTROS MOTIVOS

Recogeremos en este apartado todo lo que fundamenta y justifica nuestra idea, nuestro proyecto.

### 3.1. El entorno

Ha llegado la hora de retomar el mapa de situación que elaboramos en la fase anterior (el grupo y el entorno) para analizar toda la información que recopilamos y darle uso desde el foco de nuestra idea.

Con toda esa información, ya podemos crear un DAFO de nuestro entorno, teniendo en mente el tema de nuestro proyecto. El DAFO es una herramienta que nos ayudará a analizar el entorno y a identificar Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades.

Las Debilidades y Fortalezas son internas (características de la persona u organización, trabajadas en el apartado anterior). Las amenazas y oportunidades son externas (características del contexto/entorno).

Para entender mejor qué significan estos aspectos, nos fijamos en una figura que todos y todas conocemos: Superman

<b>DEBILIDAD</b>	<b>FORTALEZA</b>
Vulnerabilidad a la criptonita	Poderes: volar, visión rayos X, velocidad...
<b>AMENAZA</b>	<b>OPORTUNIDAD</b>
Luthor tiene criptonita	Salvar al mundo

### Reflexión sobre Oportunidades

El/La profesor/a lanzará el siguiente desafío al grupo:

“Sois comerciales de una empresa de calzado, y vais a visitar una isla para ver cómo se pueden vender zapatos allí. Cuando llegáis os dais cuenta de que nadie lleva zapato. ¿Qué informe haríais como comerciales que sois?”.

Texto de apoyo final para reflexionar sobre cómo influye la percepción a la hora de transformar debilidades y amenazas en fortalezas y oportunidades.

*“El hombre de marketing”*

*Philip Kotler escribió una historia sobre un vendedor de zapatos muy interesante para valorar cómo las diferentes formas de pensar influyen en la generación de negocio:*

*Existe una antigua historia sobre una vieja compañía norteamericana de zapatos que mandó a un representante de ventas a una isla del Pacífico para investigar si la empresa podía vender zapatos allí. Después de algunos días, el hombre de ventas envió un mensaje a la compañía diciendo: “La gente aquí, no usa zapatos. No existe mercado”.*

*El gerente, de todas maneras, pensó en verificar esta conclusión y envió a uno de sus mejores vendedores a la isla. A los pocos días, el segundo representante llamó a la empresa y dijo: “La gente aquí no usa zapatos. Existe un mercado enorme”.*

*La historia normalmente termina aquí, pero yo quisiera agregar algo más. Confundido por las dos conclusiones opuestas, el gerente decidió mandar a su mejor vendedor a esa isla. Este hombre, se tomó más tiempo y finalmente, llamó diciendo: “La gente tiene mal los pies y usar zapatos la beneficiaría. Nosotros, podríamos diseñar zapatos que solucionen sus necesidades.*

*Tendremos que invertir en publicidad para informar a la gente sobre los beneficios de usar zapatos. Necesitaremos la cooperación del jefe de la tribu antes de empezar. La gente no tiene dinero, pero cultivan los ananás más dulces que yo jamás haya probado. Estimé el potencial de ventas y todos los costos; además, estimé la posibilidad de vender ananás a una cadena de supermercados australiana que paga en dólares y pienso que podemos obtener un 20 por ciento de retorno de nuestro dinero”.*

Ahora tenemos que construir el DAFO de nuestro proyecto. Utilizaremos para ello la *Ficha 11. Análisis DAFO*

Tomando como base nuestro Análisis DAFO, debemos ver ahora cómo podemos utilizar nuestras fortalezas para maximizar las oportunidades y minimizar las amenazas. *Ficha 12. Matriz DAFO*

Para completar este análisis, utilizaremos la *Ficha 13. Conclusiones DAFO*, en la que recogeremos las conclusiones de nuestro análisis, que nos ayudarán a enfocar nuestras actuaciones.

### 3.2. Enfoque. Objetivos

Todo proyecto necesita unos objetivos claros y reales que respondan a las preguntas *Por qué y para qué*.

#### **Aprendamos a redactar objetivos.**

Investigaremos a través de internet en estas y otras webs, identificando los objetivos de los proyectos:

- Instituto de la Juventud de Extremadura:  
<http://juventudextremadura.gobex.es/web/medidas-plan-de-juventud>
- Unicef: <http://www.unicef.es/>
- Emprendedores sociales: <http://spain.ashoka.org/>

#### **Redactamos nuestros objetivos**

En base a lo que hemos descubierto en nuestra investigación anterior, vamos a escribir lo que pretendemos conseguir con nuestro proyecto.

Una pista: como estamos hablando de acción, los redactaremos comenzando por un verbo en infinitivo.

### 3.3. Personas destinatarias

Definiremos aquí detalladamente a qué grupo de personas vamos a dirigir nuestras acciones, recopilando toda la información útil para adaptar nuestro plan a sus necesidades reales. Podemos ser nosotros y nosotras mismas, o un grupo de personas específico (colectivos) o bien la población en general. Lo importante es tenerlo claro.

Estaremos entonces en condiciones de responder a la pregunta:

¿Quiénes van a beneficiarse de nuestras acciones? ¿Para quién es nuestro proyecto?

## 4. EL PLAN

Todo Proyecto debe ser posible, realista, viable. Y para eso, hay que trazar un Plan.

Definidos los valores de nuestro equipo y nuestro proyecto, determinados los objetivos a alcanzar, y repartidas las funciones, llega la hora de explicar **cómo** vamos a llevar a cabo nuestra idea, es decir, qué acciones vamos realizar, qué recursos tenemos y cuáles tendremos que buscar.



### 4.1. Recursos humanos y técnicos

Hay que analizar *qué y a quiénes* necesitamos para llevar a cabo nuestro Proyecto.

- La primera pregunta sería *¿con quién?* Tenemos que tener claro quiénes van a colaborar con nosotros y nosotras, con qué proveedores queremos trabajar y si tenemos necesidades de personal. Es importante identificar tareas a desarrollar y el equipo necesario. Estos serían nuestros **Recursos humanos**.
- Después debemos preguntarnos *¿con qué?* Hay que concretar qué productos, servicios o herramientas necesitamos para desarrollar nuestra actividad. Estos serían nuestros **Recursos técnicos**.

Con este contenido, elaboraremos un **mapa de recursos de nuestro proyecto**, visual, en gran formato, y lo expondremos en clase, para ir anotando según se vayan consiguiendo los recursos y medios.

