



IDEEC

**Impact-driven
Entrepreneurship
Education for Children**

**Activity Toolkit
Espanol: Siglos 12-15**

Fase 1: Formulación del desafío	Competencia
Herramienta mariposa	Pensamiento ético y sostenible
Estudio de caso: Lego Vacuum	Visión
Economía de las Donas - Conoce la Economía	Pensamiento ético y sostenible
Mapeo del desafío de la economía de las donas	Pensamiento ético y sostenible
EntreGiant	Autoconciencia / Autoeficacia
Partido de las Metas Futuras	Autoconciencia / Autoeficacia
Carta a una multinacional	Pensamiento ético y sostenible
Actividad del periódico	Pensamiento ético y sostenible
FODA personal	Autoconciencia / Autoeficacia
Ideación del problema	Visión
Problema en una página	Visión
Valores para todos	Autoconciencia / Autoeficacia
Tablero de visión	Visión
Fase 2: Experimentación de soluciones	Competencia
Lavado de imagen verde de dibujos animados	Creatividad
Chispa de creatividad 1	Creatividad
Chispa de creatividad 2	Creatividad
Mapeo del recorrido del cliente	Pensamiento crítico
Matriz de cómo-ahora-guau	Pensamiento crítico
Plan de negocios de una página	Pensamiento crítico
Huerto escolar	Trabajo en equipo
Lienzo de modelo de negocio social	Pensamiento crítico
Mapeo de las partes interesadas	Trabajo en equipo
Voces de la calle	Pensamiento crítico
Los 5 porqués	Pensamiento crítico
Sombreros para pensar	Creatividad
Reflexión del semáforo	Trabajo en equipo
Consecuencias no deseadas	Pensamiento crítico

Fase 3: Generar impacto	Competencia
Herrada	Movilizando a otros
Campaña de financiación colectiva Parte 1	Movilizando a otros
Campaña de financiación colectiva Parte 2	Movilizando a otros
discurso de ascensor	Movilizando a otros
Yo del futuro, mundo del futuro	Gestión de la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
Organización de un evento de demostración	Movilizando a otros
Retroalimentación de pares	Gestión de la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
Resumen del proyecto	Organización
Cartas silenciosas	Organización
Contando nuestro impacto ODS 1	Movilizando a otros
Contando nuestro impacto ODS 2	Movilizando a otros

Tabla de contenido

(Haga clic para vincular a la actividad)

Actividad periodística
Carta a una multinacional
DAFO personal
Economía del Donut– Descubre la economía
EntreGiant
Estudio de caso – Lego Vacuum
Fiesta de Objetivos Futuros
Herramienta Mariposa
Ideación de problemas
Mapeo de desafíos social de la economía del Donut
Problema en una página
Tablero de visión
Valores para todos
Dibujos animados de lavado de imagen verde
Chispa de Creatividad I
Chispa de Creatividad II
Consecuencias no deseadas
Huerto escolar
Lienzo de modelo de negocio social (BMC)
Los 5 porqués
Mapeo de la trayectoria del cliente
Mapeo de partes interesadas
Matriz How-Now-Wow
Plan de negocios en una página
Reflejo del semáforo
Sombreros para pensar
Voces de la calle
Contar historias: nuestro impacto ODS 1
Contar historias: nuestro impacto 2
Futuro Yo, Futuro Mundo – Imaginando un futuro sostenible
Branding
Cartas silenciosas
Comentarios de los compañeros
Movilizar a otros para recaudar fondos
Campaña de Crowdfunding Parte 2
Organización de un evento de demostración
Pitch Elevator
Resumen del proyecto

Actividad periodística

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Pensamiento ético y sostenible. El "pensamiento ético y sostenible" permite evaluar las consecuencias y el impacto de las ideas, las oportunidades y las acciones, para estimar el valor y el efecto de la acción empresarial en la comunidad objetivo, el mercado, la sociedad y el medio ambiente. Esta competencia le permite reflexionar sobre la sostenibilidad de los objetivos sociales, culturales y económicos a largo plazo, y el curso de acción elegido. Por lo tanto, el "Pensamiento ético y sostenible" permite actuar con responsabilidad.	
Descripción	Los estudiantes exploran los periódicos locales para identificar y clasificar los problemas importantes de la comunidad, luego crean su propio "periódico" que destaca estas preocupaciones. Hacen una lluvia de ideas sobre soluciones imaginativas a un problema seleccionado y reflexionan sobre el proceso, construyendo su comprensión del impacto en la comunidad y los pasos necesarios para investigar y desarrollar ideas viables.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo identificar los problemas y desafíos que enfrenta mi comunidad local. • Puedo pensar críticamente • Puedo priorizar los problemas y desafíos que son importantes para mí • Se me ocurren ideas y soluciones que benefician a mi comunidad local.	• Valoro a las personas y al planeta por encima de las ganancias. • Valoro reducir, reutilizar, reciclar, respetar, reparar, reflexionar y rechazar. • Trabajo por un futuro mejor apoyando la equidad, la equidad y la justicia para las generaciones actuales y futuras, y para el planeta.
Duración	60 – 80 minutos	
Materiales	Periódicos locales Acceso a Internet: para acceder a noticias locales y páginas comunitarias en las redes sociales Rotafolio, papel y bolígrafos	
Contexto	Esta actividad puede utilizarse para permitir que los jóvenes sean más conscientes de los problemas y desafíos de su comunidad local y de su propia experiencia, y que utilicen su imaginación para encontrar soluciones.	
Paso a paso		

Paso 1: (Explorando los periódicos en busca de historias sobre su comunidad - 30 minutos)

Divide a los estudiantes en grupos de tres o cuatro y explica que ellos, como grupo, van a revisar el periódico local o los sitios de su comunidad local y el periódico en línea para identificar problemas y desafíos en su comunidad local y clasificarlos de acuerdo con lo que consideren importante.

Explica cómo funciona un periódico, que las historias en el periódico y dónde aparecen en términos de importancia (primera o última página) son decididas por los editores (explique lo que hace un editor en un periódico) en el periódico, y esta es su oportunidad de ver lo que creen que es importante para ellos.

Esta actividad también se puede realizar en un grupo grande para los estudiantes que necesitan apoyo adicional, con el profesor revisando el periódico y hablando sobre las diferentes historias.

Cuando se acabe el tiempo, pide a los grupos que compartan cuáles creen que son los temas importantes para los que han leído en el periódico y lo que les hizo pensar que eran importantes, se pueden anotar en un rotafolio.

Paso 2: (Discutir las historias en el periódico - 30 minutos)

El siguiente paso es invitar a los estudiantes a decidir qué temas o desafíos pondrían en su periódico local.

Invita a los estudiantes a crear su propio "periódico": ellos deciden lo que pondrían en la primera y última página, etc.

Invita al grupo a compartir lo que han puesto en su periódico.

A continuación, invita a los jóvenes a que propongan tantas ideas como puedan sobre posibles soluciones a **uno** de los problemas o desafíos que hayan publicado en su periódico y explica que las ideas pueden ser tan imaginativas y emocionantes como se les ocurra, no hay límite para las ideas.

Explica que no tienen que pensar en si estas ideas son posibles o no o en cómo lo harían realidad: ¡la idea es generar tantas ideas diferentes como puedan!

Los grupos pueden compartir sus ideas con toda la clase después de que se acabe el tiempo, que se pueden registrar en un rotafolio.

Paso 3: (Resumen y reflexión - 10 minutos)

Habla con los jóvenes sobre cómo encontraron la actividad.

Las preguntas orientadoras podrían incluir:

- ¿Qué fue lo divertido de pensar en ideas?
- ¿Qué es lo que te resulta más difícil cuando intentas generar ideas?
- ¿Era más fácil en grupo?
- ¿Algunas de tus ideas se basaron en las sugerencias de otra persona?
- ¿Qué aprendiste sobre tu comunidad? ¿Qué te sorprendió?

Vincula este ejercicio con el desarrollo de su comprensión de cómo pueden tener un impacto en su comunidad. Describe a los estudiantes que emprenderán un proceso para decidir qué idea o solución podrían usar para este propósito utilizando un proceso de investigación adicional y prueba de la viabilidad de su idea.

Ahora que han decidido lo que es importante, pide al grupo que piense en lo siguiente:

- ¿Qué vas a hacer a continuación para obtener más información?
- ¿Cuáles son los próximos pasos?

Adaptación

En lugar de periódicos, puedes usar imágenes de video de informes de noticias o redes sociales sobre la comunidad local del estudiante.

	La actividad podría dividirse en dos lecciones, una para comprender los problemas y desafíos, y otra para buscar en los periódicos. La segunda lección podría centrarse en la priorización y aplicación del aprendizaje, seguida de la reflexión/discusión.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Investigado lo que está sucediendo en su comunidad local y explorado qué problemas y desafíos existen. Identifican cuáles de estos son prioritarios para su proyecto y generan algunas ideas sobre soluciones a estos desafíos.
Más información:	

Carta a una multinacional

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Pensamiento ético y sostenible. El "pensamiento ético y sostenible" permite evaluar las consecuencias y el impacto de las ideas, las oportunidades y las acciones, para estimar el valor y el efecto de la acción empresarial en la comunidad objetivo, el mercado, la sociedad y el medio ambiente. Esta competencia le permite reflexionar sobre la sostenibilidad de los objetivos sociales, culturales y económicos a largo plazo, y el curso de acción elegido. Por lo tanto, el "Pensamiento ético y sostenible" permite actuar con responsabilidad.	
Descripción	Los estudiantes escriben una carta a una empresa multinacional, relacionada con un problema que ven en su comunidad.	
Objetivos de aprendizaje	● Entiendo lo que son las opciones éticas y sostenibles ● Reconozco cuando se toman decisiones éticas ● Puedo identificar problemas locales relacionados con la sostenibilidad ● Puedo formular alternativas sostenibles	● Valoro a las personas y al planeta por encima de las ganancias. ● Valoro reducir, reutilizar, reciclar, respetar, reparar, reflexionar y rechazar (Parra, 2013). ● Trabajo por un futuro mejor apoyando la equidad, la equidad y la justicia para las generaciones actuales y futuras, y para el planeta.
Duración	Se trata de una actividad de varias sesiones. Requiere 2 o 3 sesiones de 45-60 minutos: 1) 1 hora en clase 2) Ejercicio de deberes o 1 hora en clase 3) 1 hora en clase Es necesario un seguimiento después de 2-3 semanas; puede ser corto (5 minutos) o mucho más largo (ver 'Adaptación')	
Materiales	Los estudiantes deben ser capaces de hacer investigación en clase; en Internet y/o en libros.	
Contexto	Esta actividad se puede utilizar para vincular a sus estudiantes con un problema específico en su entorno directo. Prepárate para presentar un problema a tus estudiantes usando imágenes. Por ejemplo, muestra una imagen de la contaminación en su área local. Lee la tarea completa y elige antes de la sesión 1 si haces la sesión 2 en clase o como tarea.	
Paso a paso		

Esta actividad consta de 10 pasos en total. Se divide en:

- Sesión 1 (45-60 minutos): Paso 1-4

- Sesión 2 (tarea o 45-60 minutos): Paso 5
- Sesión 3 (45-60 minutos): Paso 6-9
- Seguimiento: Paso 10

Sesión 1 (45-60 minutos)

Paso 1: (Explique el problema - 5-20 minutos)

Explica que vemos problemas en nuestro entorno directo, por ejemplo, con respecto a la contaminación (o tomemos otro ejemplo localmente relevante). Tenemos que resolver esto para tener un buen entorno para el futuro.

Explica por qué eligió este problema. Posiblemente este problema también puede derivarse de otra actividad (como "las comunidades aman el equilibrio").

Si tienes tiempo, puedes dejar que los estudiantes discutan sus primeros pensamientos sobre el problema.

Paso 2: (Lluvia de ideas / Investigación - 20 minutos)

Forma grupos de 3-4 estudiantes. Diles que en su grupo tienen 15 minutos para hacer una lluvia de ideas y/o investigar sobre el problema. Necesitan encontrar respuestas a dos preguntas:

- ¿Cuáles son las principales causas del problema?
- ¿Se puede relacionar el problema con las acciones de las empresas multinacionales (grandes empresas que trabajan a nivel internacional)?

Paso 3: (Presentación – 10 minutos)

Pide a los alumnos que presenten brevemente las causas que encontraron y las multinacionales vinculadas.

Después de las presentaciones, decide con tu clase: ¿cuál es la mejor idea o ideas para continuar?

Paso 4: (Introducción a la tarea de cartas: 5-10 minutos)

Explica el siguiente paso o asigna una tarea estructurada.

En pequeños grupos (o individualmente, ver 'cómo adaptarse') escribiremos una carta a la empresa multinacional sobre el problema de nuestro entorno.

La carta debe incluir cuatro componentes principales:

- a) *¿Por qué esta carta?* Permite que los estudiantes expliquen el impacto del problema en el medio ambiente local
- b) *La elección que se hizo.* Permite que los alumnos se refieran a un momento específico en el que se tomó una decisión que causó el problema o lo empeoró.
- c) *Preguntas sobre la elección.* Permite que los alumnos hagan preguntas sobre la elección que se hizo.
- d) *Alternativas.* Permite que los alumnos den sugerencias sobre cómo tomar decisiones en el futuro.

La carta debe tener entre 400 y 600 palabras y estar escrita en un tono amigable. Se presenta en la sesión 3.

Sesión 2 (45-60 minutos) o Deberes:

Paso 5: (Escribir la carta - 45-60 minutos o tarea)

Guía a los estudiantes a escribir la carta durante la clase o en casa. Dependiendo de tu grupo, puedes darles una plantilla, ejemplos de cartas similares o dejar que encuentren la suya propia.

Sesión 3 (45-60 minutos):

Paso 6: (Presentación - 15-25 minutos)

Pide a algunos o a todos los grupos pequeños de estudiantes que presenten sus cartas a todo el grupo. Se invita a otros estudiantes a dar sugerencias constructivas para mejorar las letras. Asegúrate de que alguien de cada grupo tome nota de las sugerencias.

Paso 7: (Mejorar - 15-20 minutos)

Da tiempo a los grupos de estudiantes para que mejoren sus letras.

Paso 8: (Finalizar y enviar – 10 minutos)

Coordina el proceso para enviar las cartas, ya sea por correo electrónico, o en versión impresa. Asegúrate de buscar la dirección de correo electrónico, el formulario de contacto en el sitio web o tener la dirección postal y los sobres (si se envían por correo)

Paso 9: (Conclusión – 5 minutos)

Haz una breve evaluación: ¿qué les pareció a los estudiantes esta tarea? ¿Se sintieron activos y comprometidos? ¿Se sienten más conectados con su entorno? ¿Se sienten (más) empoderados para contribuir a la solución de problemas en su entorno local?

Seguimiento (después de 2-3 semanas)

Paso 10: (Verificación de respuestas: 5 minutos para la lección completa)

Vuelve a consultar después de 2-3 semanas: ¿quién recibió una respuesta? Si es así, ¿cómo reflexionan sobre la respuesta? Si no es así, ¿cómo se sienten?

¿Sienten los estudiantes que sus soluciones son tomadas en serio? ¿Les inspira a actuar por sí mismos?

Trata de abordar esto al menos brevemente en el aula, siempre que sea posible, conéctalo con actividades futuras.

Adaptación

Dependiendo de su clase, puedes dejar que la clase debata sobre qué problema quieren abordar.

Puedes aumentar fácilmente la profundidad de la investigación que realizan los estudiantes. Pueden encontrar las fuentes por su cuenta o puedes guiarlos hacia ellas. Por ejemplo, puedes decirles a los estudiantes que vean un video previamente seleccionado en casa sobre los problemas antes de trabajar en él en el aula.

También puedes hacer que escribir la carta sea una tarea individual en lugar de una tarea en grupos pequeños. En ese caso, asegúrate de tener suficiente tiempo para la presentación de las cartas, o elige varias cartas para discutir las en clase.

Al final de la actividad, los alumnos habrán:	● Identificado problemas locales relacionados con la sostenibilidad ● Entendido qué son las opciones éticas y sostenibles ● Reconocido el papel que juegan las multinacionales en esta cuestión ● Practicado la formulación de alternativas sostenibles. ● Practicado la formulación de su propio pensamiento ético y sostenible de una manera clara ● Practicado la escritura de una carta profesional
Más información	

DAFO personal

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Autoconciencia y autoeficacia. "La autoconciencia y la autoeficacia" te permiten conocerte a ti mismo y seguir desarrollándote. La autoconciencia incluye la capacidad de pensar y verse a sí mismo a través de los ojos de los demás, de reflexionar sobre sus necesidades, aspiraciones y deseos de desarrollo a corto, mediano y largo plazo.	
Descripción	Esta actividad guía a los estudiantes a través de un análisis DAFO personal, fomentando la autorreflexión sobre sus fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas, seguido de una sesión de retroalimentación respetuosa entre pares para obtener ideas y desarrollar la autoconciencia. Los estudiantes cierran con una reflexión sobre su experiencia y cualquier nuevo autodescubrimiento.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo reconocer mis fortalezas y debilidades personales. • Puedo analizar oportunidades y amenazas. • Puedo compartir pensamientos personales con mis compañeros.	• Soy activo e ingenioso. • Tengo la capacidad de aprender. • Soy resiliente. • Yo puedo cambiar. • Soy un agente de cambio. • Sé quién soy. • Puedo identificar y aprovechar las fortalezas de los demás. • Puedo ver el crecimiento a través de los desafíos. • Me valoro a mí mismo y a mi diverso equipo.
Duración	50 minutos	
Materiales	Los estudiantes deben tener lápiz y papel para dibujar y escribir sobre el DAFO. Puede imprimir o proyectar la imagen del anexo.	
Contexto	Prepare el contexto enfocándose en la intención, es decir, este DAFO podría tener como objetivo hacer un análisis personal y colectivo sobre, por ejemplo, "¿qué hace a un buen miembro del equipo?". Prepara algunos ejemplos de las preguntas DAFO si es necesario	
Paso a paso		

Paso 1: (Introducción - 10 minutos)

Explicar los contenidos y la usabilidad del DAFO y especialmente los objetivos, y cómo ser consciente de sí mismo es una competencia valiosa.

Paso 2: (Análisis DAFO – 30 minutos)

Facilitar la cumplimentación de la plantilla DAFO, permitiendo a los alumnos algo de tiempo para reflexionar sobre cada sección.

Las preguntas orientadoras pueden incluir:

FORTALEZAS

- ¿Qué haces bien?
- ¿Qué valores únicos puedes extraer?
- ¿Cuáles son tus fortalezas para los demás?

DEBILIDAD

- ¿Qué podrías mejorar personalmente?
- ¿Dónde tiene menos recursos que otros?
- ¿Qué es probable que otros vean como debilidades?

OPORTUNIDADES

- ¿Qué oportunidades se te presentan?
- ¿Qué tendencias podrías aprovechar?
- ¿Cómo puedes convertir tu fuerza en oportunidades?

AMENAZAS

- ¿Qué amenazas podrían perjudicarte?
- ¿Qué está haciendo tu competencia?
- ¿A qué amenazas te exponen tus debilidades?

Paso 3: (Conclusión – 10 minutos)

Ten en cuenta que todas las respuestas son muy personales y durante esta etapa de intercambio es posible que desees adaptar qué y cuánto se retroalimentan los estudiantes. Compartir en parejas puede ser una estrategia más cómoda.

Es importante añadir algunas reglas básicas para facilitar la conversación y garantizar un clima de respeto, por ejemplo, no juzgar a los demás, sólo comentarios constructivos, posibilidad de hacer más preguntas con respeto...

Para cerrar la actividad, puedes hacer a los participantes preguntas de reflexión, tales como:

- ¿Cómo te sentiste durante la actividad?
- ¿Fue difícil reflexionar sobre ti mismo?
- ¿Descubriste otros aspectos de ti mismo (por ti mismo o hablando con otros)?

Adaptación	En el paso 3, puedes juntar todas las hojas y jugar un juego de adivinanzas sobre quién es el propietario de cada hoja DAFO. Además, para agregar un componente divertido, el estudiante podría dibujar un autorretrato rápido en su DAFO para facilitar el juego de adivinanzas.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	• Reflexionado sobre las propias capacidades y debilidades • Entendido qué aspectos son internos y cuáles son externos. • Proporcionado comentarios constructivos de los demás
Más información	https://www.edutopia.org/blog/8-pathways-metacognition-in-classroom-marilyn-price-mitchell

CONTEXT:

INTERNAL		EXTERNAL	
S Strengths Things you are good at, you are passion about, you enjoy doing.	W Weaknesses Things you are not good at, that you would like to improve. Tasks that bore you or do not arouse your interest.	O Opportunities What is happening around you that might help your improvement and goals.	T Threats What is happening around you that might endanger your improvements and goals.

Economía del Donut– Descubre la economía

Edad	12-15 años	
Competencia principal	Pensamiento ético y sostenible. "Pensamiento ético y sostenible" permite evaluar las consecuencias y el impacto de las ideas, las oportunidades y las acciones, para estimar el valor y el efecto de la acción emprendedora en la comunidad de referencia, el mercado, la sociedad y el medio ambiente. Esta competencia le permite reflexionar sobre la sostenibilidad de los objetivos sociales, culturales y económicos a largo plazo y sobre el curso de acción elegido. Por lo tanto, el "Pensamiento Ético y Sostenible" permite actuar con responsabilidad.	
Descripción	Se le pide al grupo que tome la idea o el desafío (ya desarrollado en una lección anterior) y comprenda cómo la economía más amplia es el contexto para este desafío en el que están trabajando. Para ello se utiliza el concepto de Economía Integrada.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo pensar de forma ética y sostenible • Puedo identificar los problemas y desafíos que enfrenta mi comunidad local. • Puedo priorizar los problemas y desafíos dentro del contexto de una economía más amplia • Se me ocurren ideas y soluciones que beneficiarán a mi comunidad en general	• Valoro a las personas y al planeta por encima de las ganancias. • Valoro reducir, reutilizar, reciclar, respetar, reparar, reflexionar y rechazar. • Trabajo por un futuro mejor apoyando la equidad, la equidad y la justicia para las generaciones actuales y futuras, y para el planeta.
Duración	60-90 minutos	
Materiales	Para esta actividad necesitarás: • Impresiones del diagrama "Meet the Economy" (desarrollado por Doughnut Economics Action Lab) • Acceso a Internet para ver una introducción a la economía de DONUT https://youtu.be/talXb1wiEFY?si=SPkzdLAGOrhs1Oya • Acceso a recursos en línea o impresos para investigar temas locales (p. ej., periódico comunitario) • Rotafolio, papel y bolígrafos	
Contexto	Esta lección ayuda a los estudiantes a explorar cómo los desafíos en su comunidad local se relacionan con actividades económicas más	

amplias. Utiliza una nueva forma de pensamiento económico: la Economía del Donut y su diagrama de "Economía Integrada". Los estudiantes mapearán los desafíos locales en las cuatro esferas de actividad (hogar, mercado, estado y bienes comunes) y pensarán críticamente sobre cómo el equilibrio de estas esferas puede contribuir a la sostenibilidad.

Paso a paso

Paso 1: (Introducción a las Cuatro Esferas de la Economía – 15-20 minutos)

- Descripción general de la economía del Donut:
 - Comienza con una breve introducción a la Economía del Donut, mostrando el video sobre el tema (consulta los materiales; concéntrate en el minuto 2:08 en adelante).
 - Presenta el diagrama de la "Economía Integrada", enfatizando las cuatro esferas en el centro: hogar, mercado, estado y bienes comunes.
- Mapeo de Esferas Económicas:
 - Dibuja una versión grande de las cuatro esferas en la pizarra o en papel cuadriculado, etiquetando cada esfera:
 - Hogar: Actividades no remuneradas, basadas en el cuidado, dentro de familias o grupos pequeños.
 - Mercado: Actividades económicas basadas en la compraventa.
 - Estado: Funciones del gobierno, leyes y servicios públicos.
 - Commons: Recursos gestionados por la comunidad y actividades compartidas.
 - Explica que todas estas esferas interactúan dentro de la sociedad, que opera dentro de los límites ecológicos de la Tierra.

Paso 2: (Enmarcando los desafíos locales dentro de la economía – 10-15 minutos)

- Identificación de Desafíos Locales:
 - Divide a los estudiantes en grupos pequeños. Cada grupo seleccionará un problema o desafío local relevante para su comunidad (por ejemplo, manejo de residuos, acceso a espacios verdes, vivienda asequible).
 - Da a los estudiantes de 5 a 10 minutos para investigar o discutir el desafío elegido. Pueden hacer referencia a noticias locales o sitios web de la comunidad.
- Mapeo del desafío:
 - Pide a cada grupo que sitúe su reto dentro de una de las cuatro esferas económicas del diagrama "Conozca la economía". (Adenda)
 - Fomenta la discusión sobre por qué eligieron una esfera específica, haciendo preguntas orientadoras como:
 - "¿Este desafío se gestiona en casa, en el mercado, por el Estado o por la comunidad?"
 - —¿Cómo impacta o depende este desafío de otros ámbitos?

Paso 3: (Discusión en grupo - 10-20 minutos)

- Mapeo de grupos y discusión:
 - Los grupos comparten su desafío y su ubicación dentro de las esferas económicas. Para cada desafío, alienta a la clase a pensar en:

- ¿Cuál es el ámbito más afectado o responsable?
- ¿De qué manera las otras esferas apoyan o interactúan con este tema?
- Exploración del equilibrio: Pide a los alumnos que consideren si hay un desequilibrio en la forma en que se maneja este desafío, preguntando:
 - —¿Faltan recursos o apoyos en otros ámbitos?
 - "¿Qué pasaría si el Estado o el mercado asumieran más responsabilidad por este desafío?"

Paso 4: (Actividad – Creación de soluciones sostenibles – 15-20 minutos)

- Encuadre de desafíos y exploración de soluciones:
 - En sus grupos, pide a los estudiantes que hagan una lluvia de ideas sobre posibles soluciones o acciones que cada esfera económica podría contribuir para abordar su desafío de manera sostenible.
 - Preguntas orientadoras para el encuadre de soluciones:
 - Hogar: ¿Cómo pueden contribuir las familias o los individuos?
 - Mercado: ¿Existen soluciones comerciales o de mercado sostenibles?
 - Estado: ¿Qué podrían hacer los gobiernos locales o los servicios públicos?
 - Commons: ¿Cómo puede la comunidad unirse para crear un cambio?
 - Mapa de soluciones en el diagrama: Los estudiantes escriben soluciones en notas adhesivas y las colocan en el diagrama "Conozca la economía" debajo de la esfera correspondiente.

Paso 5: (Reflexión y discusión en clase - 5-10 minutos)

- Reflexiona sobre las soluciones sostenibles:
 - Dirige una breve discusión en clase sobre las soluciones mapeadas. Enfatiza que el pensamiento ético y sostenible implica considerar las fortalezas de cada esfera y cómo pueden trabajar juntas para crear una solución sostenible.
 - Preguntas para la reflexión:
 - —¿Qué aprendió sobre cómo las diferentes esferas pueden apoyar futuros sostenibles?
 - "¿Cómo podría el equilibrio de estas esferas en nuestra comunidad conducir a un mejor resultado?"

Paso 6: (Resumen y próximos pasos: 5 minutos)

- Resumen del aprendizaje: Recapitula las cuatro esferas y sus roles en las economías sostenibles.
- Próximos pasos: Alienta a los estudiantes a continuar explorando los desafíos locales y pensando en cómo pueden influir en el cambio en su comunidad utilizando un enfoque equilibrado.

Adaptación

-Dividir en lecciones más pequeñas

	-Actividad de extensión (opcional): Priorización de soluciones: - o Pide a los estudiantes que clasifiquen las soluciones según su factibilidad o impacto potencial, considerando qué acciones podrían implementarse de manera realista en su comunidad. - o Intercambio de clases: Cada grupo comparte su solución mejor clasificada, explicando por qué creen que sería efectiva.
Al finalizar la actividad, los participantes habrán:	• Analizado los desafíos locales a través de la lente de la economía de la rosquilla. • Mapeado estos desafíos dentro de las cuatro esferas económicas, entendiendo las interconexiones y el equilibrio. • Descubierta desafíos enmarcados con posibles soluciones sostenibles para una economía próspera y equilibrada. Esta lección ayuda a los estudiantes a desarrollar un enfoque de pensamiento sistémico, reconociendo la interconexión de las diferentes esferas económicas en la creación de futuros sostenibles.
Más información	Esta actividad se inspiró en una actividad similar desarrollada por Doughnut Economics Action Lab. Ver Conozca la Economía TRATO

EntreGiant

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Autoconciencia y autoeficacia. "La autoconciencia y la autoeficacia" te permiten conocerte a ti mismo y seguir desarrollándote. La autoconciencia incluye la capacidad de pensar y verse a sí mismo a través de los ojos de los demás, de reflexionar sobre sus necesidades, aspiraciones y deseos de desarrollo a corto, mediano y largo plazo.	
Descripción	Esta actividad es un ejercicio manipulativo destinado a grupos de todas las edades, para ayudar a la autorreflexión y la discusión grupal sobre lo que significa ser emprendedor.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo entender las diferentes competencias involucradas en ser emprendedor. • Puedo identificar y valorar mis propias competencias empresariales	• Soy activo e ingenioso. • Tengo la capacidad de aprender. • Soy resiliente. • Yo puedo cambiar. • Soy un agente de cambio. • Sé quién soy. • Puedo identificar y aprovechar las fortalezas de los demás. • Puedo ver el crecimiento a través de los desafíos. • Me valoro a mí mismo y a mi diverso equipo.
Duración	De 30 a 50 minutos	
Materiales	Impresiones individuales de la imagen de EntreGiant y unas tijeras. También es posible que los alumnos copien la imagen y nombren las competencias, dibujando ellos mismos las figuras.	
Contexto	Esta actividad está pensada para ayudar a comprender las diferentes competencias involucradas en el emprendimiento como motivación para guiar un proyecto de impacto futuro, trabajando la autorreflexión y el autoconocimiento. La discusión grupal es esencial para su desarrollo, por lo que funciona mejor con un grupo que ha trabajado en conjunto antes, donde el clima es seguro para que todos puedan participar.	
Paso a paso		

Paso 1: (Introducción - 15 minutos)

Introducir el concepto de competencia y, en particular, de competencia emprendedora. Abre una discusión preguntando a sus estudiantes quién se considera emprendedor y por qué, o si pueden pensar en ejemplos específicos de personas emprendedoras.

Explica que las competencias se desarrollan de manera diferente en diferentes personas, y que se pueden entrenar y que hay diferentes niveles para cada competencia, y que estos podrían evolucionar.

Paso 2: (Competencias - 15 minutos)

Trabaja con la siguiente figura: el objetivo es mirar la competencia emprendedora como un conjunto de competencias, todas ellas igual de importantes y aquí, organizadas en tres colores o áreas:

- Azul: Ideas y oportunidades (dónde actuar)
- Naranja: Recursos (lo que se necesita para actuar)
- Verde: En acción (lo que se necesita para hacer un cambio)

Utiliza unas tijeras para cortar la figura y pide a tus alumnos que la doblen, cada parte doblada representa una de las 15 competencias emprendedoras.

- El cuerpo principal incluye las competencias de "ideas y oportunidades"
- La cara, los brazos y las piernas son el área de "recursos"
- El cerebro, las manos y los pies representan los elementos "en acción".

Al plegar y desplegar las competencias, los estudiantes se ponen en contacto y obtienen una visión general de lo que se necesita para ser emprendedor.

Paso 3: (Autorreflexión - 15 minutos)

Pide a tus alumnos que marquen en la cifra desplegada las competencias que confían en tener. Para ayudar a la selección, pídeles que piensen en un ejemplo en particular en el que puedan demostrar esa competencia hasta cierto punto.

Paso 4: (Conclusión - 15 minutos)

Facilitar una discusión sobre qué competencias son más importantes para ayudar a crear y poner en práctica un proyecto.

Adaptación

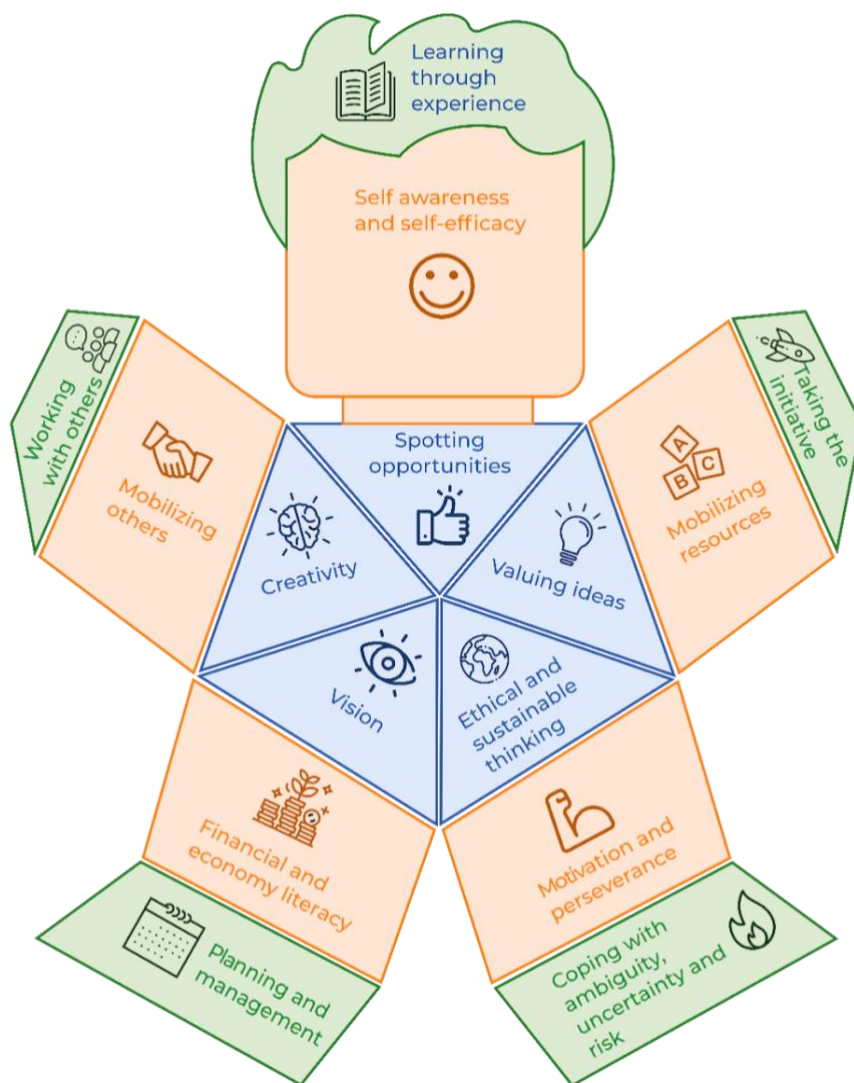
También es posible jugar con la imagen colocando una letra grande donde cada uno pueda añadir notas adhesivas con ejemplos de cada competencia.

