

GUÍA DE HABILIDADES EMPRENDEDORAS

Expertemprende 2014-2015



ÍNDICE

Introducción	3
Tipos de Emprendimiento	6
Habilidades Emprendedoras.....	10
Práctica Docente	13
Orientaciones Didácticas.....	16
Sesión tipo para trabajar las HH.EE.....	19
Batería de Actividades.....	22
Anexos.....	38
WEBTECA.....	47



Introducción

Desde el Gobierno de Extremadura existe un firme compromiso de desarrollar una estrategia regional de promoción del emprendimiento en toda la sociedad, a través del llamado Plan 3E, Plan de Acción Integral de Empleo, Emprendedores y Empresa.

Concretamente, uno de los ámbitos de actuación prioritarios para el ejecutivo es el de la Educación, y por ello se propone desarrollar diversas actuaciones de cultura emprendedora en todos los niveles educativos.

En esta tarea intervendrán la Dirección General de Empresa y Actividad Emprendedora, perteneciente a la Consejería de Economía, Competitividad e Innovación, la Consejería de Educación y Cultura y el Instituto de la Juventud de Extremadura a través de Presidencia.

Expertemprende es un programa de emprendimiento en el aula enfocado al alumnado de Bachillerato y Formación Profesional, tanto de Grado Medio como de Grado Superior. El objetivo es fomentar la iniciativa y la cultura emprendedora a través del desarrollo de una idea empresarial, un programa formativo y la realización de un Plan de Empresa.

La misión del programa es fomentar el emprendimiento a través de la experiencia y perspectivas innovadoras orientadas a repensar estrategias para aprender y promover el pensamiento crítico. En términos generales, este programa quiere fomentar "el estudio de las fuentes de oportunidades, los procesos de descubrimiento, evaluación y explotación de las mismas, y las personas que las descubren, evalúan y explotan"*. Se abordarán contenidos de empresa de tal manera que el alumnado tenga al menos una experiencia práctica en la redacción de un plan de empresa, además de darle a conocer los recursos de la administración a su disposición en caso de que opte por crear su propia empresa o el autoempleo.

Sin duda, la labor docente es de crucial importancia en todo este proceso, requiriendo del profesorado, no sólo una actitud positiva ante el emprendimiento, sino una formación continua de conocimientos y herramientas para facilitar el desarrollo de esta competencia en el aula.

Es imprescindible en esta labor docente, la consideración del profesorado como un facilitador o facilitadora de procesos, que requiere de la utilización de una metodología activa en la que el alumnado es el protagonista de su propio aprendizaje, con el acompañamiento, apoyo y motivación de los mismos.

Para contribuir al desarrollo de esta labor docente, en el programa Expertemprende existen programadas una serie de acciones y recursos formativos

para el profesorado, que persiguen su adecuación a este perfil de facilitar. Entre ellos esta Guía de Habilidades Emprendedoras.

En conclusión, con este programa, se pretende apoyar el espíritu emprendedor de los estudiantes a través de una forma diferente de pensar, de razonar y actuar vinculada a la búsqueda de oportunidades.

* *Libro Blanco de la iniciativa emprendedora en España. FPDGI, 201*



expertemprende



Tipos de Emprendimiento

El emprendimiento viene determinado por una serie de valores y capacidades que pueden enseñarse y aprenderse dentro del entorno educativo como la creatividad, la innovación, el liderazgo, la autonomía personal, la cooperación y el trabajo en equipo o la responsabilidad social.

Esta Guía de Habilidades Emprendedoras, pretende ser un recurso con el que poder desarrollar y potenciar en el aula, con una metodología de aprender haciendo, las habilidades emprendedoras necesarias para el desarrollo de cualquier iniciativa emprendedora, permitiéndole al alumnado afrontar retos en su futuro personal y profesional.

Dado que la iniciativa emprendedora puede darse en cualquier ámbito de la vida, para facilitar la comprensión de las múltiples facetas del emprendimiento, distinguimos cuatro ámbitos del emprendimiento:

Emprendimiento creativo-cultural

Es aquel tipo de emprendimiento que manifiesta el espíritu emprendedor a través del fomento de la iniciativa, creatividad y capacidad para poner en marcha cambios en el entorno cultural. Ejemplo: promover exposiciones en el instituto, grupos de música o danza, un periódico, etc.

Un ejemplo

BABA YAGA:

Rocío Mellado Pardo, de la **Librería Baba Yaga**. Toda la vida de Rocío ha girado en torno a los libros. Ha sido siempre una ávida lectora, y los libros son su mayor tesoro. Por lo que, inevitablemente, cuando le tocó estudiar, eligió una carrera de letras. Cursó Filología Hispánica, y estudios de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada. Y siempre quiso dedicarse a la labor editorial. Después de dar algunas vueltas en trabajos diversos, aunque, afortunadamente, relacionados con el mundo del libro, se decidió a dar el salto y montar su propia librería, BABA YAGA, especializada en el libro ilustrado y el mundo infantil. En ella además realiza actividades de fomento de la lectura para los/las más pequeños/as (cuentacuentos semanales y talleres infantiles), exposiciones de ilustradores, presentaciones de libros...

<https://www.facebook.com/libreriababayaga>

Emprendimiento Participativo

Es aquel tipo de emprendimiento que fomenta la cooperación entre los miembros de una comunidad para desarrollar un territorio a nivel social y económico, proponer ajustes o cambios en la ordenación de recursos, regulación medioambiental, reformas legislativas o política, u otro objetivo con carácter comunitario. Ejemplo: promover una asociación juvenil, una ONG, etc.

Un ejemplo

ESCUELA DE ASOCIACIONES: DISEÑANDO EL FUTURO

La Escuela de Asociaciones de Acción Social (EDADAS/EVA) es un espacio virtual de formación dirigido al tejido asociativo, promocionado conjuntamente por el Colectivo de Educación para la Participación, CRAC (www.equipocrac.net), y por ACUDEX, Redes Extremadura, Cultura y Desarrollo (www.acudex.org), con 10 años de experiencia en los que se han desarrollado cerca de 50 cursos y procesos formativos diferentes con asociaciones y colectivos sociales de Andalucía, Extremadura y de todo el Estado Español, habiendo participado en ellos más de 700 personas.