*Fichas 14. Recursos humanos y técnicos*

### 4.2. Recursos financieros

Ahora tenemos que preguntarnos *¿necesitamos una inversión inicial para poner en marcha nuestro proyecto? Si la respuesta es afirmativa, ¿cuánto dinero necesitaríamos? ¿De dónde podemos obtenerlo?*

- Para saber cuánto dinero necesitamos, debemos partir de nuestro mapa de recursos humanos y técnicos, en el que habíamos plasmado aquellos recursos que no teníamos. Ahora tenemos que ponerle precio.
- Una vez que sepamos cuánto necesitamos, tenemos que acordar cómo nos vamos a financiar. Podrá ser mediante recursos propios (aquellos que ya tenemos o que podemos conseguir con diferentes acciones) y/o mediante recursos ajenos (aquellos que pueden prestarnos agentes externos y que deberemos devolver en un tiempo determinado).

En relación a los recursos ajenos, aunque existen diversas fórmulas de financiación alternativa que nos pueden ayudar a conseguir los fondos que necesitamos, en la *Ficha 15. Crowdfunding*, os presentamos un sistema de financiación colectiva para conseguir dinero u otros recursos, con la finalidad de poder llevar a cabo vuestro proyecto.

Vamos a elaborar nuestro **mapa de recursos financieros**. Al igual que el anterior, será visual y de gran formato, para exponerlo en clase e ir anotando los progresos según se vayan consiguiendo los recursos.

*Fichas 16. Recursos financieros*

### 4.3. Calendarización de acciones

Para poder concretarlas en el tiempo, primero debemos identificar las acciones que vamos a realizar o estamos realizando, indicando todos los elementos que nos ayudan a encuadrarla en nuestro proyecto.

Vamos a elaborar una ficha por cada una de las acciones que vayamos a desarrollar en nuestro proyecto. Las acciones pueden ser desde quedar con el AEDL para pedir información sobre las formas jurídicas, hasta un gran evento en el que participe todo el pueblo.

*Ficha 17. Acciones*

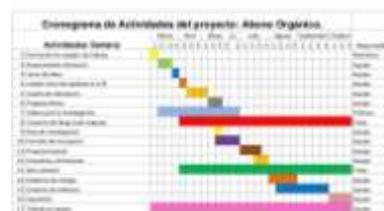
Para poder planificarnos y procesar mejor todo nuestro trabajo, nos ayudará elaborar un **Cronograma o una Línea de Tiempo**, que nos proporcione, a golpe de vista, qué vamos a hacer y cuándo va a tener lugar.

Existen muchas herramientas libres y de código abierto en internet que nos pueden ayudar a crear nuestro Cronograma y/o nuestra Línea de Tiempo, solo tenemos que investigar y escoger la que más útil nos resulte.

Ejemplo Línea de Tiempo



Ejemplo Cronograma



## 5. LA COMUNICACIÓN

Cuidar la comunicación interna ha sido una constante durante todo el proceso, pues como hemos podido comprobar en el trabajo realizado, repercute significativamente en la motivación del equipo.



Llega la hora de diseñar cómo queremos dar a conocer *quiénes somos y qué hacemos*. Y para ello, tenemos que crear nuestra **Estrategia de comunicación**.

No hay una fórmula mágica para desarrollar una buena comunicación, aunque sí existen una serie de aspectos clave que nos ayudarán a conseguir que nuestro mensaje llegue:

### Identificar y conocer a nuestro público objetivo

Habrá que tener en cuenta que hay ocasiones en que las personas beneficiarias no sean las mismas personas a quienes va dirigida nuestra comunicación (por ejemplo bebés, quienes pueden beneficiarse de alguna acción, pero no nos dirigiremos directamente a ellos, sino a sus padres/madres).

Debemos conocer a nuestro público objetivo para adaptar nuestra estrategia de comunicación. Utilizaremos la *Ficha 18. Conociendo a nuestro público objetivo*.

### Ser coherentes con nuestra marca y nuestros valores

Rescataremos lo ya trabajado respecto a nuestra *marca grupal* en el apartado "equipo", y en relación a nuestra expresión artística de la idea, en el apartado "*la idea. El reto*", para perfilar nuestra marca-logo.

Os podéis inspirar analizando logos y marcas de entidades, proyectos, empresas...

## Definir qué canales vamos a utilizar

Existen muchos recursos para dar a conocer *quiénes sois y qué hacéis*. Os proponemos:

- Escribir cartas de presentación, notas de prensa; crear folletos, productos publicitarios y promocionales
- Crear productos digitales, mediante herramientas como powerpoint, impress, wordpress, etc.
- Producir medios audiovisuales como un vídeo de presentación, una cuña para la radio, etc.
- Identificar canales de comunicación como prensa (periódicos), radio, televisión e internet (RRSS, blog...)

## 6. LA EXPERIENCIA

Llega la hora de volver la mirada hacia atrás, para ver lo que hemos conseguido, qué cosas hemos hecho y cuáles nos quedan por hacer, qué adversidades nos hemos encontrado, qué hemos aprendido y cómo nos hemos sentido.

*Vamos a recorrer mentalmente el camino que nos ha traído hasta aquí, y vamos a pensar qué hemos hecho, qué hemos aprendido de los aciertos y de los errores, qué es lo que más nos ha gustado a nosotras/os, y a las personas con las que hemos compartido, así como reflexionar si nos ha cambiado en algo esta experiencia. Podemos utilizar nuestros cuadernos de ideas y murales de clase.*

*Para ello, vamos a trabajar de forma individual con la Ficha 19. Experiencia Individual, para luego exponerlo en el grupo.*

*En un segundo momento, un/una secretario/a voluntario/a, utilizando la Ficha 20. Experiencia grupal, condensará las impresiones del grupo.*

## ESQUEMA PROYECTO EMPRENDEDOR

Para finalizar, recapitulamos todo lo que hemos visto sobre la creación y plasmación del Proyecto, y os facilitamos un guión resumen:

### 1. EL EQUIPO

- 1.1. Presentación
  - Quiénes somos
  - Cuáles son nuestros valores
- 1.2. Organización
  - Fórmulas jurídicas
  - Nuestros roles
  - Departamentos

### 2. LA IDEA. EL RETO

Nuestra Idea y nuestra identidad

### 3. NUESTROS MOTIVOS

- 3.1. El entorno. DAFO
- 3.2. Enfoque. Objetivos
- 3.3. Personas destinatarias

### 4. EL PLAN

- 4.1. Recursos humanos y técnicos. Mapa
- 4.2. Recursos financieros. Mapa
- 4.3. Calendarización de acciones. Cronograma/línea del tiempo