Al final de la actividad, los alumnos habrán:

Podido reconocer el valor de la competencia emprendedora, de acuerdo con su propia experiencia

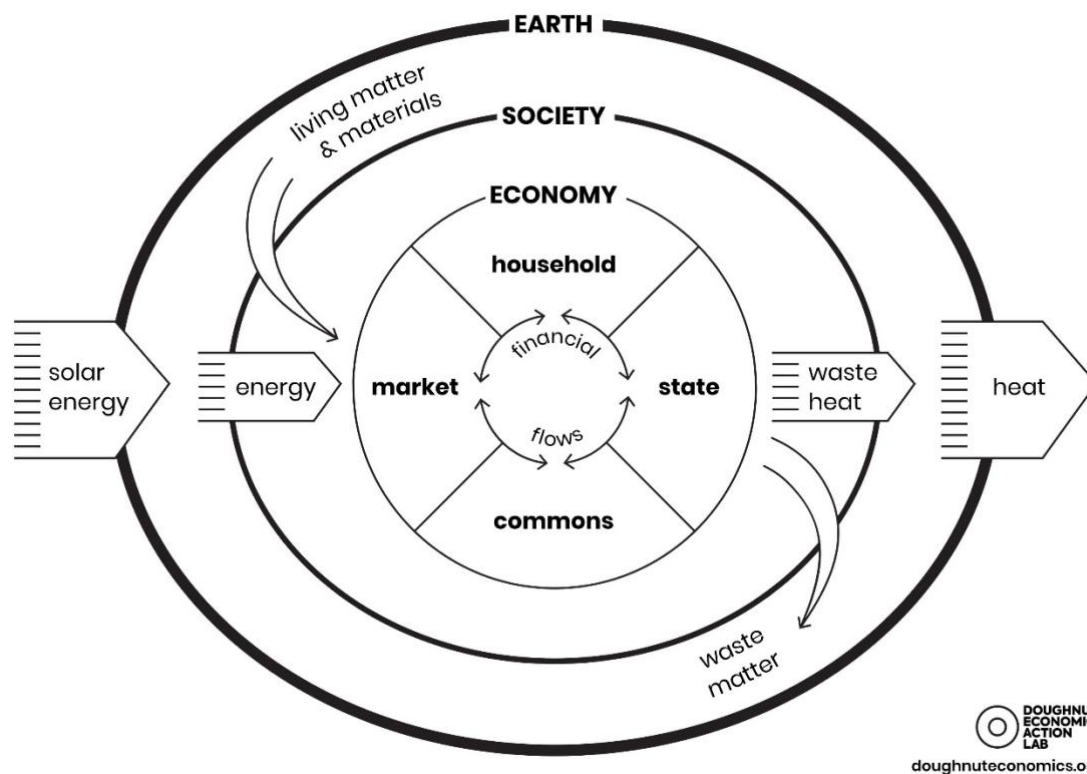
Más información

<https://entrecompeurope.eu/wp-content/uploads/EntreComp-A-Practical-Guide-English.pdf>



Anexo: Adaptado de <https://mypdcourses.blogspot.com/p/my-entrecomp-giant.html>

ANEXO: Diagrama de Economía Integrada



Fuente: Laboratorio de Acción de la Economía del Donut

Nota: el diagrama está disponible en 25 idiomas aquí: [Diagramas de rosquillas en 25+ idiomas | TRATO](#)

Video <https://youtu.be/talXb1wiEFY?feature=shared>



Estudio de caso – Lego Vacuum

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Visión. La "visión" te permite imaginar el futuro, trabajar hacia tus ideas del futuro: desarrollar una visión para convertir las ideas en acción, visualizar escenarios futuros para ayudar a guiar el esfuerzo y la acción.	
Descripción	Los estudiantes exploran un invento que resuelve un problema muy real y luego piensan en encontrar otros desafíos para resolver.	
Objetivos de aprendizaje	● Puedo identificar las formas en que los emprendedores generan y crean sus ideas explorando las frustraciones y los desafíos. ● Puedo practicar la mentalidad de un emprendedor con la ideación.	● Reconozco oportunidades dentro de los desafíos. ● Actúo estratégicamente y utilizo la confianza en mi organización, en mi grupo. ● Puedo imaginar múltiples escenarios futuros positivos. ● Puedo desarrollar una visión detallada a partir de la cual puedo planificar los pasos para convertir las ideas en acciones.
Duración	25 - 45 minutos	
Materiales	Proyector, post-its, bolígrafos, VIDEO: https://www.youtube.com/watch?v=V0AbOTftMps (Usa subtítulos para apoyar cuando sea necesario)	
Contexto	Esta actividad se utiliza para ayudar a los estudiantes a comprender mejor el concepto de emprendimiento y cómo se relaciona con la resolución de problemas. El video se utiliza como una forma útil de interactuar con un ejemplo divertido e interesante. Es posible que desees considerar un video diferente o un ejemplo de un problema común que sea más adecuado para los estudiantes.	
Paso a paso		

Paso 1: (Introducción y video – 10-15 minutos)

Introduce el tema de explorar inventos que resuelvan una frustración o un desafío. Pregunta a los alumnos si se les ocurre algo que les facilite la vida al eliminar una frustración.

Reproduce aquí el vídeo "[¡Construí una aspiradora LEGO que clasifica tus ladrillos!](#)" para tus alumnos (6 minutos, 29 segundos) O utiliza otro ejemplo de un problema y una solución comunes.

Paso 2: (Discusión después del video – 5-10 minutos)

Facilita un análisis con la clase sobre el video.

Las preguntas orientadoras pueden incluir:

- ¿Qué frustración resuelve este producto para las personas?
- ¿De dónde sacó el inventor la inspiración para esta idea?
- ¿Cuáles son algunas otras fuentes de inspiración para ideas?
- ¿Qué software y tecnología utilizó el inventor para crear este invento?
- ¿Qué hace que este inventor sea atractivo de escuchar?

Paso 3: (Exploración del problema – 5-10 minutos)

Pide a los estudiantes que escriban una "frustración" que experimenten actualmente y que deseen poder resolver (puede usar notas adhesivas). Esto podría ser una frustración que experimentan al hacer uno de sus pasatiempos favoritos, al ir o volver de la escuela o, en general, en su vida diaria. Es posible que desees especificar un problema o frustración relacionado con un problema social (impulsado por el impacto).

Puedes usar estas notas adhesivas como el comienzo de una sesión de ideación más larga en torno a los problemas y frustraciones que existen en el mundo, o puedes usar las notas adhesivas y usarlas como provocaciones de ideación en futuras lecciones.

Paso 4: (Compartir opcional – 5-10 minutos)

Pide a los alumnos que compartan sus notas adhesivas con la clase y faciliten un análisis. Haz conexiones con el video y el concepto de emprendimiento. El creador identificó un problema y luego creó una solución innovadora. Actuaron como emprendedores.

Adaptación

Antes de presentar el video, los estudiantes podían imaginar problemas, desafíos y frustraciones que tenían que ver con Lego, y cómo podrían resolverlos.

Es posible que les guste fomentar los problemas y las frustraciones relacionadas con los problemas sociales (impulsados por el impacto).

Al final de la actividad, los alumnos habrán:

Utilizado su visión para reconocer oportunidades de posibilidades futuras y soluciones a problemas comunes.

Más información:

Ejemplo de lista de problemas y frustraciones comunes:

Conexión Wi-Fi intermitente
Llamadas desde números desconocidos
Olvidé las contraseñas
Quedarse sin batería del teléfono

Trenes/autobuses atrasados
No poder encontrar el final de la cinta adhesiva
Quedarse sin datos del teléfono móvil
Cuando rompes la pantalla de tu teléfono móvil Autocorrección
en tu teléfono
Tiendas que ya no aceptan pagos en efectivo
No poder avanzar rápidamente la televisión en vivo
No hay espacio en el tren/autobús
Auriculares enredados
Te has equivocado de pedido en la tienda online de tu supermercado
Aplicaciones que no hacen exactamente lo que necesitas Personas
que te llaman, cuando pediste un mensaje de texto o viceversa
Cuando te alisas el pelo y llueve
Contestar mensajes telefónicos
Olvidarse de cargar los auriculares inalámbricos
Vivir fuera del radio de entrega del restaurante más cercano
Cambiar de iOS a Android, o viceversa
Tu historia no se sube a Instagram o Facebook

Fiesta de Objetivos Futuros

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Autoconciencia y autoeficacia. "La autoconciencia y la autoeficacia" te permiten conocerte a ti mismo y seguir desarrollándote. La autoconciencia incluye la capacidad de pensar y verse a sí mismo a través de los ojos de los demás, de reflexionar sobre sus necesidades, aspiraciones y deseos de desarrollo a corto, mediano y largo plazo.	
Descripción	Esta actividad requiere cierta planificación previa con los estudiantes. El tema es organizar una fiesta que recreará una reunión escolar dentro de 30 años. Los estudiantes deben prepararse para la fiesta creando una futura "personalidad", incluida la consideración por el logro de los sueños, los viajes futuros, el impacto en la comunidad y cualquier desafío que puedan superar. Se trata de proyectarse en el futuro de una manera positiva. Durante la fiesta, tendrán que actuar de acuerdo con su "persona".	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo reconocer mis aspiraciones y sueños personales • Puedo actuar como miembro de un equipo para organizar un evento. • Puedo imaginar escenarios futuros en los que puedo crear un impacto social o ambiental	• Soy activo e ingenioso. • Tengo la capacidad de aprender. • Soy resiliente. • Yo puedo cambiar. • Soy un agente de cambio. • Sé quién soy. • Puedo identificar y aprovechar las fortalezas de los demás. • Puedo ver el crecimiento a través de los desafíos. • Me valoro a mí mismo y a mi diverso equipo.
Duración	30 minutos para la planificación previa. 45 minutos para la fiesta.	
Materiales	Bebidas y algo de comida para celebrar la fiesta. Cada estudiante creará un boceto de su "persona".	
Contexto	Esta actividad es una forma divertida y eficaz de fomentar la cohesión y de que el personal y los estudiantes se conozcan mejor. Podrías considerar organizarlo a principios de año o antes de establecer un proyecto de aprendizaje más profundo.	
Paso a paso		

La definición de "persona" según Wikipedia: Una persona (plural personae o personas) es una máscara estratégica de la identidad en público, la imagen pública de la propia personalidad, el rol social que uno adopta, o simplemente un personaje ficticio.

Paso 1: (Planificación previa - 30 minutos)

Empieza anunciando la fiesta y explicando la intención. Asegúrate de tener un espacio adecuado y de haber organizado los permisos necesarios y las preocupaciones dietéticas. Establece una fecha para el futuro y anúnciala a los estudiantes.

Para celebrar la fiesta habrá dos condiciones:

- Los estudiantes deben organizarse en grupos para que se encarguen de la organización de la decoración de la habitación, la comida y la música. En este momento, puedes considerar dejar algo de tiempo para la preparación de la fiesta (por ejemplo, comida, música, decoración, juegos, etc.).
- Individualmente, los estudiantes tendrán que trabajar en una "persona", una proyección de sí mismos en el futuro. Su futura personalidad será 30 años mayor y se revelará durante la fiesta, por lo que es importante que se lo guarden para sí mismos durante la planificación.

Algunas preguntas que te gustaría dar a los estudiantes para ayudarlos a preparar su futura personalidad pueden incluir:

- ¿Quién es la persona exitosa que te imaginas ser dentro de 30 años? ¿Podrías describir esta futura versión de ti mismo? ¿Qué logros, cualidades o experiencias definen tu éxito?
- ¿Cuáles son algunas de las metas o sueños clave que tienes para tu yo futuro? Considera varios aspectos de tu vida futura, como la carrera, las relaciones, el crecimiento personal, los viajes y las experiencias. ¿Cómo te imaginas alcanzar esas metas?
- Reflexione sobre los posibles pasos, hitos o acciones que puede necesitar tomar en el camino. ¿Qué momentos específicos de éxito te gustaría mostrar durante la fiesta de los Objetivos del Futuro?
- ¿Cómo se alinea tu sueño futuro con tus pasiones e intereses? Explora la conexión entre tus aspiraciones y las cosas que realmente te inspiran y emocionan.
- ¿Qué desafíos u obstáculos anticipas en tu camino hacia tu sueño? (Recuerda, en la fiesta, tus metas son grandes, pero los obstáculos que superas son una gran narración sobre tu yo futuro).
- ¿Cómo pueden tus sueños inspirar e impactar positivamente a quienes te rodean? Piensa en un impacto valioso que hayas tenido a lo largo de los años y cómo has hecho mejoras en el medio ambiente o la sociedad

Vea la imagen 1 para ayudar a los estudiantes a prepararse para la tarea (si es necesario).

Puedse considerar crear su propio personaje de maestro y agregar representaciones visuales, objetos simbólicos o descripciones escritas que representen sus sueños y logros. Puedes escribir un artículo de periódico sobre ti mismo, llevar un dibujo de algo que esperas lograr o retocar con Photoshop en lugares que puedas visitar.

Paso 2: (Fiesta – 45 minutos)

Celebra la fiesta del futuro, asegurándote de que los estudiantes se mezclen entre sí y que tengan la oportunidad de representar su yo futuro.

Para concluir la actividad, podrías considerar recopilar comentarios de los estudiantes o facilitar un debate para evaluar qué tan productiva y/o agradable fue la actividad para ellos.

Adaptación

Puedes optar por utilizar la información compartida durante la fiesta en futuras lecciones y volver a las esperanzas, los sueños, los logros y los desafíos planteados.

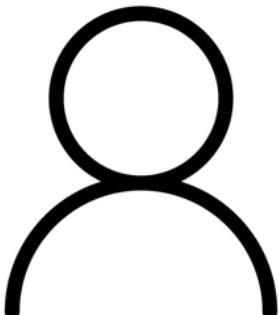
	Podría ser útil agrupar a los estudiantes de acuerdo con sus intereses y considerar el apoyo requerido para los estudiantes que pueden encontrar desafiantes las interacciones sociales.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Proyectado una imagen de su propio futuro y éxito, creyendo que pueden ser agentes de cambio.
Más información	Desarrollando una mentalidad de crecimiento con Carol Dweck: https://youtu.be/hiiEeMN7vbQ?feature=shared Esta actividad es una adaptación de los materiales de Edutopia. Más información aquí: https://www.edutopia.org/video/helping-teens-find-future-self-icebreaker-activity/

Personality

Think about your personality and how you have developed over the years. Describe the person you want to be, with hobbies, family situation, passions...

Impact on society

Think about a valuable impact you've made over the years and how you have made improvements on the environment or society



Achievements

What kind of dream you've achieve. Think about travels, dreams, objectives, recognition. Don't be afraid to dream big, your future classroom colleagues will be amazed.

Problems overcome

Probably, during the next 30 years you will face problems and challenges. Think about how did you managed to overcome those, if someone helped you or you did it alone.

Herramienta Mariposa

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Pensamiento ético y sostenible. El "pensamiento ético y sostenible" permite evaluar las consecuencias y el impacto de las ideas, las oportunidades y las acciones, para estimar el valor y el efecto de la acción empresarial en la comunidad objetivo, el mercado, la sociedad y el medio ambiente. Esta competencia permite reflexionar sobre la sostenibilidad de los objetivos sociales, culturales y económicos a largo plazo, y el curso de acción elegido. Por lo tanto, el "Pensamiento ético y sostenible" permite actuar con responsabilidad.	
Descripción	Los estudiantes usan la herramienta mariposa para comprender e identificar el impacto y las causas de los problemas que han identificado como parte de la generación de ideas para tener un impacto social en su comunidad.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo entender las causas de los problemas que me gustaría cambiar • Puedo entender el impacto que estos problemas pueden tener en las personas y en la comunidad en general • Puedo identificar las acciones que puedo tomar para abordar estos problemas	• Valoro a las personas y al planeta por encima de las ganancias. • Valoro reducir, reutilizar, reciclar, respetar, reparar, reflexionar y rechazar. • Trabajo por un futuro mejor apoyando la equidad, la equidad y la justicia para las generaciones actuales y futuras, y para el planeta.
Duración	30 – 40 minutos	
Materiales	Hojas de mariposa impresas o papel de rotafolio para dibujar un diagrama Rotafolio y bolígrafos	
Contexto	La actividad se puede utilizar una vez que los estudiantes hayan identificado una serie de problemas (como el uso de la actividad del periódico) que les gustaría cambiar en su mundo como una forma de reducir el enfoque.	
Paso a paso		

Paso 1: (Explicando el diagrama del árbol de problemas - 5 minutos)

Muestra al grupo el Diagrama de Problemas y explica cómo existen las causas fundamentales, así como el impacto en los desafíos o problemas sociales y comunitarios, que los estudiantes han identificado que les gustaría cambiar.

Analiza un ejemplo: si la falta de vivienda es el problema que estamos tratando de abordar (Trunk), ¿cuáles son algunas de las causas fundamentales (raíces)? ¿Cuáles son los impactos/efectos (ramas)? – Imagen 1

- Raíces: desempleo, falta de dinero, etc.
- Ramas - Mala salud mental, soledad, falta de amigos
- ¿Cuáles creemos que son algunas de las razones por las que las personas podrían quedarse sin hogar? (Raíces)
- ¿Qué creemos que podrían hacer? ¿Cómo los haría sentir eso? (Impacto)

Paso 2: (Completar la hoja de herramientas de Butterfly - 15 minutos)

Pide al grupo que identifique uno de los problemas o cosas que les gustaría cambiar en el mundo o en su comunidad y que hable con todo el grupo sobre las raíces y los efectos.

Explica que en esta actividad van a considerar el problema observando las causas y los efectos para ver si pueden encontrar algunas soluciones.

Divide a los jóvenes en grupos de tres o cuatro y pida a cada grupo que trabaje en una hoja de la Herramienta Mariposa – Imagen 2

Paso 3: (Compartir soluciones - 5 minutos)

Reúne al grupo de nuevo y pide a los grupos que compartan sus soluciones con toda la clase, que se pueden registrar en un rotafolio.

Paso 4: (Conclusión – 10 minutos)

Habla con los estudiantes sobre cómo encontraron la actividad y lo que aprendieron. Vincula este ejercicio al desarrollo de su acción: ¿a qué nivel quieren tener impacto?

Expón a los estudiantes que el siguiente paso sería emprender un proceso para decidir qué idea o solución podrían usar para investigar más a fondo y probar la viabilidad de su idea.

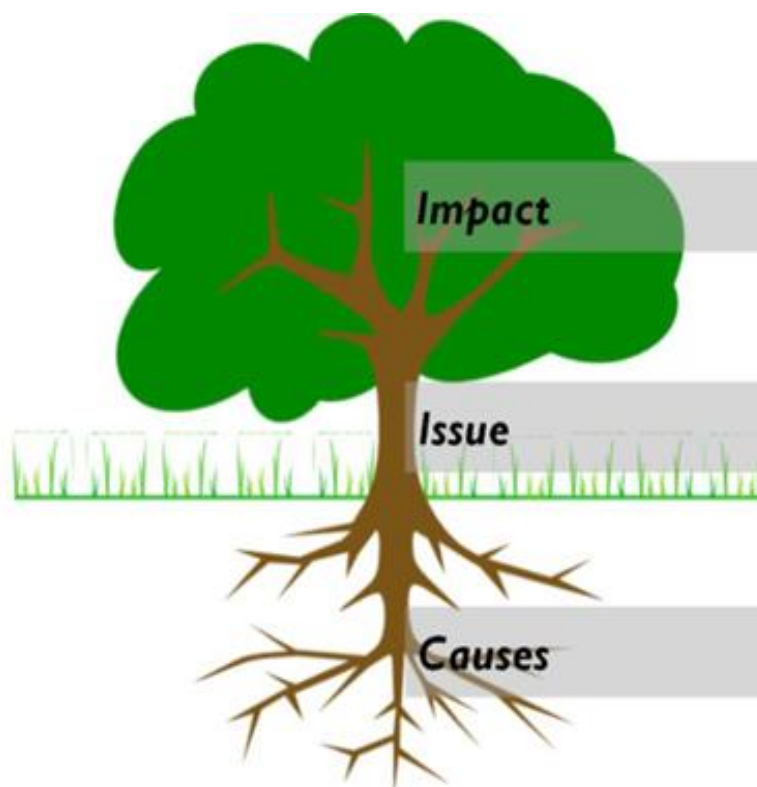
Adaptación

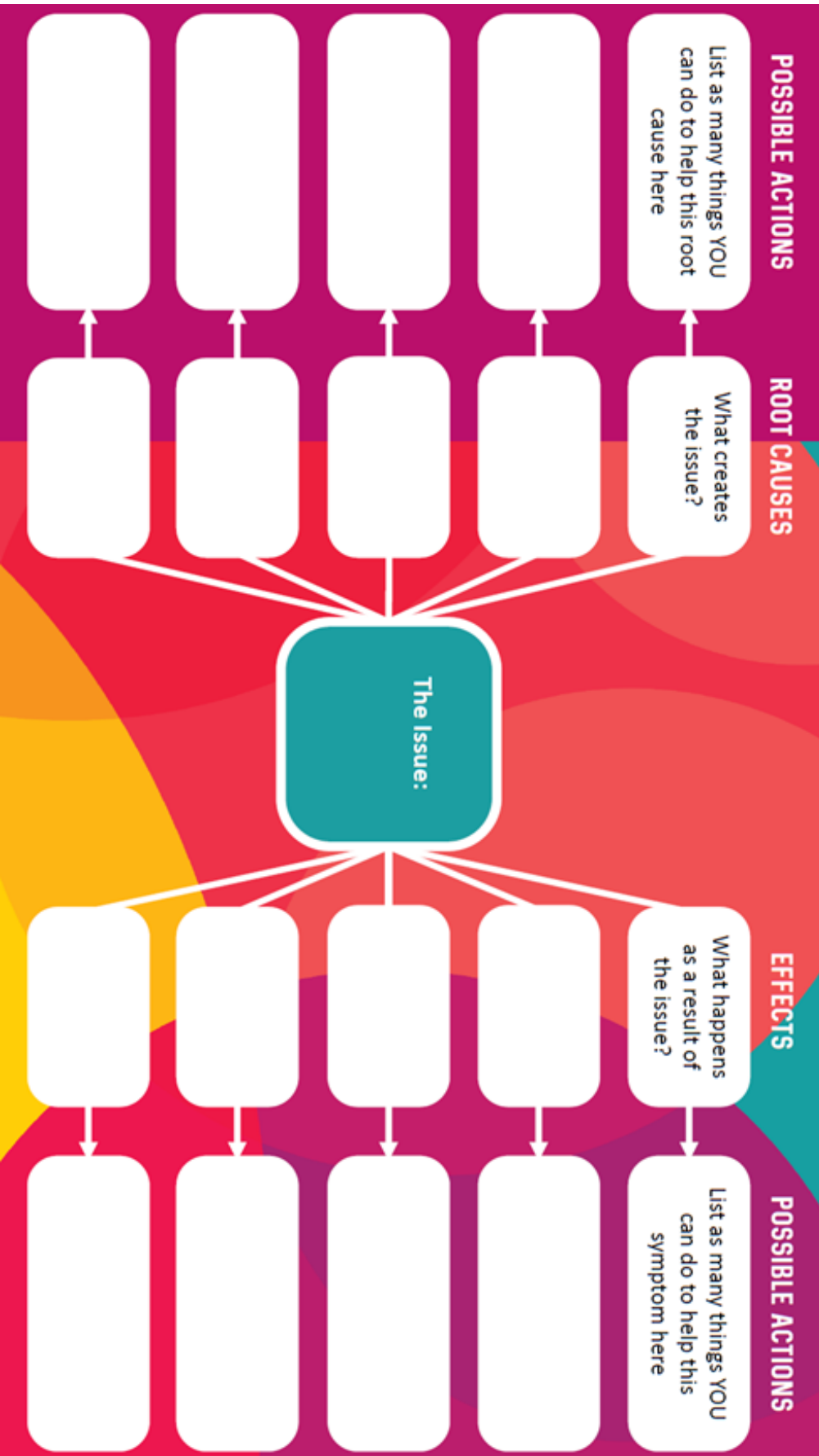
Esta actividad podría dividirse en dos sesiones:

Sesión 1: **Explorando el árbol de impacto:** utilizando un lenguaje con el que los jóvenes puedan relacionarse y ampliando la discusión de los tres niveles y aplicándola a diferentes temas.

Sesión 2: **Aplicación de lo aprendido:** con la comprensión de la sesión 1 los jóvenes aplican el proceso utilizando la hoja de mariposas a los problemas que han identificado.

Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Explorado los diferentes niveles de un problema y aplicado su comprensión a los problemas o desafíos que han identificado. • Valoro a las personas y al planeta por encima de las ganancias. • Valoro reducir, reutilizar, reciclar, respetar, reparar, reflexionar y rechazar (Parra, 2013). • Trabajo por un futuro mejor apoyando la equidad, la equidad y la justicia para las generaciones actuales y futuras, y para el planeta.
Más información:	





Ideación de problemas

Edad	12 – 15	
Competencia Principal	Visión. La "visión" te permite imaginar el futuro, trabajar hacia tus ideas del futuro: desarrollar una visión para convertir las ideas en acción, visualizar escenarios futuros para ayudar a guiar el esfuerzo y la acción.	
Descripción	Esta actividad ayuda a los estudiantes a generar una gran cantidad de ideas con el fin de ver múltiples problemas que existen en el mundo para su grupo de edad, escuela, comunidad o país.	
Objetivos de aprendizaje	● Puedo generar una gran cantidad de problemas que existen con el fin de ayudarme a elegir un problema para desarrollar una solución.	● Reconozco oportunidades dentro de los desafíos. ● Actúo estratégicamente y utilizo la confianza en mi organización, en mi grupo. ● Puedo imaginar múltiples escenarios futuros positivos. ● Puedo desarrollar una visión detallada a partir de la cual puedo planificar los pasos para convertir las ideas en acciones.
Duración	30 – 45 minutos	
Materiales	Bolígrafos, papel y suficientes notas adhesivas para que cada estudiante tenga una pila pequeña. Las fotos/imágenes contextuales para respaldar las indicaciones del problema en el Paso 3 pueden ayudar a los estudiantes con su pensamiento.	
Contexto	Esta actividad se utiliza para que los estudiantes identifiquen, ideen y luego exploren problemas que existen antes de desarrollar cualquier solución.	
Paso a paso		

Paso 1: (Establecer reglas de juego - 5 minutos)

Presenta tres reglas sencillas para guiar a los estudiantes durante esta actividad. Esto ayudará a crear una sesión de ideación productiva y creativa. Los estudiantes deben tratar de:

1. Ir a lo grande - Genera muchas ideas. Céntrese en la cantidad, no en la calidad.
2. Lánzate - Bienvenidas ideas locas. Se fomentan las ideas grandes, pequeñas o poco convencionales.
3. Ir juntos - Construir sobre las ideas de los demás. Usa frases como: "Sí, y eso me hace pensar en..." para ampliar las ideas de los compañeros de equipo.

Paso 2: (Práctica de ideación - 5 minutos)

Los estudiantes primero practican una actividad de lluvia de ideas antes de pasar a la tarea principal relacionada con el proyecto. Usa las reglas de juego de arriba y da a los estudiantes una sugerencia de práctica para generar tantas ideas como sea posible en 2 minutos. Es posible que desee hacer esto como toda la clase o en grupos pequeños.

Ejemplo de idea de práctica:

- Haz una lista de todos los problemas que experimenta un perro en un día

Paso 3: (Ideación de problemas - 10 minutos incluyendo explicación)

Guía a los estudiantes a través de una sesión de ideación de problemas para la pregunta principal del proyecto. Recuerda a los estudiantes las 3 reglas del juego y proporciona notas adhesivas a cada estudiante. El objetivo es que los alumnos escriban una idea por nota adhesiva.

Explica que los alumnos se paran alrededor de una mesa. Cuando se les ocurre una idea, la escriben en una nota adhesiva, la colocan sobre la mesa y dicen la idea en voz alta.

Asegúrate de que los estudiantes coloquen las notas adhesivas para que todos puedan verlas todas.

Establece un límite de tiempo para la ideación (por ejemplo, tres minutos) y decide el tamaño del grupo.

Las preguntas orientadoras podrían incluir:

- ¿Qué problemas existen para las personas de su edad?
- ¿Qué problemas existen en su comunidad?
- ¿Qué problemas relacionados con la tecnología o el medio ambiente son importantes en este momento?
- ¿Qué sucede cuando las personas no muestran respeto o preocupación por los demás?

Establece un límite de tiempo para la ideación (por ejemplo, tres minutos)

Paso 4: (Tamizar y clasificar - 5 minutos)

Pide a los estudiantes que revisen las notas adhesivas, agrupen ideas similares y eliminen las ideas duplicadas o que no les gusten. Asegúrate de que todas las notas estén visibles y organizadas.

Paso 5: (Elija un problema - 5 minutos)

Anima a los estudiantes a elegir un problema que les interese resolver. Si lo desea, sugiere a los alumnos que visiten otras mesas para obtener más ideas o inspiración. A continuación, los equipos pueden formar equipos en función de los problemas elegidos.

Adaptación	Para incorporar el movimiento, puede gustar que los estudiantes se muevan por el salón y compartan sus ideas con los demás. Alternativamente, puedes crear estaciones para un tipo específico de problema (por ejemplo, estación de problemas ambientales, estación de problemas de salud). Los estudiantes podían compartir en la estación correspondiente.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Reconocido problemas y desafíos y tenido una visión para seleccionar un problema que le apasiona resolver.
Más información:	Puedes encontrar más información sobre la ideación aquí: https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-ideation-and-how-to-prepare-for-ideation-sessions#:~:text=Ideation%20is%20the%20process%20where,in%20the%20Design%20Thinking%20process.



Mapeo de desafíos social de la economía del Donut

Edad	12-15 años	
Competencia Principal	Pensamiento ético y sostenible. El "pensamiento ético y sostenible" permite evaluar las consecuencias y el impacto de las ideas, las oportunidades y las acciones, para estimar el valor y el efecto de la acción empresarial en la comunidad objetivo, el mercado, la sociedad y el medio ambiente. Esta competencia le permite reflexionar sobre la sostenibilidad de los objetivos sociales, culturales y económicos a largo plazo, y el curso de acción elegido. Por lo tanto, el "Pensamiento ético y sostenible" permite actuar con responsabilidad.	
Descripción	Esta sesión se centra en comprender cómo la economía en general es el contexto de los problemas o desafíos locales. Los estudiantes utilizan conceptos de la "Economía del Donut", una forma de nuevo pensamiento económico, para relacionar sus desafíos con el contexto más amplio.	
Objetivos de aprendizaje	Estudiantes: • Puedo identificar los problemas y desafíos que enfrenta mi comunidad local. • Puedo pensar de forma ética y sostenible • Puedo priorizar los problemas y desafíos dentro del contexto de una economía más amplia • Se me ocurren ideas y soluciones que beneficiarán a mi comunidad en general	• Valoro a las personas y al planeta por encima de las ganancias. • Valoro reducir, reutilizar, reciclar, respetar, reparar, reflexionar y rechazar. • Trabajo por un futuro mejor apoyando la equidad, la equidad y la justicia para las generaciones actuales y futuras, y para el planeta.
Duración	75 - 120 minutos	
Materiales	Para esta actividad necesitarás: • Impresiones de los diagramas • Acceso a Internet para ver una introducción a la economía de DONUT https://youtu.be/talXb1wiEFY?si=SPkzdLAGOrhs1Oya • Rotafolio, papel y bolígrafos	
Contexto	Esta actividad se puede utilizar para permitir que los estudiantes tomen más conciencia de cómo los problemas y desafíos ecológicos y sociales de su comunidad local pueden relacionarse con los sistemas más amplios. Entienden el concepto de "suficiente" y	

entienden los lugares donde hay un rebasamiento y daño a nuestros sistemas ecológicos y sociales. Se puede utilizar cuando los estudiantes han identificado problemas o desafíos en los que van a trabajar.