La Escuela de Asociaciones también realiza formación a medida a partir de las necesidades concretas de entidades y organizaciones (federaciones, plataformas, coordinadoras, redes), incluyendo formación presencial y virtual.
<http://www.e-asociaciones.org/>

Emprendimiento Social

Es aquel tipo de emprendimiento donde la idea innovadora se dirige a la realización de un cambio social profundo y duradero, y que incorpora la capacitación de personas y organización de recursos para la consecución de dicho cambio. Ejemplo: proyectos socioempresariales que emplean a personas con discapacidades psíquicas, empresas como Grameen-Danone, etc.

Un ejemplo

FÖO STATION

Fátima Lozano estudió Diseño Industrial, y terminó su carrera con un proyecto de colaboración en el Centro de Cirugía de Mínima Invasión Jesús Usón (CCMIJU). Continuó en el mundo de la investigación a través de un Máster Universitario de Investigación en Ingeniería y Arquitectura. De actitud proactiva y con iniciativa, siendo estudiante ya participó en varios concursos de diseño

industrial, muchos de ellos con muy buena acogida. Siempre había tenido en mente desarrollar algo propio; y en ese momento, apareció la empresa föO, *¿cómo encontrar la otra parte del puzzle?*, comenta Fátima.

FöO Station consiste en llevar la telemedicina a aquellas zonas donde, por cuestiones económicas, sociales, demográficas, físicas o de cualquier otra índole, es muy difícil hacer llegar un especialista médico.

<http://goteo.org/project/foo-station>

Emprendimiento Empresarial

Es aquel tipo de emprendimiento que detectando una oportunidad de negocio en el mercado tiene como objetivo la generación de riqueza. Ejemplo: una panadería, una tienda on line, un taller mecánico, etc.

Un ejemplo

FONDANT BADAJOZ:

Ana Belén del Pozo, es de San Sebastián, aunque lleva 20 años en Badajoz. Estudió Delineación, y Arquitectura Técnica, llegando a trabajar de ello 7 años. Cuando cayó el sector de la construcción, comenzó a buscar trabajo y a hacer cursos relacionados con su profesión durante 15 meses, tomando conciencia de la dificultad de encontrar trabajo en este sector. En octubre de 2012, decidió que debía dejar aparcada, por el momento, su profesión, y reinventarse. El 19 de diciembre de 2012, abrió sus puertas **Fondant Badajoz**.

Se dedica a vender productos de repostería y ser intermediaria.

www.facebook.com/FondantBadajoz

Por tanto, podemos deducir que, una persona emprendedora es aquella que tiene la capacidad de generar una idea que convierte en proyecto para seguidamente llevarlo a cabo, asumiendo los riesgos inherentes a su puesta en marcha.

Tiene desarrolladas capacidades como la planificación, la organización, la gestión, el liderazgo y la delegación, el análisis, la comunicación, así como pericia para trabajar tanto individualmente como en equipos.

El emprendimiento supone trabajar habilidades como la responsabilidad, el compromiso, el esfuerzo, la dedicación, la perseverancia y el espíritu de trabajo.



expertemprende



Habilidades Emprendedoras

La actitud emprendedora puede entrenarse y potenciarse desde la enseñanza y la educación de ciertas cualidades y habilidades:

Cualidades Personales

- Iniciativa
- Autonomía
- Espíritu de superación
- Perseverancia
- Confianza en sí mismo/a
- Sentido crítico
- Creatividad
- Asunción de riesgo
- Flexibilidad
- Espíritu investigador e innovador
- Responsabilidad
- Motivación de logro
- Espíritu positivo
- Capacidad de decisión
- Autodisciplina y autocontrol

Desde la óptica de las cualidades personales, el espíritu emprendedor supone desarrollar la autoconfianza y la motivación para emprender algo. Aprender a pensar con sentido crítico y habilidad para aprender por uno/a mismo/a.

Habilidades Sociales

- Trabajo en equipo
- Asertividad
- Actitudes tendentes a la cooperación
- Capacidad comunicativa
- Capacidad para relacionarse con el entorno
- Sensibilidad a las necesidades de los otros/as
- Capacidad para exponer y defender las propias ideas ante los demás

Este área conlleva el desarrollo de actitudes de cooperación y de trabajo en grupo y aprender a asumir nuevos roles en una sociedad cambiante. También significa capacidad para dirigir equipos y reuniones para el logro de objetivos.

Habilidades de Dirección

- Planificación, toma de decisiones y asunción de responsabilidades
- Capacidad para afrontar problemas y soluciones
- Capacidad de persuasión

- Liderazgo
- Capacidad para la organización y optimización de recursos

Si se enfoca desde las habilidades de dirección, el espíritu emprendedor supone fomentar la capacidad para planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades, así como tener poder de comunicación.

Por último, el ámbito de las habilidades de dirección implica mostrar iniciativa personal, creatividad y dinamismo así como preparación para asumir riesgos en relación con el desarrollo de ideas.



expertemprende



Práctica Docente

Los principios metodológicos básicos parten de la consideración de la educación como un proceso en el que tanto el profesorado como el alumnado manifiestan una actitud activa y participativa, que permite el trabajo autónomo y el desarrollo de aprendizajes significativos.

Debe orientarse, por tanto, a generar el trabajo en equipo, favoreciendo así el desarrollo de destrezas y actitudes necesarias para generar el espíritu emprendedor:

- Promoviendo la solidaridad, el espíritu de equipo, el respeto y la tolerancia.
- Posibilitando las relaciones entre el alumnado.
- Incrementando su valoración personal.
- Mejorando el rendimiento y la motivación.
- Desarrollando el sentido de la responsabilidad.