### 5. LA COMUNICACIÓN

- 5.1. Público objetivo
- 5.2. Marca. Logo
- 5.3. Canales comunicación

### 6. LA EXPERIENCIA

- 6.1. Experiencia individual.
- 6.2. Experiencia grupal. Reflexión final

## Anexo. Fichas de trabajo

### Dinámicas Habilidades

Ficha 1 Evaluación Creatividad	60
Ficha 2 Rocanroleando	61
Ficha 3 Ratón, León, Persona	63
Ficha 4 No Eres Tú, Soy Yo	64
Ficha 5 Historia De La Nasa	65
Ficha 6 Mi Escudo De Armas	66
Ficha 7 Puedo hacer y haré (compromiso)	67
Ficha 8 Puedo hacer y haré (resultados)	68
Ficha 9 El Proceso Creativo	69

### El Proyecto

Ficha 10 Fórmulas Jurídicas	71
Ficha 11 Análisis DAFO	72
Ficha 12 Matriz DAFO	73
Ficha 13 Conclusiones DAFO	74
Ficha 14 Recursos humanos y técnicos	75
Ficha 15 Crowdfunding	76
Ficha 16 Recursos financieros	77
Ficha 17 Acciones	78
Ficha 18 Conociendo a nuestro público objetivo	79
Ficha 19 Experiencia individual	80
Ficha 20 Experiencia grupal	81

**Ficha 1. EVALUACIÓN CREATIVIDAD**

<b>DINÁMICA PAÑUELO/RULO</b>	<b>AL COMIENZO</b>	<b>AL FINALIZAR</b>
Nº rondas	1.....2.....3.....4.....5	1.....2.....3.....4.....5
Rapidez respuesta	1.....2.....3.....4.....5	1.....2.....3.....4.....5
Inhibición respuesta	1.....2.....3.....4.....5	1.....2.....3.....4.....5
Generan ideas a partir de las de compañeros/as	1.....2.....3.....4.....5	1.....2.....3.....4.....5
Nivel de transgresión	1.....2.....3.....4.....5	1.....2.....3.....4.....5
Respuestas novedosas	1.....2.....3.....4.....5	1.....2.....3.....4.....5
Observaciones		

<b>DINÁMICA LA MÁQUINA</b>	<b>AL COMIENZO</b>	<b>AL FINALIZAR</b>
Nº rondas	1.....2.....3.....4.....5	1.....2.....3.....4.....5
Rapidez respuesta	1.....2.....3.....4.....5	1.....2.....3.....4.....5
Inhibición respuesta	1.....2.....3.....4.....5	1.....2.....3.....4.....5
Generan ideas a partir de las de compañeros/as	1.....2.....3.....4.....5	1.....2.....3.....4.....5
Nivel de Transgresión	1.....2.....3.....4.....5	1.....2.....3.....4.....5
Respuestas novedosas	1.....2.....3.....4.....5	1.....2.....3.....4.....5
Observaciones		

**Ficha 2. ROCANROLEANDO**

Roles de equipo

Rescatado del Manual Imagina y Emprende

- **La persona positiva:** empuja hacia adelante, busca el éxito del equipo y se involucra decididamente en el proyecto; contagia su entusiasmo al resto de los compañeros.

- **La persona "criticona":** es una persona destructiva, todo le parece mal pero no aporta soluciones; los compañeros son unos inútiles a diferencia de él, que es perfecto. Es una persona que deteriora el ambiente de trabajo. La visión cambia cuando la crítica es constructiva, aportando soluciones o alternativas válidas a la propuesta o ideas criticadas, a la vez de basar la crítica en argumentos razonados.

- **La persona discutidora:** no está de acuerdo con nada, siempre defiende otra tesis. Es una persona pesada pero sin ánimo destructivo, a diferencia de la anterior. Es un inconformista permanente y aunque busca el bien del equipo sólo consigue sacar a la gente de quicio. *Hay que animarle a que piense en positivo, a que aporte soluciones prácticas.*

- **La persona incordio:** es inoportuna, siempre con un comentario desafortunado en el momento menos adecuado, molestando a los compañeros. Aunque se hace muy pesada no tiene ánimo destructivo.

- **La persona bocazas:** nunca está callada, discute aunque no entienda del tema, dificulta y alarga las reuniones, interrumpe permanentemente, impide que la gente se centre en la tarea. *En las reuniones no se pueden tolerar sus interrupciones. Si hace falta se le llamará al orden.*

- **La persona listilla:** la que lo sabe todo, de hecho suele tener un nivel de preparación por encima de la media, si bien un tipo de conocimiento muy superficial, muy poco sólido. A veces sus aportaciones resultan oportunas, pero la mayoría de las veces resultan insufribles. *Habrà que animarle a que profundice en algunas de sus consideraciones válidas.*

- **La persona subempleada:** tiene asignado unos cometidos muy por debajo de sus capacidades. Termina por aburrirse y perder interés. *Hay que buscarle nuevas responsabilidades. Son personas valiosas que no hay que dejar marchar.*

- **La persona pícaro:** se aprovecha del resto de los compañeros, es una rémora en el equipo, pero lo hace de manera sutil, por lo que sus compañeros apenas se percatan. Su aportación al equipo es nula y suele terminar deteriorando el ambiente de trabajo. *Es preferible cortar por lo sano: darle un toque de atención enérgico y si no reacciona apartarla del equipo.*

- **La persona cuadrículada:** tiene unos esquemas mentales muy consolidados de los que resulta muy difícil moverle. No dispone de la flexibilidad necesaria para aceptar o al menos considerar otros planteamientos. *Suele ser una persona entregada al equipo que requiere paciencia y persuasión.*

- **La persona reservada:** le cuesta participar o simplemente no participa y en muchos casos a pesar de dominar la materia. Necesita un primer empujón del resto de sus compañeros, especialmente del jefe, para lanzarse. Si consigue romper esa barrera inicial puede ser un gran activo para el equipo, si no su aportación será muy reducida. *Hay que animarle desde un principio a que participe en los debates.*

- **La persona graciosa:** no suele faltar en los equipos. Sus aportaciones profesionales suelen ser muy discretas pero en cambio cumple un papel fundamental: relaja el ambiente, quita tensión, crea una atmósfera más cálida, lo que puede contribuir a una mayor cohesión del equipo. A veces puede llegar a ser un poco incordio. *Hay que dejarle cierto margen, pero señalándole también unos límites.*