Paso a paso

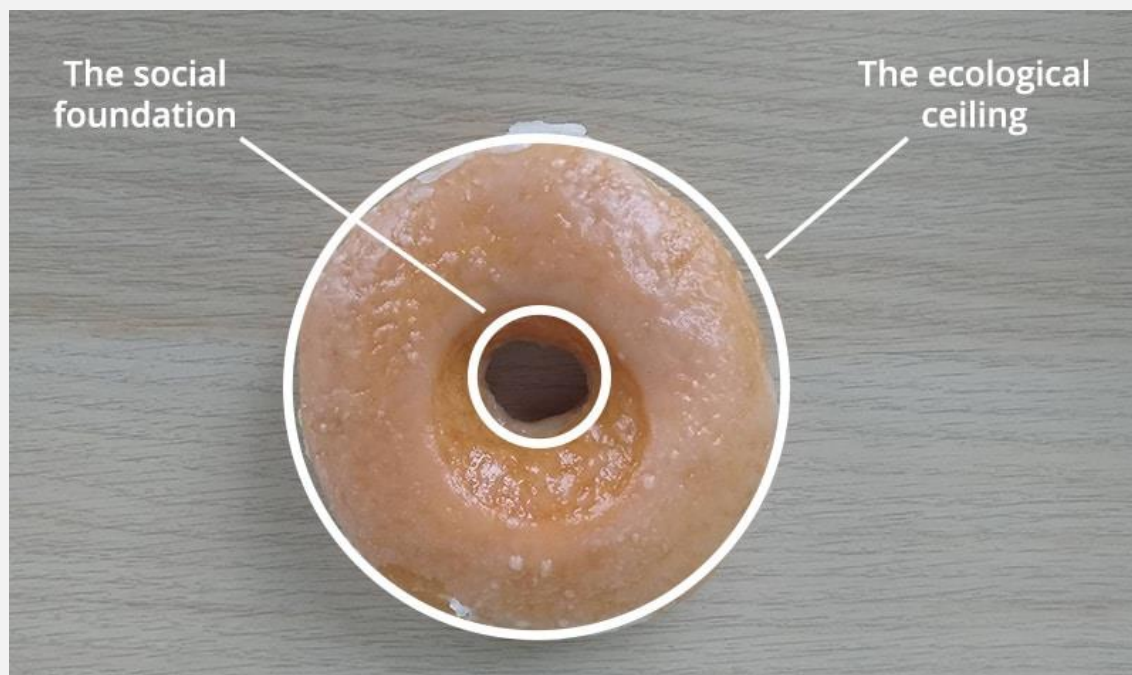
Paso 1: (Introducción a la economía de las donas - 5-15 minutos)

Explique que va a utilizar el concepto de la economía del Donut para trabajar con problemas o desafíos en la comunidad local.

Doughnut Economics es desarrollado por Kate Raworth y describe la economía como dos anillos:

- Un anillo exterior de 9 "límites planetarios", los límites naturales de la tierra para la vida sostenible;
- Un anillo interior de 12 "fundamentos sociales", que representan los elementos esenciales de la vida humana.

El punto óptimo es el espacio en el que todos debemos vivir para mantenernos dentro de los límites naturales del planeta y garantizar que todos los seres humanos no solo sobrevivan, sino que prosperen. La zona de no tomar demasiado y no compartir demasiado poco. La zona en la que todos debemos vivir si no solo queremos sobrevivir, sino ser felices al hacerlo.



Como profesor, puedes explicar esto a tu manera, utilizando las imágenes que se proporcionan aquí o en el apéndice 1. También podrías considerar usar videos en You Tube, por ejemplo esto:

<https://youtu.be/talXb1wiEFY?si=SPkzdLAGOrhs1Oya; o>

[Kate Raworth: Una economía saludable debe diseñarse para prosperar, no para crecer | Charla TED](#)

para explicar los conceptos.

Paso 2: (Explorando la Fundación Social - 15-30 minutos)

En primer lugar, te centras en la base social, el anillo interior de la rosquilla. Explica que las 12 dimensiones de la base social se derivan de las prioridades sociales acordadas en los Objetivos de Desarrollo Sostenible ([ONU, 2015](#)).

[Educación](#)

[Energía](#)

[Viveres](#)

[Igualdad de género](#)

[Salud](#)

[Vivienda](#)

[Ingresos y trabajo](#)

[Redes](#)

[Paz y justicia](#)

[Voz política](#)

[Equidad social](#)

[Agua](#)

Divide a los estudiantes en grupos de tres o cuatro estudiantes. Explica que van a utilizar la "base social" para identificar problemas y desafíos en su comunidad local. Tomando esta lista de 12 temas, ¿dónde ven problemas? A continuación, sitúan estos problemas en uno de los ODS (véase el apéndice 2 para ver una imagen).

Cuando se acabe el tiempo, pide a los grupos que compartan con toda la clase lo que consideren que son los temas importantes.

Paso 3: (Discusión de los límites planetarios – 15-30 minutos)

Explica que ahora se está moviendo hacia el anillo exterior de la rosquilla, los límites planetarios. ¿Qué dicen los científicos sobre los problemas ecológicos o planetarios a los que nos enfrentamos?

El techo ecológico.

Las 9 dimensiones del techo ecológico son los nueve límites planetarios definidos por los científicos del sistema terrestre ([Steffen et al., 2015](#)).

[Contaminación atmosférica](#)

[Pérdida de biodiversidad](#)

[Contaminación química](#)

[Cambio climático](#)

[Extracciones de agua dulce](#)

[Conversión de tierras](#)

[Carga de nitrógeno y fósforo](#)

[Acidificación de los océanos](#)

[Agotamiento de la capa de ozono](#)

Utiliza las imágenes proporcionadas en el apéndice 3 para mostrar los límites. Cada dimensión se mide, en la medida de lo posible, con 1 o 2 indicadores, y las cuñas rojas muestran el grado de déficit y rebasamiento (uso excesivo de nuestros recursos planetarios). Los estudiantes verán que la humanidad ya ha sobrepasado al menos cuatro límites planetarios (la contaminación del aire y la contaminación química no están cuantificadas actualmente).

Paso 4: (Desafío de portada – 20-60 minutos)

Muestra la imagen del déficit y el rebasamiento de la rosquilla (apéndice 4). Para asegurarnos de que todos los seres humanos tengan suficiente, y que los recursos del planeta no se utilicen en exceso, tenemos que deshacernos de todo el déficit y el exceso de tiempo.

Pide al grupo que analice qué problema, asunto o desafío pondrían en la primera página de su periódico local. ¿Cómo ven el rebasamiento o déficit del problema elegido? Pídeles que inventen un titular. A continuación, da tiempo para presentar los titulares y para posibles debates sobre las historias y para que se explique su importancia.

Este puede ser un paso relativamente corto o más largo, dependiendo del grupo y del tiempo disponible.

Paso 5: (Imaginación de soluciones – 10-20 minutos)

Con el grupo completo de estudiantes, elige uno, dos o tres desafíos que la mayoría de los estudiantes sientan fuertemente. Luego pídeles que regresen a sus grupos pequeños y propongan tantas ideas como puedan sobre posibles soluciones para estos problemas y desafíos. Explica que las ideas pueden ser tan imaginativas y emocionantes como se les ocurra, no hay límite para las ideas. Explica que no tienen que pensar en si estas ideas son posibles o no o en cómo lo harían realidad: ¡la idea es generar tantas ideas diferentes como puedan! Los grupos pequeños pueden compartir sus ideas en el grupo principal después de que se acabe el tiempo, que se pueden registrar en un rotafolio.

Paso 6: (Resumen y reflexión - 10-15 minutos)

Habla con los jóvenes sobre cómo encontraron la actividad. Puedes utilizar las siguientes preguntas sugeridas o crear las tuyas propias:

- ¿Qué fue lo divertido de pensar en ideas?
- ¿Qué es lo que cuesta pensar en las ideas?
- ¿Era más fácil en grupo?
- ¿Algunas de tus ideas se basaron en las sugerencias de otra persona?
- ¿Qué aprendiste sobre tu comunidad? ¿Qué te sorprendió?

Vincula este ejercicio con el desarrollo de su comprensión de cómo pueden tener un impacto en su comunidad. Describe a los jóvenes que van a emprender un proceso para decidir qué idea o solución podrían utilizar para este propósito mediante un proceso de investigación adicional, prueba de la viabilidad de su idea, etc.

Ahora que han decidido lo que es importante, pide al grupo que piense en lo siguiente:

- ¿Qué vas a hacer a continuación para encontrar más información?
- ¿Cuáles son los próximos pasos?

Adaptación

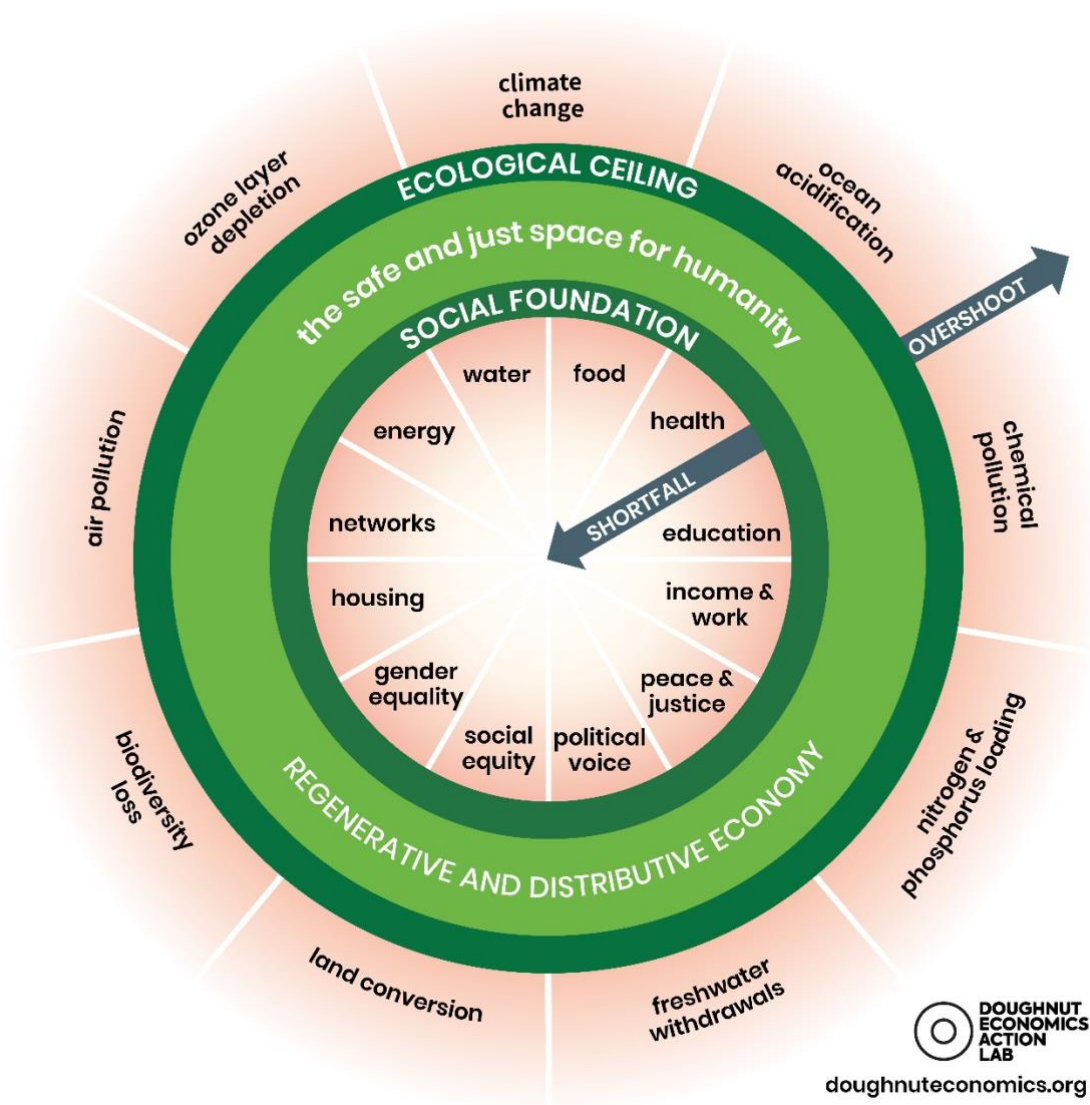
Puedes utilizar periódicos, imágenes de vídeo de informes de noticias o redes sociales sobre la comunidad local de los jóvenes para despertar su pensamiento sobre los problemas.

La actividad se puede dividir en 2 lecciones. Una para comprender los problemas y desafíos, la segunda lección sobre el desafío de la primera página, seguida de la reflexión/discusión.

Al final de la actividad, los alumnos habrán:

- Investigado lo que está sucediendo en su comunidad local
- Explorado qué problemas y desafíos hay en su comunidad local.
- Identificado cuáles de estos son prioritarios para su proyecto
- Generado algunas ideas sobre soluciones a estos desafíos.

ADEENDUM 1: La economía del Donut: el Donut



Fuente: Laboratorio de Acción de la Economía del Donut

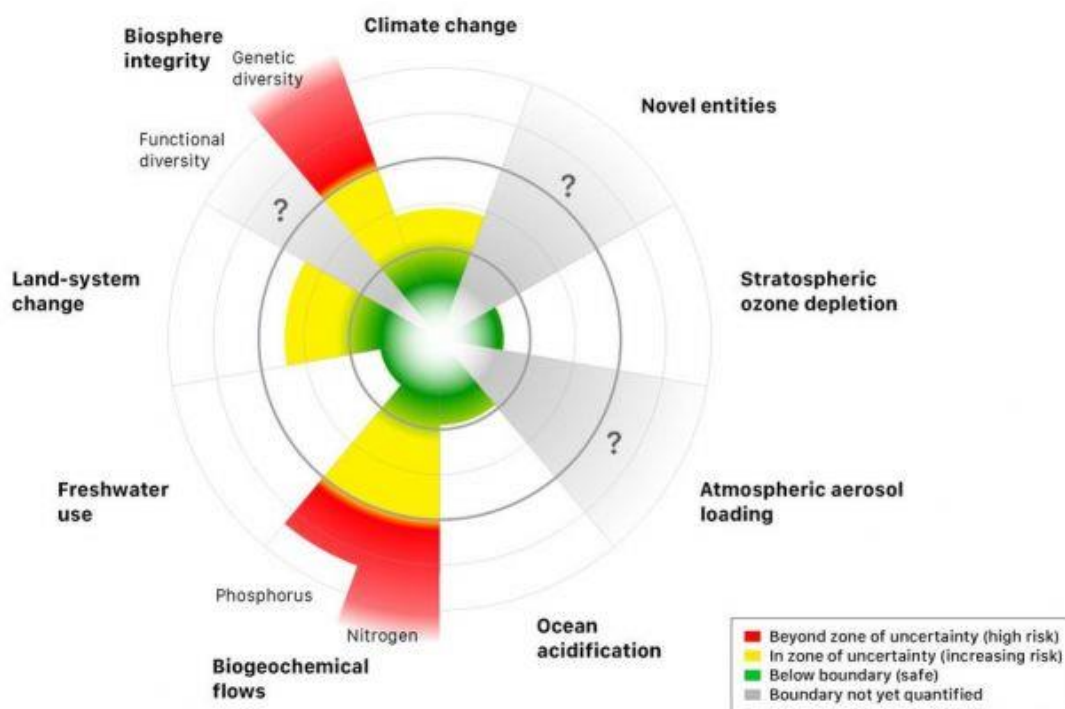
Nota: el diagrama está disponible en 25 idiomas aquí: [Diagramas de rosquillas en 25+ idiomas | TRATO](#)

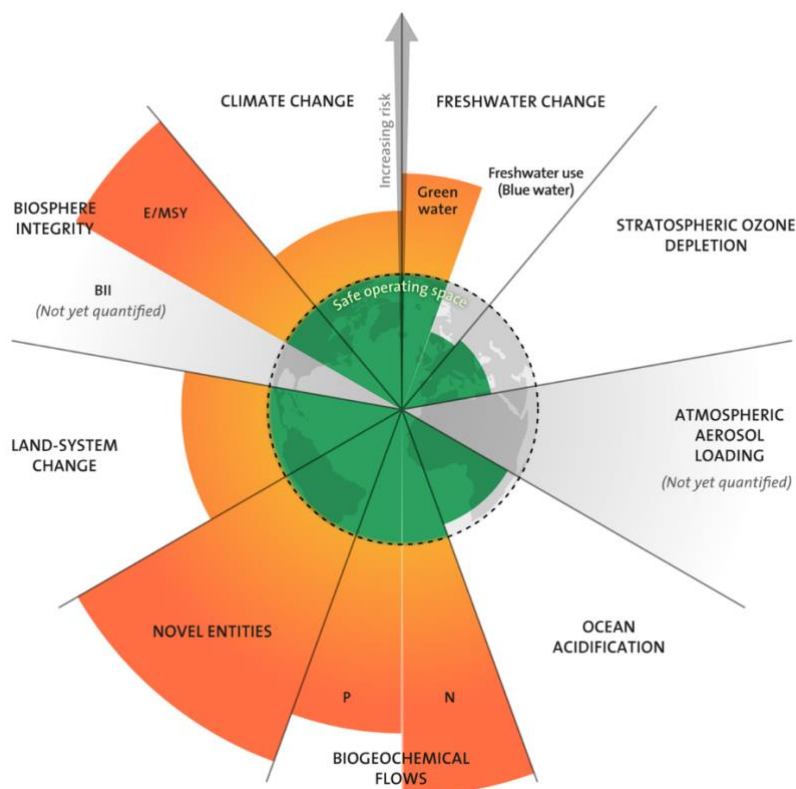
ANEXO 2: Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS):



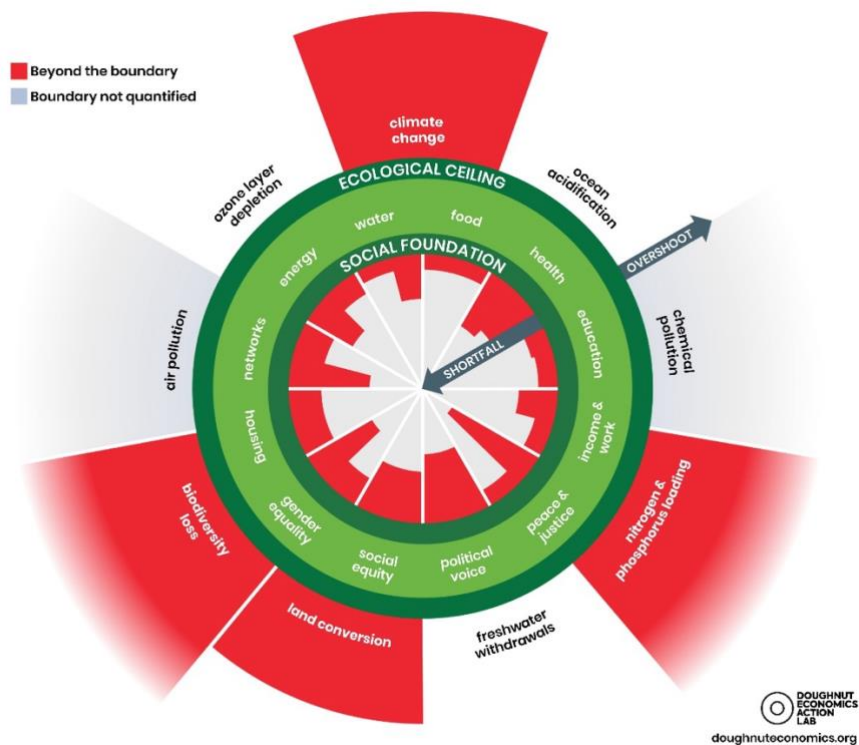
ANEXO 3: Los límites planetarios

La primera imagen es del libro Doughnut economics, la segunda imagen es del Stockholm Resilience Institute (en el que se basa la imagen de Doughnut Economics).





ANEXO 4: Déficit y rebasamiento de Donuts



Nota: el diagrama está disponible en 25 idiomas aquí: [Diagramas de rosquillas en 25+ idiomas | TRATO](#)

Problema en una página

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Visión. La "visión" te permite imaginar el futuro, trabajar hacia tus ideas del futuro: desarrollar una visión para convertir las ideas en acción, visualizar escenarios futuros para ayudar a guiar el esfuerzo y la acción.	
Descripción	Los estudiantes completan una actividad de ideación utilizando una plantilla de una página para idear y luego explorar problemas o desafíos.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo investigar el problema que he elegido, explorando a quién afecta, dónde ocurre y las soluciones existentes. • Puedo aplicar mi propia curiosidad al problema elegido, generando mis propias preguntas para guiar la investigación posterior.	• Reconozco oportunidades dentro de los desafíos. • Actúo estratégicamente y utilizo la confianza en mi organización, en mi grupo. • Puedo imaginar múltiples escenarios futuros positivos. • Puedo desarrollar una visión detallada a partir de la cual puedo planificar los pasos para convertir las ideas en acciones.
Duración	45 - 60 minutos	
Materiales	Plantilla 'Problema en una página': una copia por estudiante/equipo. Bolígrafos Investigación previa sobre el problema (por ejemplo, entrevistas o investigación en Internet) Ejemplo opcional modelado por el profesor (preferiblemente relacionado con lo social/de impacto) para demostrar el nivel de detalle requerido.	
Contexto	Esta actividad se utiliza antes de que los estudiantes consideren cualquier solución. Ayuda a los estudiantes a explorar y comprender el problema elegido a través de la investigación. También ayudará a los estudiantes a reconocer las oportunidades de cambio.	
Paso a paso		

Paso 1: (Sección de Conocimiento – 15 minutos)

Explica que los estudiantes usarán la Pregunta Uno y la Pregunta Dos en la plantilla para guiar su comprensión de los conceptos básicos de su problema elegido (por ejemplo, ¿a quién afecta más? ¿Dónde ocurre el problema?).

Explica que la Pregunta Tres es un escaneo del horizonte de las soluciones existentes. Los estudiantes deben identificar organizaciones específicas que actualmente están resolviendo su problema y dar un breve resumen de lo que hacen estas organizaciones. Discute que esta investigación inicial sobre las soluciones existentes es importante, para que los estudiantes

puedan generar más tarde sus propias ideas de solución con algo de inspiración. También ayuda a garantizar que los estudiantes no repliquen una solución que ya existe.

Si lo deseas, proporciona a los estudiantes tiempo en equipos para dividir las secciones y completar la investigación asumiendo roles. La investigación se puede hacer hablando con aquellos que saben sobre este problema, experimentan el problema, o los estudiantes pueden usar Internet.

Paso 2: (Sección de curiosidad – 20 minutos)

Explica que las tres casillas en la parte inferior de la plantilla alientan a los alumnos a desarrollar preguntas sobre su problema utilizando un poco de pensamiento independiente. Estas pueden ser preguntas que se han planteado a lo largo de la investigación, o preguntas importantes sobre el problema para las que les gustaría encontrar respuestas.

Proporciona a los estudiantes orientación y tiempo para desarrollar estas preguntas y luego investigarlas. Los estudiantes pueden beneficiarse de haber experimentado el problema personalmente o de interactuar con aquellos que están relacionados con este problema. Esto también es posible viendo entrevistas en línea con personas que hablan sobre el problema.

Paso 3: (Compartir – 10 minutos)

Facilitar un proceso en el que los estudiantes compartan su problema en una página con otro grupo o como parte de una discusión en clase.

Adaptación	Es posible que desees proporcionar ejemplos o contenido en el que las personas hayan notado un problema y lo hayan solucionado (por ejemplo, limpieza de basura en el océano). Vea este recurso: La limpieza de los océanos .
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Investigado problemas, planteado preguntas y tenido la visión de resolver un problema que les apasiona.
Más información:	Ejemplo de plantilla a continuación

Problema en una plantilla de página:

What is your problem?		3. What are 7-10 solutions that already exist to the problem? (Use research to learn about these solutions)																									
Knowledge What can we learn about the problem? Use research to help you. 1. Who does this problem affect the most? (age, gender, location, specifics about them, what they do in their daily life)		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: left; padding: 2px;">Name of the solution</th> <th style="width: 50%; text-align: left; padding: 2px;">How it solves the problem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Name of the solution	How it solves the problem																						
Name of the solution	How it solves the problem																										
2. Where does the problem happen? (Use facts and statistics to support your response)		Your own question about your problem:																									
Your own question about your problem:																											
Your own question about your problem:																											

Tablero de visión

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Visión. La "visión" te permite imaginar el futuro, trabajar hacia tus ideas del futuro: desarrollar una visión para convertir las ideas en acción, visualizar escenarios futuros para ayudar a guiar el esfuerzo y la acción.	
Descripción	Cada equipo crea un tablero de visión virtual, un collage de palabras, imágenes y frases inspiradoras que representa visualmente sus objetivos para el proyecto y los pasos que imaginan para lograrlos.	
Objetivos de aprendizaje	● Puedo visualizar escenarios futuros ● Puedo reflexionar sobre mis aspiraciones ● Puedo desarrollar y aplicar habilidades creativas ● Puedo compartir y respetar las ideas de los demás ● Puedo entender lo que es un tablero visual y puedo aprender a crear uno	● Reconozco oportunidades dentro de los desafíos. ● Actúo estratégicamente y utilizo la confianza en mi organización, en mi grupo. ● Puedo imaginar múltiples escenarios futuros positivos. ● Puedo desarrollar una visión detallada a partir de la cual puedo planificar los pasos para convertir las ideas en acciones.
Duración	1 hora y 30 minutos – 1 hora y 45 minutos	
Materiales	PC/Tablet por alumno Acceso a Canva.com para todos los estudiantes Se sugieren diapositivas con el siguiente contenido: - Ejemplos visuales de tableros de visión - como se adjunta - Conjuntos de preguntas sugeridos	
Contexto	Estas pautas para crear un tablero de visión son más adecuadas para los estudiantes que trabajan en subequipos y desarrollan varias ideas empresariales. La intención es motivar a los equipos para que comiencen a pensar en el propósito y la visión general de su proyecto.	
Paso a paso		

Paso 1: (Calentamiento - 5-10 minutos)

Comienza mostrando a los estudiantes algunos ejemplos de tableros de visión y permíteles hacer una lluvia de ideas durante unos minutos sobre qué es un tablero de visión y su uso. Puedes animarlos a compartir lo que sienten y lo que perciben al mirar los ejemplos.

A continuación, explica qué es un tablero de visión y por qué es útil crear uno en esta etapa de la ruta de aprendizaje. Por ejemplo, es posible que los estudiantes acaben de terminar de trabajar en sus ideas empresariales, pero aún tengan una idea borrosa del proyecto. El tablero de visión puede ayudar a centrarse en el panorama general, aclarando la dirección que puede tomar el proyecto, con el fin de que puedan tomar medidas para lograr los resultados deseados.

Es posible que desees decirles a tus estudiantes que crearán un tablero de visión de equipo con [Canva](#), en el que todos los miembros deben reconocerse o identificarse.

Paso 2: ('Ideastorming' guiado - 20-30 minutos)

Muestra algunas preguntas que puedan ayudar a los estudiantes a hacer una "lluvia de ideas" y comenzar a pensar y reflexionar sobre sus intenciones y objetivos personales dentro de los proyectos.

Las preguntas orientadoras podrían incluir:

- ¿Qué te gustaría lograr con este proyecto?
- ¿Qué experiencias te gustaría llevar a cabo a lo largo del desarrollo del proyecto?
- Puedes pensar en palabras, imágenes, citas que evoquen emociones fuertes en ti
- ¿Qué símbolos son significativos para ti teniendo en cuenta la evolución deseada del proyecto?
- ¿Cómo te representarías a ti mismo y a las habilidades que aportas al equipo?
- ¿Cuáles son las palabras, mantras o citas que te mantienen motivado?

Anima a los alumnos a responder las preguntas, no necesariamente escribiendo, sino también dibujando o por cualquier otro medio con el que se sientan más cómodos.

A continuación, pide a la clase que se reúna en sus equipos de proyecto. Los estudiantes primero pueden compartir sus respuestas al conjunto de preguntas anterior. Considera alentarlos a ser respetuosos y a escuchar al miembro del equipo de manera considerada.

Luego, considera guiar a los estudiantes con algunas indicaciones adicionales, por ejemplo:

- ¿Hay algún elemento común entre tus respuestas que quieras destacar en el tablero de visión de tu equipo?
- ¿Qué identidad de grupo te gustaría expresar?
- ¿Qué metas y deseos comunes deseas expresar?

Paso 3: (Llenando su tablero de visión- 45-60 minutos)

En este paso, puedes invitar a los estudiantes a crear su tablero de visión de equipo en un proyecto compartido de Canva. Hazles saber que pueden agregar cualquier cosa relevante que se les ocurra mientras trabajan. Piensa en dejar que el flujo de trabajo los guíe e inspire, mientras miran más imágenes y navegan por la web y Canva para encontrar el arte que quieren incluir.

Cuando queden 15 minutos, anima a los alumnos a finalizar sus tableros de visión de equipo. Todos los grupos deben tomarse unos minutos para mirar su tablero, verificar si las preguntas hechas en el paso 2 están representadas en él y acordar los cambios/ajustes finales.

Paso 4: (Terminando - 3-5 minutos por grupo)

En este paso, puedes llamar a cada equipo para que presente su Tablero de Visión al resto de la clase, describiendo sus deseos en relación con el proyecto empresarial.

Adaptación	El tablero de visión también podría ser un collage de papel en lugar de un Canva virtual. En este caso, entre los materiales se deberán ofrecer periódicos, revistas, tijeras, pegamento, papeles blancos y de colores, fotos impresas, lápices de colores y rotuladores. El Tablero de Visión también puede ser individual. En lugar de tener equipos que co-creen el mismo tablero de visión, podría ser un proyecto personal. En esta alternativa, se omite el segundo conjunto de preguntas del paso 2. La actividad se puede realizar también en espacios al aire libre para que los alumnos se inspiren en el entorno natural.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	● Creado el tablero de visión de su equipo ● Aclarado sus intenciones, metas, objetivos dentro del proyecto ● Identificado la dirección en la que va el proyecto ● Aprendido a representar en palabras e imágenes conceptos e ideas específicas ● Aumentado su motivación y compromiso personal hacia el proyecto
Más información	



Valores para todos

Edad	12 - 15
Competencia Principal	Autoconciencia y autoeficacia. "La autoconciencia y la autoeficacia" te permiten conocerte a ti mismo y seguir desarrollándote. La autoconciencia incluye la capacidad de pensar y verse a sí mismo a través de los ojos de los demás, de reflexionar sobre sus necesidades, aspiraciones y deseos de desarrollo a corto, mediano y largo plazo.
Descripción	Esta actividad guía a los estudiantes a reflexionar sobre sus valores personales, comprender su significado y seleccionar sus tres valores principales no negociables. A través de discusiones grupales, los estudiantes crean un "manifiesto de valores" compartido y pueden formar equipos de proyecto basados en valores comunes para abordar desafíos del mundo real.
Objetivos de aprendizaje	● Puedo reflexionar e identificar mis valores personales, en particular en relación con mi futura trayectoria profesional. ● Puedo entender cómo los valores pueden ser importantes para apasionarse por los trabajos y las carreras. ● Puedo entender el papel que juegan los valores en la generación de impacto social/ambiental a través de los negocios.
Duración	45 – 60 minutos
Materiales	Marco de Valores Personales/Laborales (para imprimir o proyectar en clase), bloc de notas, bolígrafos Opcional: Mentimeter, papel A3
Contexto	Esta actividad es útil como estímulo para iniciar un programa de emprendimiento. Permite a los estudiantes reflexionar profundamente sobre sí mismos y sus valores. Es fundamental destacar que, en este contexto, la clase reflexionará sobre valores relacionados con el proyecto escolar, así como sobre sus futuras trayectorias académicas y profesionales. Reflexionar sobre los valores es crucial a la hora de iniciar un proyecto de emprendimiento impulsado por el impacto, ya que proporciona orientación a los estudiantes para decidir qué tipo de problema abordar y qué tipo de impacto quieren generar.
Paso a paso	

Paso 1: (Calentamiento - 15-20 minutos)

Para presentar esta actividad, tal vez desees hacer preguntas a la clase. Utilizando el Método Socrático, facilitar un diálogo de 10 minutos sobre la relevancia de los valores para la vida de todas las personas y para la carrera académica y profesional de las personas.

Ejemplos de preguntas orientadoras:

- En tu opinión, ¿son importantes los valores para la vida cotidiana? ¿Y para las carreras de las personas?
- ¿Podrías llevar a cabo tareas en tu vida y en tu futuro trabajo que van en contra de tus valores?
- Del 1 al 10, ¿qué tan crucial es trabajar en un entorno que respalde tus valores?
- ¿Podrían los valores añadir sentido a lo que haces?

Es posible que desees facilitar la creación de una definición común de "valor".

A continuación, es posible que desees mostrar una de las figuras adjuntas a continuación como referencia: considera tomarte unos minutos para verificar con los estudiantes si todos los valores mostrados son claros para todos, alentándolos a dar una breve definición sobre ciertos valores, si es necesario.

Piensa en animar a los alumnos a agregar cualquier valor faltante que consideren relevante a la figura mostrada y escribirlo en una pizarra.

Puedes considerar ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre sus valores haciendo más preguntas sobre su contexto (por ejemplo, ¿qué valores son importantes cuando trabaja en clase con sus compañeros de clase?).

Paso 2: (Seleccione sus cinco valores - 5-10 minutos)

Usando la figura, la pizarra y la definición de "valor" como referencias, pide a los alumnos que trabajen individualmente y que escriban sus cinco valores más importantes.

Paso 3: (Seleccione sus tres valores principales - 2-5 minutos)

Anima a los alumnos a seguir razonando sobre lo que es importante para ellos, pidiéndoles que seleccionen individualmente sus tres valores principales entre los cinco que ya han elegido. Estos tres deberían ser sus valores más fuertes, aquellos sobre los que no pueden negociar.

Paso 4: (Clasifique sus tres valores principales - 5-10 minutos)

Por último, desafía a cada alumno a clasificar sus tres valores y a escribir la razón detrás de su elección.