Llevar a cabo este tipo de enfoque metodológico en el aula requiere una serie de implicaciones didácticas en el profesorado:

- Crear las condiciones favorables para que el alumno despliegue una actividad mental rica y diversa que le permita la adquisición de los conocimientos y experiencias necesarios para el desarrollo de un espíritu emprendedor.
- Canalizar los procesos de aprendizaje partiendo de las experiencias previas de la vida del alumnado:
 - Los medios de comunicación.
 - Las tecnologías de la información y la comunicación.
 - Las experiencias profesionales de su entorno familiar.
 - Sus inquietudes hacia la vida laboral.
 - La orientación profesional procedente del propio centro educativo.
- Facilitar la autonomía del alumnado:
 - Explicar la funcionalidad de las tareas.
 - Ampliar las posibilidades de elección.
 - Facilitar el conocimiento de las motivaciones propias.
 - Adaptar la intervención del profesor a las propuestas del alumnado.
- Enseñar a pensar y a secuenciar los procesos de aprendizaje:
 - Identificar el problema.
 - Entender los procedimientos de análisis y de actuación.
 - Analizar y evaluar resultados.

- Favorecer la seguridad del alumnado:
 - Permitir que intervenga.
 - Escucharle receptivamente.
 - Hacerse eco de sus intervenciones.
 - Profundizar en sus respuestas.

- Posibilitar la participación de todo el alumnado en todas las actividades y tareas, estableciendo las bases para que el desarrollo del proyecto se base en estrategias de cooperación.

- Establecer un clima de relación basado en la confianza, la seguridad y la aceptación mutuas favoreciendo la curiosidad, la capacidad de sorprenderse y el gusto por aprender.

- Saber introducir modificaciones y ajustes a la programación según la evolución de cada actividad.



Orientaciones Didácticas

Se ofrecen actividades de sensibilización, de desarrollo de valores y de afianzamiento de habilidades personales que permitan al alumnado valorar, adquirir, poner en práctica, reforzar y consolidar capacidades y destrezas relacionadas con las habilidades emprendedoras.

El trabajo colectivo cobra gran relevancia en las actividades formativas ante la necesidad de adquirir una serie de pautas de trabajo eficaz para el desarrollo de proyectos emprendedores.

El alumnado consigue...

- Conocer los rasgos que caracterizan a la persona emprendedora y cómo éstos se manifiestan en capacidades y actitudes concretas de emprendizaje.
- Desarrollar actitudes y comportamientos acordes a las habilidades emprendedoras: innovación, creatividad, autonomía, autoconfianza, sentido de la responsabilidad, iniciativa, capacidad para tomar decisiones y espíritu de trabajo.
- Tomar conciencia de la importancia de los factores personales e interpersonales para afrontar retos y alcanzar objetivos.

Con un método...

- Que promoverán actividades cercanas a los intereses del alumnado.
- Tendrán en cuenta los conocimientos adquiridos en el entorno del alumnado.
- Potenciará valores de socialización, autonomía y decisión propios del ámbito emprendedor.
- Se fomentará el trabajo en equipo.

Se tendrá en cuenta...

- El grado de creatividad y expresión de las propias ideas.
- La capacidad de búsqueda y propuesta de soluciones.
- La capacidad para asumir las decisiones propias y las del grupo.
- El sentido de la responsabilidad.

- La capacidad para trabajar con autonomía e iniciativa.
- El grado de autoconfianza en las aptitudes, habilidades y competencias.
- La capacidad de trabajo en equipo y el espíritu de colaboración.
- La capacidad de influencia y de liderazgo.



Sesión tipo para trabajar las HH.EE.

A la hora de trabajar las habilidades emprendedoras en el aula, planteamos dos sesiones tipo. Una Sesión I introductoria, donde hablaremos sobre la importancia de trabajar el emprendimiento, los tipos de emprendimiento y las habilidades emprendedoras.

La Sesión II, se plantea para que se desarrolle a lo largo del curso, repitiendo el esquema de la sesión cada vez que trabajemos una de las habilidades.

SESIÓN I (45 MIN)

1- Presentación del programa. Justificación de la sesión

Se les presenta la actividad con una introducción de Cultura Emprendedora.

Tipos de emprendimiento. (pequeñas definiciones y ejemplos)

- Creativo cultural
- Participativo
- Social
- Empresarial

Tiempo: 20 min.

2- Habilidades Emprendedoras

- Cualidades Personales
- Habilidades Sociales
- Habilidades de Dirección

Destacar: Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, confianza en uno mismo, sentido crítico, trabajo en equipo y espíritu innovador.

Tiempo: 15 min.

3- Resumen, resultados y cierre

SESIÓN II-XII (45-60 MIN)

1- Recapitulación de lo trabajado en la última sesión

2- Actividades

Las actividades se elegirán de la batería propuesta, dependiendo del reparto de las horas.

3- Reglas del juego

4- Conclusiones del grupo

5-Objetivos que se han conseguido y habilidad que hemos trabajado

6- Resumen y cierre



Batería de Actividades

A continuación exponemos una batería de actividades con las que trabajar las habilidades emprendedoras en el aula con el alumnado:

- El escudo. 45 min. (Confianza en uno mismo y sentido crítico)
- Mi árbol. 45 min. (Confianza en uno mismo y sentido crítico)
- Torre de papel. 20 min. (Creatividad y trabajo en equipo)
- Crea tu nido. 20 min. (Innovación y trabajo en equipo)
- Sueña tu futuro. 45 min. (Imaginación y flexibilidad)
- Las Gafas. 45 min. (Imaginación y empatía)
- La Gran Montaña. 60 min. (Solidaridad, creatividad, toma de decisiones y trabajo en equipo)
- En busca de Soluciones Emprendedoras. 60 min. (Innovación y Espíritu investigador)
- 10 Jóvenes de Vacaciones. 60 min. (Iniciativa, flexibilidad y trabajo en equipo)
- Plan B. 60 min. (Iniciativa y flexibilidad)
- Busca y Encuentra. 60 min. (Todas)
- El Mural de la persona Emprendedora. 60 min. (Todas)
- Construyendo la nave del futuro. 60 min. (Asunción de riesgos)
- Lío y Deslío. 25 min. (Responsabilidad y trabajo en equipo)