- **La persona incompetente:** justo lo opuesto de la anterior; los cometidos asignados superan claramente sus capacidades. Por no reconocer sus limitaciones podrá asumir nuevas responsabilidades que no sabrá atender, lo que terminara generando ineficiencias. *Hay que apoyarle con otros compañeros y en todo caso tener muy claro cuál es su techo de competencia que no hay que traspasar.*

- **La persona organizadora:** Es clave dentro del equipo, siempre preocupada porque las cosas funcionen, que se vaya avanzando, que se vayan superando las dificultades, que no se pierda el tiempo. *Contar con esta persona es fundamental, así como consultarle y realzar su papel (es un auténtico activo para el equipo).*

**Ficha 3. RATÓN, LEÓN, PERSONA.**

Relaciona las características con el estilo de conducta que corresponda:

	PASIVO	AGRESIVO	ASERTIVO
No tiene en cuenta a los/as otros/as			
Se deja manipular			
No sabe pedir ayuda			
Defiende sus derechos con valentía y seguridad			
Impone sus opiniones, sin escuchar las de los demás			
Su voz es firme y clara y su mirada directa			
Se siente inferior a los demás			
Escucha y participa sin miedos			
Crítica siempre, insulta y humilla			
Sabe decir NO a algo que no quiere hacer, sin sentirse culpable.			
No defiende sus derechos			
Habla gritando, con mirada desafiante			
Su mirada es cabizbaja y huidiza y su voz baja			
Las demás personas se aprovechan de él/ella			
Sabe ser crítico/a, sin humillar			
Se mete en líos			
No se siente aceptado/a por las demás personas			

**Ficha 4. NO ERES TÚ, SOY YO**

Transforma los siguientes mensajes en "mensajes yo"

<b>Es imposible hablar contigo</b>
<b>No haces más que repetir y repetir</b>
<b>Eres un/a fantasma</b>
<b>¡Siempre tienes que ser el/la mismo/a!</b>
<b>De este asunto no tienes ni idea</b>
<b>Mira, no me rayes</b>
<b>Dilo tú, que lo sabes todo</b>
<b>A veces, te preocupas más de los demás que de tu familia</b>
<b>Estás loco/a; hazlo tú si quieres</b>
<b>No te quiero ver con ese/a sinvergüenza de amigo/a que tienes</b>
<b>Pareces tonto/a, hijo/a. ¿Por qué no saludaste ayer?</b>
<b>No me traigas a nadie a casa. ¡Vete tú a saber con qué compañías andas!</b>

**Ficha 5. HISTORIA DE LA NASA**

Tabla para trabajar

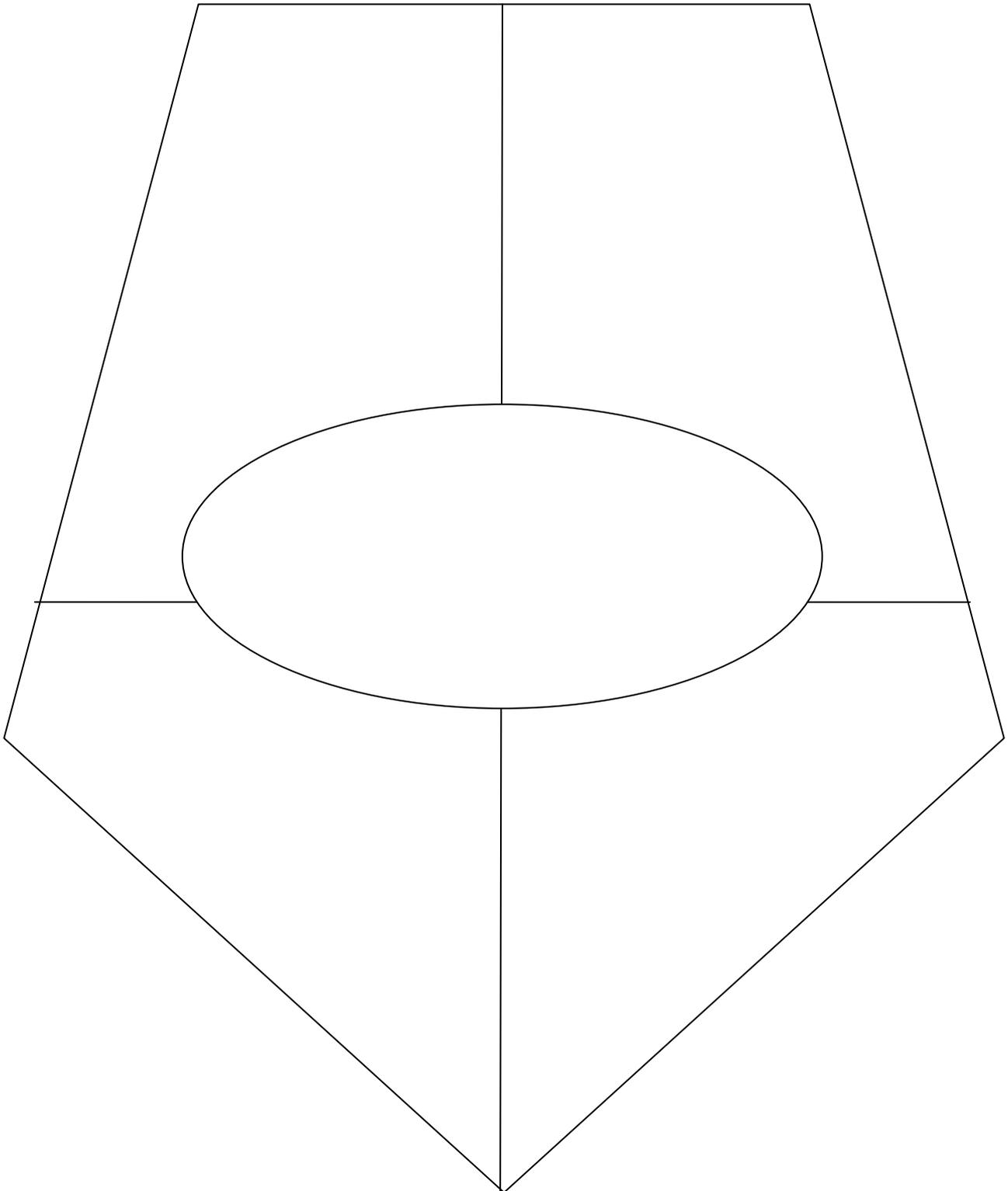
NASA	GRUPO	INDIV	Materiales
			Caja de cerillas
			Comestible concentrado
			20 m. de sogas de nylon
			Tela de seda de paracaídas
			Calentador para alimentos
			Dos pistolas, calibre 45
			Una caja de leche en polvo
			Dos botellas de oxígeno
			Un mapa de la constelación de la luna
			Un bote salvavidas
			Una brújula
			25 litros de agua
			Luces de Bengala
			Botiquín de primeros auxilios
			Una radio, no sólo receptora, sino también transmisora, de frecuencia modulada, que funciona acumulando energía, al exponerla a la luz del sol