Paso 5: (Conclusión - 15-20 minutos)

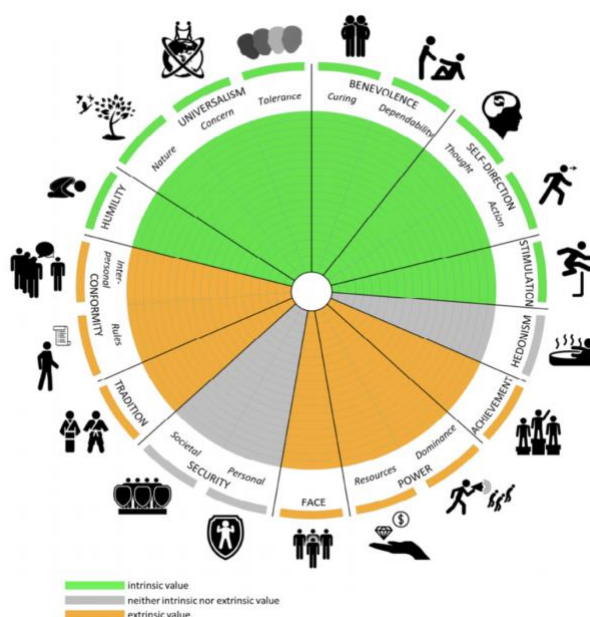
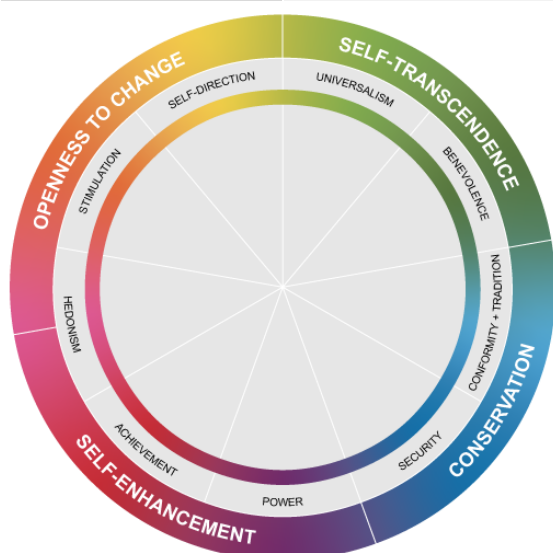
Hay muchas opciones para concluir la actividad. Estos son algunos ejemplos:

1. Puedes dividir la clase en grupos pequeños y cada estudiante puede presentar sus 3 valores principales y la razón detrás de su elección al subgrupo.
2. Podrías configurar un [temporizador](#) para pedirle a cada estudiante que escriba su clasificación de valores. Una nube representará los valores más elegidos entre los estudiantes.
3. Cada alumno podrá escribir solo el 1er valor en una hoja de papel A3 creando un "manifiesto de valores" de la clase.

También puedes utilizar esta actividad para crear grupos de trabajo de acuerdo con los valores preferidos de los estudiantes. Por ejemplo:

- Los estudiantes que han seleccionado la "naturaleza" como valor, pueden desarrollar un proyecto que aborde los desafíos ambientales. Del mismo modo, los estudiantes que han elegido la salud pueden trabajar en ofrecer un servicio o producto que enfrente desafíos relacionados con la salud.

Adaptación	Para obtener un resultado más concreto, puedes pedir a los estudiantes que piensen en una acción relacionada con su principal valor que se comprometan a realizar en su vida cotidiana. También puedes considerar agregar la acción en su manifiesto de clase.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Aumentado su autoconciencia de valores y creado una definición común de "valor". Identificado y clasificado sus tres valores principales y comenzado a reflexionar sobre cómo construir sobre los valores más preferidos para desarrollar sus ideas empresariales. Opcional: Los estudiantes crean equipos de trabajo de acuerdo con los valores preferidos de los participantes
Más información	



Name:

Date:



VALUES: WHAT IS IMPORTANT TO ME?

This worksheet is to help you understand what is important to you. For each item, please fill or mark the circles on how important they are. Please be honest and take your time!

Very Important = ●●● Important = ●● A Little Important = ● Not Important = leave blank.

 Having good grades ☐ ☐ ☐	 Being clean and organized ☐ ☐ ☐	 Spending time with family ☐ ☐ ☐
 Being good in sports ☐ ☐ ☐	 Being careful and safe ☐ ☐ ☐	 Having good friends ☐ ☐ ☐
 Having fun ☐ ☐ ☐	 Being creative ☐ ☐ ☐	 Being honest ☐ ☐ ☐
 Being popular or famous ☐ ☐ ☐	 Learning new skills & information ☐ ☐ ☐	 Helping others ☐ ☐ ☐
 Have a lot of money ☐ ☐ ☐	 To keep trying and not give up ☐ ☐ ☐	 Being respectful & fair ☐ ☐ ☐
 Have material goods ☐ ☐ ☐	 Able to do things on my own ☐ ☐ ☐	 Being thankful ☐ ☐ ☐
 My religion ☐ ☐ ☐	 Being responsible for my actions ☐ ☐ ☐	 Being able to forgive others ☐ ☐ ☐

Provided by PlayAttune.com

Fuente: playattune.com

Dibujos animados de lavado de imagen verde

Edad	12-15	
Competencia Principal	Creatividad. Las personas creativas tienen la capacidad de idear nuevas formas de llevar a cabo tareas, resolver problemas y enfrentar desafíos. Aportan una perspectiva fresca, y a veces poco ortodoxa, a su trabajo. Esta forma de pensar puede ayudar a los departamentos y organizaciones a avanzar en direcciones más productivas. Para crear impacto a través del emprendimiento, la creatividad es esencial para diseñar respuestas originales a los impredecibles desafíos sociales, económicos y ambientales del presente y del futuro.	
Descripción	El objetivo de esta actividad es aprender a mirar de forma crítica los anuncios, especialmente los relacionados con el medio ambiente y la sostenibilidad, conocer el significado del greenwashing y combinar ambos en una caricatura.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo entender el significado del greenwashing. • Puedo mirar críticamente los anuncios. • Puedo usar mi creatividad para hacer una caricatura significativa.	• Puedo crear o hacer cosas nuevas. • Hago las cosas de manera diferente a los demás. • Puedo tener una mentalidad de posibilidad. • Puedo intentarlo de nuevo (perseverar). • Yo innovo. • Puedo cambiar/adaptarme. • No estoy atascado.
Duración	2 sesiones (2 x 60 min.)	
Preparación para esta actividad	Recursos; • https://www.adidas.com/us/go/campaign/impact/planet • https://www.youtube.com/watch?v=2NsBcVrPQok • Adjunto con ejemplos de dibujos animados sobre greenwashing • Adjunto con ticket de salida	
Contexto	Para que los estudiantes puedan comprender mejor el significado del greenwashing, puede ser útil participar con ejemplos interesantes.	
Paso a paso	Calentamiento: (10 min) Los estudiantes caminan por el aula. A una señal del maestro, se detienen y buscan un compañero. Los socios se cuentan entre sí sobre un anuncio que conocen/vieron/escucharon (preferiblemente sobre medio ambiente o sostenibilidad) y por qué les gusta o no les gusta este anuncio o por qué piensan que es bueno o malo. Ejemplo para mostrar a los estudiantes; https://www.adidas.com/us/go/campaign/impact/planet	

Paso 1: (10 min)

Habla de publicidad desleal. ¿Los estudiantes tienen una idea o ejemplos de lo que es?

Muestra el vídeo sobre el greenwashing. <https://www.youtube.com/watch?v=2NsBcVrPQok>

¿Qué es el greenwashing? Cuando una empresa u organización pretende ser más verde/sostenible/socialmente responsable de lo que realmente es.

1. La empresa hace hincapié en una pequeña parte sostenible de lo que hace, mientras que el núcleo de la empresa no es sostenible en absoluto.
2. En ninguna parte hay información sobre qué hace exactamente la empresa en materia de sostenibilidad, por ejemplo, sobre la cantidad de CO2 que emite. Tampoco hay evidencia de lo que la compañía dice que hace.

¿Por qué una empresa se involucrará en el greenwashing?

- Mejor imagen
- Conseguir también clientes que consideren importante la sostenibilidad
- Recibir inversiones (= dinero) de personas/empresas que consideran importante la sostenibilidad
- Recibir subsidios (= dinero) porque "les va muy bien"

Paso 2: (30 min)

Dí a los estudiantes que hay varias maneras de protestar o de hacer que se escuche su opinión. Hacer una caricatura es una forma que van a probar hoy. El propósito de una caricatura es divertir e informar. Muestra los ejemplos y permite que los estudiantes discutan sobre el significado de las caricaturas (ejemplos en el archivo adjunto)

En dúos o grupos, van a hacer su propia caricatura sobre el tema del greenwashing. La idea central es crear conciencia sobre el lavado verde de una manera humorística. Discute la división de roles y cómo proceder con los estudiantes antes de que se pongan a trabajar.

Conclusión: (10 min)

Permite que los estudiantes se muestren unos a otros algunos de los resultados y que traten de hablar sobre el significado que ven en las diferentes caricaturas.

Los estudiantes rellenan los tickets de salida (archivo adjunto).

Adaptación	La actividad podría dividirse en una lección sobre cómo comprender y desentrañar el greenwashing, seguida de una lección en la que se aplica lo aprendido a través de dibujos animados.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	• Desarrollado su propia caricatura sobre el greenwashing • presentado su caricatura al resto de la clase
Más información	https://youtu.be/6dd2qGkAgF4?feature=shared



Chispa de Creatividad I

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Creatividad. Las personas creativas tienen la capacidad de idear nuevas formas de llevar a cabo tareas, resolver problemas y enfrentar desafíos. Aportan una perspectiva fresca, y a veces poco ortodoxa, a su trabajo. Esta forma de pensar puede ayudar a los departamentos y organizaciones a avanzar en direcciones más productivas. Para crear impacto a través del emprendimiento, la creatividad es esencial para diseñar respuestas originales a los impredecibles desafíos sociales, económicos y ambientales del presente y del futuro.	
Descripción	Esta actividad ayudará a resaltar la importancia de la creatividad a la hora de resolver problemas o implementar nuevas ideas. Demuestra que todo el mundo puede ser creativo como individuo y como miembro del equipo. La actividad se divide en tres pequeños ejercicios de calentamiento, y tiene como objetivo producir ideas sin filtros. A la Chispa de Creatividad I le puede seguir la Chispa de Creatividad II.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo creer en mis habilidades creativas • Entiendo el valor de la creatividad para resolver problemas o para implementar nuevas ideas	• Puedo crear o hacer cosas nuevas. • Hago las cosas de manera diferente a los demás. • Puedo tener una mentalidad de posibilidad. • Puedo intentarlo de nuevo (perseverar). • Yo innovo. • Puedo cambiar/adaptarme. • No estoy atascado.
Duración	60 minutos	
Materiales	Notas adhesivas, bolígrafos y colores, una pared para colocar los resultados. Versión digital o impresa de <i>la Imagen 1 (La Bicicleta)</i> Papel en blanco para la 'casa'	
Contexto	Para el desarrollo de proyectos emprendedores en el aula es vital entrenar la creatividad y la imaginación. En esta fase, es importante empezar a trabajar con intención esta habilidad clave para la vida, ayudando a los alumnos a ganar confianza en sí mismos. Una vez que los alumnos se acostumbran al proceso, se pueden realizar	

	ejercicios creativos de corta duración en cualquier momento. Esta actividad precede a Chispa de Creatividad II.
Paso a paso	
<i>Paso 1: (Establecer la intención – 20 minutos)</i> Distribuye dos notas adhesivas a cada estudiante. Pide a los alumnos que escriban individualmente en una nota 3 ideas de lo que entienden por creatividad y en la otra nota el nombre de una persona que consideren creativa. Pega las notas en un espacio del aula compartido por todos los estudiantes, u ofrécete como voluntario para leer en voz alta. Pregunta a los alumnos qué piensan de la siguiente frase: <u>"Todos pueden ser creativos"</u>. <i>Paso 2: (La casa – 10 minutos)</i> Pide a cada estudiante que tome una hoja de papel en blanco y la divida en 8 secciones. Explica lo siguiente: - Cada estudiante tiene 5 segundos para hacer un dibujo rápido en cada sección. - Para la primera sección, los estudiantes dibujan una CASA de cualquier tipo. - Después de cinco segundos, en la sección 2, pide a los alumnos que dibujen otra casa. - Siga dando esas instrucciones en el mismo patrón hasta que se acabe el tiempo para la 8ª sección. Los estudiantes deben compartir los resultados y explorar lo que sucedió como grupo. Posibles preguntas orientadoras: - ¿Fue fácil llenar las 8 secciones con 8 casas diferentes? ¿Alguien lo consiguió? - ¿Cuántas casas diferentes obtuviste? - ¿Se te ocurrió algo sorprendente? - ¿Sentiste estrés? Explique que hay un punto de inflexión al salir de una zona de confort en el que empiezan a surgir nuevas ideas. A veces esto puede ser estresante al principio, pero gratificante cuando sucede. <i>Paso 3: (La bicicleta – 15 minutos)</i> Distribuye una copia impresa de la Imagen 1 (la bicicleta) a cada estudiante. Sienta a los estudiantes en un círculo si es posible. Explica a los alumnos que, basándose en su experiencia de montar en bicicleta, deben mirar la imagen y dibujar una mejora en el diseño de la bicicleta. Explica que tienen 10 segundos. Por ejemplo, ¿qué le añadirías a esta bicicleta? Dibújalo. Luego, pasados 10 segundos de la primera mejora de la bicicleta, deben pasar el papel a la persona de la izquierda, y de nuevo, pedirle que añada una mejora a la dibujada antes. Continúa tantas veces como desees.	

Paso 4: (Conclusión – 10 minutos)

Coloca todas las bicicletas terminadas en una pared, creando una exposición de los resultados. Pide a los estudiantes que se muevan para mirar los diseños y tratar de identificar qué ideas prefieren.

Esta será una oportunidad para destacar los beneficios de la co-creación y el trabajo cooperativo. Esta es también una oportunidad para experimentar cómo compartir ideas es una oportunidad para mejorar.

Adaptación

Dependiendo del número de estudiantes, esto se puede hacer en un grupo grande o en grupos pequeños (5-7 personas), y la plantilla debe intercambiarse tantas veces como sea posible, hasta 7 veces si el grupo es más grande.

Puedes utilizar ejercicios creativos de calentamiento adicionales durante las diferentes fases del proyecto. Esto podría ser útil para la práctica y la construcción de confianza, aumentando la autoestima y la motivación de los estudiantes, la desinhibición y el trabajo en equipo.

Al final de la actividad, los alumnos habrán:

Puesto a prueba una técnica de generación de ideas y luego producido y compartido ideas.

Más información

Puedes utilizar la *imagen 2* para transmitir algunas ideas sobre la creatividad aplicada durante la vida de un proyecto. Considera si estos ejercicios podrían ser un ejemplo de pensamiento divergente.

Aquí puedes encontrar más técnicas de calentamiento de ideación.
<https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/>

Imagen 1

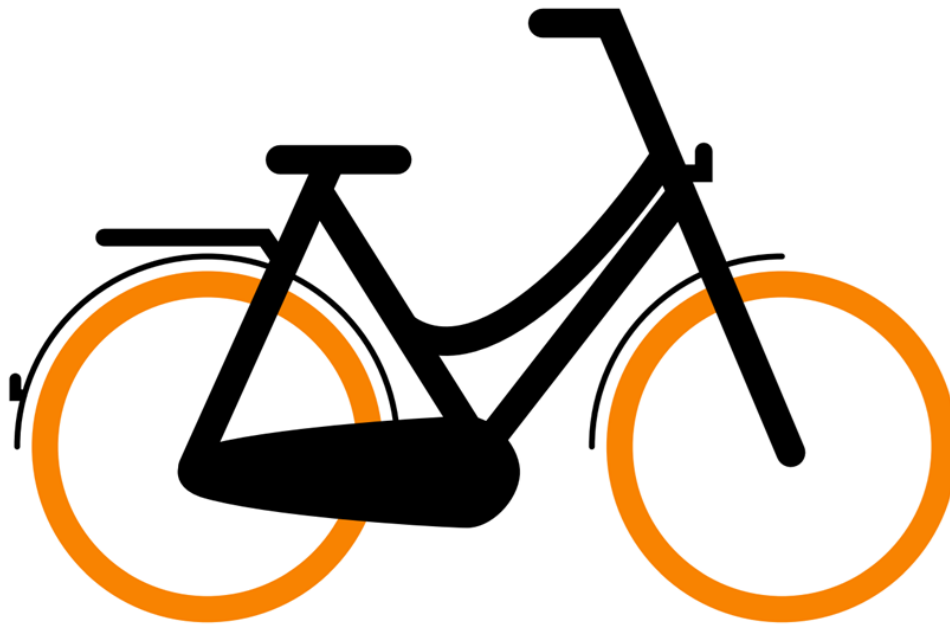


Imagen 2

Divergent thinking

Generating many
and varied options



Evaluating options,
making decisions

Convergent thinking

Avoiding judging ideas as either bad or good during this part of the process.

Build, combine and improve the production of ideas.

Stretch to create wild ideas, use your sense of humor and again, avoid judgment

Generate a long list of potential options

Be deliberate and allow decision making

Check your goal or defined problem. Verify choices against your objectives in each step

Improve your ideas, not all ideas are workable solutions.

Consider and value novelty, save original ideas for the future even if they do not adjust your objective.

Chispa de Creatividad II

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Creatividad. Las personas creativas tienen la capacidad de idear nuevas formas de llevar a cabo tareas, resolver problemas y enfrentar desafíos. Aportan una perspectiva fresca, y a veces poco ortodoxa, a su trabajo. Esta forma de pensar puede ayudar a los departamentos y organizaciones a avanzar en direcciones más productivas. Para crear impacto a través del emprendimiento, la creatividad es esencial para diseñar respuestas originales a los impredecibles desafíos sociales, económicos y ambientales del presente y del futuro.	
Descripción	Esta actividad ayudará a resaltar la importancia de la creatividad a la hora de resolver problemas o implementar nuevas ideas. Demuestra que todo el mundo puede ser creativo como individuo y como miembro del equipo. Chispa de Creatividad II es una continuación de Chispa de Creatividad I, y está destinado a producir y filtrar ideas, seleccionando y mejorando las mejores para su propósito.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo creer en mis habilidades creativas • Entiendo el valor de la creatividad para resolver problemas o para implementar nuevas ideas • Puedo seleccionar y evaluar diferentes ideas como miembro del equipo	• Puedo crear o hacer cosas nuevas. • Hago las cosas de manera diferente a los demás. • Puedo tener una mentalidad de posibilidad. • Puedo intentarlo de nuevo (perseverar). • Yo innovo. • Puedo cambiar/adaptarme. • No estoy atascado.
Duración	45 - 60 minutos	
Materiales	Notas adhesivas, bolígrafos y colores, una pared para colocar los resultados. Versión digital o impresa de <i>la Imagen 1 (El Proceso Creativo)</i> Copias impresas de <i>la Imagen 2 (Las Tres)</i> para cada grupo Papel en blanco	
Contexto	Para el desarrollo de proyectos emprendedores en el aula es vital entrenar la creatividad y la imaginación. En esta fase, es importante empezar a trabajar con intención esta habilidad clave para la vida, ayudando a los alumnos a ganar confianza en sí mismos. Una vez que los alumnos se acostumbran al proceso, se pueden realizar	

	ejercicios creativos de corta duración en cualquier momento. Esta actividad sigue a la Chispa de Creatividad I.
Paso a paso	
<i>Paso 1: (Lluvia de ideas – 15 minutos)</i> Organizar la clase en grupos pequeños (aproximadamente 5 estudiantes). Proporciona notas adhesivas a los estudiantes. Establece un problema básico que podría ser un problema con el que puedan relacionarse, como un problema ético o algo a su alrededor que les gustaría mejorar. Pregunta de ejemplo: ¿Cómo se podría mejorar nuestra ciudad para facilitar la vida de los jóvenes? El objetivo de la lluvia de ideas es producir tantas ideas como sea posible. Anima a los estudiantes a ser positivos y evitar criticar las ideas de otras personas. En esta etapa todas las ideas son buenas ideas. Al principio, es útil fomentar una mente abierta y aceptar que el fracaso también es parte del proceso. Si lo deseas, recuerda a los alumnos en esta etapa que el hecho de que alguien ofrezca una idea no significa que tendrá que implementarla o llevarla adelante. Proporciona a los estudiantes 5 minutos para que escriban todas las ideas que se les ocurran y escriban cada una de ellas en una nota adhesiva. <i>Paso 2: (El proceso creativo – 15 minutos)</i> Da un poco de contexto explicando <i>la Imagen 1 'El proceso creativo'</i>, un modelo de cómo funcionan los procesos creativos utilizando una metáfora mnemotécnica que lo relaciona con los cuatro elementos: fuego, aire, agua y tierra. Es posible que desee utilizar la siguiente explicación: Fuego: <u>Preparación y motivación.</u> Explica que este es el comienzo, el fuego. Es necesario echar leña al fuego de la inspiración y el entusiasmo, para generar un ambiente cálido que conduzca a la implementación de los proyectos. La motivación, la confianza y el interés de quienes lo van a llevar a cabo son necesarios para crear la chispa, la llama que inspira. Aire: <u>Generación de ideas asociadas a proyectos.</u> Este es el momento de la imaginación y la fantasía. Las ideas están en el aire, donde se da permiso para cometer errores y donde se utilizan técnicas para generar ideas. Esta etapa se utiliza para superar la zona de confort y donde el trabajo en equipo refuerza el proyecto. Agua. <u>Filtrado de ideas.</u> Explica que los estudiantes van a usar agua para encontrar las pepitas de oro. Esta etapa ayuda a filtrar las ideas generadas para hacerlas más concretas y útiles. Terreno: <u>Hormigonado.</u> Es hora de que las ideas del proyecto comiencen a tomar terreno y solidificarse, para que comiencen a transformarse en acciones reales <i>Paso 3: (Organizar las ideas en torno a "El Árbol" – 20 minutos)</i> Explica que cada grupo tendrá que seleccionar ideas y colocarlas en el árbol. Es posible que tengan que reescribir algunos de ellos. Habrá un máximo de 8 ideas a considerar, y luego los	

estudiantes deben colocar en la parte superior una solución factible que sea lo suficientemente buena como para presentarla al grupo más grande.

Paso 4: (Conclusión – 10 minutos)

Coloca todos los árboles terminados en una pared, creando una exposición de los resultados. Pide a los alumnos que se muevan para ver los resultados y tratar de identificar qué soluciones prefieren.

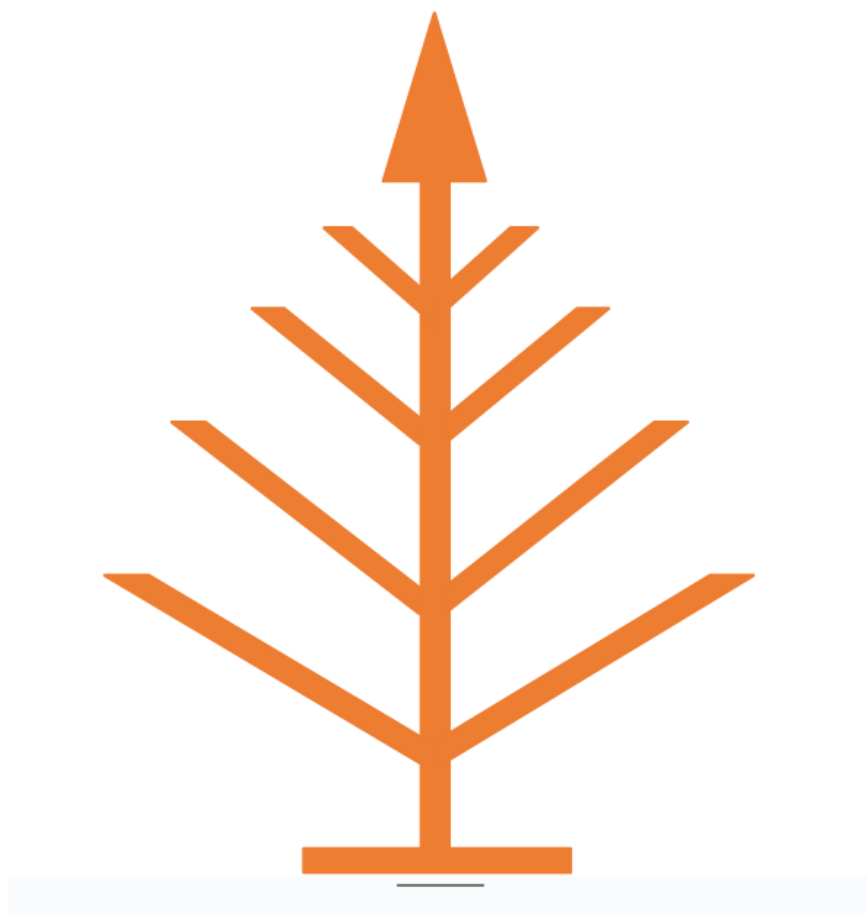
Esta será una oportunidad para destacar los beneficios de la co-creación y el trabajo cooperativo.

Adaptación	Puedes utilizar ejercicios creativos de calentamiento adicionales durante las diferentes fases del proyecto. Esto podría ser útil para la práctica y la construcción de confianza, aumentando la autoestima y la motivación de los estudiantes, la desinhibición y el trabajo en equipo.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Producido y compartido ideas, luego seleccionarán y filtrarán ideas dentro del grupo.
Más información	Algunos consejos para la lluvia de ideas: https://www.edutopia.org/blog/critical-thinking-toolbox-brainstorm-hans-nathaniel-bluedorn

Imagen 1



Imagen 2



Consecuencias no deseadas

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Pensamiento crítico. El "pensamiento crítico" te permite analizar, reflexionar sobre ti mismo, adoptar el razonamiento lógico, deducir conclusiones inductivas o abducidas de una o más premisas, encontrar y estudiar fuentes relevantes, analizar hechos y evaluar y reflexionar sobre tu proceso de pensamiento.	
Descripción	Los estudiantes exploran las consecuencias no deseadas de sus ideas y aplican este pensamiento para crear modelos de negocio innovadores que aborden estos desafíos.	
Objetivos de aprendizaje	● Puedo identificar consecuencias no deseadas en mis ideas de solución (positivas o negativas). ● Puedo adaptar y mejorar mis soluciones actuales para dar cabida a estas consecuencias no deseadas.	● Comparo diferentes fuentes/necesidades y opiniones. ● Yo priorizo. ● Yo selecciono. ● Investigo lo que crea valor para un mundo mejor. ● Rechazo la ilógica. ● Utilizo la lógica deductiva para sacar conclusiones.
Duración	45 - 60 minutos	
Materiales	Notas Post-It o Papel Ejemplo modelado	
Contexto	Realiza esta actividad cuando los alumnos tengan algunas soluciones existentes, para ayudarles a mejorarlas o a centrarse en una solución preferida. Adaptado de HyperIsland Toolbox .	
Paso a paso		

Información previa: (Definición de 'consecuencia no intencionada' según [Oxford Reference](#))

Una frase útil que generalmente describe las consecuencias desafortunadas o indeseables de políticas y prácticas que tenían buenas y/o mejores intenciones. Por el contrario, puede describir resultados favorables inesperados que no se consideran en las etapas de planificación de un programa.

Algunos ejemplos son:

- Un ejemplo de consecuencias desastrosas no deseadas fue el envenenamiento por arsénico en Bangladesh después de que se instalaran bombas de agua para superar

el peligro de enfermedades bacterianas transmitidas por el agua en aguas superficiales contaminadas.

- Un ejemplo de buenas consecuencias no deseadas es el fortalecimiento de las relaciones entre padres y maestros como resultado de un programa de seguridad escolar.

Paso 1: (Introducción - 5-10 minutos)

Explica el concepto de consecuencias no deseadas. Es posible que desees utilizar ejemplos de su contexto local u otra investigación que sea relevante y/o apropiada para la edad de sus estudiantes. Facilita una discusión para verificar la comprensión.

Paso 2: (Lluvia de ideas sobre tecnologías populares - 10-15 minutos)

Pide a los grupos de estudiantes que hagan una lluvia de ideas sobre una lista de cinco tecnologías o empresas populares (por ejemplo, Netflix, Instagram, Google Maps).

Luego, explica que los estudiantes deben pensar en al menos tres resultados o efectos inesperados para cada tecnología o negocio (p. ej., Netflix fue diseñado para facilitar la transmisión de televisión, pero también condujo a los atracones).

Fomenta el pensamiento creativo, recordando a los estudiantes que no hay respuestas correctas o incorrectas. Pide que todas las ideas se escriban en notas adhesivas o papel.

Después de 10 minutos, invita a cada grupo a compartir sus ideas con la clase.

Paso 3: (Proponer nuevos modelos de negocio - 15 minutos)

Para cada consecuencia no deseada, los estudiantes deben sugerir un nuevo modelo de negocio potencial (por ejemplo, Netflix podría ofrecer contenido televisivo gratuito si los usuarios se limitan a un episodio por día, o tal vez cobrar una tarifa premium por ver atracones).

Explica que todas las ideas son válidas en esta sesión, incluso si algunos modelos de negocio parecen menos adecuados.

Anima a los grupos a centrarse en modelos de negocio que puedan crear un impacto positivo.

Paso 4: (Aplicar a las ideas de los estudiantes - 15-20 minutos)

Ahora, pide a los estudiantes que apliquen este método a sus propias ideas. Da tiempo a los estudiantes para refinar sus ideas en función de estas consecuencias no deseadas.

Las preguntas orientadoras podrían incluir:

- ¿Qué consecuencias no deseadas podrían derivarse de su idea?
- ¿Son buenos o malos?
- ¿Podría haber oportunidades para innovar o gestionar cualquier problema potencial?

Adaptación

Si lo deseas, considera usar el Paso 4 como una lección adicional o una actividad de tarea.

	El paso 4 también podría utilizarse como una actividad de retroalimentación entre pares. Los estudiantes podrían identificar las consecuencias no deseadas en las ideas de los demás.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Identificado una o más consecuencias no deseadas en sus ideas evaluando y reflexionado sobre su pensamiento y sacando conclusiones bien razonadas. Esto ayudará a optimizar el impacto de su idea.
Más información:	Se puede encontrar más información en HyperIsland Toolbox . Este artículo puede proporcionar más información a modo de ejemplo: Aquí

Huerto escolar

Edad	12-15	
Competencia Principal	Trabajo en equipo. El "trabajo en equipo" te permite cooperar y trabajar en conjunto con otros. Garantiza una comunicación exitosa entre un grupo de personas. Al igual que dentro del trabajo nos enfrentamos a tareas que dependen de un grupo más que de individuos, y porque las personas son diferentes, tenemos que tener en cuenta diferentes estilos de trabajo y ser flexibles y adaptables. Valorar la diversidad significa abordarla de manera positiva a partir de la idea de que es posible lograr resultados más positivos con la diversidad que sin ella, cuando la diversidad se gestiona correctamente.	
Descripción	En esta actividad, los estudiantes trabajarán en equipos para crear un huerto escolar sostenible y financiarlo a través de una campaña de crowdfunding con recompensas, explorando conceptos de emprendimiento social	
Objetivos de aprendizaje	● Puedo investigar y analizar las necesidades de nuestra comunidad en relación con la alimentación saludable y la sostenibilidad. ● Puedo diseñar un huerto escolar que responda a estas necesidades y promueva la biodiversidad. ● Puedo planificar y ejecutar una campaña de crowdfunding ● Puedo gestionar los recursos del proyecto de forma responsable y transparente.	● Puedo trabajar solo y en equipo. ● Juntos aportamos nuestras propias fortalezas y colaboramos en un plan de acción y una red. ● Trabajamos bien y de manera efectiva junto con otros variados, haciendo un plan de acción donde hacemos cosas diferentes. ● Vemos donde las cosas no funcionan y cambiamos a las personas o tareas para que juntos alcancemos nuestros objetivos. ● Podemos celebrar lo que funciona y compartir los fracasos sabiendo cómo podemos cambiar en el futuro.
Duración	Un año escolar completo, o al menos una temporada de cultivo	
Materiales	● Equipo de jardinería (palas, rastrillos, regaderas, etc.) ● Espacio en la escuela para el huerto (o macetas para el aula). ● Papelería para la planificación y seguimiento del proyecto	

	• Software de diseño gráfico para crear materiales de marketing para la campaña de crowdfunding.
Contexto	Esta actividad es adecuada para estudiantes que están explorando temas de emprendimiento social, sostenibilidad y compromiso cívico. Les permite aplicar sus conocimientos y habilidades a un proyecto del mundo real con impacto en su comunidad. También promueve la autonomía en la responsabilidad y el cuidado del entorno educativo. Requiere la posibilidad de utilizar un espacio de la escuela al aire libre, aprovechando este espacio y/o rehabilitándolo para el uso del huerto escolar. Esta actividad se combina con una campaña de crowdfunding. Se incluyen los pasos generales para el crowdfunding; se pueden encontrar más detalles en la descripción de la actividad.
Paso a paso	
Paso 1: Investigación y análisis de necesidades (2 semanas): • Los estudiantes investigan los desafíos y oportunidades relacionados con la alimentación saludable y la sostenibilidad en su comunidad. • Realizan encuestas, entrevistas y análisis de datos para identificar necesidades específicas. • Definen el público objetivo del huerto escolar y cómo puede contribuir a la comunidad.	
Paso 2: Diseñar un jardín sostenible (3 semanas): • Con base en su investigación, los estudiantes diseñan un huerto escolar que es sostenible en términos de: ○ Uso eficiente del agua y la energía ○ Gestión de residuos orgánicos (compostaje) ○ Promoción de la biodiversidad ○ Integración con el currículo escolar (ciencias naturales, matemáticas, etc.) • Los estudiantes crean un plan de trabajo detallado, que incluye un cronograma y la asignación de responsabilidades.	
Paso 3: Crowdfunding con recompensas (3 semanas): • Los estudiantes investigan plataformas de crowdfunding con recompensas y eligen la más adecuada para su proyecto. • Definen un objetivo realista de recaudación de fondos, basado en un presupuesto detallado. • Diseñan recompensas atractivas para los patrocinadores, que pueden incluir: ○ Productos de la huerta (frutas, verduras, hierbas aromáticas)	

- Talleres de jardinería y cocina saludable
- Visitas guiadas al jardín
- Reconocimiento en la web y redes sociales del proyecto
- Crean una campaña de marketing digital, que incluye videos, fotos, textos y un plan de redes sociales.