** Esta actividad permite desarrollarla a lo largo de la participación en el curso.*

Fichas de Actividades

1. El escudo	
<p>Definición</p> <p>La dinámica se basa en que las personas participantes realicen un escudo que lleve implícito los valores que desean destacar de ellas mismas, aquellos valores que sientan sean los más importantes. Se trata de que cada participante imagine y realice un escudo, deberán representar en figuras, imágenes o símbolos. Se puede iniciar contando la finalidad de los escudos y recordando que llevan destacada simbología.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Se hacen pequeños grupos y en cada uno se expondrán dibujos realizados y luego se podrán debatir los valores que representan cada uno de los escudos. Posteriormente a esta reflexión grupal, cada grupo destarará los 3 valores que más se repiten en los escudos.</p> <p>La persona a cargo de la dinámica escribirá estos valores en una pizarra para luego debatir entre todos, la experiencia de la actividad y los valores que los participantes consideran más importantes y por qué.</p>	
<p>Habilidades</p> <p>- Confianza en uno mismo y sentido crítico</p>	<p>Objetivo</p> <p>-Desarrollar la capacidad creativa del alumnado -Provocar en el alumnado el pensamiento crítico</p>
<p>Material</p> <p>Folio, cartulinas, colores ...</p>	<p>Duración</p> <p>45 min.</p>

2. Mi árbol

Desarrollo

Cada participante dibuja su árbol indicando sus cualidades, éxito e intereses. Se dibuja un árbol como más le guste, con raíces, ramas, hojas y frutos. En las raíces escribe las cualidades y capacidades que cree tener. En las ramas se puede ir poniendo las cosas positivas que se hace, en las hojas los intereses y los gustos, y en los frutos los éxitos o triunfos.

Finalizado se hace la puesta en común en la que cada participante puede añadir raíces y frutos que los demás le reconocen e indican.

Habilidades

- Confianza en uno mismo y sentido crítico

Objetivo

-Desarrollar la capacidad creativa del alumnado
 -Provocar en el alumnado el pensamiento crítico

Material

Folio, cartulinas, colores ...

Duración

45 min.

3. Torre de papel	
<p>Desarrollo</p> <p>Se divide al grupo en pequeños grupos de cuatro o cinco participantes y a cada grupo se le entrega un paquete de cuartillas y uno rollo de celo.</p> <p>A todos se les da la misma consigna, con el material facilitado tenéis que hacer una torre. Ésta ha de ser más alta que la de los/las compañeros/as y en un tiempo determinado.</p> <p>Finalizada la actividad cada grupo presenta su torre y explica como se han organizado, quién ha tomado la iniciativa, si trabajaron en cadena, si observaron el trabajo de otros grupos...</p>	
<p>Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad y trabajo en equipo 	<p>Objetivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facilitar la comunicación -Trabajar en la toma de decisiones por consenso
<p>Material</p> <p>Paquete tarjetas tamaño cuartilla</p> <p>Rollo de celo</p>	<p>Duración</p> <p>20 min.</p>

4. Crea tu nido	
<p>Desarrollo</p> <p>Se divide al grupo en pequeños grupos de cuatro o cinco participantes y a cada grupo se le entrega dos paquetes de cañitas y tres rollos de celo.</p> <p>Se les da la consigna de que el grupo ha de fabricar, con el material entregado, un nido seguro para un huevo. La dificultad reside en que el huevo será tirado desde un metro de altura y el "nido" tendrá que soportar la llegada del huevo sin que éste se rompa.</p>	
<p>Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Innovación y trabajo en equipo 	<p>Objetivo</p> <ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar la iniciativa -Planificar acciones consensuadas
<p>Material</p> <p>Paquetes de cañitas y rollos de celo</p>	<p>Duración</p> <p>20 min.</p>

5. Sueña tu futuro	
<p>Desarrollo</p> <p>Se pedirá al alumnado que cierre los ojos y visualice su futuro como adultos. A continuación, el/la docente formulará unas preguntas (Anexo I) y dejará unos minutos para que cada alumno/a escriba sus respuestas. Posteriormente cada alumno/a expondrá al resto del grupo sus conclusiones, lo que permitirá establecer un debate final en el que se destaquen las habilidades emprendedoras. La actividad terminará con el establecimiento de una serie de conclusiones a través de las reflexiones aportadas por todo el alumnado. La discusión deberá ser dinámica, de forma que se promueva la implicación de todo el alumnado en las reflexiones finales y les predisponga para alcanzar el máximo desarrollo de las habilidades emprendedoras.</p>	
<p>Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imaginación y capacidad para exponer y defender sus propias ideas 	<p>Objetivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducir al alumnado en las HH EE - Promover reflexiones sobre el futuro de los/las participantes
<p>Material</p> <p>Guión para el/la docente (Anexo I)</p>	<p>Duración</p> <p>45 min.</p>

6. Las gafas	
<p>Desarrollo</p> <p>El grupo ha de concentrarse en percibir la realidad a través del prisma que suponen unas gafas. Se les plantea la siguiente consigna: "Éstas son las gafas de la desconfianza, soy muy desconfiada". ¿Alguien quiere ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué piensa de nosotros/as?.</p> <p>Después se sacan otras gafas que se van ofreciendo a las personas voluntarias: gafas de la "confianza", del "replicón" del "yo lo hago todo mal", del "todos me quieren", del "nadie me acepta", etc.</p> <p>Se evalúa en el grupo. Cada participante puede expresar cómo se ha sentido y qué ha visto a través de las gafas. Se puede iniciar un diálogo sobre los problemas de comunicación en el grupo, la aceptación o no de las diferencias y de la diversidad de opiniones, gustos, cultura y la actitud y comportamiento hacia los demás.</p>	
<p>Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imaginación, flexibilidad y empatía 	<p>Objetivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender el punto de vista de los otros - Favorecer el reconocimiento de la diversidad y la riqueza del grupo
<p>Material</p> <p>Monturas de gafas viejas, sin cristales, o de alambre o de cartulina</p>	<p>Duración</p> <p>45 min.</p>

7. La gran montaña

Desarrollo

Se distribuye a cada alumno el texto "La Gran Montaña" (Anexo II). Durante unos minutos cada uno de forma individual lee la historia sin hacer comentarios. A continuación, se solicitará al alumnado que formen grupos de 4 a 5 personas. Cada grupo representará a las distintas esferas dentro de la comunidad de "La Gran Montaña".

Los grupos son: grupo de representantes de padres y madres, grupo de representantes del ayuntamiento del pueblo, grupo de representantes de maestros, grupo de representantes de asociaciones pronaturaleza, grupo de representantes del alumnado, grupo de representantes de asociaciones de vecinos/as.

Se les pedirá que se pongan en el papel del grupo al que les ha tocado representar y traten de buscar el mayor número de soluciones posibles al problema, teniendo en cuenta los valores e ideales a los que están representando. Cada grupo deberá llegar a un acuerdo sobre las soluciones más útiles. El/la portavoz que haya sido elegido en cada grupo expondrá dichas soluciones al resto de los grupos. Tras esto, se hará un debate conjunto acerca de las soluciones propuestas tratando de llegar a un consenso sobre aquellas que sean más viables para acabar con el problema.

Habilidades

- Solidaridad, creatividad, toma de decisiones y trabajo en equipo

Objetivo

- Descubrir el valor de la cooperación como herramienta para la resolución de problemas.
- Desarrollar la capacidad de ponerse en el lugar del otro.
- Establecer una estrategia consensuada.

Material

Guión para el/la docente (Anexo II)

Duración

60 min.

8. En busca de las soluciones emprendedoras

Desarrollo

El/la docente expone que se va a realizar una actividad en la que todos el alumnado ponga de manifiesto hasta qué punto son capaces de ayudar a solucionar a sus compañeros/as de clase situaciones reales de una manera creativa y emprendedora.

En concreto, la clase se dividirá en tres grupos (A, B y C) en cada uno de los cuales el alumnado elegirá una situación/problema y la pondrán por escrito. Algunos ejemplos: "solucionar un problema de reparto de hielo en los chiringuitos de la playa en verano", "desarrollar estrategias para solucionar la bajada de las ventas en un negocio de ropa", "actuación ante un trabajador que llega tarde habitualmente", etc.

Asimismo, sería interesante que el alumnado aborde alguna situación que haya sido noticia de prensa o algún problema de actualidad en su entorno próximo. Ésta situación/problema será resuelta por otro de los grupos restantes. En este sentido, el grupo A cederá su situación/problema al grupo B, y el grupo B al grupo C. Una vez que cada grupo tiene la situación/problema del otro grupo, tendrá que resolverlo de manera creativa y emprendedora, según lo que ellos entiendan por ello.

Una vez resuelta la situación/problema, el grupo pasa el escrito de nuevo al grupo de origen que la planteó y el/la docente dejará tiempo para que el propio grupo lo lea y lo comente con sus compañeros/as.

Al finalizar, se realizará una puesta en común, siendo también en esta reflexión donde el/la docente incluya algunas preguntas al alumnado acerca de cómo se han sentido, quién a participado más, quién menos, ¿por qué?, ...y si se han sentido ayudados o no por el grupo contrario para resolver de manera creativa y emprendedora su inicial situación problema.

Habilidades

- Innovación y Espíritu Investigador

Objetivo

- Interiorizar los conceptos clave del espíritu emprendedor.
- Resolver de forma innovadora las situaciones reales de los alumnos.
- Favorecer y tomar conciencia de la importancia de la colaboración del trabajo en equipo.

Material

Duración

60 min.

9. 10 jóvenes de vacaciones

Desarrollo

Se trata de preparar una lista común de 10 objetos que los/las participantes llevarán en vacaciones. Los diez primeros objetos seleccionados no deben ser elegidos para el uso personal, sino con la intención de que la estancia de todos sea lo más agradable y mejor organizada posible. Se lee la lista para todos.

De forma individual se hace una elección de los 10 objetos entre los 50 propuestos. Finalizado se hace una puesta en común, debate y elección de los 10 objetos. El grupo es libre de poner en práctica los procedimientos que estime más favorables, con el fin de llegar a un acuerdo sobre una lista única de 10 objetos.

El docente observará el proceso y el procedimiento de toma de decisiones.

Puesta en común del resultado del ejercicio y debate sobre el procedimiento de toma de decisiones utilizado. Conviene concluir la técnica analizando los distintos modelos de toma de decisiones: autoritarismo, voto y consenso y valorar las ventajas y los inconvenientes de cada uno de ellos en los grupos.

Habilidades

- Iniciativa, flexibilidad y trabajo en equipo

Objetivo

- Poder ponerse en el lugar del otro, para llegar al beneficio grupal
- Favorecer la comunicación

Material

Listado de Objetos (Anexo III)

Duración

60 min.

10. Plan B

Desarrollo

Se hacen grupos de 4 ó 5 personas y se le reparte a cada grupo la hoja de respuestas (Anexo IV).

Se les da las indicaciones de que van a realizar una serie de pruebas para generar ideas y soluciones a situaciones con dificultades. Tienen que demostrar su capacidad de iniciativa y creatividad. Las preguntas (Anexo IV) se responderían en grupo, y se anotarán como mínimo 5 soluciones y como máximo 10. Para cada pregunta tienen 5 minutos. El grupo interactúa durante este tiempo intercambiando opiniones y anotando las ideas con las que está de acuerdo. La persona responsable del grupo va anotando las respuestas de cada grupo a cada una de las situaciones, de forma que todos/as puedan verlo y los siguientes grupos solo aporten ideas nuevas.