Tabla "soluciones"

Motivo	NASA	Materiales
De poca o nula utilidad ya que no hay oxígeno	15	Caja de cerillas
Alimentación diaria necesaria	4	Comestible concentrado
Útil para arrastrar a los heridos e intentar la ascensión	6	20 m. de sogas de nylon
Para protegerse del sol	8	Tela de seda de paracaídas
Necesario en la parte de la luna no iluminada por el sol	13	Calentador para alimentos
Con ellas se puede tomar impulso por reacción	11	Dos pistolas, calibre 45
Alimentación útil, mezclada con agua	12	Una caja de leche en polvo
Necesarios para la respiración	1	Dos botellas de oxígeno
Para orientarse en el espacio	3	Un mapa de la constelación de la luna
Protección o transporte	9	Un bote salvavidas
Inútil por ausencia de campos magnéticos	14	Una brújula
Necesarios	2	25 litros de agua
Útiles para hacer señales de socorro a la nave	10	Luces de Bengala
Para posibles accidentes	7	Botiquín de primeros auxilios
Para intentar contactar con la nave	5	Una radio, no sólo receptora, sino también transmisora, de frecuencia modulada, que funciona acumulando energía, al exponerla a la luz del sol

Ficha 6. MI ESCUDO DE ARMAS

NOMBRE:



Ficha 7. PUEDO HACER Y HARÉ (Compromiso)

**Y** o \_\_\_\_\_

compañero/a del grupo \_\_\_\_\_, antes vosotros y  
vosotras me comprometo a  
\_\_\_\_\_, durante el periodo  
\_\_\_\_\_.

Para que conste, firmo

En \_\_\_\_\_, el \_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

**Ficha 8. PUEDO HACER Y HARÉ (Resultados)**

YO	
FECHA	
NIVEL CUMPLIMIENTO	1.....2.....3.....4.....5.....6.....7.....8.....9.....10
OBSTÁCULOS ENCONTRADOS	
OBSTÁCULOS SUPERADOS	
ALTERNATIVAS PARA SUPERAR SUS OBSTÁCULOS	
PRÓXIMO COMPROMISO	

## Ficha 9. EL PROCESO CREATIVO

Autor: "Fundación **Neuronilla** para la Creatividad y la Innovación".  
<http://www.neuronilla.com/>

### 1. Preparación

Contempla tanto la selección e identificación del **objetivo creativo** sobre el que vamos a trabajar como la recopilación de documentación e **información** relacionada con él.

### 2. Generación

Es la inmersión en el objetivo creativo, la "masticación" de aquello sobre lo que queremos crear. Es el largo y complejo trabajo de manipular, experimentar, **generar ideas** y buscar alternativas sobre el tema que nos ocupa de forma consciente.

Puede realizarse con la ayuda de Técnicas de Creatividad.

### 3. Incubación

Un posible periodo de "**descanso ficticio**" en el que, aunque no se esté trabajando de forma consciente en el objetivo creativo, se está dando otro tipo de elaboración no consciente que nos puede llevar a la idea buscada. Generalmente ocurre con aquellos proyectos con los que tenemos una gran motivación o implicación emocional (lo que Robert Olton llama "preocupación creadora").

Es algo así como dejar que el inconsciente digiera el objetivo mientras descansamos (escuchar música, ir al teatro, quedar con amigos... preferiblemente distracciones estimulantes de la imaginación y las emociones). Muchas veces basta con ir al servicio y volver. Policastro, añade una fase intermedia que llama "vislumbre".

### 4. Iluminación

El instante de la inspiración, cuando aparece la idea luminosa. Quizá la idea genial parece surgir en el momento menos pensado, frecuentemente en el transcurso de actividades que nos ocupan poca capacidad de atención con lo que se libera "espacio" para que emerjan las elaboraciones no conscientes.

Se suele hablar de **las tres "b"** para referirse a estas actividades, en inglés "bus", "bed" y "bath".

También se llama a esta fase momento "**Eureka**" o "**Ajá**" en el que se da un "insight" (nueva configuración con significado superior a la suma de las partes) y un "afecto positivo" (satisfacción o euforia).

La emotividad del "Ajá" es tan poderosa que en ocasiones hace olvidar el proceso que ha llevado a esta intuición y permite fantasear con atribuciones mágicas para explicar lo que nos ha ocurrido (musas, visitas de dioses...).

### 5. Evaluación

La fase decisiva en la que **valoramos y verificamos** si esa inspiración es valiosa o no.

Matizamos la idea para que se pueda llevar a la práctica y le damos la configuración final.

Sometemos nuestra creación a las leyes lógicas para comprobar su validez y que cumple los objetivos que habíamos establecido. Hay que comentar la idea y realizar con ella todo tipo de pruebas de validación, comentarios y juicios críticos de personas competentes en la materia. En caso de que la idea no sea válida, se considerará como una fase intermedia de incubación con reintegración al proceso.

## 6. Elaboración

La fase de **desarrollo**, comunicación y aplicación práctica de la idea. Es frecuentemente largo y muchas veces arduo. Una parte importante es la difusión y socialización de la creación.

**¡Ojo!** Cabe aclarar que no siempre tienen por qué darse estos pasos ni por este orden.

Desde esta perspectiva, el producto creativo es resultado de un gran trabajo previo y posterior a la “iluminación”, lo que ofrece una alternativa a las explicaciones basadas en las musas e inspiraciones divinas o mágicas.

Esto se suele expresar con la frase: “La creatividad es un 1% de inspiración y un 99% de transpiración” (atribuida a Thomas Alva Edison y a Johan Wolfgang von Goethe).

También desmitificador es el concepto de “**serendipia**” o “**serendipity**” con el que se denomina a aquellos descubrimientos (como el de la penicilina) realizados supuestamente por azar pero que realmente conllevan una gran dosis de trabajo, dedicación, motivación y habilidades de la persona creadora.

### Un ejemplo

La metáfora más clásica que ilustra este proceso es la de la generación del principio de **Arquímedes** (“un cuerpo total o parcialmente sumergido en un fluido estático, será empujado con una fuerza igual al peso del volumen del fluido desplazado por dicho objeto”).