Paso 4: Lanzamiento y gestión de la campaña (1 mes):

- Los estudiantes lanzan la campaña de crowdfunding y la promueven activamente en su comunidad, utilizando estrategias de marketing en línea y fuera de línea.
- Mantienen una comunicación constante con los patrocinadores, actualizándolos sobre el progreso del proyecto.
- Administran los fondos recaudados de manera transparente y responsable, manteniendo registros detallados de los gastos.

Paso 5: Construcción y operación del huerto (resto del año escolar):

- Con los fondos recaudados, los estudiantes construyen el jardín, siguiendo su diseño y plan de trabajo.
- Implementan las prácticas de sostenibilidad que han planeado.
- Organizan actividades para involucrar a la escuela y a la comunidad local en el jardín, como talleres, eventos y visitas.
- Evalúan el impacto del proyecto en la comunidad y documentan los resultados.

Adaptación

- Para los estudiantes con un mayor interés en el diseño y la tecnología, se puede integrar el uso de software de diseño 3D para crear un modelo virtual del jardín.
- Para los estudiantes con interés en el emprendimiento social, se puede profundizar en la creación de un modelo de negocio para el huerto, explorando la posibilidad de generar ingresos a través de la venta de productos o servicios.

Al final de la actividad, los alumnos habrán:

- Desarrollado las capacidades de liderazgo, trabajo en equipo, comunicación, pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas.
- Adquirido conocimientos sobre sostenibilidad, alimentación saludable, crowdfunding, marketing digital y emprendimiento social.
- Creado un proyecto con un impacto positivo en su comunidad, promoviendo la participación ciudadana y la conciencia ambiental.

Puedes encontrar más inspiración aquí:

Más información

<https://schoolgardenproject.org/>

<https://seewhatgrows.org/6-school-garden-examples-to-inspire-your-own/>

<https://seedmoney.org/blog/best-crowdfunding-practices-ed-en-community-garden/>

Lienzo de modelo de negocio social (BMC)

Edad	12-15	
Competencia Principal	Pensamiento crítico. El "pensamiento crítico" te permite analizar, reflexionar sobre ti mismo, adoptar el razonamiento lógico, deducir conclusiones inductivas o abducidas de una o más premisas, encontrar y estudiar fuentes relevantes, analizar hechos y evaluar y reflexionar sobre tu proceso de pensamiento.	
Descripción	Un Social Business Model Canvas (SBMC) es una herramienta de gestión estratégica que ayuda a las organizaciones a diseñar, visualizar y desarrollar sus modelos de negocio social. Se trata de una adaptación del tradicional Business Model Canvas (BMC), diseñado para centrarse más en el impacto social que en el beneficio. El SBMC incluye elementos que enfatizan la misión social y la propuesta de valor de la organización.	
Objetivos de aprendizaje	● Puedo entender la complejidad de los negocios ● Puedo estructurar un proyecto empresarial ● Puedo representar visualmente los pasos necesarios para desarrollar un proyecto emprendedor ● Puedo razonar sobre el valor que una empresa puede generar para las personas y el medio ambiente	● Comparo diferentes fuentes/necesidades y opiniones. ● Yo priorizo. ● Yo selecciono. ● Investigo lo que crea valor para un mundo mejor. ● Rechazo la ilógica. ● Utilizo la lógica deductiva para sacar conclusiones.
Duración	2 horas – 2 horas y 30 minutos	
Materiales	SBMC editable para rellenar Un PC por equipo de trabajo Bloc de notas y bolígrafos	
Contexto	Estas pautas para desarrollar un SBMC se consideran más adecuadas para las clases que han trabajado en equipos desarrollando varias ideas emprendedoras; equipos que ya han identificado una idea de negocio y necesitan definir y planificar los próximos pasos; y para obtener una visión integral del negocio en desarrollo.	

Paso a paso

Paso 1: (Calentamiento - 20-25 minutos)

Si lo deseas, presenta el SBMC a los estudiantes utilizando la metáfora del teatro (figura adjunta): "Cuando vas al teatro a ver una actuación, hay muchos elementos visibles en el escenario que contribuyen al éxito del espectáculo y al disfrute del público. Sin embargo, también hay una parte oculta: la que está detrás de escena. Esta parte es igual de esencial, ya que garantiza que la actuación en el escenario se desarrolle sin problemas y, por lo tanto, sea exitosa".

Lo mismo se aplica a cualquier negocio: cada empresa tiene una parte visible para el público y una parte oculta que contribuye a su funcionamiento. Al desarrollar un SBMC es posible reflexionar sobre la parte que los clientes verán e interactuarán (por ejemplo, cómo la empresa se comunicará con ellos o cómo se venderán los productos en tiendas/en línea), así como las partes que no verán pero que siguen siendo fundamentales para el negocio (por ejemplo, los costos y los flujos de ingresos del negocio).

Puedes considerar proporcionar una definición simple del SBMC.

Puedes guiar a la clase en cumplimentar el lienzo SBMC de una empresa conocida (se adjunta un ejemplo; [aquí](#) un video de Ryanair BMC). Puedes utilizar un SBMC editable y proyectarlo en el tablero multimedia de la clase.

Paso 2: (Desarrollo del SBMC – 1 - 1,5 horas)

Puedes pensar en proporcionar a los estudiantes un [SBMC editable](#) y animar a cada equipo a completarlo con el objetivo de desarrollar el SBMC de sus proyectos empresariales.

Podría ser que cada equipo necesitara apoyo. En este caso, podría ser útil guiar el desarrollo del SBMC rellenando una sección a la vez, permitiendo que cada equipo complete una sección antes de pasar a la siguiente.

Un enfoque para rellenar el lienzo, reflejando la metáfora del teatro, podría ser:

1. Propuesta de valor
2. Segmentos de clientes
3. Canales
4. Relación con el cliente
5. Flujos de ingresos
6. Estructura de costos
7. Actividades clave
8. Recursos clave
9. Socios clave

10. Estructura de costos

11. Impacto y medición: tres secciones

Paso 3: (Verificación de SBMC y preparación de la presentación - 10-15 minutos)

Puedes permitir que cada grupo revise el trabajo realizado, que arregle el SBMC, si es necesario, y que se prepare para presentarlo brevemente al resto de la clase.

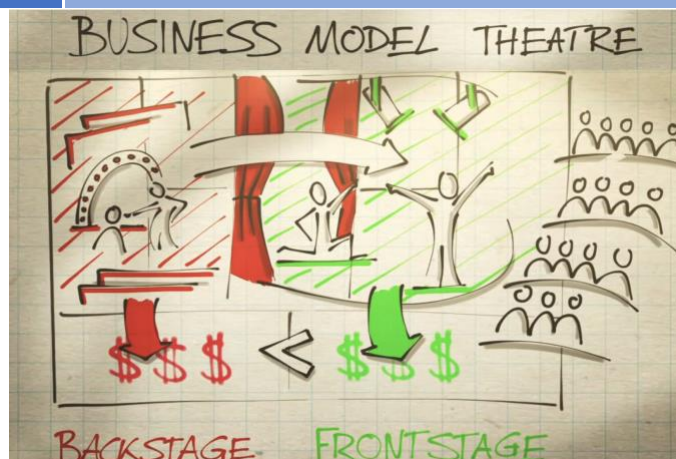
Paso 4: (Presentación SBMC - 30-40 minutos)

Puedes invitar a cada grupo a presentar su SBMC como una simulación de una presentación frente a posibles financiadores. Considera animar a la clase a hacer preguntas al final de cada presentación.

Paso 5: (Conclusión - 10-15 minutos)

Con base en los comentarios y preguntas recibidas, es posible que cada grupo desee modificar su SBMC.

Adaptación	En caso de que una clase esté desarrollando una sola idea emprendedora, la actividad puede llevarse a cabo como un ejercicio grupal facilitado por el profesor La actividad se puede llevar a cabo íntegramente en una sesión, así como en dos sesiones separadas, llevándose a cabo los pasos 3 y 4 en la sesión 2.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Desarrollado y aplicado sus habilidades de pensamiento crítico para diseñar el SBMC de su proyecto empresarial. Habrán presentado su SBMC al resto de la clase.
Más información	Si necesitas más detalles sobre esta actividad y prepararte para ella, puedes ver estos vídeos: 1. BMC parte 1 2. BMC parte 2 3. BMC parte 3

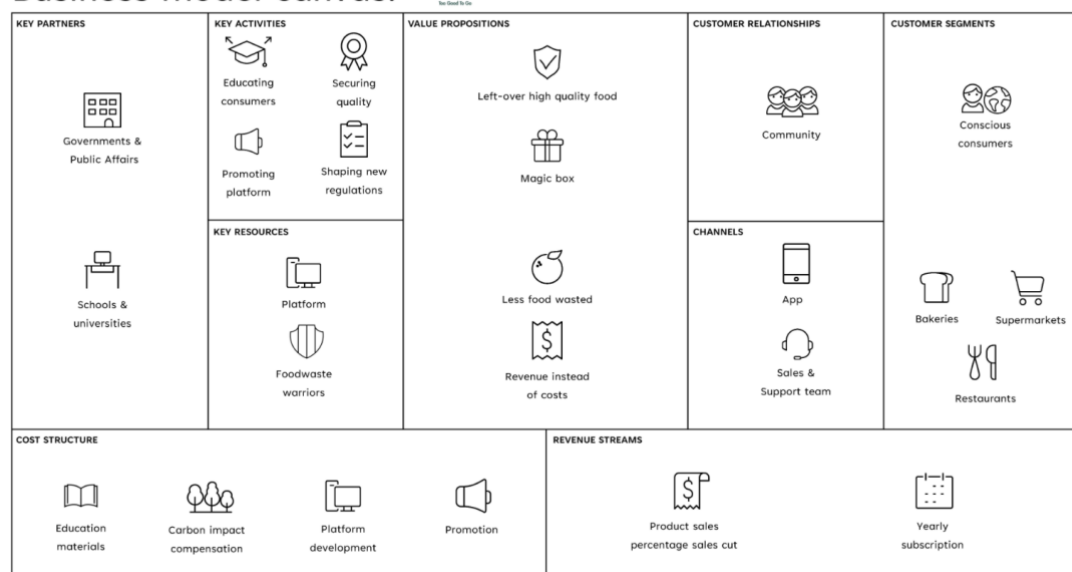


Metáfora del teatro

Key partners Who does help you?	Key activities How do you do it?	Value propositions What do you do?	Customer relationships How do you interact with customers?	Customer segments How are your customers?
	Key resources What do you need?		Channels How do you reach out to your customers?	
Cost structure What are your main costs?		Revenue streams Where do your revenues come from?		
What positive impacts do you generate?		How do you measure positive impacts? What data or indicators would you use?		
Which SDGs do you contribute to?				

Plantilla de lienzo de modelo de negocio social. Refiriéndonos a la metáfora del teatro, en la primera página las secciones de la derecha son la "parte visible" del negocio, mientras que en el lado izquierdo están las "partes invisibles" del mismo.

Business model canvas.



Adapted from businessmodelsinc.com by Business Models Inc.

[Lienzo de modelo de negocio](#) demasiado bueno para usar:

Fuente: www.businessmodelsinc.com

Los 5 porqués

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Pensamiento crítico. El "pensamiento crítico" te permite analizar, reflexionar sobre ti mismo, adoptar el razonamiento lógico, deducir conclusiones inductivas o abducidas de una o más premisas, encontrar y estudiar fuentes relevantes, analizar hechos y evaluar y reflexionar sobre tu proceso de pensamiento.	
Descripción	La técnica de los 5 porqués es un método basado en hacer preguntas y encontrar posibles respuestas, para llegar a conclusiones en equipo, que pueden llevar a poner de manifiesto un problema o reto. El objetivo es explorar un problema en particular a través de preguntas, y luego vincular las respuestas grupales para generar más preguntas, llegando a conclusiones al final. Las ideas (preguntas y respuestas) deben ser breves, concisas y presentadas en el tiempo asignado para la actividad.	
Objetivos de aprendizaje	● Producir ideas para comprender mejor el problema propuesto. ● Trabajar en equipo para lograr ideas comunes y consensuadas.	● Comparo diferentes fuentes/necesidades y opiniones. ● Yo priorizo. ● Yo selecciono. ● Investigo lo que crea valor para un mundo mejor. ● Rechazo la ilógica. ● Utilizo la lógica deductiva para sacar conclusiones.
Duración	40 – 50 minutos	
Materiales	5 post-its por participante Puedes reproducir la imagen adjunta para organizar la información. Se puede imprimir o escribir en una pizarra blanca. Usa notas adhesivas para recopilar las respuestas y producir nuevas preguntas.	
Contexto	Esta actividad funciona bien en grupos de 4-5 estudiantes, produciendo preguntas y respuestas y luego dedicando tiempo a compartir y concluir las conclusiones para todo el grupo. Se puede probar o practicar también con un grupo grande, para que todos puedan entender el proceso.	

Paso a paso

Paso 1: (Introducción - 10 minutos)

Como preparación, es posible que desees facilitar una breve conversación sobre un problema que desees explorar, como grupo. Si el problema no está definido, pide a los alumnos que ofrezcan voluntariamente cualquier idea para practicar la técnica (véase la figura 1 como referencia).

Es posible que debas explicar brevemente un ejemplo relacionado con el área que está explorando.

Por ejemplo:

Ej. Problema: Las personas mayores se sienten solas

Por qué 1: **¿Por qué las personas mayores se sienten solas?**

Escribe algunas respuestas y elige una: **Porque viven en residencias.**

Transforma la respuesta en una pregunta.

Por qué 2: **¿Por qué viven en residencias?**

Escribe algunas ideas y elige la segunda respuesta (causa): **Porque no tienen un lugar donde quedarse con sus familias.**

Por qué 3: **¿Por qué no pueden quedarse con sus familias?**

Porque no tienen espacio en casa...

(y así sucesivamente...)

Paso 2: (5 porqués - 20 minutos)

Los estudiantes deben ofrecer voluntariamente la primera pregunta y una vez que el proceso esté claro, deben escribir sus propias respuestas a una nota adhesiva o leerla en voz alta. Se dará un máximo de 5 minutos para producir una respuesta y escribirla.

Cada participante debe leer en voz alta su primera respuesta y luego el grupo elige la respuesta más concreta. Cuando todos hayan terminado el proceso, pega las notas en la pizarra.

Paso 3: (Solución - 15 minutos)

La respuesta elegida se utiliza para desarrollar la pregunta número 2, siguiendo las mismas instrucciones que antes.

Y así sucesivamente, hasta que encuentres una respuesta convincente para el 5º ¿POR QUÉ?

Paso 4 (Resumen - 10 minutos)

La respuesta al porqué de la pregunta 5 será la formulación final de nuestro reto, lo que facilitará su comprensión y la posibilidad de establecer acciones para su solución.

Podrías considerar tener una conversación de recapitulación sobre la satisfacción del grupo con la solución que has logrado.

Adaptación	Es posible que desees explorar diferentes problemas, cambiando el enfoque de acuerdo con los intereses y el nivel de los estudiantes. Una vez que los estudiantes han entendido la dinámica de esta actividad, se puede completar en grupos pequeños y utilizar para exploraciones más rápidas.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Producido algunas ideas para las preguntas propuestas, así como mostrado participación en la discusión sobre las mejores ideas y conclusiones.
Más información	https://en.wikipedia.org/wiki/Five_why https://seventy.org/youth-civics/can-we-talk/cwt-lessons/the-five-why

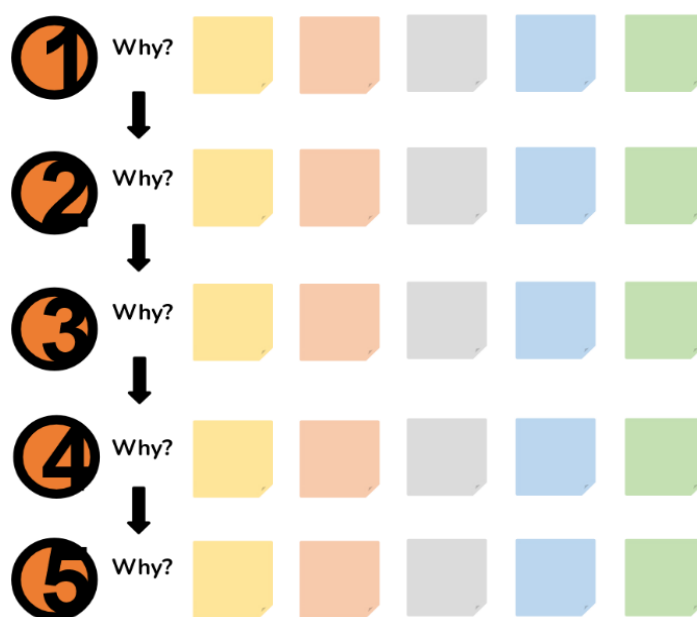


Figura 1

Mapeo de la trayectoria del cliente

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Pensamiento crítico. El "pensamiento crítico" te permite analizar, reflexionar sobre ti mismo, adoptar el razonamiento lógico, deducir conclusiones inductivas o abducidas de una o más premisas, encontrar y estudiar fuentes relevantes, analizar hechos y evaluar y reflexionar sobre tu proceso de pensamiento.	
Descripción	Los estudiantes piensan en toda la experiencia de un cliente dentro de una situación para encontrar formas de mejorar e innovar su idea.	
Objetivos de aprendizaje	Puedo identificar oportunidades de innovación mediante el mapeo de la experiencia de un cliente.	- Comparo diferentes fuentes/necesidades y opiniones. - Yo priorizo. - Yo selecciono. - Investigo lo que crea valor para un mundo mejor. - Rechazo la ilógica. - Utilizo la lógica deductiva para sacar conclusiones.
Duración	60 - 75 minutos	
Materiales	Papel de carnicero, bolígrafos de colores, notas adhesivas Ejemplos útiles: https://au.whogivesacrap.org/ https://youtu.be/WdWZ8WVv6qk?feature=shared	
Contexto	Esta actividad se utiliza cuando los estudiantes han establecido una idea y están listos para identificar la conexión entre la experiencia de un cliente y el producto o servicio que están tratando de crear. La actividad es más adecuada cuando se aplica a la idea específica de producto o servicio del estudiante o equipo.	
Paso a paso		

Información previa

Cada situación o problema (por ejemplo, pintar una habitación) tiene una serie de pasos hasta que se completa la tarea o se resuelve el problema (por ejemplo, ir a la tienda, elegir un color, comprar la pintura, comprar un rodillo, cubrir el suelo, pintar la pared, asegurarse de que esté lisa, etc.). Al identificar y trazar estos pasos, los estudiantes pueden encontrar oportunidades únicas y potencialmente pasadas por alto para encontrar soluciones.

Estudio de caso: opcional (es posible que desees usar un ejemplo local para su contexto)

Este es un ejemplo útil para resaltar el valor de esta actividad utilizando la empresa social [Who Gives A Crap](#) (video de presentación [aquí](#)) y el producto del papel higiénico. Al comprender el recorrido del cliente de compra y uso de papel higiénico, encontraron una serie de problemas que los clientes experimentan (por ejemplo, tener que llevar una caja grande de papel higiénico a su automóvil resultó en un cambio en el modelo de entrega; no poder reciclar el empaque resultó en empaques reciclables; no saber cuántos rollos de papel higiénico le quedan resultó en un "rollo de emergencia" rojo que indica que su suministro está

llegando a su fin). Identificar y resolver estos problemas ayudó a construir y escalar una solución exitosa e innovadora de papel higiénico.

Paso 1: (Preparación – 5 minutos)

Explica que los alumnos identificarán el recorrido de un cliente. Los estudiantes deben pensar en lo que los clientes hacen actualmente cuando compran un producto o servicio como el suyo.

Pide a los alumnos que tracen su recorrido como cliente en una hoja grande de papel. A continuación, puedes guiar a los alumnos a través de los pasos de la actividad de la siguiente manera:

Paso 2: (Establecer pasos – 10 minutos)

Anota todos los pasos que da el cliente. Ponlos en notas adhesivas. Incluso los más pequeños importan. La idea es observar de cerca toda la experiencia.

Paso 3: (Pasos del pedido - 10 minutos)

Organiza los pasos en orden. Es útil hacer una línea de tiempo. También puedes mostrar diferentes caminos que podría tomar el cliente. Puedes usar imágenes o cualquier otra forma de mostrar los pasos.

Paso 4: (Perspectivas – 15 minutos)

Encuentra información. ¿Qué es difícil o molesto en cada paso? ¿Qué podría ser mejor? ¿Hay algún patrón? Busca oportunidades para mejorar las cosas. Anótalos alrededor de cada paso.

Paso 5: (Compartir – 15 minutos)

Si puedes, comparte el mapa con personas que conozcan la experiencia. Es posible que se den cuenta de las cosas que pasó por alto o se equivocó.

Paso 6: (Refinamiento – 10 minutos)

Reduce las mejores oportunidades para la innovación del Paso 4. Rodéalos en un círculo. Utilízalos como inspiración para diseñar un producto o servicio prometedor.

Adaptación	Los estudiantes podrían crear un guión gráfico que trace el recorrido del cliente. Los estudiantes podrían usar la tecnología para representar sus hallazgos. Crea un diario del recorrido del cliente, un diario de vídeo que documente cada paso del recorrido del cliente o un juego de roles de la experiencia.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Elaborado un mapa de viaje del cliente completo, con oportunidades de innovación identificadas.
Más información	Una explicación de la actividad con más ejemplos está disponible aquí .

Mapeo de partes interesadas

Edad	12 – 15	
Competencia Principal	Trabajo en equipo. El "trabajo en equipo" te permite cooperar y trabajar en conjunto con otros. Garantiza una comunicación exitosa entre un grupo de personas. Al igual que dentro del trabajo nos enfrentamos a tareas que dependen de un grupo más que de individuos, y porque las personas son diferentes, tenemos que tener en cuenta diferentes estilos de trabajo y ser flexibles y adaptables. Valorar la diversidad significa abordarla de manera positiva a partir de la idea de que es posible lograr resultados más positivos con la diversidad que sin ella, cuando la diversidad se gestiona correctamente.	
Descripción	El propósito de esta actividad es encontrar oportunidades para establecer contactos y comprender a las personas u organizaciones que pueden ser ayudantes, primeros usuarios o desafiar el uso de un producto o servicio.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo entender que muchas partes interesadas estén involucradas en un tema • Puedo identificar y mapear posibles redes de ayudantes, expertos, posibles primeros usuarios y retadores • Demuestro trabajo activo en equipo para resolver el desafío • Puedo dar argumentos sobre por qué ciertas partes interesadas son (o no) cruciales para nuestro producto o servicio	• Puedo trabajar solo y en equipo. • Juntos aportamos nuestras propias fortalezas y colaboramos en un plan de acción y una red. • Trabajamos bien y de manera efectiva junto con otros variados, haciendo un plan de acción donde hacemos cosas diferentes. • Vemos donde las cosas no funcionan y cambiamos a las personas o tareas para que juntos alcancemos nuestros objetivos. • Podemos celebrar lo que funciona y compartir los fracasos sabiendo cómo podemos cambiar en el futuro.
Tiempo	60 minutos La actividad podría completarse en dos lecciones (A: pasos 1-4 y B: pasos 5-6).	

Materiales	Trozos grandes de papel (al menos A3, preferiblemente rotafolios grandes); 3 x colores de notas adhesivas; rotuladores de colores para que todos utilicen al menos 3 colores.
Contexto	Esta actividad requiere que sus alumnos ya hayan identificado uno o más problemas o desafíos en los que están trabajando, ya sea con toda la clase o en grupos pequeños.
Paso a paso	

Conocimientos previos - Ejemplo:

Si la idea de un equipo es vender tapones para los oídos que sean ecológicos, explorarían a los ayudantes, expertos en audición, grupos relevantes con experiencia en el medio ambiente, incluidos expertos legales y políticos, en sordera y sonido.

Fase 1: Introducción

Paso 1: (Recapitular el desafío - 5 minutos)

Comienza por recordarle a la clase el desafío o proyecto en el que están trabajando. Vuelve a despertar su interés pidiendo a algunos estudiantes que compartan lo que les entusiasma o lo que encuentran desafiante del proyecto.

Paso 2: (Introducción a las partes interesadas - 10 minutos)

- Pregunta: "¿A quién cree que podría interesarle nuestro proyecto o afectarlo?"
- Explícale el término "parte interesada" en términos simples: "Una parte interesada es cualquier persona que se preocupe o se vea afectada por lo que estamos haciendo".
- Da ejemplos: "Si nuestro proyecto consiste en limpiar el parque, una parte interesada podría ser las personas que viven cerca, los guardaparques o incluso los animales del parque".

Paso 3: (Categorización de las partes interesadas - 5 minutos)

Presenta los tres tipos de interesados utilizando los colores de los post-its:

- **Post-its verdes:** "Ayudantes": son personas que estarían entusiasmadas con tu proyecto y querrán ayudar (por ejemplo, amigos, profesores que te apoyen).
- **Post-its amarillos:** "Vecinos": son personas que están cerca o son de fácil acceso (por ejemplo, familiares, propietarios de tiendas locales). Primeros usuarios de un producto o servicio.
- **Post-its rojos:** "Desafíos": son personas o cosas que podrían dificultar tu proyecto (por ejemplo, reglas, personas que podrían no estar de acuerdo).

Fase 2: Mapeo de las partes interesadas

Paso 1: (Trabajo en grupo - Listado de partes interesadas - 10 minutos)

- Divida a los estudiantes en grupos pequeños (3-4 por grupo).
- Entregue a cada grupo un conjunto de post-its de colores y pídeles que escriban una parte interesada en cada post-it en función de las tres categorías introducidas.
- Fomenta la discusión dentro del grupo para identificar a tantas partes interesadas como sea posible.

Paso 2: (Creación del Mapa de Partes Interesadas - 10 minutos)

- En una hoja de papel grande, pide a cada grupo que dibuje un círculo grande en el medio y escriba "Nosotros" o el nombre de su proyecto dentro de él.

- Pide a los estudiantes que coloquen sus post-its alrededor del círculo:
 - Los "Ayudantes" (Verde) cerca del centro. Estos también pueden ser Expertos
 - Los "Vecinos" (Amarillo) un poco más lejos. Estos pueden ser los primeros usuarios
 - Los "Desafíos" (Rojo) cerca de los bordes del papel.

Paso 3: (Presentaciones grupales - 5 minutos)

- Cada grupo presenta su mapa de partes interesadas a la clase, explicando por qué colocaron a cada parte interesada donde lo hicieron.
- Anima a los demás estudiantes a hacer preguntas o sugerir cambios.

(Para dividir la lección, puede hacer una sesión corta sobre cada categoría de partes interesadas y dividir esta lección en varias sesiones más cortas)

Fase 3: Reflexión y conclusión

Paso 1: (Discusión en clase sobre la importancia del mapeo de las partes interesadas - 10 minutos)

- Pregunta: "¿Por qué crees que es importante saber quiénes son nuestra comunidad o las partes interesadas?"
- Discute cómo saber quién puede ayudar y quién puede dificultar las cosas ayuda a planificar mejor el proyecto, producto o servicio.
- Menciona que comprender a las partes interesadas puede ayudarlas a pedir ayuda cuando la necesiten o a prepararse para cualquier desafío.

Paso 2: (Pase de salida - 5 minutos)

- Antes de irse, pide a cada estudiante que escriba una cosa que haya aprendido sobre las partes interesadas en un pequeño pedazo de papel (el pase de salida).
- Recoge los pases de salida y revísalos para medir la comprensión.

Adaptación

Esta actividad se puede utilizar en diferentes niveles de complejidad.

- Con grupos más avanzados, puedes presentar mapas de partes interesadas de empresas sociales reales en su área como ejemplos.
- Con los grupos de edad más bajos, puedes darles grupos de interés predefinidos y pedirles que los coloquen dentro de niveles predefinidos de "participación": crucial, importante, no tan importante.

Subir de nivel:

- Para estudiantes más avanzados o en lecciones futuras, presenta mapas de partes interesadas del mundo real de empresas sociales locales.
- Para los niveles inferiores, proporciona partes interesadas predefinidas y guía a los estudiantes para ubicarlas en el mapa.

Para la reflexión: Crea un diario de conexiones, un diario de video que documente cada paso del proceso de mapeo de las partes interesadas o, para diferentes estilos de aprendizaje, los alumnos pueden representar la experiencia como una actuación.

Al final de la actividad, los alumnos habrán:	– Desarrollado mapas de partes interesadas elaborados por cada grupo. – Participado en discusiones grupales y presentaciones. (trabajo en equipo) – Reflexionado sobre la comprensión de las partes interesadas y su importancia.
Más información:	

Matriz How-Now-Wow

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Pensamiento crítico. El "pensamiento crítico" te permite analizar, reflexionar sobre ti mismo, adoptar el razonamiento lógico, deducir conclusiones inductivas o abducidas de una o más premisas, encontrar y estudiar fuentes relevantes, analizar hechos y evaluar y reflexionar sobre tu proceso de pensamiento.	
Descripción	Los estudiantes utilizan esta matriz de actividades para categorizar sus ideas en función de la creatividad y la viabilidad, lo que les ayuda a identificar soluciones que pueden crear un impacto significativo.	
Objetivos de aprendizaje	Puedo analizar mis ideas para encontrar las que tienen más potencial.	- Comparo diferentes fuentes/necesidades y opiniones. - Yo priorizo. - Yo selecciono. - Investigo lo que crea valor para un mundo mejor. - Rechazo la ilógica. - Utilizo la lógica deductiva para sacar conclusiones.
Duración	30 – 45 minutos	
Materiales	Papel A3, bolígrafos	
Contexto	Esta actividad podría utilizarse después de que los alumnos hayan generado muchas ideas de soluciones posibles. Ayudará a los estudiantes a analizar sus ideas y a elegir las ideas que tengan más potencial. Cualquier cosa colocada en la sección 'wow' debería valer la pena considerar. Adaptado de HyperIsland Toolbox.	
Paso a paso		

Paso 1: (Preparar la cuadrícula - 5-10 minutos)

Pide a los estudiantes que dibujen una cuadrícula con cuatro secciones (o proporcionen una plantilla impresa) basada en la plantilla de la página siguiente.

Paso 2: (Explicar la cuadrícula - 5 minutos)

Explica lo que representa cada sección de la cuadrícula:

- **En blanco (ideas imposibles):** estas son ideas que pueden no ser emocionantes o creativas y son difíciles de implementar.
- **Cómo (Ideas amarillas):** son ideas grandes y creativas que muestran un nuevo pensamiento. Sin embargo, no se pueden implementar en este momento debido a limitaciones importantes, como la necesidad de mucho dinero o tecnología.
- **Ahora (Ideas Azules)** – Estas son ideas simples sobre las que se puede actuar fácilmente. Por lo general, resuelven pequeños problemas y proporcionan pequeños beneficios.
- **Wow (Ideas Verdes)** – Estas son ideas creativas que se pueden hacer ahora mismo y tener un gran impacto. Estas ideas pueden crear un cambio real y funcionar dentro del contexto existente.

Paso 3: (Ordenar ideas - 10-15 minutos)

Pide a los estudiantes que miren la hoja, el archivo o la plantilla donde han anotado sus ideas de solución. Deben encerrar en un círculo de 6 a 10 ideas que parezcan prometedoras o emocionantes.

A continuación, los estudiantes deben clasificar estas ideas en la matriz How-Now-Wow. Anímalos a discutir cada idea con su equipo para asegurarse de que encaje en la categoría correcta.

Si los estudiantes tienen una o más ideas Wow, pídeles que consideren todas las razones por las que es una idea Wow.

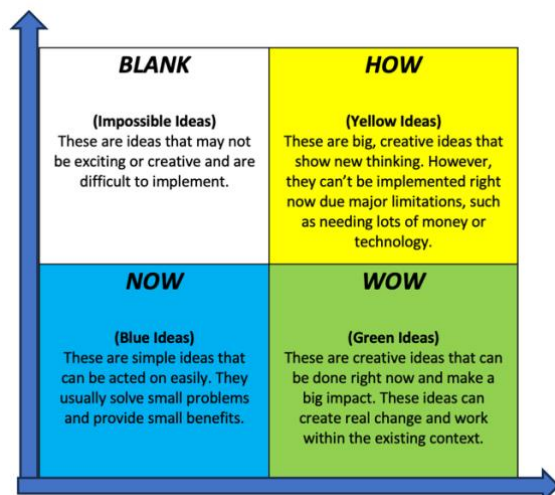
Paso 4: (Elegir ideas - 10-15 minutos)

Ahora los estudiantes pueden elegir ideas para avanzar. Si los estudiantes no tienen suficientes ideas sorprendentes, anímalos a seguir pensando e ideando.