Reflexión Final

Se hace preguntas al grupo para el análisis de lo que ha ocurrido, por ejemplo cómo se han sentido con la generación de ideas en grupo, cómo se han puesto de acuerdo o no, si se escucharon o no todas las aportaciones. Se le da al grupo algunas ideas como: ¡No debemos tirar la toalla ante el primer problema! Si quieres, puedes. Y si puedes, debes. Tener competencia no siempre es malo, ¡la ilusión hace la fuerza!.

Se pueden trasladar algunos ejemplos de personas que han optado por el plan B: Pascal Kleiman, documental "Héroes. No hacen falta alas para volar www.pascalkleiman.com; Spencer Silver, historia del post-it ...

Habilidades

- Iniciativa y creatividad

Objetivo

- Eliminar la connotación negativa que tiene asumir riesgos
- Tomar conciencia de la existencia de los Planes B
- Trabajar la resolución de problemas

Material

Hoja de respuesta (Anexo IV)

Hoja de preguntas para el docente (Anexo IV)

Duración

60 min.

11. Busca y encuentra

Desarrollo

El/la docente explicará en qué consiste la actividad, su finalidad y las diferentes fases que la integran. Enseñará al alumnado la baraja de 40 cartas con la que va a jugar todo el grupo clase, así como las diferentes categorías en las que se dividen dichas cartas ("Habilidad", "Definición", "Ejemplo" y "Rol profesional") y las "Habilidades Emprendedoras" a las que hace referencia dichas categorías. (Anexo V)

Se reparten las cartas de la baraja. Los/las participantes, puestos de pie, y en función de la carta que le haya tocado a cada uno, deberán buscar por toda la clase entre el resto de sus compañeros/as aquellas cartas asociadas a su misma "Habilidad".

Por ejemplo:

La persona a la que le haya tocado la carta "Habilidad: INICIATIVA" (categoría 1) tendrá que buscar entre sus compañeros, las tres categorías restantes (la 2, la 3 y la 4) dentro de esa misma habilidad, es decir, cartas como "Definición de INICIATIVA" (categoría 2), "Ejemplo de INICIATIVA" (categoría 3) y "ROL PROFESIONAL de una persona con INICIATIVA" (categoría 4), conformándose así un grupo de cuatro personas en torno a una misma Habilidad, en el caso del ejemplo: "INICIATIVA" con las 4 categorías que la componen.

Cuando las personas de una misma habilidad se hayan encontrado y hayan podido conformar el grupo de cuatro requerido, éstos deberán sentarse en círculo y completar los espacios en blanco de las tarjetas de "Definición", "Ejemplo" y "Rol profesional" (Anexo V). En este sentido el grupo tendrá que trabajar en equipo para responder una serie de cuestiones (Anexo V).

La actividad finalizará con una puesta en común de lo trabajado en cada grupo, en función de la habilidad que a cada uno de ellos le haya tocado desarrollar.

Habilidades - Todas	Objetivo - Asociar las categorías que integran una cualidad determinada - Crear perfiles emprendedores Desarrollar habilidades de comunicación
Material Listado de Habilidades (Anexo V) Cuestiones (Anexo V) Modelo de Baraja (Anexo V)	Duración 60 min.

12. El Mural de la persona Emprendedora	
<p>Desarrollo</p> <p>Se formarán pequeños grupos, cada grupo trabajará una o varias Habilidades de la persona emprendedora, plasmándolas gráficamente a través de un mural que refleje las habilidades emprendedoras</p>	
<p>Habilidades</p> <p>- Todas</p>	<p>Objetivo</p> <p>- Desarrollar la capacidad creativa - Resumir lo aprendido - Proyectar lo aprendido</p>
<p>Material</p> <p>Cartulinas, tijeras, pinturas, fotografías, textos, recortes de periódicos, pegamento.</p>	<p>Duración</p> <p>60 min.</p>

13. Construyendo la nave del futuro

Desarrollo

Deben diseñar, desarrollar y probar el aterrizaje de una nueva nave intergaláctica que permitirá ampliar el Universo conocido hasta ahora. Pero como los recursos son escasos deberán demostrar que saben hacerlo con sentido del riesgo, habilidad en la gestión del presupuesto, y produciendo la máxima rentabilidad. El aterrizaje debe hacerse de forma que la nave quede totalmente intacta.

Ganará la nave de trayectoria más larga.

Cada grupo parte del mismo presupuesto.

Los materiales y precios son orientativos, puede adaptarse a los materiales que se dispongan, (hoja de periódico, esponjas, etc.)

Se puede dar una hoja de instrucciones por grupo, o bien dibujar en una pizarra o soporte similar.

Habilidades

- Asunción de riesgo.

Objetivo

- Eliminar la connotación negativa que tiene asumir riesgo.
 Favorecer la aceptación del error y aprovecharlo para plantear mejorar y nuevos retos.
 Hacer una planificación de los recursos y el trabajo.
 Evaluar y corregir errores en grupo.

Material

Cinta adhesiva, pajitas, zona de compra de materiales, zona de lanzamiento con marcas de altura en mts., cinta de medir, tijeras, plástico y un huevo cocido por grupo. (Anexo VI).

Duración

60 min.

14. Lío y Deslío

Desarrollo

Tomar conciencia de las repercusiones de nuestros actos en el resto del grupo, haciéndonos responsables de nuestras conductas para la consecución de los objetivos.

Por lo menos dos equipos de 6-10 personas (en pares).

Las personas de cada grupo se colocan en círculo, mirando hacia adentro, enfrentadas de dos en dos. Cada pareja sujeta una cuerda por los extremos formando una estrella. Se les da la instrucción de anudar todos los cordones, pasando por encima o por debajo de las cuerdas de sus compañeros/as, sin soltar jamás su extremo de cuerda. Al pasar 5 min, deben soltar su cuerda en el suelo y cambiar de grupo. Durante 10 min, deben intentar deshacer los nudos del otro equipo sin soltar la cuerda.

Una vez pasado el tiempo, se plantean cuestiones sobre cómo cree cada uno/a que afectó lo que hizo al resto de personas de su propio equipo, y/o del equipo contrario. Si puede hacer algo para la correcta marcha del grupo o interrumpir su funcionamiento.

Habilidades

- Responsabilidad, trabajo en equipo

Objetivo

- Desarrollar responsabilidad

Material

1 cordón de 75 cm por pareja

Duración

25 min.



Anexos

ANEXO I

Actividad 5. Sueña tu Futuro

Reglas de la Actividad

1. Debes escuchar atentamente las preguntas que te van a hacer.
2. Tu sueño debe ser tan grande como quieras que sea.
3. Piensa en todos los detalles posibles en respuesta a las preguntas.

Guión

- Cierra los ojos y relájate durante unos minutos.
- Ahora imagínate la vida que quieres tener cuando tengas 15 años más y hayas finalizado tus estudios.
- Ahora estás en un día de tu vida adulta, te has levantado, arreglado y desayunado y te vas al trabajo.
- ¿Cómo imagino mi lugar de trabajo? ¿Qué es lo que hago?
- A la hora de la comida ¿Qué hago? ¿Cuánto tiempo tengo para comer?
- Está acabando el día de trabajo, ¿Qué estoy haciendo? ¿Qué hora es?
- ¿Dónde vas cuándo terminas? ¿Cómo te sientes al acabar el día?
- Ahora durante unos momentos piensa en cuáles son los pensamientos e ideas más importantes de tu sueño.

Cuestiones sobre mi Sueño

Los/las participantes deberá escribir las respuestas sobre las base de lo que han soñado.

- ¿Cuáles son mis sentimientos más importantes sobre ese día?
- ¿Qué tipo de trabajo he escogido para mi mismo/a? ¿Por qué?
- ¿Trabajas con gente, con ideas o con pensamientos?
- ¿Cuáles eran las aficiones y habilidades que desarrollabas en él?
- ¿Trabajabas para alguien o estabas al frente de tu empresa?

Al discutir en grupos esta actividad, hay algunos tipos de información que deben incluirse y luego desarrollar al exponer los diferentes sueños, a fin de realizar un debate homogéneo. Se acabará el debate con la formulación de conclusiones.

- ¿Cuántos de vosotros/as tendríais vuestra propia empresa?
- ¿Qué habilidades o aptitudes que tengas ahora o que estés aprendiendo a desarrollar en este momento utilizarías en ese trabajo?
- ¿Serías feliz con esa vida?
- ¿Qué has aprendido de los otros en esta actividad?

ANEXO II

Actividad 7. La Gran Montaña

La Gran Montaña

La verdad es que cuando llegué al “Pueblo de la Gran Montaña” lo primero que me llamó la atención fue el río que corría ágil, chocando frontalmente con los muros e las casas, el tono dorado de la vegetación y el aire alegre de la gente.

Por eso cuando vi el cartel que anunciaba el nombre del pueblo “la Gran Montaña”, tuve que girar la cabeza buscando con cierta curiosidad un montículo que fuese digno de aquel nombre; pero sólo lograba ver suaves colinas azules que se dejaban ver más allá de las praderas.

Muy pronto apareció ante mis ojos “la Gran Montaña” y fue entonces cuando comprendí el porqué de dicho nombre. Por más que lo intentaba, no era capaz de vislumbrar la cima de aquella imponente montaña, que se ocultaba detrás de las nubes casi hasta el infinito.

Después de llevar unos días conviviendo en esta comunidad entendí lo importante que era para todos. El pueblo giraba alrededor de ella, subir y subir a lo más alto, escalar rocas desafiantes, abrir caminos más difíciles, no era sólo una diversión, sino sobre todo el valor social o la admiración de aquel pueblo. Todo el que se consideraba de ese pueblo debía haber intentado conquistar la Gran Montaña.

Los ancianos contaban historias acerca de lo que allí se consideraba como un monumento, como un tesoro que había dado cobijo al pueblo durante muchos años. Los chicos y chicas la adoraban como parte de su tradición, y solían acudir a diario a visitarla. La afluencia de gente era continua.

Aunque algo miope, terriblemente patosa y nada amante del ejercicio físico, todos los que me rodeaban consiguieron con sus reproches y sus estímulos, que un fin de semana me dispusiese a ir a lo que prometía ser una especie de peregrinación obligatoria dominical.

Las rocas surgían directamente de la tierra, en medio de la llanura muerta e inmóvil y sus paredes parecían acantilados.

Mientras trataba de agarrarme a cuanto estaba a mi alcance, ya fuese rama, roca o persona, intentaba comprender el hechizo que la Gran Montaña ejercía en chicos y grandes, la necesidad de subir que parecían sentir tan fuerte. Por ello la caída, el golpe, mi pierna rota y el traslado al pueblo fueron vividos por mí como algo

negativo, y me hizo plantearme como aquel elemento tan peligroso de la naturaleza, podía provocar en niños y adultos tanta admiración, hasta el punto de arriesgar a diario sus vidas.

Como siempre suele pasar en estos casos, una afluencia de noticias referidas a accidentes semejantes al mío me fueron llegando cual marea.

Mi estupor creció al saber el número tan elevado de sucesos, muchos de ellos mortales y aproveché mi obligado retiro del trabajo en elaborar un informe para el periódico local, confieso que muy melodramático pero sin duda sincero dado mi ánimo escandalizado.

Nunca me hubiese imaginado, la cara de sorpresa con que me recibió mi vieja vecina: "¡Usted, sabe el revuelo que ha levantado su artículo. Mi hija me ha contado que hay un pleno en el Ayuntamiento para discutirlo!".

Cuando llegó Paco, el repartidor de leche, me comentó que en la escuela los profesores habían mandado hacer una encuesta sobre los accidentes a sus alumnos. Realmente era sorprendente que una situación vivida siempre como normal se hubiese planteado en la mente de todos como algo urgente a resolver. Y así fue. Cada grupo de representantes del pueblo se reunió en el Ayuntamiento para tratar de encontrar entre todos una solución urgente a este problema y que el elevado número de accidentes y de vidas que había causado la Gran Montaña terminase por fin.