Arquímedes se hallaba trabajando conscientemente en una tarea que le habían encargado (el rey quería saber si la corona que le habían regalado era realmente de oro): fases de preparación y generación. Agotado de trabajar decide darse un descanso y tomar un baño: fase de incubación. Al meterse en la bañera y observar el agua derramada tiene un insight: fase de iluminación. La euforia es tal que sale por la calle desnudo gritando ¡Eureka! (“lo encontré”).

## Ficha 10. FÓRMULAS JURÍDICAS

Las fórmulas jurídicas más idóneas cuando hablamos de emprendimiento colectivo y participativo son las que se refieren a la economía social y al asociacionismo.

En este sentido, hay que distinguir entre empresas y entidades sin ánimo de lucro. Ambas fórmulas tienen requerimientos formales y obligaciones para los socios y socias.

Respecto a las empresas, un modelo de emprendimiento colectivo y de economía social sería la **Cooperativa**. Se podría definir como la unión voluntaria de personas para satisfacer sus necesidades y aspiraciones económicas, sociales y culturales en común, mediante una empresa de propiedad conjunta y de gestión democrática.

Los valores de la Cooperativa son:

- Primacía de las personas y del Objeto social sobre el capital.
- Organización y cultura empresarial con vocación de gestión participativa y democrática.
- Conjunción de los intereses de los miembros usuarios y del interés general.
- Aplicación la mayor parte de los excedentes a la consecución de objetivos a favor del interés general, de los servicios a los miembros y el desarrollo sostenible.
- Defensa y aplicación de los principios de solidaridad y responsabilidad entre sus miembros.
- Autonomía de gestión e independencia respecto de los poderes públicos.
- Desempeño un papel importante en el desarrollo local y la cohesión social.

Respecto a las entidades sin ánimo de lucro, un modelo de emprendimiento participativo es la **Asociación**. Se podría definir como una agrupación de personas con el fin de realizar una actividad de una forma estable, organizadas democráticamente, sin ánimo de lucro e independientes.

Habría que aclarar que no tener ánimo de lucro significa que no se pueden repartir los beneficios o excedentes económicos anuales entre los socios y socias, sino que tienen que revertir en el fin de la Asociación.

Si un grupo cuenta entre sus integrantes con personas entre 14 y 30 años, ya pueden formar una asociación juvenil, aunque hay que tener en cuenta que los menores de 18 años necesitarán el consentimiento, legalmente acreditado, de padres o tutores.

Si queréis saber más sobre Asociaciones Juveniles, os dejamos el enlace del Instituto de la Juventud de Extremadura:

<http://juventudextremadura.gobex.es/web/asociacionismo>

**Ficha 11. ANÁLISI DAFO**

Adaptación de la técnica del D.A.F.O. Eva Romero Moreno

Plasmamos en el siguiente cuadro los aspectos que hemos identificado como Debilidades y Fortalezas (internos), y Amenazas y Oportunidades (externos).

<b>DEBILIDADES</b>	<b>FORTALEZAS</b>
Ejemplos: Inexperiencia profesional Alta financiación ...	Ejemplos: Formación técnica en... Conocimiento del sector ...
<b>AMENAZAS</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>
Ejemplos: Competencia convencional ...	Ejemplos: Innovación en el ámbito... Mercado de expansión ...

**Ficha 12. MATRIZ DAFO**

Adaptación de la técnica del D.A.F.O. Eva Romero Moreno

Cruzamos los datos recogido en la FICHA 11, con el fin de APROVECHAR OPORTUNIDADES Y DISMINUIR AMENAZAS.

Para ello, partiremos de nuestras fortalezas y debilidades internas, preguntándonos de qué manera pueden influir es las oportunidades y amenazas externas.

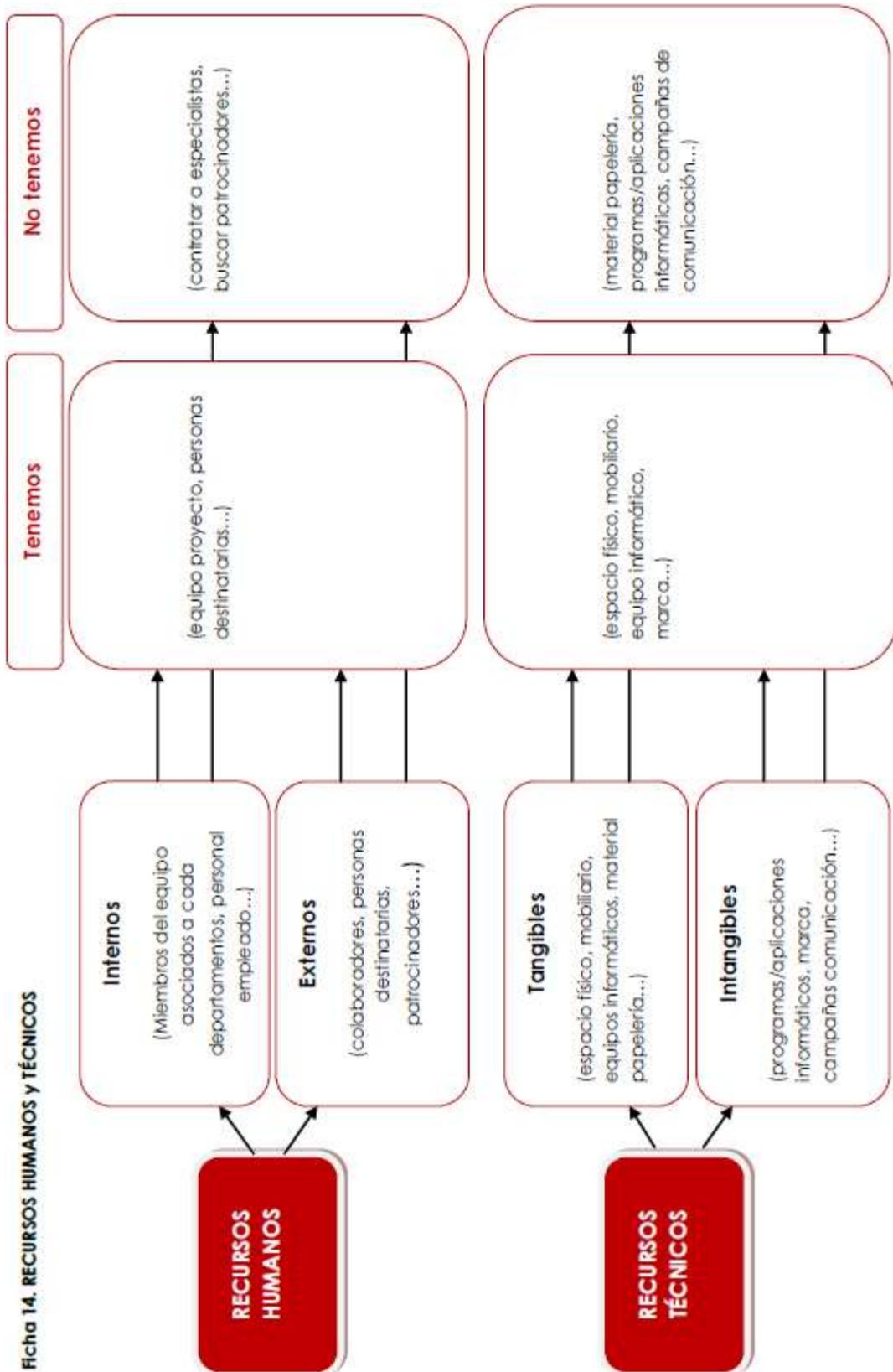
MATRIZ DAFO	<b>OPORTUNIDADES (Externo)</b>	<b>AMENAZAS (Externo)</b>
<b>FORTALEZAS (Interno)</b> 1. 2. 3. 4.	¿En qué medida estas fortalezas nos permiten obtener la máxima ventaja de estas oportunidades? (Utilizad las fortalezas internas para aprovechar las oportunidades externas como ventajas)	¿En qué medida estas fortalezas nos permiten contrarrestar estas amenazas? (Utilizad vuestras fortalezas internas para evitar o disminuir las repercusiones de las amenazas internas)
<b>DEBILIDADES (Interno)</b> 1. 2. 3. 4.	¿En qué medida estas debilidades nos permiten obtener la máxima ventaja de estas oportunidades? (Superad vuestras debilidades internas aprovechando las oportunidades externas)	¿En qué medida la búsqueda de la superación de estas debilidades nos permiten contrarrestar estas amenazas? (Superando las debilidades abordo mejor las amenazas)