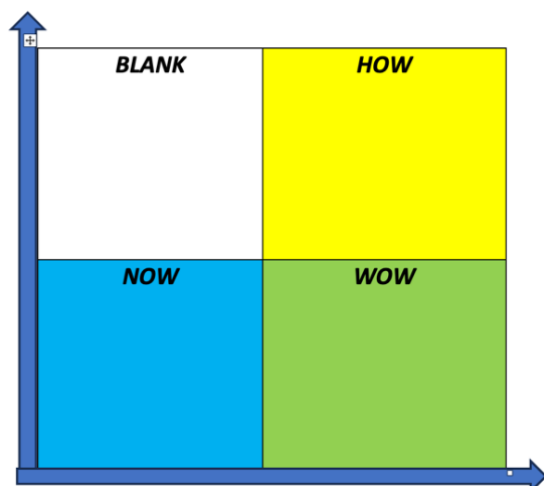
Si lo deseas, pide que los equipos compartan su matriz a toda la clase para obtener más comentarios y debates.

Adaptación	Es posible que desees considerar el uso de la lluvia de ideas, la discusión y la votación en diferentes etapas de la actividad para ayudar a los estudiantes a decidir en colaboración qué ideas avanzar, lo que hace que el proceso sea más divertido y atractivo.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Utilizado la matriz How-Now-Wow para evaluar y reflexionar sobre sus ideas para sacar conclusiones bien razonadas y optimizar el impacto.
Más información:	Puedes encontrar más información aquí: Caja de herramientas de HyperIsland

Matriz How-Now-Wow (Instrucciones)



Matriz How-Now-Wow (Plantilla)



Plan de negocios en una página

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Pensamiento crítico. El "pensamiento crítico" te permite analizar, reflexionar sobre ti mismo, adoptar el razonamiento lógico, deducir conclusiones inductivas o abducidas de una o más premisas, encontrar y estudiar fuentes relevantes, analizar hechos y evaluar y reflexionar sobre tu proceso de pensamiento.	
Descripción	Esta es una actividad que permite a los estudiantes comprender e identificar cuáles son los próximos pasos en el desarrollo de un negocio social.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo usar mi imaginación para crear una empresa social virtual • Puedo entender en qué actividades tengo que pensar para iniciar una empresa social • Puedo pensar en lo que puedo aportar al desarrollo de la empresa social • Puedo desarrollar un plan para los próximos pasos de la empresa social	• Comparo diferentes fuentes/necesidades y opiniones. • Yo priorizo. • Yo selecciono. • Investigo lo que crea valor para un mundo mejor. • Rechazo la ilógica. • Utilizo la lógica deductiva para sacar conclusiones.
Duración	45 minutos	
Preparación para esta actividad	Hojas de plan de negocios Pedazos de papel u otros materiales Rotafolio o pedazos grandes de papel, marcadores, pinturas Notas adhesivas, botes de pintura, pegatinas de colores, bolígrafos	
Contexto	Esta actividad se puede utilizar cuando los estudiantes han decidido iniciar una empresa social o negocio social.	
Paso a paso		

Paso 1: (Calentamiento - 5 minutos)

Esta actividad invita a los jóvenes a usar su imaginación, sugiriéndoles que piensen lo más grande que puedan e imaginen cómo sería no tener límites a lo que pueden crear.

Para empezar, dependiendo del grupo, invita a los jóvenes a cerrar los ojos e imaginar su empresa social:

- ¿Cómo sería?
- ¿Qué estaría haciendo?
- ¿Qué estarían vendiendo los estudiantes?
- ¿Quién compraría?

- ¿Dónde estaría?

Luego, invita a los alumnos a dibujarlo, a dibujar partes específicas de él o a describirlo con palabras.

Paso 2: (Creación del plan de negocios - 15 minutos)

Ahora, invita a los estudiantes a pensar en lo que necesitan hacer para hacer realidad una empresa social: puedes inducir esto pidiendo a los grupos que piensen en las respuestas a las preguntas:

- Queremos ayudar con el tema de ...
- Para ello, ...
- Es una buena idea porque...

A continuación, sugiérteles que van a ver las actividades relacionadas con estas preguntas. Puedes utilizar la plantilla de plan de negocios de empresa social de una página como guía e identificar los elementos que se van a desarrollar: puedes comprobar con los jóvenes lo que entienden en las cuatro secciones utilizando las preguntas rápidas.

Pide al grupo que se autoseleccione en grupos en torno a los temas y comparta sus ideas tanto sobre el tema como sobre el ejercicio de imaginar una empresa social virtual. Házles saber que pueden dibujar o escribir palabras para describir cuáles son las tareas o construir algo para describirlas.

Esta es una actividad iterativa, es desordenada y desestructurada, y puede salirse por la tangente y entrar en otras ideas. ¡Esto es parte del viaje del emprendedor social! Invita a los grupos a compartir cualquier momento de "ajá" o chispas de ideas sobre las áreas de "trabajo" de los demás.

Puedes usar la plantilla de Plan de Negocios de Empresa Social para ayudarte a apoyar a los estudiantes a pensar en diferentes tareas haciendo preguntas, por ejemplo, '¿has pensado en cómo vas a hacer ... (sea cual sea el artículo que vayan a vender)?

Paso 3: (Planificación 2 - 15 minutos)

Una vez que los grupos tengan una buena idea de lo que tienen que hacer (no tiene que ser una lista exhaustiva, solo lo suficiente para poner en marcha el proyecto), puedes reunir a los grupos e invitarlos a mirar lo que los otros grupos han creado. Descubrirán más cosas que hacer o cambiarán lo que pensaban que necesitaban hacer a medida que se desarrolle la empresa social.

La etapa final de esta actividad es conseguir que los jóvenes se ofrezcan como voluntarios, como primera invitación a formar parte de los grupos que realizan las tareas.

Invítalos a pensar en:

- ¿Qué les gustaría hacer primero?
- ¿Sobre qué les gustaría saber más?
- ¿Cómo pueden ayudarse mutuamente?

Paso 4: (Conclusión - 10 minutos)

Habla con los jóvenes sobre cómo encontraron la actividad, qué aprendieron, qué fue divertido, qué fue desafiante, etc.

Vincula este ejercicio con el desarrollo de su empresa social y explica a los jóvenes que emprenderán un proceso de investigación adicional, pruebas de viabilidad de su idea, etc.

Adaptación	Esta página se puede simplificar simplemente usando las cuatro preguntas – Queremos ayudar con el tema de ... – Para ello, ... – Es una buena idea porque... – Para iniciar la empresa, necesitaremos...
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Desarrollado un plan de negocios para su idea de empresa, identificado los diferentes elementos de su negocio social y entendido lo que se necesita para desarrollar una empresa o negocio social.
Más información:	

OUR SOCIAL ENTERPRISE BUSINESS PLAN

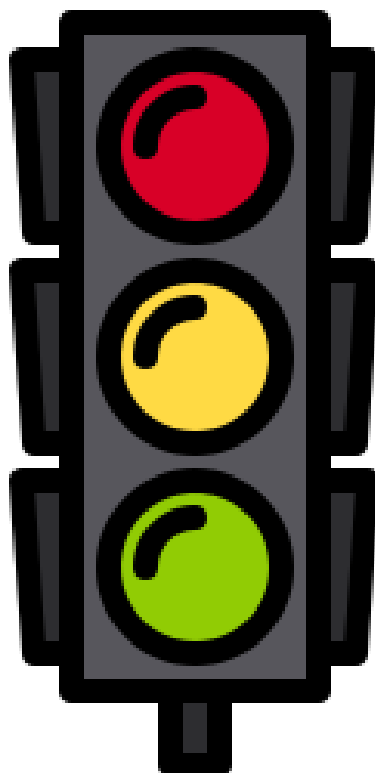


Reflejo del semáforo

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Trabajo en equipo. El "trabajo en equipo" te permite cooperar y trabajar en conjunto con otros. Garantiza una comunicación exitosa entre un grupo de personas. Al igual que dentro del trabajo nos enfrentamos a tareas que dependen de un grupo más que de individuos, y porque las personas son diferentes, tenemos que tener en cuenta diferentes estilos de trabajo y ser flexibles y adaptables. Valorar la diversidad significa abordarla de manera positiva a partir de la idea de que es posible lograr resultados más positivos con la diversidad que sin ella, cuando la diversidad se gestiona correctamente.	
Descripción	Los estudiantes reflexionan sobre la colaboración en su grupo usando los colores rojo, naranja y verde.	
Objetivos de aprendizaje	● Puedo completar una reflexión sobre el progreso de mi equipo. ● Puedo hablar sobre la superación de desafíos en mi equipo.	● Puedo trabajar solo y en equipo. ● Juntos aportamos nuestras propias fortalezas y colaboramos en un plan de acción y una red. ● Trabajamos bien y de manera efectiva junto con otros variados, haciendo un plan de acción donde hacemos cosas diferentes. ● Vemos donde las cosas no funcionan y cambiamos a las personas o tareas para que juntos alcancemos nuestros objetivos. ● Podemos celebrar lo que funciona y compartir los fracasos sabiendo cómo podemos cambiar en el futuro.
Duración	30 – 60 minutos	
Materiales	Proyector, bolígrafos, papel	
Contexto	Esta actividad se puede usar cuando vea a un grupo luchando o cuando predices que los problemas/obstáculos están a punto de suceder.	

Paso a paso	
	<i>Paso 1: (Discusión en grupo - 10-15 minutos)</i> Pon una imagen de un semáforo en la pizarra, con todos los colores visibles. Explica que el verde representa un alto nivel de trabajo en equipo, el naranja es medio y el rojo es un nivel bajo de trabajo en equipo. Discute con los estudiantes cómo se ve el trabajo en equipo en cada color del semáforo. Escribe las contribuciones de los estudiantes junto al color de la imagen. Repite con los dos colores siguientes. <i>Paso 2: (Reflexión individual - 10-15 minutos)</i> Anima a los estudiantes a reflexionar individualmente sobre si su grupo está en un nivel rojo, naranja o verde de trabajo en equipo. En una página, cada alumno debe escribir individualmente el color que mejor represente a su equipo, y algunas razones por las cuales. <i>Paso 3: (Reflexión en equipo - 10-20 minutos)</i> Explica que los alumnos compartirán su reflexión en su equipo. El objetivo de la conversación es discutir problemas y resaltar el mejor trabajo en equipo de una manera respetuosa. En primer lugar, cada equipo permite que cada miembro comparta su color y sus razones sin ser interrumpido y sin ninguna discusión. El siguiente paso es discutir en equipo. Las preguntas orientadoras podrían incluir: - ¿Qué obstáculos o dificultades se compartieron con los que está de acuerdo? - ¿Qué aspectos positivos ocurrieron y por qué? - ¿Cómo puedes desarrollar un plan para mejorar? - ¿Qué deberían hacer más como equipo? - ¿Qué deberían hacer para dejar de hacer como equipo? <i>Paso 4: (Conclusión - 10 minutos)</i> Si has realizado esta actividad con equipos pequeños en la clase más grande, concluye la discusión con todo el grupo. Si lo deseas, pide que cada equipo presente un ejemplo de trabajo en equipo que haya aprendido.
Adaptación	Es posible que desees incluir o agregar diferentes estilos de reflexión. Es posible que desees considerar el tamaño de los equipos. También puedes optar por modelar este proceso como una clase completa.

Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Utilizado el reflejo del semáforo para mejorar la cooperación, la comunicación y la colaboración en su equipo.
Más información	Aquí se pueden encontrar más lecturas para ver ejemplos de cómo se utiliza la actividad del semáforo en diferentes tipos de reflexión: https://thinkingpathwayz.weebly.com/traffic-light-reflection.html



Sombreros para pensar

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Creatividad. Las personas creativas tienen la capacidad de idear nuevas formas de llevar a cabo tareas, resolver problemas y enfrentar desafíos. Aportan una perspectiva fresca, y a veces poco ortodoxa, a su trabajo. Esta forma de pensar puede ayudar a los departamentos y organizaciones a avanzar en direcciones más productivas. Para crear impacto a través del emprendimiento, la creatividad es esencial para diseñar respuestas originales a los impredecibles desafíos sociales, económicos y ambientales del presente y del futuro.	
Descripción	Sombreros para pensar	
Objetivos de aprendizaje	• Mostrar actitud creativa y de pensamiento crítico, adoptando roles. • Explora una idea desde múltiples perspectivas • Compartir ideas dentro de mi grupo	• Puedo crear o hacer cosas nuevas. • Hago las cosas de manera diferente a los demás. • Puedo tener una mentalidad de posibilidad. • Puedo intentarlo de nuevo (perseverar). • Yo innovo. • Puedo cambiar/adaptarme. • No estoy atascado.
Duración	50 – 60 minutos	
Materiales	Exhibe la imagen adjunta para que cada alumno pueda asumir los diferentes colores y el significado que se le da a cada uno de ellos. Hazte con sombreros, gafas o cualquier elemento real que pueda ayudar a los alumnos a visualizar el color asignado.	
Contexto	Esta técnica clásica de creatividad y pensamiento crítico se basa en el juego de roles y tiene como objetivo analizar un problema en grupos, dar retroalimentación o encontrar una solución a un problema. El objetivo es explorar y valorar múltiples puntos de vista para analizar un problema.	
Paso a paso		

Paso 1: (Preparación - 5 minutos)

Establece claramente el problema, asunto, concepto o proyecto que se discutirá con la herramienta. Esa podría ser la solución elegida a un problema que el grupo ha logrado anteriormente. En cualquier caso, el tema debe conectarse con el mundo en el que viven los niños.

Paso 2: (Establezca las reglas del juego: 10-15 minutos)

Explica el propósito, describe lo que representa cada color de sombrero (ver más abajo). Di a los alumnos que utilizarán este proceso creativo de resolución de problemas para abordar un problema importante para el grupo.

Pide a los estudiantes que elijan un "sombrero" o asígnalos. El resto de los alumnos serán observadores.

Establece algunas reglas básicas: escucha con respeto y evite interrupciones, todos se turnan, todas las ideas son válidas. Si alguien no se siente cómodo usando un sombrero en particular puede pasarlo a cualquiera de los observadores. Como facilitador, asegúrate de que los estudiantes permanezcan con el sombrero del momento.

Paso 3: (Reproducción – 15-20 minutos)

Inicia la discusión y escribe las ideas en cada póster con el marcador de color/área de color de la plantilla apropiada o haz que los estudiantes actúen como escribas.

Sombrero Blanco: Centrado en la información y los datos. En este modo, los participantes se concentran en los datos disponibles, observan lo que saben y ven lo que pueden aprender. Todo es cuestión de hechos y cifras. ¿Qué es lo que ya sabes o necesitas averiguar?

Sombrero Rojo: Significa sentimientos, corazonadas e intuición. Al usar el sombrero rojo, los participantes expresan emociones y sentimientos y comparten miedos, gustos, disgustos, amores y odios, sin necesidad de justificación. ¿Cómo te hace sentir? Ten en cuenta los miedos, los gustos y las aversiones.

Sombrero Negro: Cautela y juicio crítico. Se utiliza para señalar los puntos débiles de una idea. Este es un sombrero crucial, ya que ayuda a que los planes sean más resistentes y sólidos. No se trata de argumentar, sino de identificar problemas potenciales. ¿Qué podría salir mal?

Sombrero Amarillo: Optimismo y exploración de beneficios. Aquí, los participantes exploran los aspectos positivos y sondean el valor y el beneficio. El sombrero amarillo ayuda a identificar el valor de una idea. ¿Cuáles son los aspectos positivos, los valores y los beneficios?

Sombrero Verde: Creatividad y nuevas ideas. Aquí es donde los participantes desarrollan soluciones creativas a un problema. Es una forma de pensar libre, en la que hay poca crítica a las ideas. ¿Cuáles son las posibilidades y alternativas?

Sombrero Azul: Control de procesos. Se utiliza para gestionar el proceso de pensamiento. Por lo general, el líder de la sesión usa este sombrero y es responsable de organizar el proceso y asegurarse de que se sigan las pautas de los Seis Sombreros Pensantes. Puede ser

usado por el profesor-facilitador o por los observadores, que darán retroalimentación sobre el proceso después del juego.

Paso 4: (Conclusión – 10 minutos)

Haz que toda la clase del grupo, incluido el grupo de observadores, reflexione sobre el proceso. Pregúntales cómo se sintieron, si fue fácil o difícil adaptarse al rol asignado, si consideran que han producido aportes valiosos.

¿Cómo adaptarse?	Puedes adaptar esta técnica clásica a los alumnos más jóvenes (de 6 a 9 años) reduciendo el número de opciones de "pensamiento". Realiza el análisis solo con sombrero blanco (hechos), sombrero rojo (emociones), sombrero negro (problemas) y sombrero verde (alternativas, creatividad). Consigue sombreros reales (o gafas o customs) para hacerlo más divertido y teatral.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	- Participado en una discusión reflexiva sobre su colaboración hasta el momento. - Experimentado los beneficios de mirar un problema de solución desde diferentes puntos de vista.
Más información	- Es posible que, como profesor, te guste ver este video antes de intentarlo. https://youtu.be/MO4T_pQBVQc?si=3BVH6oyf9he8ALp1 - Este video puede ayudar a dar instrucciones a los estudiantes: https://youtu.be/UZ8vF8HRWE4?si=yrCnuYfMhsdXTgFm Información general y proceso: https://www.bitesizelearning.co.uk/resources/six-thinking-hats-technique



Voces de la calle

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Pensamiento crítico. El "pensamiento crítico" te permite analizar, autorreflexionar, adoptar el razonamiento lógico, deducir conclusiones inductivas o abducidas de una o más premisas, encontrar y estudiar fuentes relevantes, analizar hechos y evaluar y reflexionar sobre tu proceso de pensamiento.	
Descripción	En esta actividad, los estudiantes realizan entrevistas para validar y refinar sus ideas emprendedoras basadas en comentarios reales. Al ponerse en contacto con personas ajenas a la clase, los estudiantes recopilan información que les ayuda a ajustar sus ideas para alinearlas mejor con las necesidades identificadas, mejorando la relevancia y la viabilidad de sus conceptos.	
Objetivos de aprendizaje	● Puedo entender de forma crítica el punto de vista de los demás. ● Puedo dar uno o más pasos atrás y revisar las ideas. ● Puedo entender cómo recopilar información precisa. ● Puedo representar mejor al público objetivo.	● Comparo diferentes fuentes/necesidades y opiniones. ● Yo priorizo. ● Yo selecciono. ● Investigo lo que crea valor para un mundo mejor. ● Rechazo la ilógica. ● Utilizo la lógica deductiva para sacar conclusiones.
Duración	1ª sesión - Preparación de la entrevista - 1 hora 2ª sesión - Entrevista - 1,5 hora 3ª sesión - Discusión de resultados - 45 minutos	
Materiales	PC, teléfonos, formularios de Google, bloc de notas y bolígrafos	
Contexto	Estas pautas para la creación y realización de entrevistas se proporcionan teniendo en cuenta que las clases han trabajado en subequipos desarrollando varias ideas emprendedoras. Las pautas también son adecuadas para las clases que están desarrollando una idea empresarial.	

Paso a paso

1ª sesión - Preparación para la entrevista - 1 hora

Paso 1: (Calentamiento - 5 minutos)

Explica la relevancia de entrevistar a las personas como parte de un proceso iterativo de identificación de soluciones. Para animar a los alumnos a emprender esta tarea y salir de su zona de confort, es posible que desees establecer un reto para que sus alumnos realicen un número mínimo de entrevistas cara a cara, online y por teléfono.

Ten en cuenta que este número se decidirá con la clase, en función del número total de estudiantes. Por ejemplo, cada estudiante podría recoger al menos seis respuestas, es decir, dos respuestas para cada tipo de entrevista. Alternativamente, se podría desafiar a cada equipo a recopilar un número específico de entrevistas.

Paso 2: (Identificación del objetivo - 10 minutos)

Antes de escribir las preguntas para la entrevista, es importante describir y tener en cuenta un objetivo específico para cada idea empresarial. A la hora de realizar las entrevistas, los estudiantes deben centrarse precisamente en su público objetivo.

Puedes hacer las siguientes preguntas para guiar a los alumnos:

- ¿Para quién exactamente estás desarrollando tu idea?
- ¿Quién crees que podría beneficiarse de tu solución?
- ¿Qué características tiene esta persona (edad, ocupación, preferencias, gustos, intereses específicos, etc.)?

Paso 3: (Entrevista convergente vs divergente - 10 minutos)

Una vez que se haya establecido el objetivo, guía a sus estudiantes para que entiendan cómo formular una entrevista sólida viendo [este video](#) que muestra dos tipos diferentes de entrevistas: convergentes y divergentes.

Anima a los estudiantes a formular una entrevista divergente que conduzca a la recopilación de información más auténtica y amplia de los encuestados.

Por ejemplo, en una entrevista divergente, los entrevistadores no revelan la idea que quieren desarrollar, para evitar influir en el entrevistado.

Paso 4: (Creación de la entrevista - 25 minutos)

Ahora invita a cada grupo de estudiantes a identificar y escribir en viñetas la información clave que desean recopilar de su público objetivo.

Para cada información, se les anima a formular una pregunta divergente.

Una vez que se formulan las preguntas clave, asegúrate de que los estudiantes incluyan saludos iniciales y validación de objetivos para comprender si el entrevistado pertenece al grupo objetivo (por ejemplo, ¿Vive en la ciudad de Milán?), así como una solicitud de

referencias y saludos finales.

Paso 5: (Preparación del formulario de Google - 10 minutos)

Para concluir, se invita a los estudiantes a registrar las preguntas formuladas en un formulario de Google, lo que será muy útil no solo para enviarlo al público objetivo, sino también para las entrevistas cara a cara, ya que los estudiantes pueden registrar las respuestas de los entrevistados directamente en él.

RESULTADO: Cada equipo ha preparado una entrevista lista para ser realizada

2ª sesión - Vamos a la entrevista - 1,5 hora

Paso 1: (Envío de entrevistas por correo electrónico y entrevistas por teléfono - 30 minutos)

Cada equipo puede dividirse en dos, con el fin de que algunos estudiantes envíen correos electrónicos con el enlace al formulario de Google, mientras que otros comienzan a realizar entrevistas por teléfono, registrando las respuestas directamente en el formulario de Google.

Es necesario que los estudiantes identifiquen algunos datos de contacto de personas que podrían pertenecer a su público objetivo específico.

Paso 2: (Entrevistas cara a cara - 1 hora)

Se anima a cada equipo a salir de la clase y entrevistar a las personas. Dependiendo del público objetivo, esto se puede hacer en el edificio de la escuela o fuera de él.

Este suele ser un momento muy emocionante para los estudiantes, especialmente si pueden salir del edificio de la escuela.

RESULTADO: Cada equipo ha recopilado un cierto número de entrevistas cara a cara y telefónicas.

Ten en cuenta que las entrevistas en línea probablemente se recogerán entre la 2ª y la 3ª sesión.

3ª sesión - Discusión de resultados - 45 minutos

Paso 1: (Comentarios de los estudiantes - 10 minutos)

Pregunta a los alumnos cómo fue entrevistar a las personas. ¿Fue divertido y emocionante? ¿Fue un reto? ¿Ha ocurrido algo que te gustaría compartir?

Verifica también con ellos si pudieron reunir el número mínimo de entrevistas que se estableció durante la 1ª sesión.

Paso 2: (Discusión en equipo - 30 minutos)

Pide a cada equipo que comparta internamente las respuestas que obtuvieron. Anímalos a comprender críticamente las respuestas de los encuestados y a averiguar si su idea emprendedora está validada por el objetivo, o si hay algunos consejos para ajustar su idea a las necesidades de su objetivo.

Paso 3: (Conclusión - 5 minutos)

Para concluir, cada equipo tiene 1 minuto para compartir con el profesor y con el resto de la clase cualquier ajuste o cualquier aspecto nuevo relevante que pretendan desarrollar o si la idea fue validada.

Adaptación

Las entrevistas también se pueden llevar a cabo sin formulario Google, utilizando en su lugar blocs de notas.

Al final de la actividad, los alumnos habrán:

Recopilado un número satisfactorio de respuestas del público objetivo para validar o ajustar sus ideas empresariales para satisfacer mejor las necesidades identificadas del objetivo.

Más información:

Contar historias: nuestro impacto ODS 1

Edad	12-15	
Competencia Principal	Movilizar a otros. "Movilizar a otros" permite inspirar, entusiasmar y conseguir que las partes interesadas relevantes se sumen a fin de obtener el apoyo necesario para lograr resultados valiosos. Esta competencia implica la capacidad de demostrar una comunicación efectiva, persuasión, negociación y liderazgo.	
Descripción	Uso de la narración de historias y los ODS para comunicar el impacto. Esta lección guiará a los estudiantes en la definición del impacto de su proyecto destacando las conexiones con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Utilizarán los ODS para mostrar el propósito, las acciones y los resultados de su proyecto, lo que les ayudará a comunicar el impacto más amplio de su trabajo de una manera persuasiva y accesible. Los educadores trabajan juntos para investigar, informar y compartir su impacto. Les gustaría investigar el cambio que querían hacer, si es que marcaron la diferencia, e informar y compartir el cambio y el impacto que han logrado.	
Objetivos de aprendizaje	- Puedo identificar qué ODS se ajustan a la idea de un proyecto - Puedo reconocer la importancia de alinear los objetivos de nuestros proyectos con los esfuerzos globales de sostenibilidad.	- Puedo persuadir. - Puedo negociar. - Yo puedo liderar. - Doy prioridad a las opciones éticas que no dañen a las personas ni al planeta. - Puedo reunir recursos, materiales, finanzas, personas y seguidores. - Demuestro una comunicación efectiva. - Muestro persuasión efectiva. - Me siento cómodo con la negociación. - Puedo asumir el liderazgo.
Duración	70 minutos – 120 minutos	
Materiales	- Copias de la tabla de los ODS o de las descripciones individuales de los ODS - Pizarra blanca o papel de póster grande - Marcadores, notas adhesivas o fichas para la lluvia de ideas	
Contexto	Esta actividad se centra en comunicar qué cambio hace tu proyecto o producto o servicio en el mundo. Esta lección crea una conexión entre el trabajo y el proyecto que está realizando y los ODS. Funciona bien en las otras actividades de economía del Dónut en este paquete de actividades	
Paso a paso		

Paso 1: Presentación de los ODS (10 minutos)

- **Visión general** de los ODS: Comienza con una recapitulación rápida de los ODS, especialmente los objetivos que pueden relacionarse estrechamente con los proyectos de los estudiantes (por ejemplo, buena salud y bienestar, agua limpia y saneamiento, acción climática).
- **Conectar los proyectos con los ODS:** Explica que alinear sus proyectos con los ODS puede ayudar a comunicar cómo su trabajo contribuye a los objetivos globales para un mundo mejor y más sostenible.

Paso 3: Creación de la narración (15 minutos)

- **Estructura de la historia:** Guía a los estudiantes en la estructuración de su información en un formato narrativo, pasando del problema a la solución y destacando cómo se alinea con un ODS.
- **Elaboración de una historia persuasiva:** Anima a los estudiantes a tener en cuenta a su audiencia, centrándose en la claridad, la relevancia y por qué su proyecto es importante. Recuérdales que deben hacerlo accesible y atractivo, centrándose en resultados tangibles.
- **Tiempo de práctica:** Permite que los estudiantes ensayen presentando su historia a un compañero o grupo pequeño, dándose retroalimentación mutua sobre la claridad y el impacto.

Paso 4: Presentación y reflexión (15 minutos)

- **Presentaciones en equipo:** Cada grupo presenta su proyecto utilizando el lienzo de narración de historias, explicando cómo su proyecto se alinea con los ODS y por qué marca la diferencia.
- **Reflexión de la clase:** Después de cada presentación, pide a sus compañeros que reflexionen sobre:
 - "¿Qué parte de la historia del proyecto fue la más convincente?"
 - "¿Cómo apoyó el proyecto los ODS?"
 - "¿Qué se podría mejorar o escalar para crear un mayor impacto?"
- **Votación (opcional):** Si lo deseas, la clase puede votar sobre las presentaciones más impactantes o la narración más clara, ofreciendo comentarios constructivos y celebrando el trabajo de cada equipo.

Conclusión y próximos pasos

- **Preguntas reflexivas:**
 - "¿Qué desafíos de los ODS están presentes en mi vida y en mi comunidad?"
 - "¿Cómo conectar nuestro proyecto con los ODS cambia la forma en que vemos su impacto?"
- **Ampliar la historia:** Anima a los estudiantes a pensar en formas de compartir su historia fuera del aula, publicándola en línea, compartiéndola con otra escuela o

presentándola a los miembros de la comunidad para inspirar un apoyo más amplio a sus esfuerzos.	
Adaptación	Puedes ampliar y hacer más lecciones agregando métodos de presentación: danza, canción, poesía sobre el cambio que se hizo a través de su proyecto o desafío o soluciones. De acuerdo con los intereses y el nivel de los estudiantes, los estudiantes pueden utilizar métodos creativos para presentar la historia del impacto del proyecto.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	• Articulado/explicado de manera persuasiva la historia de su proyecto de una manera que se conecta con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (u Objetivos de Desarrollo Interior). • Practicado la organización y la comunicación de su impacto para involucrar a otros. • Mejorado su capacidad para ver sus proyectos como parte de un esfuerzo global más grande para el desarrollo sostenible. Este enfoque narrativo refuerza el poder de enmarcar los proyectos locales dentro de los objetivos globales, ayudando a los estudiantes a convertirse en defensores efectivos de la sostenibilidad en sus comunidades.
Más información	ODS : LOS 17 OBJETIVOS Desarrollo sostenible

Contar historias Descripción general de los ODS

1. Desafiar

- Propósito:** Describir el problema o necesidad que motivó el proyecto.
- Cómo enmarcarlo:** Comienza con el "por qué" detrás del proyecto. ¿Qué problema social o ambiental estaba abordando? ¿Había algún ODS específico (como Agua Limpia y Saneamiento, Hambre Cero) que pretendieras apoyar?
- Consejos para los estudiantes:** Usa ejemplos de la comunidad para fundamentar el problema, como "Los desechos plásticos estaban dañando la vida silvestre en nuestra área" o "Algunos estudiantes no tenían acceso a opciones de alimentos saludables".

2. Conexión SDG

- Propósito:** Destacar con qué ODS se alinea el proyecto.
- Cómo enmarcarlo:** Explica cómo abordar este problema contribuye a un objetivo global más amplio. ¿Por qué es importante este ODS en el contexto de tu proyecto?
- Consejos para los estudiantes:** Usa frases como "Nuestro proyecto apoya el Objetivo 13: Acción climática mediante la reducción de emisiones" o "Abordamos el Objetivo 3: Buena salud y bienestar creando entornos más seguros y limpios".

3. Solución

- a. **Propósito:** Describir el enfoque o las acciones tomadas para resolver el desafío.
- b. **Cómo enmarcarlo:** Esboza la idea central del proyecto. ¿Fue un producto, un servicio, una campaña o un evento educativo? Asegúrese de que quede claro cómo se pretendía que la solución abordara el desafío.
- c. **Consejos para los estudiantes:** Usa palabras de acción y pasos claros. Por ejemplo, "organizamos limpiezas comunitarias y colocamos contenedores de reciclaje en áreas clave".

4. Ajustes/Comentarios

- a. **Propósito:** Mostrar adaptabilidad incluyendo cualquier cambio realizado en función de los comentarios o los desafíos encontrados.
- b. **Cómo enmarcarlo:** Explica brevemente si los comentarios o los problemas inesperados condujeron a mejoras o cambios en el proyecto.
- c. **Consejos para los estudiantes:** Anímalos a enmarcar esto como una experiencia de aprendizaje positiva. Por ejemplo, "Al principio nos centramos solo en los contenedores de reciclaje, pero los comentarios sugirieron que se añadieran carteles educativos, lo que hizo que nuestro mensaje fuera más claro".

5. Resultado/Impacto

- a. **Propósito:** Resumir los resultados del proyecto, centrándose en los cambios tangibles realizados en la vida de las personas (base social) y en el medio ambiente (techo ecológico).
- b. **Cómo enmarcarlo:** Esta es la parte de la historia "¿Marcamos la diferencia?" Describa los impactos inmediatos y potenciales a largo plazo.
- c. **Consejos para los estudiantes:** Cuantifica los impactos cuando sea posible y divídelos en categorías de personas y planetas:
 - i. **Impacto en las personas:** mejora de la calidad de vida, entornos más saludables, mayor conciencia, participación comunitaria o habilidades adquiridas.
 1. Ejemplo: "50 estudiantes aprendieron sobre el reciclaje e informaron que comenzaron a reciclar en casa".
 - ii. **Impacto en el planeta:** Mejoras medioambientales, reducción de residuos, ahorro de energía o esfuerzos de conservación.
 1. Ejemplo: "Reducimos los residuos plásticos locales en un 30% y evitamos que la basura entrara en los arroyos cercanos".

6. Respuesta: "¿Marcamos la diferencia?"

- a. **Propósito:** Resumir la contribución general del proyecto y su importancia.
- b. **Cómo enmarcarlo:** Esta sección refuerza el propósito y el resultado. Anima a los estudiantes a mantener esto conciso pero impactante, subrayando por qué su proyecto es importante.
- c. **Consejos para los estudiantes:** Destaca tanto la historia de su viaje como los resultados medibles. Por ejemplo, "nuestro proyecto abordó los residuos plásticos en nuestra escuela, apoyó el ODS 13 y educó a nuestros compañeros, contribuyendo a un medio ambiente más limpio y saludable".