Tarea

Imagina que formas parte del grupo de representantes al que has sido asignado. Trata de ponerte en el lugar de ellos/ellas y plantea junto con el resto de los participantes del grupo posibles soluciones, para acabar con el número tan elevado de accidentes y muertes que se dan como consecuencia de la subida a la montaña.

- ¿Qué haría para que los jóvenes no se accidentasen?

ANEXO III

Actividad 9. 10 Jóvenes de Vacaciones

Listado de 50 Objetos

Los objetos de uso cotidiano están ya previstos, y por tanto no se incluyen en esta lista la lista:

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1 cómic. | 1 libro de juegos exterior. |
| 1 libro de recetas de cocina. | 1 extintor pequeño. |
| 1 tienda de campaña para seis personas. | 1 Play Station con cuatro mandos. |
| 1 cuerda. | 1 cometa. |
| 1 transistor de pilas. | 1 maquinilla de peluquero. |
| 11 lanzacohetes y dos cohetes. | 1 cámara de fotos sin cargador. |
| 1 libro de aventuras. | 10 metros de tela plástica. |
| 24 impermeables. | 1 hacha. |
| 1 juego de mesa. | 1 caja de tizas. |
| 1 cancionero. | 1 barbacoa desmontable. |
| Fichas de cartulinas. | 1 bolsa de chucherías. |
| 1 caja de rotuladores. | 1 lazo para cazar. |
| 1 brújula. | 1 silbato. |
| 1 libro de juegos de interior. | 1 par de gafas de sol. |
| 1 mapa de la región. | 1 lámpara de alcohol. |
| 1 caña de pescar completa. | 1 guitarra. |
| 1 linterna. | 1 rollo de cinta adhesiva. |
| 1 hornillo con bombona de gas. | 1 máquina de escribir con accesorios. |
| 1 intercomunicador de pilas. | 1 bandera. |
| Prismáticos. | 1 despertador. |
| 1 magnetófono de pilas y cassette. | 1 cuerda para escalar. |
| 1 aparato de TV portátil (de pilas) | 1 caja metálica con llave. |
| 1 balón. | 1 ratonera. |
| 1 bicicleta. | 1 termo. |
| 6 marionetas. | 1 filtro de agua. |

Información:

El pueblo más próximo se halla a 8 km. A 50 metros de la casa corre un río con pesca abundante. En la sala grande hay una chimenea. La casa está abastecida de todo lo necesario para cocinar y dormir. Vuestro grupo llega allí el primer día en un microbús que transporta el material y que os recogerá también el último día de su estancia. En los alrededores hay viñas, pinares y rocas. Un sendero de tierra conduce a la casa. No hay electricidad ni agua ni instalaciones sanitarias. Tampoco hay teléfono. Los alrededores inmediatos están deshabitados.

ANEXO IV

Actividad 10. Plan B

Hoja de Respuesta Plan B	
Cuestión 1	Cuestión 2
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

Preguntas Plan B

Se les plantea la primera situación:

Este fin de semana estás solo/a en casa con tu hermano mayor. Es viernes por la tarde, y vuelves a jugar con tus amigos/as y te das cuenta de que has perdido las llaves. No hay nadie en casa. Supones que tu hermano/a tardará un poco en llegar. ¿Cuál es tu PLAN B?

Se les plantea la segunda situación:

Imagina que terminas tus estudios de música, y una lesión te impide tocar tu instrumento favorito. ¿Cuál es tu PLAN B?

Se le plantea la tercera situación:

Imaginemos que vamos a montar distintos negocios en la clase, pero todos/as tenemos la misma idea "una peluquería", y disponemos de los mismos recursos: Alquiler de local pagado durante un año, tres empleados con contratos de un año y todo el material necesario para una peluquería. ¿Cuál es tu PLAN B?

ANEXO V

Actividad 11. Busca y Encuentra

Habilidades Emprendedoras

Iniciativa
Autonomía
Espíritu de superación
Responsabilidad
Motivación de logro
Espíritu positivo
Capacidad de decisión
Perseverancia
Confianza en sí mismo
Sentido crítico
Creatividad
Asunción de riesgos
Flexibilidad
Espíritu investigador e innovador
Autocontrol

Cuestiones

¿Cómo describirías a una persona que tuviera esa cualidad?
¿Qué ejemplo de trabajo real se te ocurre en el que una persona ponga de manifiesto dicha cualidad?
¿Qué rol profesional jugaría esa persona con dicha cualidad dentro de la empresa?.

Modelo de Baraja

Habilidad: Iniciativa

Categorías:

Cualidad
Definición
Ejemplo
Rol Profesional

Modelos de Cartas:

Habilidad Iniciativa	Definición de Iniciativa Categoría 2	Ejemplo de Iniciativa Categoría 3	Rol prof. de Iniciativa Categoría 4
-----------------------------	--	---	---

Anexo VI

Actividad 13: Construyendo la nave del futuro

Hoja de Respuesta Construyendo la nave del futuro	
Prueba 1	Prueba 2
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10



WEBTECA

- <http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/>
- <http://www.neuronilla.com/>
- [http://www.oei.es/etp/espíritu emprendedor motor futuro guia profesor.pdf](http://www.oei.es/etp/espíritu_emprendedor_motor_futuro_guia_profesor.pdf) (utilizada para elaborar esta guía de recursos)
- <http://www.creoma.com/>
- <http://kibofactory.com/talleres>
- <http://futr.es/creatividad>
- <http://www.gestiopolis.com/recursos/documentos/fulldocs/rrhh/TecDinGrUCH.pdf>
- http://www.icaso.org/vaccines_toolkit/subpages/files/Spanish/energiser_guide_spanish.pdf
- <http://blog.tiching.com/>
- <http://es.fpdgi.org/proyectos/emprendimiento/libro-blanco-de-la-iniciativa-emprededora-en-espana/>
- <http://www.fundacionmenuhin.org/>
- <http://thinkbigjovenes.fundaciontelefonica.com/>
- <http://reevo.org/>
- <http://wayra.org/>
- <http://www.ted.com/>
- <http://www.educatina.com/>