**Ficha 13. CONCLUSIONES DAFO**

Adaptación de la técnica del D.A.F.O. Eva Romero Moreno

Finalmente, recogeremos las conclusiones del análisis anterior en el siguiente cuadro, para enfocar nuestras actuaciones.

<b>CONCLUSIONES DAFO</b>	
<b>CORREGIR DEBILIDADES</b>	<b>POTENCIAR FORTALEZAS</b>
<b>AFRONTAR AMENAZAS</b>	<b>APROVECHAR OPORTUNIDADES</b>



### Ficha 15. CROWDFUNDING.

El **crowdfunding** es la evolución del concepto de donaciones, facilitándolas a través de información web, su divulgación a través de las redes sociales y la utilización de diferentes plataformas o redes colaborativas. Su éxito radica, entre otras cuestiones, en las siguientes:

- Es fácilmente accesible, gracias a Internet, para una multitud de personas, tanto emprendedoras como partícipes.
- No requiere fuertes inversiones que, en la mayoría de los casos, son decididas por cada partícipe, la suma de ellas es lo que cuenta.
- El mecanismo de pago y recepción de fondos es fácil y rápido; carece de rígidos formalismos.
- No existen intermediarios –sin contar a la propia plataforma- que encarecen los proyectos, por lo que además los financiadores se sienten más vinculados al proyecto financiado.
- Sustituye fórmulas tradicionales de financiación (bancaria o subvenciones) a las que en ocasiones el emprendedor no tienen acceso por distintas razones.

Si ponéis en marcha una campaña de **crowdfunding**, además de obtener fondos para el lanzamiento de un proyecto, será una buena forma de validarlo. El diseño de vídeo, textos, fotos o prototipo necesario para publicar un proyecto en una plataforma de crowdfunding es el mejor ejemplo de Producto Mínimo Viable a desarrollar, porque serán los usuarios los que a través de sus aportaciones demostrarán el interés real que pueda haber en el mercado por el producto o servicio que queremos desarrollar.

Os indicamos dos plataformas de crowdfunding en la que podéis investigar y recabar más información al respecto:

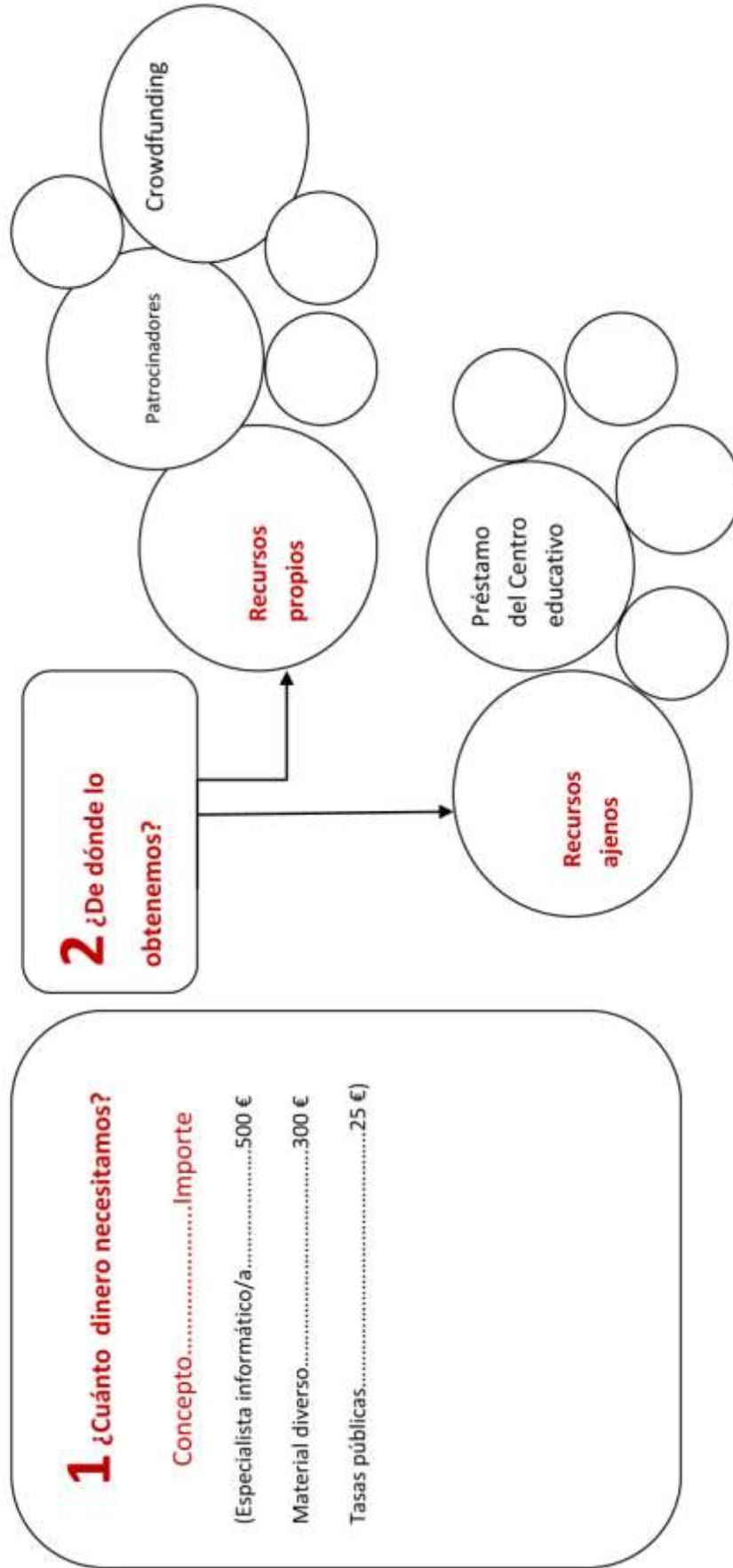
-*Cofinancia* (una plataforma de la Junta de Extremadura):

<https://activacionempresarial.gobex.es/cofinancia>

-*Goteo*:

<https://goteo.org/>

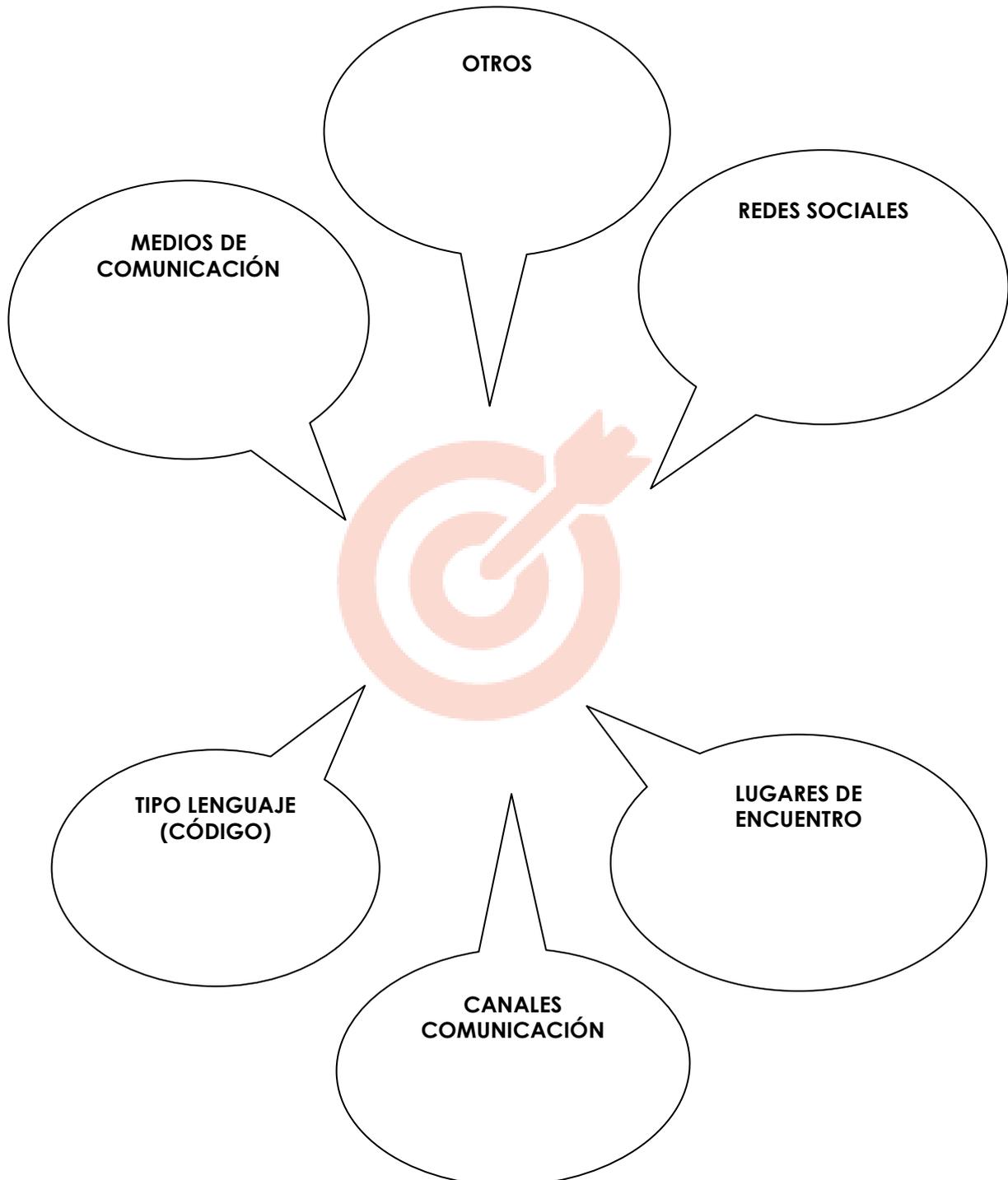
FICHA 16. RECURSOS FINANCIEROS



## Ficha 17. ACCIONES

<b>Nombre Acción</b>			
<b>Descripción Acción</b>			
<b>Fecha de realización</b>			<b>Lugar</b>
<b>Recursos Humanos</b>			<b>Recursos Técnicos</b>
<b>Personas destinatarias</b>			
<b>Evaluación / Observaciones</b>			

Ficha 18. Conociendo a nuestro público objetivo



**Ficha 19. EXPERIENCIA INDIVIDUAL**

¿Qué hemos hecho?	
¿Qué he aprendido?	
¿En qué hemos fallado?	
Conclusiones de los errores	
Lo que más me ha gustado de todo el camino	
Lo que me han dicho que más ha gustado	
¿En qué me ha cambiado?	

Ficha 20. EXPERIENCIA GRUPAL

¿Qué hemos hecho?

¿Qué hemos aprendido?

Errores y lo que nos han aportado

Lo que más nos ha gustado del camino

Lo que menos nos ha gustado

Lo que más ha gustado a nuestro entorno

En qué nos ha cambiado