Consejos para tener un impacto en las personas y el planeta

Para transmitir de manera efectiva el impacto tanto en las personas como en el planeta, los estudiantes deben aspirar a un equilibrio entre los elementos de la narración y los hechos. A continuación te explicamos cómo hacerlo:

- 1. Utiliza datos específicos para lograr un impacto medible**
 - a. Anima a los estudiantes a incluir estadísticas, como el número de personas que se beneficiaron, el porcentaje de reducción de residuos o la cantidad de recursos ahorrados. Esto le da credibilidad al impacto que describen.
- 2. Historias destacadas o testimonios**
 - a. Las historias personales pueden demostrar poderosamente el impacto, especialmente si los estudiantes pueden contar cómo su proyecto afectó directamente a las personas. Por ejemplo, "Un miembro de la comunidad mencionó que aprendió a reciclar por primera vez" o "Varios estudiantes informaron sentirse orgullosos de contribuir a un campus más verde".
- 3. Imágenes y comparaciones**
 - a. Las representaciones visuales, como las fotos de antes y después o los gráficos de impacto, pueden ayudar a comunicar el impacto ambiental y social. Si es posible, los estudiantes pueden describir cambios visuales, como espacios más limpios o reuniones comunitarias, para reforzar su historia.
- 4. Encuadre el impacto positivo y futuro**
 - a. Pide a los estudiantes que enfatizen tanto los resultados inmediatos como los posibles beneficios a largo plazo, mostrando cómo su proyecto sentó las bases para un cambio positivo continuo. Por ejemplo, "Plantamos 20 árboles, que crecerán para absorber dióxido de carbono y apoyar la biodiversidad".
- 5. Conéctese a las mejoras de la vida real**
 - a. Anima a los alumnos a pensar en las formas en que su proyecto aportó mejoras concretas a la vida diaria, argumentando la importancia de incluso los cambios pequeños. Por ejemplo, "Al reducir los residuos, mantuvimos limpios nuestros parques, lo que significa espacios más seguros y agradables para todos".
- 6. Incluir reflexiones sobre el crecimiento y el aprendizaje**
 - a. Para concluir, los estudiantes pueden reflexionar brevemente sobre cómo el proyecto los afectó personalmente y cómo podría inspirar a otros a tomar medidas. Este toque personal puede ser tanto auténtico como persuasivo.

Al utilizar el lienzo de narración con estas técnicas de encuadre, los estudiantes pueden comunicar de manera efectiva el impacto de su proyecto, presentando un caso convincente de cómo contribuyeron a los objetivos sociales y ecológicos del modelo de Economía del Dónut y los ODS.

Contar historias: nuestro impacto 2

Edad	12-15	
Competencia Principal	Movilizar a otros	
Descripción	Uso del marco de narración para comunicar el impacto. Esta lección guiará a los estudiantes en la definición del impacto de su proyecto utilizando el lienzo de narración de historias. Utilizarán este lienzo para crear una narrativa clara que muestre el propósito, las acciones y los resultados de su proyecto, lo que les ayudará a comunicar el impacto más amplio de su trabajo de una manera persuasiva y accesible. Los educadores trabajan juntos para investigar, informar y compartir su impacto. Les gustaría investigar el cambio que querían hacer, si es que marcaron la diferencia, e informar y compartir el cambio y el impacto que han logrado.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo organizar los detalles del proyecto en una narrativa convincente, utilizando un lienzo de narración. • Puedo presentar una historia de una manera que comunique claramente el impacto de su proyecto en las personas y el planeta. • Puedo comunicar la alineación de los objetivos de nuestro proyecto con los esfuerzos globales de sostenibilidad.	• Puedo persuadir. • Puedo negociar. • Yo puedo liderar. • Doy prioridad a las opciones éticas que no dañen a las personas ni al planeta. • Puedo reunir recursos, materiales, finanzas, personas y seguidores. • Demuestro una comunicación efectiva. • Muestro persuasión efectiva. • Me siento cómodo con la negociación. • Puedo asumir el liderazgo.
Duración	70 minutos – 120 minutos	
Materiales	• Lienzos impresos para contar historias • Pizarra blanca o papel de póster grande • Marcadores, notas adhesivas o fichas para la lluvia de ideas	
Contexto	Esta actividad se centra en comunicar qué cambio hace tu proyecto o producto o servicio en el mundo. Utiliza cualquier lienzo narrativo para ayudar a los alumnos a comunicar su impacto. Esta lección se basa bien en las otras actividades de economía del Dónut en este paquete de actividades	
Paso a paso		

Paso 1: Presentación del lienzo narrativo (10 minutos)

- **Presenta el lienzo de narración de historias:** Explica que el lienzo de narración les ayudará a organizar la historia de su proyecto de una manera que destaque el impacto, utilizando elementos como el desafío, la solución, los ajustes y el resultado.

Paso 2: Mapeo de la historia del proyecto en el lienzo (25 minutos)

- **Secciones del lienzo:**
 - **Desafío:** ¿Qué problema o necesidad pretendía abordar el proyecto? (Pídeles que piensen en desafíos como la contaminación, la falta de recursos o los problemas de salud en su comunidad).
 - **Solución:** Describe la solución que implementaron, la idea principal y el impacto previsto.
 - **Adaptaciones/comentarios:** incluye cualquier ajuste que hayan realizado para mejorar la solución en función de los comentarios o desafíos inesperados.
 - **Resultado/Impacto:** Detallar qué resultados lograron y cómo midieron el impacto. Anímelos a pensar en los efectos inmediatos y potenciales a largo plazo.
- **Completar el lienzo:** Permite que los estudiantes tengan tiempo para completar cada sección, indícales que usen ejemplos específicos que demuestren tanto acciones personales como un impacto más amplio. Por ejemplo, "Nuestro proyecto redujo los plásticos de un solo uso en nuestra escuela en un X%" o "Plantamos 50 árboles, lo que ayudará a la absorción de carbono y apoyará el Objetivo 13: Acción por el clima".

Paso 3: Creación de la narración (15 minutos)

- **Estructura de la historia:** Guía a los estudiantes en la estructuración de su información en un formato narrativo, pasando del problema a la solución y destacando cómo se alinea con un ODS.
- **Elaboración de una historia persuasiva:** Anima a los estudiantes a tener en cuenta a su audiencia, centrándose en la claridad, la relevancia y por qué su proyecto es importante. Recuérdeles que deben hacerlo accesible y atractivo, centrándose en resultados tangibles.
- **Tiempo de práctica:** Permite que los estudiantes ensayen presentando su historia a un compañero o grupo pequeño, dándose retroalimentación mutua sobre la claridad y el impacto.

Paso 4: Presentación y reflexión (15 minutos)

- **Presentaciones en equipo:** Cada grupo presenta su proyecto utilizando el lienzo de narración de historias, explicando cómo su proyecto se alinea con los ODS y por qué marca la diferencia.
- **Reflexión de la clase:** Después de cada presentación, pide a los compañeros que reflexionen sobre:
 - "¿Qué parte de la historia del proyecto fue la más convincente?"
 - "¿Cómo apoyó el proyecto los ODS?"
 - "¿Qué se podría mejorar o escalar para crear un mayor impacto?"
- **Votación (opcional):** Si lo desea, la clase puede votar sobre las presentaciones más impactantes o la narración más clara, ofreciendo comentarios constructivos y celebrando el trabajo de cada equipo.

Conclusión y próximos pasos

- **Preguntas reflexivas:**
 - "¿Qué nuevos conocimientos obtuvimos sobre cómo comunicar nuestras ideas de manera efectiva?"
 - "¿Qué hace que una historia sea convincente?"
 - "¿Cómo puedo hacer que la historia de nuestro proyecto sea más convincente?"
- **Ampliar la historia:** Anima a los estudiantes a pensar en formas de compartir su historia fuera del aula, publicándola en línea, compartiéndola con otra escuela o presentándola a los miembros de la comunidad para inspirar un apoyo más amplio a sus esfuerzos.

Adaptación	Puedes ampliar y hacer más lecciones agregando métodos de presentación: danza, canción, poesía sobre el cambio que se hizo a través de su proyecto o desafío o soluciones. De acuerdo con los intereses y el nivel de los estudiantes, los estudiantes pueden utilizar métodos creativos para presentar la historia del impacto del proyecto.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	• Explicado de manera articulada/persuasiva la historia de su proyecto de una manera que utiliza el Storytelling Canvas y puede basarse en la narración de los ODS. • Practicado la organización y la comunicación de su impacto para involucrar a otros. • Mejorado su capacidad para ver sus proyectos como parte de un esfuerzo global más grande para el desarrollo sostenible. Este enfoque narrativo refuerza el poder de enmarcar los proyectos locales dentro de los objetivos globales, ayudando a los estudiantes a convertirse en defensores efectivos de la sostenibilidad en sus comunidades.
Más información	Lienzo de narración

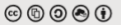
<https://www.designabetterbusiness.tools/tools/storytelling-canvas>

Descripción general de Storytelling Canvas

STORYTELLING CANVAS



SUBJECT What is the story about?	GOAL What do you want to achieve with this story?	AUDIENCE What is your story's audience? What are their needs?
BEFORE What does your audience think, feel, know, want, before they have experienced your story?	1. SET THE SCENE What do you need to introduce? What should be set up or explained?	2. MAKE YOUR POINT The audience's A-Ha moment.
3. CONCLUSION The end of your story. What is the conclusion? What is your call to action?	AFTER What does your audience think, feel, know, want, after they have experienced your story?	

 BY DESIGNABETTERBUSINESS.COM
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

El lienzo de narración suele dividirse en secciones que guían a los estudiantes a contar una historia coherente y convincente sobre su proyecto. Aquí hay un diseño sugerido con consejos sobre cómo los estudiantes pueden abordar cada sección:

7. Desafiar

- a. **Propósito:** Describir el problema o necesidad que motivó el proyecto.
- b. **Cómo enmarcarlo:** Comienza con el "por qué" detrás del proyecto. ¿Qué problema social o ambiental estaba abordando? ¿Había algún ODS específico (como Agua Limpia y Saneamiento, Hambre Cero) que pretendieras apoyar?
- c. **Consejos para los estudiantes:** Usa ejemplos de la comunidad para fundamentar el problema, como "Los desechos plásticos estaban dañando la vida silvestre en nuestra área" o "Algunos estudiantes no tenían acceso a opciones de alimentos saludables".

8. Solución

- a. **Propósito:** Describir el enfoque o las acciones tomadas para resolver el desafío.
- b. **Cómo enmarcarlo:** Esboza la idea central del proyecto. ¿Fue un producto, un servicio, una campaña o un evento educativo? Asegúrate de que quede claro cómo se pretendía que la solución abordara el desafío.
- c. **Consejos para los estudiantes:** Usa palabras de acción y pasos claros. Por ejemplo, "organizamos limpiezas comunitarias y colocamos contenedores de reciclaje en áreas clave".

9. Ajustes/Comentarios

- a. **Propósito:** Mostrar adaptabilidad incluyendo cualquier cambio realizado en función de los comentarios o los desafíos encontrados.
- b. **Cómo enmarcarlo:** Explica brevemente si los comentarios o los problemas inesperados condujeron a mejoras o cambios en el proyecto.
- c. **Consejos para los estudiantes:** Anímalos a enmarcar esto como una experiencia de aprendizaje positiva. Por ejemplo, "Al principio nos centramos solo en los contenedores de reciclaje, pero los comentarios sugirieron que se añadieran carteles educativos, lo que hizo que nuestro mensaje fuera más claro".

10. Resultado/Impacto

- a. **Propósito:** Resumir los resultados del proyecto, centrándose en los cambios tangibles realizados en la vida de las personas (base social) y en el medio ambiente (techo ecológico).
- b. **Cómo enmarcarlo:** Esta es la parte de la historia "¿Marcamos la diferencia?" Describe los impactos inmediatos y potenciales a largo plazo.
- c. **Consejos para los estudiantes:** Cuantifica los impactos cuando sea posible y divídelos en categorías de personas y planetas:
 - i. **Impacto en las personas:** mejora de la calidad de vida, entornos más saludables, mayor conciencia, participación comunitaria o habilidades adquiridas.
 1. Ejemplo: "50 estudiantes aprendieron sobre el reciclaje e informaron que comenzaron a reciclar en casa".
 - ii. **Impacto en el planeta:** Mejoras medioambientales, reducción de residuos, ahorro de energía o esfuerzos de conservación.
 1. Ejemplo: "Reducimos los residuos plásticos locales en un 30% y evitamos que la basura entrara en los arroyos cercanos".

11. Respuesta: "¿Marcamos la diferencia?"

- a. **Propósito:** Resumir la contribución general del proyecto y su importancia.
- b. **Cómo enmarcarlo:** Esta sección refuerza el propósito y el resultado. Anima a los estudiantes a mantener esto conciso pero impactante, subrayando por qué su proyecto es importante.
- c. **Consejos para los estudiantes:** Destaca tanto la historia de su viaje como los resultados medibles. Por ejemplo, "nuestro proyecto abordó los residuos plásticos en nuestra escuela, apoyó el ODS 13 y educó a nuestros compañeros, contribuyendo a un medio ambiente más limpio y saludable".

Consejos para tener un impacto en las personas y el planeta

Para transmitir de manera efectiva el impacto tanto en las personas como en el planeta, los estudiantes deben aspirar a un equilibrio entre los elementos de la narración y los hechos. A continuación te explicamos cómo hacerlo:

7. Utiliza datos específicos para lograr un impacto medible

- a. Anima a los estudiantes a incluir estadísticas, como el número de personas que se beneficiaron, el porcentaje de reducción de residuos o la cantidad de recursos ahorrados. Esto le da credibilidad al impacto que describen.

8. Historias destacadas o testimonios

- a. Las historias personales pueden demostrar poderosamente el impacto, especialmente si los estudiantes pueden contar cómo su proyecto afectó directamente a las personas. Por ejemplo, "Un miembro de la comunidad mencionó que aprendió a reciclar por primera vez" o "Varios estudiantes informaron sentirse orgullosos de contribuir a un campus más verde".

9. Imágenes y comparaciones

- a. Las representaciones visuales, como las fotos de antes y después o los gráficos de impacto, pueden ayudar a comunicar el impacto ambiental y social. Si es posible, los estudiantes pueden describir cambios visuales, como espacios más limpios o reuniones comunitarias, para reforzar su historia.

10. Encuadre el impacto positivo y futuro

- a. Pide a los estudiantes que enfatizen tanto los resultados inmediatos como los posibles beneficios a largo plazo, mostrando cómo su proyecto sentó las bases para un cambio positivo continuo. Por ejemplo, "Plantamos 20 árboles, que crecerán para absorber dióxido de carbono y apoyar la biodiversidad".

11. Conéctese a las mejoras de la vida real

- a. Anima a los alumnos a pensar en las formas en que su proyecto aportó mejoras concretas a la vida diaria, argumentando la importancia de incluso los cambios pequeños. Por ejemplo, "Al reducir los residuos, mantuvimos limpios nuestros parques, lo que significa espacios más seguros y agradables para todos".

12. Incluir reflexiones sobre el crecimiento y el aprendizaje

- a. Para concluir, los estudiantes pueden reflexionar brevemente sobre cómo el proyecto los afectó personalmente y cómo podría inspirar a otros a tomar medidas. Este toque personal puede ser tanto auténtico como persuasivo.

Al utilizar el lienzo de narración con estas técnicas de encuadre, los estudiantes pueden comunicar de manera efectiva el impacto de su proyecto, presentando un caso convincente de cómo contribuyeron a los objetivos sociales y ecológicos del modelo de Economía del Dónut y los ODS.

Futuro Yo, Futuro Mundo – Imaginando un futuro sostenible

Edad	12-15	
Competencia Principal	Hacer frente a las incertidumbres, la ambigüedad y el riesgo	
Descripción	Este plan de lección se centra en imaginar un "Yo del Futuro, un Mundo del Futuro" sostenible. Esta actividad de reflexión de fin de proyecto incorpora los principios de la Economía del Dónut, conceptos de futuros decoloniales y ejercicios de visión para alentar a los estudiantes a imaginar y planificar un futuro ecológica y socialmente justo. Los educadores trabajan juntos para investigar, informar y compartir su impacto. Les gustaría investigar el cambio que querían hacer, si es que marcaron la diferencia, e informar y compartir el cambio y el impacto que han logrado.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo reflexionar sobre mi crecimiento personal y los resultados de aprendizaje de mi proyecto. • Puedo imaginar un futuro sostenible para mí y para el mundo, utilizando los principios de la Economía del Dónut como guía. • Reconozco la importancia del pensamiento decolonial y de los marcos sociales equitativos en la creación de un futuro justo y sostenible. • Puedo establecer objetivos realistas y factibles para contribuir	• Trabajo por un futuro mejor apoyando la equidad, la equidad y la justicia para las generaciones actuales y futuras, y para el planeta. • Me atrevo a tomar decisiones en situaciones de incertidumbre y ambigüedad. • Soy tolerante al riesgo. • Muestro resiliencia. • Supero circunstancias difíciles. • Pongo a prueba mis ideas con otros haciendo muestras/prototipos y adaptándolas y cambiando, basándome en el replanteamiento y la retroalimentación.

	a un futuro sostenible e inclusivo.	• Puedo recibir comentarios positivos y negativos de forma constructiva, y utilizarlos para adaptarme y cambiar mis ideas y planes. • Puedo hacer cambios rápidos sin quedarme atascado.
Duración	45 - 60 minutos (pueden ser lecciones separadas)	
Materiales	• Copias del modelo Economía del Dónut (impreso o mostrado en una pantalla) • Papel, libros o diario para actividades reflexivas • Hojas grandes de papel o cartulinas, marcadores, notas adhesivas • Ejemplos de citas o imágenes sobre futuros decoloniales para inspirarse • Opcional: música de fondo relajante para ejercicios de visión	
Contexto	Esta lección se basa en la capacidad de pensamiento ético y sostenible de la fase 1 del encuadre del desafío, y se puede hacer dos veces, como parte de la visión/pensamiento ético y nuevamente al final una vez que hayan presentado su solución creativa y colectiva. Esta actividad agrega la lente teórica y de contenido de la Economía del Dónut para profundizar su visión de un futuro yo y un mundo futuro.	
Paso a paso		

Paso 1: Reflexión sobre el viaje de aprendizaje (25 minutos)

- **Reflexión guiada:** Comienza con una breve reflexión guiada en la que los estudiantes consideren:
 - Lo que aprendieron sobre sostenibilidad e impacto social.
 - Los desafíos a los que se enfrentaron y cómo crecieron a partir de ellos.
 - Cómo ha cambiado su perspectiva sobre el mundo y su papel en él.
- **Oportunidad de reflexión:** Pide a los alumnos que escriban o dibujen su propia reflexión sobre sí mismos y sobre sus Habilidades:
 - "Una cosa de la que estoy orgulloso de haber logrado es..."
 - "Un reto que superé fue..."
 - "Un valor que es importante para mí es..."
 - "Una lección importante que aprendí sobre el mundo es..."

Paso 2: Introducción a la Visión del Futuro con la Economía del Dónut y los Futuros Decoloniales (10 minutos)

- **Explique la economía del Dónut para la visión futura:**
 - Presentar el modelo del Dónut, haciendo hincapié en el "espacio seguro y justo" entre el techo ecológico y la base social.
 - Explique que imaginar un futuro próspero implica equilibrar las necesidades humanas con la salud planetaria.
 - Pida a los alumnos que reflexionen sobre las zonas de peligro e identifiquen los límites ecológicos y sociales que han experimentado o conocen.
- **Futuros decoloniales:**
 - Introducir el pensamiento decolonial, centrándose en imaginar futuros que honren las diversas perspectivas culturales, respeten el conocimiento indígena y prioricen la equidad social.
 - Comparte una cita inspiradora o una imagen sobre el respeto a las diferentes prácticas y perspectivas culturales como parte de un mundo sostenible.

Paso 3: Ejercicio de Visión – Yo del Futuro, Mundo del Futuro (20 minutos)

- **Visión guiada:**
 - Comienza con una visualización tranquilizadora y guiada en la que los estudiantes cierran los ojos e imaginan un mundo futuro que es

ecológicamente equilibrado y socialmente equitativo. Describe escenas como ríos limpios, comunidades prósperas, biodiversidad saludable y sociedades inclusivas que respetan las diversas culturas.

- Pide a los alumnos que se imaginen su papel en este mundo. ¿Qué están haciendo? ¿Cómo están contribuyendo a la sostenibilidad? ¿Cómo se sienten?

- **Reflexión individual:**

- Después de la visualización, pide a los alumnos que escriban o dibujen sus ideas en respuesta a preguntas como:
 - "¿Cómo se ve mi futuro ideal para mí y mi comunidad?"
 - "¿Qué prácticas sostenibles imagino en este mundo?"
 - "¿Qué papel me veo jugando para hacer de este futuro una realidad?"

Paso 4: Reflexión en clase y establecimiento de metas futuras (5 minutos)

- **Reflexión de clase:**

- Facilita una breve discusión en clase sobre lo que aprendieron al imaginar (imaginar) un futuro más sostenible.
- Discuta cómo considerar las perspectivas decoloniales y ecológicas ayudó a ampliar su visión de la sostenibilidad.
- Enfatiza que trabajar hacia estas visiones implica aprendizaje continuo, flexibilidad y resiliencia.

- **Establecer metas futuras:**

- Concluye pidiendo a los estudiantes que establezcan una meta inmediata y otra a largo plazo relacionada con su visión. Ejemplos:
 - **Objetivo inmediato:** "Empezaré a hacer compost en casa".
 - **Objetivo a largo plazo:** "Estudiaré ciencias ambientales para trabajar en la planificación urbana sostenible".

Conclusión y próximos pasos

- **Reflexiones finales:** Termina con un pensamiento final que recuerde a los estudiantes que sus visiones y acciones hoy sientan las bases para el futuro.
- **Planificación futura:** Alienta a los estudiantes a revisar sus metas con regularidad y continuar aprendiendo sobre prácticas sostenibles y construcción de comunidades inclusivas para mantenerse comprometidos en su viaje hacia un futuro próspero.

- **Preguntas reflexivas:**

- "¿Cómo conectar nuestro proyecto con la 'economía de las rosquillas' cambia la forma en que vemos su impacto?"
- "¿Qué nuevos conocimientos obtuvimos sobre un nuevo yo y una visión para un nuevo futuro?"

- **Ampliar la historia:** Anima a los estudiantes a pensar en formas de compartir su historia fuera del aula, publicándola en línea, compartiéndola con otra escuela o presentándola a los miembros de la comunidad para inspirar un apoyo más amplio a sus esfuerzos.

Adaptación

Puedes ampliar y hacer más lecciones agregando métodos de presentación: danza, canción, poesía sobre el cambio que se hizo a través de su proyecto o desafío o soluciones.

De acuerdo con los intereses y el nivel de los estudiantes, los estudiantes pueden utilizar métodos creativos para presentar la historia del impacto del proyecto.

Actividad añadida para los alumnos:

Actividad de póster –

Mapeo de Acciones Futuras (de 40 a 60 minutos)

- **Creando Pósters de Yo del Futuro, Mundo del Futuro:**

- Proporciona a los estudiantes hojas grandes de papel o cartulinas para crear representaciones visuales de su futuro imaginado, incluidas las acciones específicas que podrían tomar para apoyar esta visión.
- **Secciones de pósters:**
 - **Mi visión:** Los estudiantes ilustran o describen su visión de un mundo ideal, utilizando palabras clave e imágenes relacionadas con la economía de la rosquilla (por ejemplo, fundamentos sociales, equilibrio ecológico).
 - **Acciones personales:** Pasos específicos que tomarán en su vida personal para apoyar esta visión (por ejemplo, reducir los desechos, abogar por políticas justas, aprender sobre diferentes prácticas culturales).

	▪ Acciones comunitarias: Ideas para iniciativas comunitarias o acciones sociales más amplias para contribuir al futuro sostenible que han imaginado (por ejemplo, campañas de limpieza, jardines comunitarios, apoyo a iniciativas indígenas). ● Compartir en grupo: ○ Una vez que los carteles están completos, los estudiantes comparten su visión con un compañero o grupo pequeño, describiendo lo que les entusiasma de su visión futura y qué pasos pueden comenzar a tomar ahora
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	● Reflexionado sobre su crecimiento personal y su viaje de creación de impacto. ● Desarrollado una visión personal y colectiva para un mundo sostenible y socialmente equitativo. ● Establecido medidas prácticas para contribuir a un futuro ecológicamente equilibrado e inclusivo. Esta lección empodera a los estudiantes para que se conviertan en participantes activos en la configuración de un mundo justo y sostenible, basado en el equilibrio ecológico y el respeto por las diversas narrativas culturales.
Más información	La casa que construyó la modernidad (futuros decoloniales) para más información Vanessa Andreotti Enlaces a recursos: la casa modernidad construida (mini-zine house/micelio) – Gestos hacia futuros decoloniales Economía del Dónut - Acerca de la economía del Dónut TRATO

Branding

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Movilizar a otros. "Movilizar a otros" permite inspirar, entusiasmar y conseguir que las partes interesadas relevantes participen para obtener el apoyo necesario para lograr resultados valiosos. Esta competencia implica la capacidad de demostrar una comunicación efectiva, persuasión, negociación y liderazgo.	
Descripción	Los estudiantes crean una marca comercial mediante el desarrollo de un nombre memorable, un logotipo profesional y un eslogan claro, utilizando herramientas en línea para obtener apoyo.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo crear una marca a través del nombre de la empresa, el logotipo y el eslogan.	• Puedo persuadir. • Puedo negociar. • Yo puedo liderar. • Doy prioridad a las opciones éticas que no dañen a las personas ni al planeta. • Puedo reunir recursos, materiales, finanzas, personas y seguidores. • Demuestro una comunicación efectiva. • Muestro persuasión efectiva. • Me siento cómodo con la negociación. • Puedo asumir el liderazgo.
Duración	60 – 90 minutos	
Materiales	Dispositivos con acceso a Internet Estos recursos en línea: - Los diez mejores logotipos - La guía de las pequeñas empresas para crear el eslogan o eslogan perfecto	
Contexto	Esta actividad podría usarse cuando los estudiantes tienen una idea de negocio establecida y están listos para considerar estrategias de marca.	
Paso a paso		

Información previa:

La marca y el marketing son cruciales para el desarrollo empresarial porque ayudan a establecer la identidad de una empresa y a atraer clientes mediante la comunicación eficaz de sus valores y beneficios. Esto conduce a una mayor visibilidad, lealtad del cliente y ventaja competitiva.

Paso 1: (Discusión - 10-15 minutos)

Comienza la actividad discutiendo la importancia de la marca de una empresa, incluido el

papel de un nombre, logotipo y eslogan. Es posible que desees realizar un divertido desafío de clase para identificar logotipos famosos (por ejemplo, usando el recurso incluido).

A continuación, presenta la actividad de marca. Alienta a los alumnos a considerar cómo podrían dividir las tareas entre los miembros del equipo.

Paso 2: (Nombre de la empresa - 10-15 minutos)

Explica que toda empresa necesita un nombre. Alienta a los estudiantes a considerar las siguientes cosas para ayudar a crear un nombre comercial exitoso:

- Hazlo memorable para que se "pegue" con las personas
- Que sea corto: ¡más corto es mejor!
- Mantenlo funcional
- Tener una historia detrás del nombre
- Inventa tu propio idioma o prueba algo único

Si los estudiantes tienen dificultades, considera usar algunos de estos generadores de nombres comerciales:

- [Namelix](#)
- [Shopify \(en inglés\)](#)

Paso 3: (Logotipo de la empresa - 15-20 minutos)

Di a los estudiantes que un logotipo es una pequeña imagen o símbolo que muestra quién es su empresa. Debe ser claro y fácil de reconocer. Pueden dibujarlo o usar un dispositivo para crearlo.

Anima a los estudiantes a pensar en colores, formas y símbolos que muestren lo que hace su negocio. Pudea mostrarles ejemplos de logotipos de empresas famosas que podrían conocer.

Es posible que desee permitir el acceso a estos generadores de logotipos para obtener ayuda:

- [Marca de marca](#)
- [Looka](#)
- [Canva](#)

Paso 4: (Eslogan de negocios - 15-20 minutos)

Explica que un eslogan, o eslogan, es una frase corta que captura la marca de su negocio. El eslogan debe mostrar lo que representa tu marca y cómo los clientes pueden beneficiarse. Un gran eslogan motiva a los consumidores a interactuar con su marca.

Pide a los alumnos que consideren los siguientes pasos para ayudar a crear un eslogan:

1. Escribe algunas frases sobre quién es tu cliente ideal y cómo se beneficia de tu producto o servicio.
2. Recórtalo a una frase corta.
3. Experimenta con diferentes opciones.

Recuerda a los estudiantes que deben ser simples, claros y enfocados en los beneficios.

Aquí hay algunas herramientas adicionales para ayudar a los estudiantes a crear un eslogan épico:

- [Creador de eslóganes de Shopify](#)
- [Oberlo](#)
- [Zyro](#)

Paso 5: (Compartir - 10-15 minutos)

Facilita una sesión de intercambio o discusión para que los estudiantes se muestren sus ideas de marca entre sí. Es posible que desees realizar una sesión de comentarios en este momento.

Adaptación

Si lo deseas, considera dividir los pasos en más de una lección. Este podría ser un buen momento para invitar a un propietario de un negocio local o a un profesional de marketing como orador invitado para hablar sobre el proceso de creación de una marca y la importancia de los nombres, logotipos y eslóganes.

Al final de la actividad, los alumnos habrán:

Creado un nombre comercial, un logotipo y un eslogan para inspirar y atraer a un público objetivo a través de estrategias de marca.

Más información:

Más información y recursos para la lección incluyen:

- [Los diez mejores logotipos](#)
- [La guía de las pequeñas empresas para crear el eslogan o eslogan perfecto](#)

Este vídeo tiene ejemplos de grandes marcas y consejos prácticos para crear un eslogan:

- [La guía de las pequeñas empresas para crear el eslogan o eslogan perfecto](#)

Cartas silenciosas

Edad	12-15
Competencia Principal	Organización
Nombre de la actividad	Cartas silenciosas
Objetivos de aprendizaje	• Puedo desarrollar y mejorar mis habilidades ideando y planificando un evento para mostrar mi trabajo • Puedo aplicar mis habilidades de comunicación • Puedo mejorar mis habilidades de trabajo en equipo
Duración	30 minutos
Materiales	No necesarios
Contexto	Esta actividad se puede utilizar para introducir estilos de comunicación, roles dentro de los grupos y cómo podemos adaptarlos a diferentes situaciones. También es una buena manera de presentar el liderazgo y cómo todos son líderes y pueden tener un impacto de manera positiva
Descripción	Esta actividad consiste en que el grupo cree una carta en silencio; el objetivo de la actividad es permitir que el grupo reflexione sobre el papel que tomaron en la actividad, que prueben diferentes roles. Esta actividad se lleva a cabo sin hablar, para explorar cómo nos comunicamos. La actividad sigue un patrón de pedirle al grupo que redacte una carta y luego reflexione, que identifiquen lo que hicieron, invitarlos a probar otra cosa y formar otra carta y así sucesivamente. Al final hay tiempo para compartir y reflexionar.

Parte 1 [5 minutos]:

Invita al grupo a redactar una carta sin hablarse entre sí, y una vez que lo hayan hecho, invítalos a pensar en cómo lo hicieron y qué papel desempeñaron:

- ¿Dirigí a otras personas?
- ¿Esperé a que otras personas decidieran dónde debía pararme?
- ¿Pensé en hacerlo de otra manera?
- ¿Tenía una idea de cómo hacerlo, pero no tomé ninguna medida al respecto?

Notas:

Las instrucciones o direcciones y las preguntas para la reflexión se pueden adaptar en función de los alumnos.

Parte 2 [5 minutos]:

Invita al grupo a elegir otra letra del alfabeto sin hablarse entre sí para empezar la carta, esta vez invita al grupo a asumir un papel diferente, por ejemplo, si fue uno del grupo el que organizó la formación. A continuación, asume otro rol, tal vez para organizar el grupo -una vez que lo hayan hecho-, invítalos a pensar en cómo lo hicieron y qué papel desempeñaron:

- ¿Qué notaste sobre cómo era hacer algo diferente? ¿era bueno, un poco incómodo, etc.?

Parte 3 [5 minutos]

Por último, pide al grupo que elija otra letra e invítalos a elegir: ¿os gustaría hacer lo que hacéis "normalmente" o algo diferente? Invítalos a pensar en lo que notaron:

- ¿Qué había de diferente en lo que sucedía en el grupo?
- ¿Qué había de diferente en lo que hacía cada uno ?

Parte 4 - Resumen [10 minutos]

Pide al grupo que comparta algunos de sus pensamientos mientras realizan la actividad;

- ¿Me resultó difícil no poder hablar?
- ¿Me gustó no poder hablar?
- ¿Me gustó el ejercicio?
- ¿Fue divertido?
- ¿Cuál fue la parte más desafiante o interesante de la actividad?
- ¿Qué aprendí sobre mí mismo?

Adaptación

Al final de la actividad los alumnos habrán:

- Adquirido experiencia en la forma en que realizan una actividad grupal
- Probado una nueva forma de estar en grupo
- Comprendido más sobre sus estilos de comunicación
- Reflexionado sobre cómo pueden adaptarse al trabajo en diferentes contextos

Comentarios de los compañeros

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Hacer frente a las incertidumbres, la ambigüedad y el riesgo. "Hacer frente a las incertidumbres, la ambigüedad y el riesgo" permite tomar decisiones cuando el resultado de esa decisión es incierto, cuando la información disponible es parcial o ambigua, o cuando existe el riesgo de resultados no deseados. Esta competencia incluye formas estructuradas de probar ideas y prototipos desde las primeras etapas, para reducir los riesgos de fracaso dentro del proceso de creación de valor. También implica manejar situaciones de movimiento rápido con prontitud y flexibilidad.	
Descripción	Los estudiantes practican dar y recibir comentarios constructivos sobre sus ideas emprendedoras, ayudándolos a refinar sus proyectos a través de los aportes de sus compañeros y las sugerencias relevantes.	
Objetivos de aprendizaje	● Puedo entender las cualidades de una buena retroalimentación. ● Puedo practicar dando retroalimentación y recibiendo retroalimentación de mis compañeros. ● Puedo mejorar mis ideas en función de los comentarios.	● Me atrevo a tomar decisiones en situaciones de incertidumbre y ambigüedad. ● Soy tolerante al riesgo. ● Muestro resiliencia. ● Supero circunstancias difíciles. ● Pongo a prueba mis ideas con otros haciendo muestras/prototipos y adaptándolas y cambiando, basándome en el replanteamiento y la retroalimentación. ● Puedo recibir comentarios positivos y negativos de forma constructiva, y utilizarlos para adaptarme y cambiar mis ideas y planes. ● Puedo hacer cambios rápidos sin quedarme atascado.
Duración	60 – 75 minutos	
Materiales	Papel o cuadernos de estudiante	

	Un ejemplo local de una idea de negocio, prototipo o pitch Un recurso opcional podrían ser los criterios específicos que los profesores quisieran que los alumnos utilizaran al dar su opinión.
Contexto	Esta actividad se puede utilizar cuando los estudiantes tienen una idea, prototipo, presentación u otro trabajo sobre el que recibir comentarios. Una actividad de retroalimentación entre pares funciona bien cuando los equipos de estudiantes tienen ideas desarrolladas y estas ideas están listas para ser aportadas.
Paso a paso	<i>Paso 1: (Introducción a la retroalimentación – 10-15 minutos)</i> Comienza explicando por qué la retroalimentación es valiosa. Di a los estudiantes que la retroalimentación nos ayuda a crecer, al igual que la práctica nos ayuda a mejorar en los deportes o el arte. Puedes compartir historias de inventores famosos o personas que pidieron comentarios para mejorar sus ideas. Dí a los estudiantes que la retroalimentación es algo positivo, es como un regalo. A continuación, introduce el formato de retroalimentación utilizando frases iniciales como: - "Me gusta..." (por algo que les gustó). - "Me pregunto..." (por algo que se podría hacer mejor). Puedes practicar pidiéndoles que den su opinión sobre algo divertido, como su juego o juguete favorito. <i>Paso 2: (Establecer criterios – 10-15 minutos)</i> Explica a los estudiantes que la retroalimentación es más útil cuando seguimos algunas reglas o criterios simples. Estas son algunas preguntas orientativas sencillas en las que pueden pensar: - ¿Esta idea soluciona el problema? - ¿Se puede hacer fácilmente? - ¿Es diferente a otras ideas? - ¿Les gustará a otros niños o personas? Si lo deseas, muestra una idea o dibujo de ejemplo y permita que los alumnos usen "Me gusta..." y "Me pregunto..." para dar retroalimentación. <i>Paso 3: (Prepárese para recibir comentarios - 5-10 minutos)</i> Explica que los estudiantes se asociarán con otros equipos para dar y recibir comentarios. Pide a los alumnos que creen una página con dos columnas para anotar los comentarios que recibieron: "Les gustó" y "Se preguntaron". Dí a los estudiantes que se concentren en aceptar y registrar los comentarios sin argumentos ni explicaciones. Sin embargo, los estudiantes pueden hacer preguntas aclaratorias si es necesario.

Paso 4: (Completar el proceso de retroalimentación - 15-20 minutos)

Establecer roles para la retroalimentación: un equipo presenta su idea mientras el equipo que escucha está en silencio, tomando notas.

Cuando llegue el momento de dar retroalimentación, el equipo presentador debe grabarla sin discusión, excepto para preguntas aclaratorias.

Usa temporizadores visibles para ayudar a realizar un seguimiento del tiempo para compartir la idea y dar comentarios. Permite que los equipos cambien de rol cuando sea necesario.

Es posible que desees rotar los equipos para volver a presentarlos a un grupo diferente para proporcionar más práctica y comentarios. Repite tantas veces como desees.

Paso 5: (Accionar la retroalimentación - 10-15 minutos)

Los estudiantes regresan a sus equipos para priorizar la retroalimentación que recibieron.

Las preguntas orientadoras pueden incluir:

- ¿Qué comentarios son los más relevantes?
- ¿Qué retroalimentación, si se aplicara ahora, tendría el mayor impacto?
- ¿Cómo puedes actuar en función de los comentarios que creas que mejorarán más tu idea?

Una vez que hayan discutido, permíteles comenzar a hacer cambios en su proyecto en función de los comentarios.

Adaptación	Dependiendo de la madurez y la experiencia de sus estudiantes, es posible que desees limitar el número de criterios sobre los que brindan comentarios y extenderlos más con el tiempo. Después de varias sesiones de retroalimentación, puedes considerar pedir a los estudiantes que prioricen si hay alguna retroalimentación que siga surgiendo y asegurarte de que se actúe con prioridad.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Utilizado la actividad de retroalimentación entre pares para presentar su trabajo y dar/recibir retroalimentación para probar ideas para reducir la incertidumbre y mitigar el riesgo y el fracaso.
Más información:	Puedes leer más sobre los comentarios de los compañeros aquí: https://www.edutopia.org/article/teaching-kids-give-and-receive-quality-peer-feedback/

Movilizar a otros para recaudar fondos

Edad	12-15	
Competencia Principal	Movilizar a otros. "Movilizar a otros" permite inspirar, entusiasmar y conseguir que las partes interesadas relevantes se sumen a fin de obtener el apoyo necesario para lograr resultados valiosos. Esta competencia implica la capacidad de demostrar una comunicación efectiva, persuasión, negociación y liderazgo.	
Descripción	Los estudiantes lanzan una campaña de crowdfunding para recaudar fondos para la ejecución de un proyecto emprendedor.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo planificar y ejecutar una campaña de crowdfunding con recompensas, utilizando estrategias efectivas de marketing y comunicación. • Puedo gestionar los recursos del proyecto de forma responsable y transparente.	• Puedo persuadir. • Puedo negociar. • Yo puedo liderar. • Doy prioridad a las opciones éticas que no dañen a las personas ni al planeta. • Puedo reunir recursos, materiales, finanzas, personas y seguidores. • Demuestro una comunicación efectiva. • Muestro persuasión efectiva. • Me siento cómodo con la negociación. • Puedo asumir el liderazgo.
Duración	Al menos varias semanas, dependiendo del proyecto al que se vincule	
Materiales	• Papelería para la planificación y seguimiento del proyecto. • Ordenador con acceso a internet para investigar sobre cómo crear una buena campaña de crowdfunding para mi comunidad educativa. • Software de diseño gráfico para crear materiales de marketing para la campaña de crowdfunding. • Cámara para crear videos y tomar fotos para la campaña de crowdfunding.	
Contexto	Esta actividad es adecuada para estudiantes que están explorando temas de emprendimiento social, sostenibilidad y compromiso cívico. Les permite aplicar sus conocimientos y habilidades a un proyecto del mundo real con impacto en su comunidad. La campaña de crowdfunding se puede vincular a un proceso de patrocinio, de inversión con recompensa. Esto se puede ejecutar de diferentes formas, dependiendo de la escalabilidad del proyecto.	

	Para una mejor comprensión de la campaña de crowdfunding, hemos aplicado esta actividad a otra actividad: la construcción de un huerto escolar. El jardín puede ser un proyecto escolar en el que se utilice un gran espacio abierto para poner tierra y hacer una instalación adecuada y viable. Puedes pedir una inversión solo para comprar materiales, o pedir fondos para construir un vivero, para comprar plantas a gran escala, etc.
Paso a paso	

Paso 1: Investigación y análisis de necesidades (2 semanas):

- Los estudiantes investigan los desafíos y oportunidades relacionados con la alimentación saludable y la sostenibilidad en su comunidad.
- Los estudiantes realizan encuestas, entrevistas y análisis de datos para identificar necesidades específicas.
- Los estudiantes definen el público objetivo del huerto escolar y cómo puede contribuir a la comunidad.

Paso 2: Diseñar la campaña de huertos escolares (1 semana).

- Los estudiantes crean un plan de trabajo detallado, que incluye un cronograma y la asignación de responsabilidades.

Paso 3: Crowdfunding con recompensas (3 semanas):

- Los estudiantes investigan plataformas de crowdfunding con recompensas y eligen la más adecuada para su proyecto.
- Definen un objetivo realista de recaudación de fondos, basado en un presupuesto detallado.
- Diseñan recompensas atractivas para los patrocinadores, que pueden incluir:
 - Productos de la huerta (frutas, verduras, hierbas aromáticas)
 - Talleres de jardinería y cocina saludable
 - Visitas guiadas al jardín
 - Reconocimiento en la web y redes sociales del proyecto
- Los estudiantes crean una campaña de marketing digital, que incluye videos, fotos, textos y un plan de redes sociales.

Paso 4: Lanzamiento y gestión de la campaña (1 mes):

- Los estudiantes lanzan la campaña de crowdfunding y la promueven activamente en su comunidad, utilizando estrategias de marketing en línea y fuera de línea.
- Mantienen una comunicación constante con los patrocinadores, actualizándolos sobre el progreso del proyecto.
- Los estudiantes administran los fondos recaudados de manera transparente y responsable, manteniendo registros detallados de los gastos.

Paso 5: Construcción y operación del huerto (resto del año escolar):

- Con los fondos recaudados, los estudiantes construyen el jardín, siguiendo su diseño y plan de trabajo.
- Implementan las prácticas de sostenibilidad que han planeado.
- Organizan actividades para involucrar a la escuela y a la comunidad local en el jardín, como talleres, eventos y visitas. Estas visitas pueden ser parte de las recompensas.
- Evalúan el impacto del proyecto en la comunidad y documentan los resultados.

Adaptación	Vincula las actividades de la clase a problemas existentes, desafíos o ejemplos de crowdfunding para tu comunidad o problemas similares
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	• Desarrollado liderazgo, trabajo en equipo, comunicación, pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas. • Adquirido conocimientos sobre sostenibilidad, alimentación saludable, crowdfunding, marketing digital y emprendimiento social. • Creado un proyecto con un impacto positivo en su comunidad, promoviendo la participación ciudadana y la conciencia ambiental.
Más información	Existen diferentes plataformas de crowdfunding que se pueden utilizar, dependiendo del contexto local. Esta actividad fue creada en España y se ha aplicado aquí utilizando plataformas de recompensas. Son las plataformas más conocidas y son utilizadas por personas emprendedoras con proyectos en etapa inicial. Ahora se pueden utilizar para casi cualquier producto o modelo de negocio, independientemente del tamaño de los objetivos y necesidades. En estas plataformas, aquellos que contribuyen y reciben algo a cambio se llaman PATROCINADORES y generalmente esperan recibir algo a cambio de su donación. La mayoría son campañas de todo o nada, por lo que es recomendable hacer una previsión muy realista del objetivo de financiación de la campaña. Algunos de los más reconocidos son: Goteo: https://www.goteo.org/ Ulule : https://es.ulule.com/ Verkami : https://www.verkami.com/ Ejemplo de campañas lanzadas desde centros educativos: - Proyecto de huerto educativo puesto en marcha por un colegio asturiano: https://crowdfunding.fundaciontriodos.es/lanzate-a-crear-tu-huerto-/1074 https://youtu.be/zwApR5sInKM?feature=shared - Creación de una sala de psicomotricidad. https://www.migranodearena.org/reto/-tempspermourens - Campaña de recaudación de fondos para la escuela para hacer un viaje. https://masinteresmadrid.com/los-alumnos-de-un-colegio-de-puente-de-vallecas-arrancan-una-campana-de-crowdfunding-para-hacer-el-camino-de-santiago https://youtu.be/JJw4ID768GQ?feature=shared - Campaña para que alumnos de 2º de bachillerato lancen un producto https://www.zerbikas.es/aprendiendo-del-crowdfunding-proyectos-reales-para-la-educacion-y-la-vida/ https://youtu.be/QY2WztCMEqk?feature=shared

Campaña de Crowdfunding Parte 2

Edad	12-15	
Competencia Principal	Movilizar a otros."Movilizar a otros" le permite inspirar, entusiasmar y conseguir que las partes interesadas relevantes se sumen a fin de obtener el apoyo necesario para lograr resultados valiosos. Esta competencia implica la capacidad de demostrar una comunicación efectiva, persuasión, negociación y liderazgo.	
Descripción	Los estudiantes lanzan una campaña de crowdfunding para recaudar fondos para la ejecución de un proyecto emprendedor.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo planificar y ejecutar una campaña de crowdfunding con recompensas, utilizando estrategias efectivas de marketing y comunicación. • Puedo gestionar los recursos del proyecto de forma responsable y transparente.	• Puedo persuadir. • Puedo negociar. • Yo puedo liderar. • Doy prioridad a las opciones éticas que no dañen a las personas ni al planeta. • Puedo reunir recursos, materiales, finanzas, personas y seguidores. • Demuestro una comunicación efectiva. • Muestro persuasión efectiva. • Me siento cómodo con la negociación. • Puedo asumir el liderazgo.
Hora	Al menos varias semanas, dependiendo del proyecto al que se vincule	
Materiales	• Papelería para la planificación y seguimiento del proyecto. • Ordenador con acceso a internet para investigar sobre cómo crear una buena campaña de crowdfunding para mi comunidad educativa. • Software de diseño gráfico para crear materiales de marketing para la campaña de crowdfunding. • Cámara para crear videos y tomar fotos para la campaña de crowdfunding.	
Contexto	Esta es la parte 2 de esta actividad extendida. Esta actividad permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos y habilidades a un proyecto del mundo real con un impacto en su comunidad. La campaña de crowdfunding se puede vincular a un proceso de patrocinio, de inversión con recompensa. Esto se puede ejecutar de diferentes formas, dependiendo de la escalabilidad del proyecto. Para una mejor comprensión de la campaña de crowdfunding,	

	hemos aplicado esta actividad a otra actividad: "construir un huerto escolar". El jardín puede ser un proyecto escolar en el que se utilice un gran espacio abierto para poner tierra y hacer una instalación adecuada y viable. Se puede pedir una inversión solo para comprar materiales, o pedir fondos para construir un vivero, para comprar plantas a gran escala, dependiendo de las necesidades del proyecto y de los recursos de la comunidad.
Paso a paso	
(Lección anterior) La investigación y el análisis de necesidades (2 semanas) y la campaña de diseño de huertos escolares (1 semana) están completas. - Plan de trabajo detallado existente, que incluye un cronograma y la asignación de responsabilidades. Esta lección: Paso 1: Crowdfunding con recompensas (3 semanas): - Los estudiantes investigan plataformas de crowdfunding con recompensas y eligen la más adecuada para su proyecto. - Definen un objetivo realista de recaudación de fondos, basado en un presupuesto detallado. - Diseñan recompensas atractivas para los patrocinadores, que pueden incluir: - Productos de la huerta (frutas, verduras, hierbas aromáticas) - Talleres de jardinería y cocina saludable - Visitas guiadas al jardín - Reconocimiento en la web y redes sociales del proyecto - Los estudiantes crean una campaña de marketing digital, que incluye videos, fotos, textos y un plan de redes sociales. Paso 2: Lanzamiento y gestión de la campaña (1 mes): - Los estudiantes lanzan la campaña de crowdfunding y la promueven activamente en su comunidad, utilizando estrategias de marketing en línea y fuera de línea. - Mantienen una comunicación constante con los patrocinadores, actualizándolos sobre el progreso del proyecto. - Los estudiantes administran los fondos recaudados de manera transparente y responsable, manteniendo registros detallados de los gastos. Paso 3: Construcción y operación del huerto (resto del año escolar): - Con los fondos recaudados, los estudiantes construyen el jardín, siguiendo su diseño y plan de trabajo. - Implementan las prácticas de sostenibilidad que han planeado. - Organizan actividades para involucrar a la escuela y a la comunidad local en el jardín, como talleres, eventos y visitas. Estas visitas pueden ser parte de las recompensas. - Evalúan el impacto del proyecto en la comunidad y documentan los resultados.	
Adaptación	Vincula estas actividades extendidas y de clase mundial real con problemas existentes, desafíos o ejemplos de crowdfunding para su comunidad o problemas similares.

Al final de la actividad, los alumnos habrán:	• Desarrollado liderazgo, trabajo en equipo, comunicación, pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas. • Adquirido conocimientos sobre sostenibilidad, alimentación saludable, crowdfunding, marketing digital y emprendimiento social. • Creado un proyecto con un impacto positivo en su comunidad, promoviendo la participación ciudadana y la conciencia ambiental.
Más información	Existen diferentes plataformas de crowdfunding que se pueden utilizar, dependiendo del contexto local. Esta actividad fue creada en España y se ha aplicado aquí utilizando plataformas de recompensas. Son las plataformas más conocidas y son utilizadas por personas emprendedoras con proyectos en etapa inicial. Ahora se pueden utilizar para casi cualquier producto o modelo de negocio, independientemente del tamaño de los objetivos y necesidades. En estas plataformas, aquellos que contribuyen y reciben algo a cambio se llaman PATROCINADORES y generalmente esperan recibir algo a cambio de su donación. La mayoría son campañas de todo o nada, por lo que es recomendable hacer una previsión muy realista del objetivo de financiación de la campaña. Algunos de los más reconocidos son: Goteo: https://www.goteo.org/ Ulule : https://es.ulule.com/ Verkami : https://www.verkami.com/ Ejemplo de campañas lanzadas desde centros educativos: - Proyecto de huerto educativo puesto en marcha por un colegio asturiano: https://crowdfunding.fundaciontriodos.es/lanzate-a-crear-tu-huerto-/1074 https://youtu.be/zwApR5sInKM?feature=shared - Creación de una sala de psicomotricidad. https://www.migranodearena.org/reto/-tempspermourens - Campaña de recaudación de fondos para la escuela para hacer un viaje. https://masinteresmadrid.com/los-alumnos-de-un-colegio-de-puente-de-vallecas-arrancan-una-campana-de-crowdfunding-para-hacer-el-camino-de-santiago https://youtu.be/JJw4ID768GQ?feature=shared - Campaña para que alumnos de 2º de bachillerato lancen un producto https://www.zerbikas.es/aprendiendo-del-crowdfunding-proyectos-reales-para-la-educacion-y-la-vida/ https://youtu.be/QY2WztCMEqk?feature=shared

Organización de un evento de demostración

Edad	12 - 15
Competencia Principal	Gestión de la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
Descripción	Una actividad paso a paso que permite a los estudiantes mostrar y describir sus ideas empresariales en un evento de demostración.
Objetivos de aprendizaje	● Puedo gestionar retos y aplicar comentarios Puedo aplicar mis habilidades de comunicación utilizando diferentes técnicas (por ejemplo, narración de historias, vídeos, redes sociales) ● Puedo mejorar mis habilidades de trabajo en equipo
Duración	4 – 6 horas a lo largo del evento de demostración (varias sesiones)
Materiales	Papel de rotafolio / hojas de papel grandes / aplicación de pizarra en línea Marcadores Copias digitales/impresas de la plantilla de Diagrama de Gantt/Plan de Acción PC/portátiles con conexión a internet
Contexto	Esta actividad es adecuada para estudiantes que han desarrollado una idea emprendedora para compartir. La actividad es más adecuada cuando: ● Los estudiantes se encuentran en una etapa avanzada de desarrollo de sus ideas emprendedoras y donde se ha desarrollado un prototipo del producto/servicio ● Los estudiantes tienen una buena comprensión de las habilidades de comunicación (por ejemplo, actividad de elevator pitch) ● Hay tiempo para completar varias sesiones, para permitir la complejidad variable y dar tiempo a los estudiantes para terminar sus tareas. Una forma de organizar un evento de demostración es utilizar la descripción paso a paso que se muestra a continuación, que se refiere a un evento Show and Tell.
Paso a paso	

Información previa

Un evento Show and Tell es un hito importante de un proyecto de educación emprendedora para que los estudiantes muestren y describan sus ideas empresariales. Brinda la oportunidad de responder preguntas y recibir comentarios valiosos.

Paso 1: (Lluvia de ideas - 15 minutos)

Facilita un debate para animar a los alumnos a hacer sugerencias sobre la organización del evento: (por ejemplo, fecha, hora, lugar, objetivo).

Las preguntas orientadoras podrían incluir:

- ¿Cuándo planeas realizar el evento y será parte de una celebración existente (por ejemplo, el Día de la Tierra)?
- ¿Cuánto durará el evento?
- ¿Dónde se llevará a cabo el evento? (por ejemplo, jardín / patio / salón de la escuela)
- ¿Qué quieres conseguir con tu evento? (por ejemplo, concienciación / crowdfunding / comentarios sobre su prototipo / ventas)

Paso 2: (Plan de acción - 45 minutos)

Explica que los alumnos decidirán qué se hará exactamente, cómo prepararse para el evento y quién hará qué tarea.

Utilizando un diagrama de Gantt (se proporciona una plantilla a continuación), los estudiantes pasan por los principales pasos de la organización, enumerando las diferentes actividades, roles y responsabilidades, el cronograma y los plazos.

Las preguntas orientadoras para ayudar a completar el diagrama de Gantt podrían incluir:

- ¿Cuáles son las principales tareas que tenemos que cubrir para organizar el evento de demostración?
- ¿Cómo vas a completar las tareas?
- ¿Quién hará cada tarea? ¿Cuáles son las diferentes funciones y responsabilidades?

Paso 3: (Implementación - 3-5 horas en varias sesiones)

Ayuda a los estudiantes a dividirse en grupos más pequeños según las tareas enumeradas en su diagrama de Gantt. Los estudiantes deben usar el diagrama de Gantt para realizar un seguimiento de su progreso y fechas límite.

Asegúrate de que todos sepan lo que hay que hacer y brinda apoyo a través de los desafíos que surjan.

Anima a los estudiantes a aplicar un método para evaluar el impacto del evento y de su producto/servicio (p. ej., ¿El evento generó conciencia? ¿Fue útil el producto o servicio? ¿Alguien compraría o pagaría por la idea?).

Paso 4: (Conclusión - 15 minutos)

Facilita la reflexión sobre los aprendizajes adquiridos durante la organización del evento. Es posible que desees recopilar comentarios de los estudiantes en este momento (por ejemplo, usando una nube de palabras en línea en Mentimeter; Formulario de Google; cartas inspiradoras como [las cartas Dixit](#)).

Adaptación

Si lo deseas, utiliza el análisis y la reflexión en clase para ayudar a resolver los desafíos que se enfrentan durante la preparación.

Ejemplos de varios otros tipos diferentes de eventos de demostración que pueden involucrar a otras clases, a toda la escuela o a la comunidad local para aumentar el impacto incluyen:

- Presentación con preguntas y respuestas al resto de la escuela o a la comunidad en general invitando a familiares y amigos
- Una feria comercial en la que se comparten múltiples ideas a través de puestos y la gente puede deambular entre ellos, mirando las ideas, haciendo preguntas, proporcionando comentarios y participando en demostraciones prácticas.
- Un flash mob o una campaña de concientización que explique por qué un problema es importante para los estudiantes y cómo han pensado en abordarlo.
- Un video de demostración compartido en línea con un formulario de comentarios para recopilar comentarios y sugerencias de usuarios potenciales.

Si lo deseas, muestra fotos de diferentes eventos de demostración (a continuación se incluyen algunos ejemplos).

Al final de la actividad, los alumnos habrán:

Diseñado y organizado un evento escolar Show & Tell que ha brindado la oportunidad de seguir un plan, priorizar tareas, ser ingenioso y compartir roles y responsabilidades.

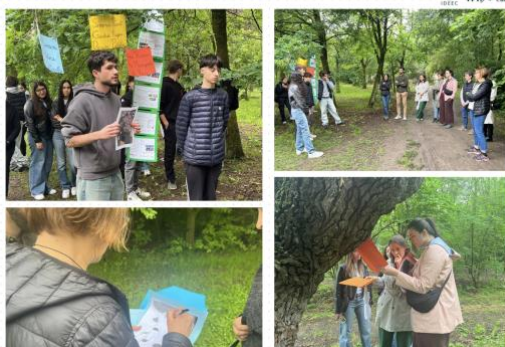
Más información:

Puedes encontrar más información sobre el uso de un diagrama de Gantt aquí: <https://www.teamgantt.com/what-is-a-gantt-chart>

Ejemplo de un diagrama de Gantt y fotos de una escuela italiana:

[illegible]

An Italian school startup, that provides team building services to raise awareness on air quality, during a Show & Tell Event. This startup organised a treasure hunt with some employees of a local company in order to test their service and to get feedback



Four Italian school startups came together to deliver a Show & Tell Event as a trade show in their school courtyard. Each startup had the chance to present their products and services to other students and teachers that strolled among the stalls



A school startup that promotes outdoor activities for fighting social isolation, performing live music in the city of Milan. This Show & Tell Event was realised as a prototype of their service, tested during the event.



Pitch Elevator

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Movilizar a otros. "Movilizar a otros" permite inspirar, entusiasmar y conseguir que las partes interesadas relevantes participen para obtener el apoyo necesario para lograr resultados valiosos. Esta competencia implica la capacidad de demostrar una comunicación efectiva, persuasión, negociación y liderazgo.	
Descripción	Los estudiantes elaboran y refinan un discurso de ascensor para su idea de negocio, presentándolo a sus compañeros para obtener comentarios y practicando una comunicación concisa y efectiva.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo desarrollar una forma eficiente de compartir mi idea • Puedo mejorar mis habilidades de comunicación verbal • Puedo practicar dando y recibiendo comentarios	• Puedo persuadir. • Puedo negociar. • Yo puedo liderar. • Doy prioridad a las opciones éticas que no dañen a las personas ni al planeta. • Puedo reunir recursos, materiales, finanzas, personas y seguidores. • Demuestro una comunicación efectiva. • Muestro persuasión efectiva. • Me siento cómodo con la negociación. • Puedo asumir el liderazgo.
Duración	60 – 90 minutos	
Materiales	Cuadernos o laptops Ejemplos locales de presentaciones cortas y de ascensor serían útiles.	
Contexto	Esta actividad podría usarse cuando los estudiantes estén listos para compartir sus ideas en un breve resumen de 60 segundos y luego recibir comentarios.	
Paso a paso		

Paso 1: (Formato de Pitch Elevator – 10-15 minutos)

Muestra o modela ejemplos locales de varias presentaciones en las que una idea se presenta en solo 1-2 minutos.

Proporciona a los estudiantes el formato de presentación de ascensor a continuación. Pide a los estudiantes o a los equipos que completen cada declaración con una o dos oraciones:

- *Somos...* [nombre de la empresa]
- *Nuestro problema es...* [Describe tu problema y por qué es importante]
- *Nuestra solución es...* [explica claramente]
- *Nos diferenciamos de la competencia porque...* [Da un punto de diferencia]
- *Nos gustaría que...* [proporciona una acción para su oyente, por ejemplo, solicita comentarios, fomenta la interacción con el producto, realiza un pedido]

Paso 2: (Escribe el Pitch Elevator - 10-15 minutos)

Pide a los estudiantes que reescriban su presentación de ascensor para su propia idea de negocio en el formato proporcionado utilizando oraciones claras y concisas que fluyan y tengan cohesión.

Paso 3: (Refinar el discurso - 15-20 minutos)

Permite que los estudiantes tengan tiempo para practicar su presentación dentro de su equipo. La presentación debe completarse en 60 segundos. Anima a los estudiantes a practicar en voz alta y refinar su redacción para suavizar cualquier problema.

Si los estudiantes no están listos para presentarse, es posible que desees alentarlos a volver a visitar a lo largo del proyecto y actualizar su discurso de ascensor a medida que evolucionan sus ideas. La llamada a la acción, o la última línea del pitch, se puede adaptar más adelante cuando se identifiquen objetivos más claros.

Paso 4: (Presentación para comentarios - 15-20 minutos)

Brinda a los estudiantes la oportunidad de presentar a la clase o a otro grupo para obtener más comentarios.

Es posible que desee liderar una discusión sobre los beneficios de un pitch elevator, como:

- ¿Qué te pareció la sesión?
- ¿Cuál fue la experiencia de aprendizaje clave?
- ¿Qué conservarías o cambiarías la próxima vez?
-

Adaptación

Es posible que desees dividir estos pasos en varias sesiones.

Puedes considerar la posibilidad de pedir a los estudiantes que refinen su discurso de ascensor para diferentes audiencias, p. ej.

- ¿Qué partes permanecerían igual y qué partes cambiarían si los estudiantes se dirigieran a un cliente potencial?
- ¿Un posible socio comercial?
- ¿Un experto en negocios para obtener comentarios?

Al final de la actividad, los alumnos habrán:

Utilizado el pitch elevator para escribir, presentar y mostrar su negocio para inspirar a otros a través de la persuasión efectiva y la comunicación clara.

Más información:

Ejemplos de pitch elevator se pueden encontrar aquí:
<https://zapier.com/blog/elevator-pitch-example/>

Resumen del proyecto

Edad	12 - 15	
Competencia Principal	Organización. La "organización" es una amplia competencia que se muestra cuando se trabaja dentro de restricciones como escalas de tiempo limitadas, se prioriza y se concentra en la tarea para obtener buenos resultados. Esta competencia permite satisfacer las necesidades de los usuarios o clientes. Para ello, primero hay que haber investigado lo que espera el cliente interno o externo y ofrecer buenos servicios para satisfacer esas necesidades. Esta competencia también consiste en encontrar soluciones a los problemas, planificar y delegar actividades a más largo plazo, mantener los horarios e informar sobre los progresos.	
Descripción	Los estudiantes reflexionan sobre los altibajos, el crecimiento personal y los aprendizajes de su proyecto. Concluyen con un momento de gratitud por alguien que los apoyó durante el proceso.	
Objetivos de aprendizaje	● Puedo reflexionar sobre mi experiencia con la educación emprendedora, generando percepciones sobre mí mismo e ideas sobre cualidades, herramientas o técnicas que puedo utilizar en el futuro.	● Puedo persuadir. ● Puedo negociar. ● Yo puedo liderar. ● Doy prioridad a las opciones éticas que no dañen a las personas ni al planeta. ● Puedo reunir recursos, materiales, finanzas, personas y seguidores. ● Demuestro una comunicación efectiva. ● Muestro persuasión efectiva. ● Me siento cómodo con la negociación. ● Puedo asumir el liderazgo.
Duración	45 – 60 minutos	
Materiales	Papel para cada alumno	
Contexto	Esta actividad podría ser utilizada al final del programa de emprendimiento. El objetivo de esta actividad es hacer un resumen del viaje emprendedor y reflexionar sobre los aprendizajes. Adaptado de HyperIsland Toolbox .	

Paso a paso

Paso 1: (Registro - 5-10 minutos)

Comienza con un registro para ayudar a los miembros del equipo a adaptarse a la sesión. Enfatiza la importancia de estar completamente presente y concentrado. Explica que la sesión se centrará en concluir el proyecto y recopilar información valiosa.

Paso 2: (Configuración - 5-10 minutos)

Entrega papel a cada participante. Pídeles que dividan la página en cuatro secciones. Etiqueta las secciones de la siguiente manera: una cara sonriente en la parte superior, una cara triste en segundo lugar, una flecha hacia arriba en tercera y una flecha apuntando hacia la derecha en la cuarta sección.

Paso 3: (Los máximos - 5 minutos)

En la sección de caritas sonrientes, pide a los participantes que escriban o dibujen imágenes que representen los aspectos más destacados del proyecto. Anímalos a reflexionar sobre por qué esos momentos fueron significativos, qué los llevó al éxito y las lecciones aprendidas.

Paso 4: (Los mínimos - 5 minutos)

En la sección de la cara triste, pide a los participantes que reflexionen sobre los puntos bajos del proyecto. Pídeles que escriban o dibujen imágenes que representen esos momentos. Pídeles que consideren las causas, sus reacciones y las lecciones aprendidas de esas experiencias.

Paso 5: (Tu crecimiento - 5-10 minutos)

En la sección de la flecha hacia arriba, los participantes deben identificar las tres áreas principales de crecimiento personal durante el proyecto. Anímalos a reflexionar sobre cómo se han desarrollado y qué han aprendido sobre sí mismos.

Paso 6: (Conclusiones - 5-10 minutos)

En la flecha de la sección derecha, anima a los participantes a pensar en lo que quieren. Traslada esta experiencia a su próximo proyecto o tarea. Pueden ser habilidades, mentalidades o actitudes que quieren conservar y dónde planean utilizarlas.

Paso 7: (Alguien a quien agradecer - 5 minutos)

Pide a los participantes que escriban el nombre de alguien a quien les gustaría agradecer por su apoyo durante el proyecto. Pídeles que especifiquen por qué están agradecidos, ya sea apoyo, desafío o inspiración. Esto se puede hacer como un ejercicio escrito o a través de una discusión en grupo.

Paso 8: (Compartir – 10 minutos)

Facilita una oportunidad para que los estudiantes compartan sus reflexiones. Esto podría ocurrir en grupos pequeños o como una clase.

Adaptación

Si lo deseas, ajusta el número de pasos o áreas de reflexión en esta actividad en función del tiempo disponible.

	Puedes considerar cambiar el estilo de reflexión, como la escritura, la discusión en grupo o la discusión de toda la clase.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Utilizado la plantilla de resumen del proyecto para organizar sus pensamientos y reflexiones sobre el proceso empresarial. Los estudiantes pueden utilizar esta reflexión para mejorar su idea de negocio, priorizar aún más las tareas, cumplir con las expectativas y ofrecer un mejor servicio.
Más información:	

Ejemplo de plantilla:

