IDEEC

Impact-driven Entrepreneurship Education for Children

Activity Toolkit Espanol: Siglos 9-12

Fase 1: Formulación del desafío	Competencia
Herramienta mariposa	Pensamiento ético y sostenible
Aspiradora Lego	Visión
Las comunidades aman el equilibrio	Pensamiento ético y sostenible
Dibuja tu mundo futuro	Visión
Carta a una multinacional	Pensamiento ético y sostenible
Actividad del periódico	Pensamiento ético y sostenible
Ideación del problema	Visión
Valores para todos	Autoconciencia / Autoeficacia
Fase 2: Experimentación de soluciones	**Competencia**
Lavado de imagen verde de dibujos animados	Creatividad
Chispa de creatividad 1	Creatividad
Chispa de creatividad 2	Creatividad
Matriz de cómo-ahora-guau	Pensamiento crítico
Huerto escolar	Trabajo en equipo
Cómo afrontar la presión social	Trabajo en equipo
Voces callejeras 1 y 2	Pensamiento crítico
Roles del equipo	Trabajo en equipo
Los 5 porqués	Pensamiento crítico
Sombreros para pensar	Creatividad
Reflexión del semáforo	Trabajo en equipo
Fase 3: Generar impacto	**Competencia**
Herrada	Movilizando a otros
discurso de ascensor	Movilizando a otros
Matriz de retroalimentación	Organización
Generando impacto	Organización
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

Tabla de contenido

(Haga clic para vincular a la actividad)

Actividad de prensa

Carta a una Multinacional

Dibuja tu mundo futuro

Dibuja tu mundo futuro

Estudio de caso – Lego Vacuum

Herramienta mariposa

Ideación de problemas

Las comunidades aman el equilibrio

Valores para todos

Chispa de Creatividad I

Chispa de Creatividad II

Dibujos animados sobre el lavado de imagen verde

Huerto escolar

La técnica del semáforo

Lidiar con la presión social

Los 5 porqués

Matriz cómo-ahora-guau!

Roles de equipo

Sombreros para pensar

Voces de la calle 1 y 2

Organizar una presentación

Creando una marca

Lograr un impacto

Matriz de feedback

Pitch Elevator

Resumen del proyecto

Actividad de prensa

Edad	9 - 12
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 de 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 beneficien 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 (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	60 – 80 mins
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)
Divida a los estudiantes en grupos de tres o cuatro y explique 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.

Explique 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, pida 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.

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

Invite al grupo a compartir lo que han puesto en su periódico

A continuación, invite a los jóvenes a proponer tantas ideas como puedan sobre posibles soluciones para **uno** de los problemas o desafíos que han puesto en su periódico y explique que las ideas pueden ser tan imaginativas y emocionantes como se les ocurra, no hay límite para las ideas.

Explique 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)
Hable con los jóvenes sobre cómo encontraron la actividad.

Las preguntas orientadas 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?

Vincule este ejercicio con el desarrollo de su comprensión de cómo pueden tener un impacto en su comunidad. Describa 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, pida 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, puede 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 exploran 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:	El docente puede introducir la ética en el aula y proyectar la toma de decisiones utilizando criterios como la equidad, la justicia y el respeto a las personas y al planeta. Los temas abarcan la igualdad de género, la reducción de la pobreza, la rehabilitación del medio ambiente, la conservación de los recursos naturales, la justicia social y la paz. Los maestros modelan y enseñan la equidad, la justicia, la equidad y la celebración de la diversidad.

Carta a una Multinacional

Edad	9 - 12
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 escriben una carta a una empresa multinacional, relacionada con un problema que ven en su comunidad.
Objectivos 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 los estudiantes con un problema específico en su entorno directo. Presenta un problema a los estudiantes usando imágenes. Por ejemplo, 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 eligiste 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. Díles 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 'Adaptación') escribiremos una carta a la empresa multinacional sobre el problema de nuestro entorno.
La carta debe incluir cuatro componentes principales:

1. *¿Por qué esta carta?* Permite que los estudiantes expliquen el impacto del problema en el medio ambiente local
2. *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.
3. *Preguntas sobre la elección.* Permite que los alumnos hagan preguntas sobre la elección que se hizo.
4. *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)
Dá tiempo a los grupos de estudiantes para que mejoren sus cartas.

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 a actividades futuras.

Adaptación	Dependiendo de tu clase, es posible que desees dejar que la clase debata sobre qué problema quieren abordar. En el caso de los estudiantes más jóvenes, es posible que deseen escribir la carta juntos como clase. También puede 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 discutirlas en clase. También puedes utilizar la tercera sesión para dar "retroalimentación entre pares" (vea esa actividad)

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	

Dibuja tu mundo futuro

Edad	9-12 años
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. Para crear un impacto positivo a través del emprendimiento, es fundamental incluir cambios ambientales y sociales positivos en los escenarios futuros que visualices.
Descripción	Esta actividad utiliza el concepto de soñar despierto para ayudar a los estudiantes a visualizar su mundo futuro ideal. Les anima a reflexionar sobre los temas que les importan, el futuro que quieren para sí mismos, así como los cambios que les gustaría ver en sus comunidades. Comienza por construir una visión amplia de su futuro ideal, seguido de una reflexión colaborativa en pequeños grupos para compartir ideas, nombrar desafíos e identificar pequeños pasos que pueden dar para alcanzar sus metas.
Objetivos de aprendizaje	• Puedo imaginar cómo sería mi futuro. • Puedo pensar en formas de hacer que mi futuro cobre vida. • Puedo identificar los problemas que afectan a mi comunidad. • Puedo compartir mis ideas con los demás. • 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	Hojas A4 o A3, bolígrafos de colores, lápices de colores, pintura, purpurina y pegamento.
Contexto	Como parte de la Fase 1, esta actividad anima a los estudiantes a reflexionar sobre lo que más valoran, los cambios que quieren ver a su alrededor y los pasos que creen que crearán impacto. A través de una combinación de visualización y reflexión colaborativa, los estudiantes pueden explorar sus vidas futuras ideales, centrándose tanto en el crecimiento personal como en el impacto en la comunidad. Este ejercicio también puede ayudar a los estudiantes con la autorreflexión futura y el establecimiento de metas.
Paso a paso	

Calentamiento:

Puede presentar la actividad explicando que los alumnos utilizarán la creatividad para reflexionar sobre sus sueños futuros y dibujar su "mundo futuro". Para ayudarles a visualizar, puede mostrarles el dibujo de muestra de un Mundo Futuro o crear el suyo propio para compartirlo como ejemplo.

Paso 1: Actividad dibuja tu mundo futuro (30 minutos):

En este paso, puede invitar a los estudiantes a imaginarse a sí mismos dentro de 20 años: ¿Cómo serían sus vidas? ¿Dónde viven? ¿En Escocia, en París o en Marte? ¿Y qué hay de su trabajo? ¿Han abierto sus propias empresas sociales? ¿Cómo son sus comunidades? ¿Han encontrado una solución para el cambio climático? Puede ayudar a la creatividad de los estudiantes mencionando indicaciones como el trabajo, el hogar, los valores, la comunidad, el medio ambiente y otros problemas sociales que les interesan. A continuación, puede pedir a los alumnos que dibujen cómo podría ser ese futuro. ¡El objetivo es permitirles soñar despiertos y dar vida a su mundo futuro ideal en papel!

Puede proporcionar a cada estudiante papel y bolígrafos de colores o, si lo prefiere, establecer grupos con materiales compartidos como papel cuadriculado, lápices de colores, brillantina, pegamento y pintura.

Paso 2: Comparte tu visión (25 minutos):

En grupos de 4 o 5, puede invitar a los estudiantes a compartir sus dibujos del "mundo futuro" y discutir cualquier parte que se sientan cómodos compartiendo. Puede animarlos a buscar temas comunes dentro del grupo y a reflexionar sobre sueños o ideas compartidos. También puede guiar la conversación para explorar los pasos prácticos que cada estudiante podría tomar para alcanzar sus metas, apoyando las visiones de los demás para el futuro.

Paso 3: Auto-Reflexión (15 minutos):

En este paso, puede pedir a los estudiantes que se tomen 15 minutos para reflexionar sobre su discusión grupal y considerar los pasos que pueden tomar para alcanzar su vida futura. Puede pedirles que consideren qué tres aspectos de su dibujo significan más para ellos y que piensen en los "pequeños pasos" que podrían dar durante el proyecto para acercarse a esos objetivos. Los alumnos pueden anotar estos tres aspectos clave y los pasos iniciales en un post-it o en el reverso de su dibujo.

Recapitular:

Puede reunir a todos los estudiantes para reflexionar sobre la actividad de dibujo del mundo futuro. Pueden hablar sobre cómo fue la experiencia: ¿fue difícil imaginar su futuro? ¿Fue difícil pensar en los pasos para hacerlo realidad? Los estudiantes son libres de compartir lo que más disfrutaron, las partes que les resultaron difíciles y si volverían a intentar esta actividad. Esta reflexión ayuda a profundizar sus percepciones y anima a compartir ideas con los demás.

Adaptación	1. Como calentamiento, puede preguntar a los estudiantes qué problemas de la comunidad esperan que no existan en el futuro y enumerarlos en una pizarra. Esto les ayuda a empezar a pensar en su futuro centrándose en los problemas sociales y medioambientales que les importan y quieren tener un impacto. 2. Para los estudiantes que no se sienten cómodos con el dibujo, una alternativa puede ser crear collages de visiones o nubes de palabras usando revistas y periódicos.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	- Utilizado su imaginación y creatividad para visualizar su futuro. - Desarrollado la capacidad de expresar sus ideas visualmente a través de dibujos.

	- Identificado aspiraciones con respecto a su desarrollo personal, así como el impacto en la comunidad. - Sido capaces de compartir sus ideas con los demás. Se sintieron más motivados acerca de las posibilidades futuras
Más información	

Actually decorate
Permanent home
Closer to fam
Change small things that' ll help with healthier eating
Pay off 1 debt this year
Home
Health
Money
2022
Vision Board
Find a doable workout schedule
Save more and give more
Create the life you' ve always dreamed of! Do the work.
Start dating?
Less Stress
Get out more
Fun
Work
Family
Work smarter
Find hobbies that aren' t work!
More GOD!!
VACATION
Quality Time
Automate more

creator
Bookish
glow
GET COZY
Escape
alignment
breakthroughs
Love
(Without Being Lonely)
Travel
The golden era
Declutter
Laughing with the Ladies
play
The Power of Less
FREE TIME
Glitter!
Adventure
Organize
Wellness

IT'S NEVER TOO LATE TO LIVE HAPPILY EVER AFTER.
INSPIRATION
GAME CHANGER
Career
IF YOU DON'T TAKE RISKS, YOU WILL ALWAYS WORK FOR SOMEONE WHO DOES.
Family
Women Entrepreneurs Tell Their Stories
CREATE YOUR DREAM JOB
TRUE NORTH
Life
CAN-DO
Friends
From Struggle to $uccess
AQUARIUS 'THE WRITER'
MAKE WAVES
Loves
Health
TOGA BENEFITS
personal best!
HUMAN RACE
SEA
TRAVEL
I hope someday I'll wake up to see that I live on the beach.
get stronger

Dibuja tu mundo futuro

Edad	9-12 años	
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. Para crear un impacto positivo a través del emprendimiento, es fundamental incluir cambios ambientales y sociales positivos en los escenarios futuros que visualices.	
Descripción	Esta actividad utiliza el concepto de soñar despierto para ayudar a los estudiantes a visualizar su mundo futuro ideal. Les anima a reflexionar sobre los temas que les importan, el futuro que quieren para sí mismos, así como los cambios que les gustaría ver en sus comunidades. Comienza por construir una visión amplia de su futuro ideal, seguido de una reflexión colaborativa en pequeños grupos para compartir ideas, nombrar desafíos e identificar pequeños pasos que pueden dar para alcanzar sus metas.	
Objetivos de aprendizaje	• Puedo imaginar cómo sería mi futuro. • Puedo pensar en formas de hacer que mi futuro cobre vida. • Puedo identificar los problemas que afectan a mi comunidad. • Puedo compartir mis ideas con los demás.	• 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	Esta actividad de visión se puede realizar en dos o tres sesiones de 40 minutos
Materiales	Hojas A4 o A3, bolígrafos de colores, lápices de colores, pintura, purpurina y pegamento.
Contexto	Como parte de la Fase 1, esta actividad anima a los estudiantes a reflexionar sobre lo que más valoran, los cambios que quieren ver a su alrededor y los pasos que creen que crearán impacto. A través de una combinación de visualización y reflexión colaborativa, los estudiantes pueden explorar sus vidas futuras ideales, centrándose tanto en el crecimiento personal como en el impacto en la comunidad. Este ejercicio también puede ayudar a los estudiantes con la autorreflexión futura y el establecimiento de metas.
Paso a paso	

Calentamiento:

Puede presentar la actividad explicando que los alumnos utilizarán la creatividad para reflexionar sobre sus sueños futuros y dibujar su "mundo futuro". Para ayudarles a visualizar, puede mostrarles el dibujo de muestra de un Mundo Futuro o crear el suyo propio para compartirlo como ejemplo.

Paso 1: Actividad dibuja tu mundo futuro (30 minutos):

En este paso, puede invitar a los estudiantes a imaginarse a sí mismos dentro de 20 años: ¿Cómo serían sus vidas? ¿Dónde viven? ¿En Escocia, en París o en Marte? ¿Y qué hay de su trabajo? ¿Han abierto sus propias empresas sociales? ¿Cómo son sus comunidades? ¿Han encontrado una solución para el cambio climático? Puede ayudar a la creatividad de los estudiantes mencionando indicaciones como el trabajo, el hogar, los valores, la comunidad, el medio ambiente y otros problemas sociales que les interesan. A continuación, puede pedir a los alumnos que dibujen cómo podría ser ese futuro. ¡El objetivo es permitirles soñar despiertos y dar vida a su mundo futuro ideal en papel!

Puede proporcionar a cada estudiante papel y bolígrafos de colores o, si lo prefiere, establecer grupos con materiales compartidos como papel cuadriculado, lápices de colores, brillantina, pegamento y pintura.

Paso 2: Comparte tu visión (25 minutos):

En grupos de 4 o 5, puede invitar a los estudiantes a compartir sus dibujos del "mundo futuro" y discutir cualquier parte que se sientan cómodos compartiendo. Puede animarlos a buscar temas comunes dentro del grupo y a reflexionar sobre sueños o ideas compartidos. También puede guiar la conversación para explorar los pasos prácticos que cada estudiante podría tomar para alcanzar sus metas, apoyando las visiones de los demás para el futuro.

Paso 3: Auto-Reflexión (15 minutos):

En este paso, puede pedir a los estudiantes que se tomen 15 minutos para reflexionar sobre su discusión grupal y considerar los pasos que pueden tomar para alcanzar su vida futura. Puede pedirles que consideren qué tres aspectos de su dibujo significan más para ellos y que piensen en los "pequeños pasos" que podrían dar durante el proyecto para acercarse a esos objetivos. Los alumnos pueden anotar estos tres aspectos clave y los pasos iniciales en un post-it o en el reverso de su dibujo.

Recapitular:

Puede reunir a todos los estudiantes para reflexionar sobre la actividad de dibujo del mundo futuro. Pueden hablar sobre cómo fue la experiencia: ¿fue difícil imaginar su futuro? ¿Fue difícil pensar en los pasos para hacerlo realidad? Los estudiantes son libres de compartir lo que más disfrutaron, las partes que les resultaron difíciles y si volverían a intentar esta actividad. Esta reflexión ayuda a profundizar sus percepciones y anima a compartir ideas con los demás.

Adaptación	3. Como calentamiento, puede preguntar a los estudiantes qué problemas de la comunidad esperan que no existan en el futuro y enumerarlos en una pizarra. Esto les ayuda a empezar a pensar en su futuro centrándose en los problemas sociales y medioambientales que les importan y quieren tener un impacto. 4. Para los estudiantes que no se sienten cómodos con el dibujo, una alternativa puede ser crear collages de visiones o nubes de palabras usando revistas y periódicos.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	- Utilizado su imaginación y creatividad para visualizar su futuro. - Desarrollado la capacidad de expresar sus ideas visualmente a través de dibujos.

	- Identificado aspiraciones con respecto a su desarrollo personal, así como el impacto en la comunidad. - Sido capaces de compartir sus ideas con los demás. Se sintieron más motivados acerca de las posibilidades futuras
Más información	Use buenos ejemplos de otros tableros de visión o imágenes hechas por los niños para su mejor mundo futuro

Actually decorate
Permanent home
Closer to fam
Change small things that' ll help with healthier eating
Pay off 1 debt this year
Home
Health
Money
2022
Vision Board
Create the life you' ve always dreamed of! Do the work.
Find a doable workout schedule
Save more and give more
Start dating?
Less Stress
Get out more
Fun
Work
Family
Work smarter
Find hobbies that aren' t work!
More GOD!!
VACATION
Quality Time
Automate more

creator
Bookish
glow
GET COZY
Escape
alignment
breakthroughs
Love
(Without Being Lonely)
Travel
The golden era
Declutter
Laughing with the Ladies
play
The Power of Less
FREE TIME
Glitter!
Adventure
Organize
Wellness

IT'S NEVER TOO LATE TO LIVE HAPPILY EVER AFTER.
INSPIRATION
GAME CHANGER
Family
Career
IF YOU DON'T TAKE RISKS, YOU WILL ALWAYS WORK FOR SOMEONE WHO DOES.
Women Entrepreneurs Tell Their Stories
TRAVEL IS THE ONLY THING YOU BUY THAT MAKES YOU RICHER
TRUE NORTH
LIVE
Life
CREATE YOUR DREAM JOB
CAN-DO
From Struggle to $uccess
AQUARIUS 'THE WRITER'
Friends
BOMBAY
Loves
MAKE WAVES
Health
TOGA BENEFITS
personal best!
HUMAN RACE
SEA
TRAVEL
I hope someday I'll wake up to see that I live on the beach.
get stronger

Estudio de caso – Lego Vacuum

Edad	9 - 12	
Competencia Principal	Visión. La "visión" 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 problemas y 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 tus estudiantes.	
Paso a paso		

Paso 1: (Introducción y video – 10-15 minutos)
Comienza hablando con los estudiantes sobre inventos que resuelven problemas. Pregúntales si se les ocurre algo que ayude a las personas haciendo algo menos frustrante o más fácil. Mirad juntos un video divertido, como "¡Construí una aspiradora LEGO que clasifica tus ladrillos!" (o usa otro ejemplo en el que alguien resuelve un problema de una manera genial).

Paso 2: (Discusión después del video – 5-10 minutos)
Discute el video. Las preguntas orientadoras pueden incluir:

- ¿Qué problema soluciona este invento para las personas?
- ¿Cómo crees que se le ocurrió esta idea al inventor?
- ¿Cuáles son otras fuentes de inspiración para las ideas?
- ¿Qué herramientas o tecnología utilizó el inventor para construirlo?
- ¿Qué hace que sea divertido escuchar a este inventor?

Paso 3: (Exploración del problema – 5-10 minutos)
Pide a los alumnos que piensen en algo de su vida que los frustre, como un pequeño problema que les gustaría solucionar. Puede ser algo que sucede mientras juegas en la escuela o en casa (puedes usar notas adhesivas para escribir o dibujar). Esta frustración también podría ser algo más grande, como un problema que enfrentan las personas en la comunidad. Estas ideas podrían guardarse para actividades más divertidas más adelante, donde los estudiantes puedan pensar en soluciones a estos problemas.

Paso 4: (Opción de compartir las ideas – 5-10 mins)
Invita a los alumnos a compartir sus ideas con la clase. Fomenta una conversación sobre cómo el inventor del video identificó un problema y luego ideó una solución. Destaca cómo esto es lo que hacen los emprendedores: ven un problema y se les ocurre una solución creativa para él.

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 le 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. (ver marco de competencias para más información)
Más Información:	*Ejemplo de lista de problemas y frustraciones comunes:* Conexión Wi-Fi intermitente Llamadas desde números desconocidos Olvido de contraseñas Quedarse sin batería del teléfono Retrasos en los trenes/autobuses 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 Cuando alisas tu cabello 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

Herramienta mariposa

Edad	9 - 12	
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 usan la herramienta de la 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	
Objectivos 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 (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	30 – 40 mins	
Materiales	Hojas de mariposa impresas o papel de rotafolio para dibujar un diagrama Flipchart and pens	
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)
Muestre al grupo el Diagrama de Problemas y explique 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.

Analice un ejemplo: por 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? (Ramas)

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

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

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

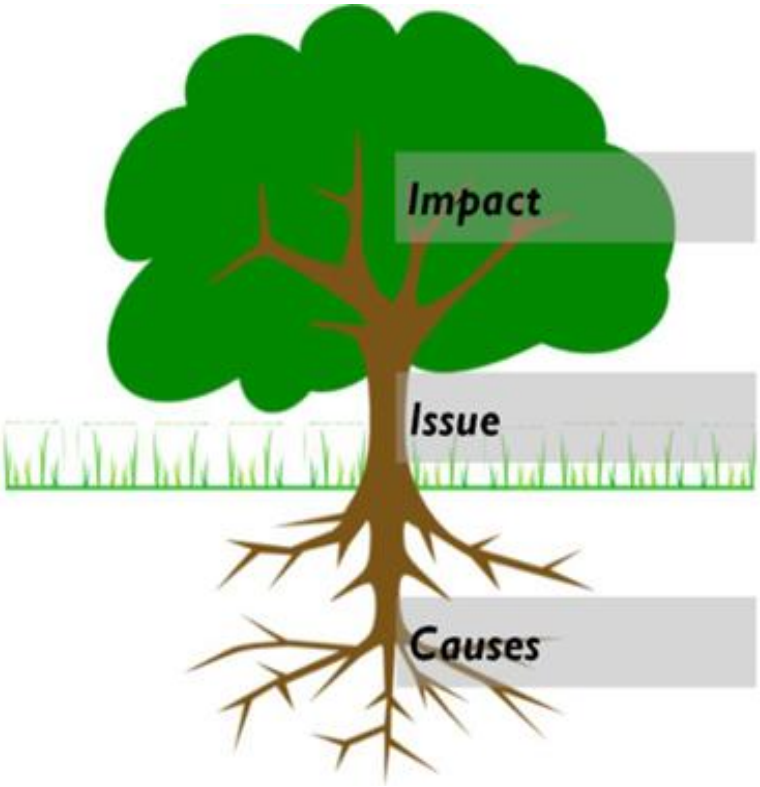
Paso 4: (Conclusión – 10 minutos)
Hable con los estudiantes sobre cómo encontraron la actividad y lo que aprendieron.

Vincula este ejercicio al desarrollo de su acción: ¿a qué nivel quieren tener impacto?

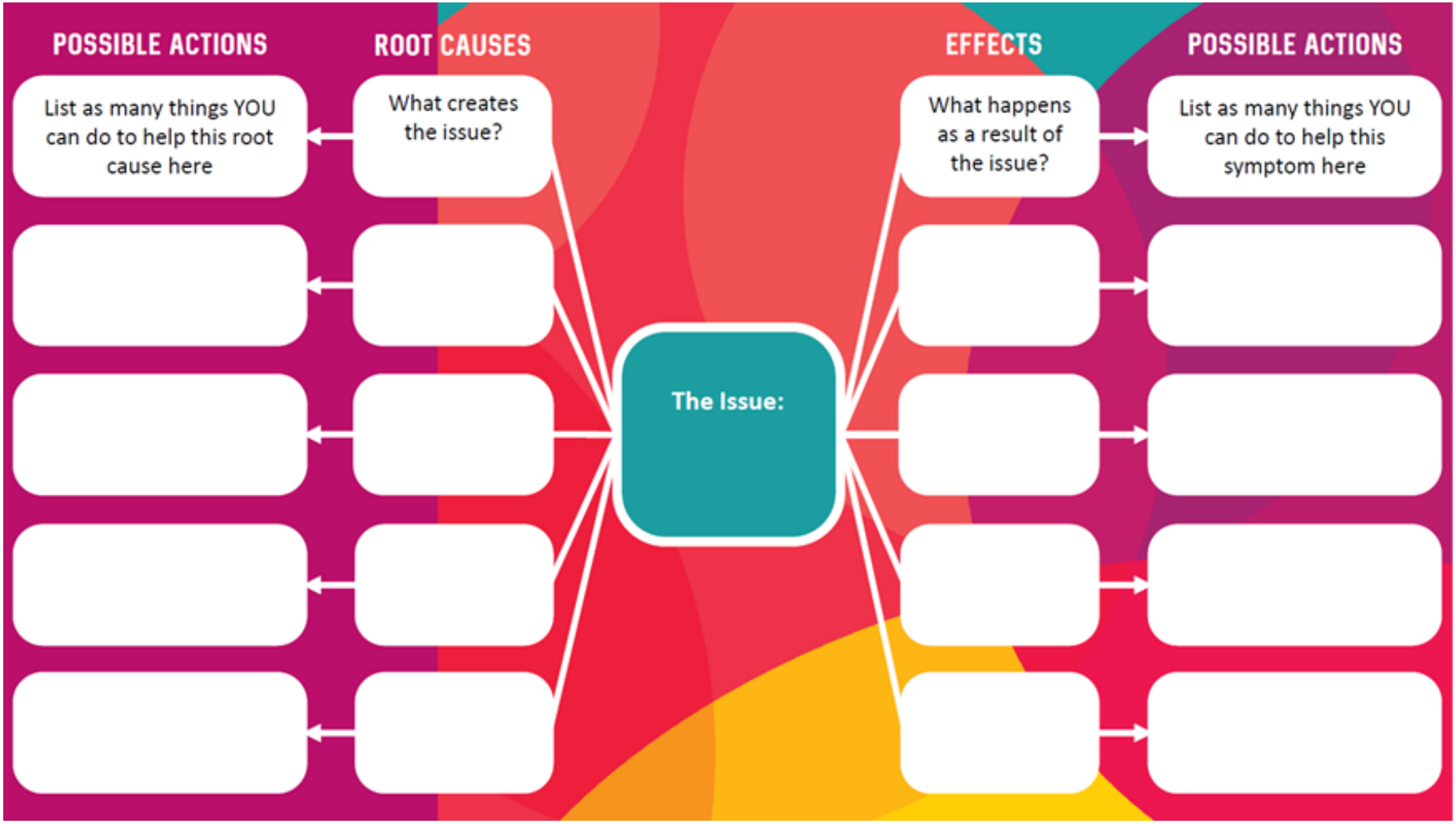
Expón a los estudiantes que el siguiente paso sería emprender un proceso para decidir qué idea o solución podrían usar para investigar más a fondo y probar la viabilidad de su idea.

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:	Los estudiantes exploran los diferentes niveles de un problema y aplican su comprensión a los problemas o desafíos que han identificado.
Más Información:	



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



IDEEC

Ideación de problemas

Edad	9 - 12	
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 muchas 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 muchos problemas que existen para ayudarme a elegir un problema y 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 los problemas que existen antes de desarrollar cualquier solución	

Paso a paso

Paso 1: (Establecer las reglas del juego - 5 minutos)
Presente tres reglas sencillas para guiar a los alumnos durante esta actividad. Esto ayudará a crear una sesión de ideación productiva y creativa. Los estudiantes deben tratar de:

- Ve a lo grande - Genera muchas ideas. Céntrese en la cantidad, no en la calidad
- Bienvenidas ideas locas - Se fomentan las ideas grandes, pequeñas o poco convencionales.
- 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. Use las reglas de juego de arriba y dé 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 práctica de ideación:
- Haz una lista de todos los problemas que experimenta un perro en un día

Paso 3: (Ideación de problemas - 10 minutos incluyendo explicación)
Guíe a los estudiantes a través de una sesión de ideación de problemas para la pregunta principal del proyecto. Recuérdeles a los estudiantes las 3 reglas del juego y proporcione notas adhesivas a cada estudiante. El objetivo es que los alumnos escriban una idea por nota adhesiva.

Explique 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.

Asegúrese de que los estudiantes coloquen las notas adhesivas para que todos puedan verlas todas. Establezca un límite de tiempo para la ideación (por ejemplo, tres minutos) y decida el tamaño del grupo.

Las preguntas orientadoras podrían incluir (es posible que desee usar imágenes para ayudar):
¿Qué problemas existen para las personas de tu 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?

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

Paso 4: (Tamizar y clasificar - 5 minutos)
Pida a los alumnos que revisen las notas adhesivas, agrupen ideas similares y eliminen las duplicadas o las ideas que no les gusten. Asegúrese de que todas las notas estén visibles y organizadas.

Paso 5: (Elegir un problema - 5 minutos)
Anime a los alumnos a elegir un problema que les interese resolver. Si lo desea, sugiera 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, puede 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 visión para seleccionar un problema que le apasiona resolver.
Más Información:	Puede 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.

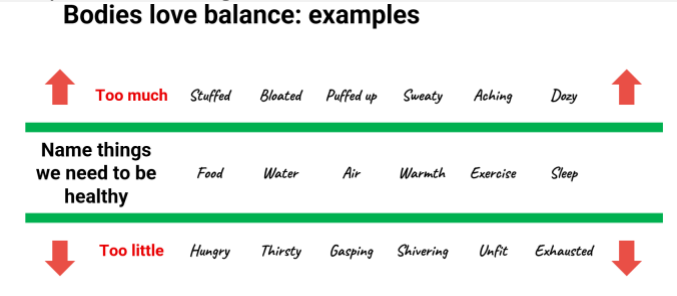
Las comunidades aman el equilibrio

Edad	9 - 12	
Competencia principal	Pensamiento ético y sostenible: "El pensamiento ético y sostenible" permite evaluar las consecuencias y el impacto de las ideas, oportunidades y 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 experimentan que, para estar sanos, su cuerpo necesita equilibrio. Esto lleva a una lluvia de ideas sobre lo que los estudiantes piensan que hay demasiado y/o muy poco en su comunidad y lo que se necesita para encontrar el equilibrio.	
Objectivos de aprendizaje	• Entiendo que la salud está en el equilibrio • Puedo identificar los problemas y desafíos que enfrenta mi comunidad local • Puedo priorizar los desafíos y pensar en ideas y soluciones que beneficien 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	30 – 45 mins	
Materiales	Un digiboard o rotafolio, papel y bolígrafos para anotar las ideas de los estudiantes	
Contexto	Esta actividad se puede utilizar para permitir que los jóvenes comiencen a pensar en los desafíos de su comunidad local, trabajando desde su propia experiencia de que no es bueno tener demasiado o muy poco de algo	

Paso a paso	

Paso 1: (Cuerpos en equilibrio - 10 minutos)
Introduce el tema: Pensemos en las cosas que nuestro cuerpo necesita para estar en equilibrio. ¿Qué pasa si tenemos muy poco? Sentimos... ¿Qué pasa si tenemos demasiado? Sentimos...

Se podría servir de inspiración a lo siguiente:



Fuente: Tool - Hello Doughnut 8-11 _ September 2024 - Google Drive

Las preguntas orientadoras podrían incluir:
Pida a los alumnos que actúen como se sienten cuando tienen demasiado y muy poco.

- ¿Cómo nos hace saber nuestro cuerpo cuando tenemos demasiado o muy poco?
- ¿Cómo sabemos cuándo es el adecuado?

Cerrar Paso 1 reforzando esta idea: La mejor salud llega cuando estamos en equilibrio, cuando estamos en la zona correcta.

Paso 2: (Lluvia de ideas PARTE 1 - 5-10 minutos)
Forme grupos pequeños de 3-4 estudiantes. Explique a los estudiantes que, al igual que sus cuerpos, la comunidad local también necesita equilibrio. Pídales que propongan cosas de las que la comunidad local tenga demasiado y/o muy poco.

Paso 3: (Lluvia de ideas PARTE 2 - 5-10 minutos)
Pida a los grupos pequeños que analicen su lista, guiados por la pregunta: ¿Cuál es el tema más importante en el que trabajar para que la comunidad sea más saludable?

Paso 4: (Compartir y discutir – 10-15 minutos)
Facilite que los grupos pequeños compartan sus ideas en el grupo principal después de que se acabe el tiempo. Los temas se pueden registrar en un rotafolio o digiboard. Discuta las razones por las que consideran que el tema es importante y anótelas también. Dependiendo de los próximos pasos que haya planeado, es posible que desee cerrar con una discusión grupal para elegir un tema en el que el grupo principal trabajará juntos; o anotar los temas en los que trabajarán los grupos pequeños.

Para terminar, invite a los estudiantes a pensar qué se puede hacer para que la comunidad tenga más equilibrio con respecto al tema elegido.

Adaptación	Dependiendo de tus estudiantes, puedes optar por hacer que la comunidad local sea más específica, por ejemplo, centrándote en el

	entorno directo de la escuela (en el caso de los estudiantes más jóvenes) o en la comunidad local o vecindario en general (para estudiantes mayores).
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	- Entendido que la salud está en el equilibrio - Identificados problemas y desafíos que enfrenta su comunidad local - Priorizados problemas y desafíos que enfrenta su comunidad local para comenzar a trabajar (ver marco de competencias de IDEEC para más información)
Más Información:	Esta actividad está inspirada en la actividad 'Los cuerpos aman el equilibrio', desarrollada por el Doughnut Economics Action Lab (DEAL). Puedes encontrar la actividad original y otros ejemplos aquí: Hello Doughnut! | DEAL

Valores para todos

Edad	9 - 12	
Competencia principal	Autoconciencia y eficacia: "La autoconciencia y la autoeficacia" 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.	
Objectivos 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.	• 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	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 mins)

Para presentar esta actividad, tal vez desee 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 su 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 desee facilitar la creación de una definición común de "valor".

A continuación, es posible que desee mostrar una de las figuras adjuntas a continuación como referencia: considere tomarse 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.

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

Puede 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, puede pedir a los alumnos que trabajen individualmente y que escriban sus cinco valores más importantes.

Paso 3: (Seleccione sus tres valores principales - 2-5 minutos)
Piense en animar 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, podría desafiar 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.

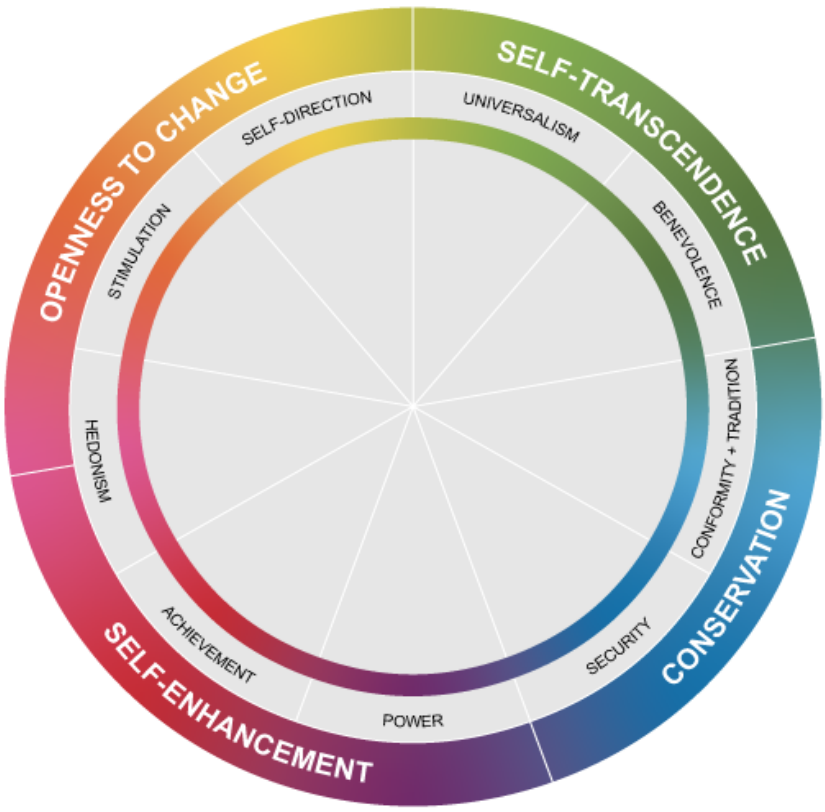
Estos son algunos ejemplos:

Puede dividir la clase en grupos pequeños y cada estudiante puede presentar sus 3 valores principales y la razón detrás de su elección al subgrupo. 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. Cada alumno podrá escribir solo el 1er valor en una hoja de papel A3 creando un "manifiesto de valores" de la clase.

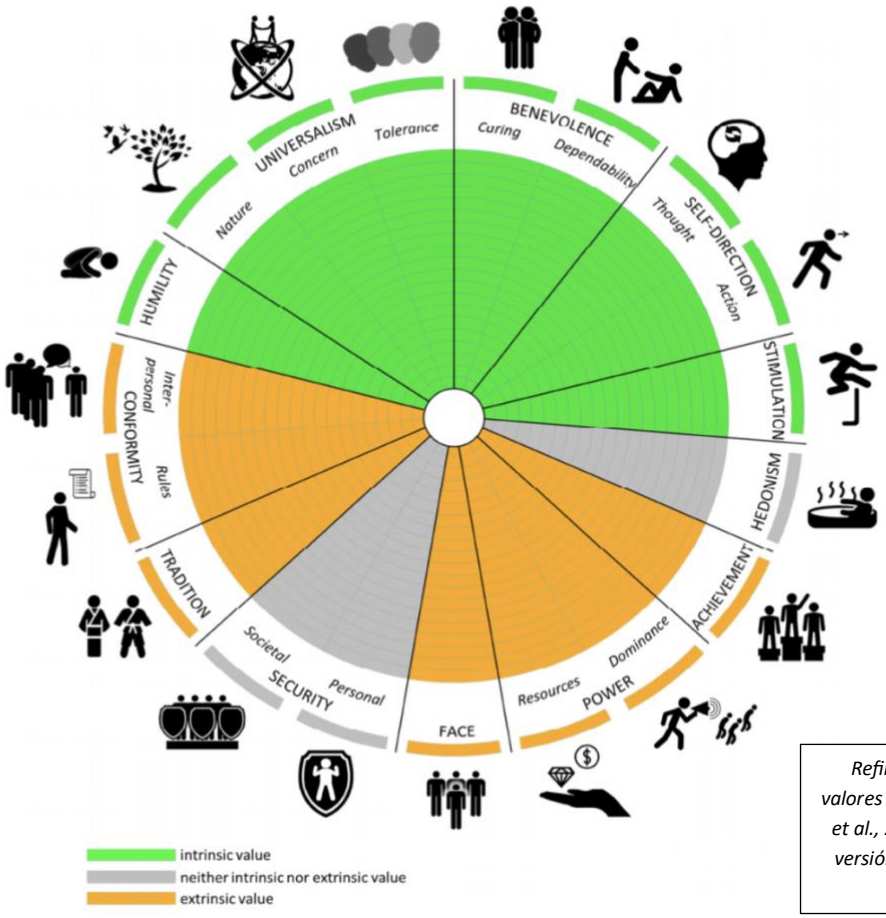
También puede utilizar esta actividad para crear grupos de trabajo de acuerdo con los valores preferidos de los estudiantes. Por ejemplo:

- 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, puede pedir a los estudiantes que piensen en una acción relacionada con su principal valor que se comprometan a realizar en su vida cotidiana. También puede 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". Identifican y clasifican sus tres valores principales y comienzan a reflexionar sobre cómo construir sobre los valores más preferidos para desarrollar sus ideas empresariales. Para crear impacto a través del emprendimiento, "la autoconciencia y la autoeficacia" es un punto de partida crucial. Para influir positivamente en el presente y en el futuro, es necesario ser capaz de creer, comprender y reflexionar sobre ti mismo, sobre tus fortalezas y debilidades y las de tu equipo para identificar posibles cambios positivos que te hagan mejor a ti mismo, al tiempo que crees en tu creciente capacidad como agente de cambio. **Opcional:** Los estudiantes crean equipos de trabajo de acuerdo con los valores preferidos de los participantes
Más Información	Consulte el marco de competencias IDEEC para obtener consejos para el profesorado



La Teoría Schwartz de los Valores Humanos Básicos



Refinado continuo universal de los valores humanos por Schwartz (Schwartz et al., 2012; Cieciuch et al., 2014) en la versión adaptada de Heblich y Terzidis (2016)

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

Provided by PlayAttune.com

Fuente: playattune.com

Chispa de Creatividad I

Edad	9 - 12	
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 *la Imagen 1 (La Bicicleta)* 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	

Paso 1: (Establecer la intención – 20 minutos)

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: "Todos pueden ser creativos".

Paso 2: (La casa – 10 minutos)

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.
- Sigue 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 juntos.

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?

Si le gustaría explicar 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.

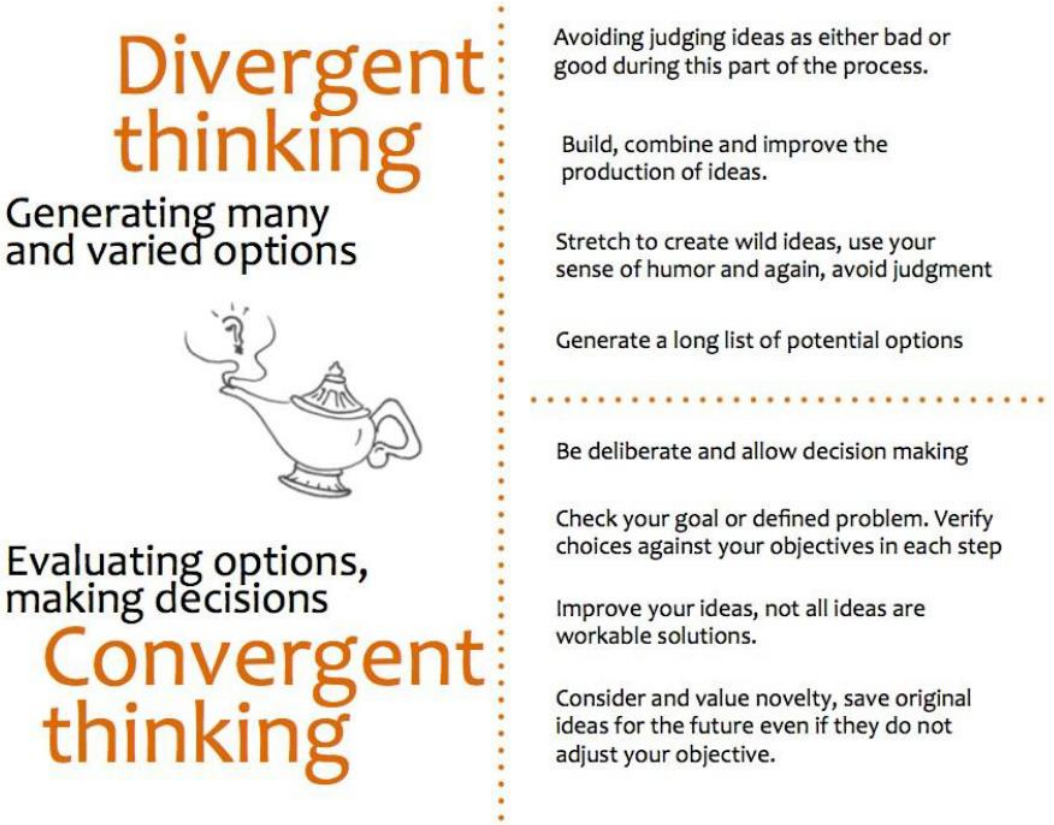
Paso 3: (La bicicleta – 15 minutos)

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, pedirles que añadan una mejora a la dibujada antes. Continúa tantas veces como desee. *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.	
Adaatación	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. El profesor puede establecer el aula para la creación de nuevas ideas, servicios y productos a desarrollar, proporcionando a los alumnos herramientas y espacios para ser creativos, y animándoles a buscar sus propias acciones nuevas y diferentes 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:	Progresado en su competencia: la creatividad. Probado una técnica de generación de ideas y luego producirán y compartirán 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



Chispa de Creatividad II

Edad	9 - 12
Competencia Principal	Creatividad
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 *la Imagen 1 (El Proceso Creativo)* Copias impresas de *la Imagen 2 (Las Tres)* 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	

Paso 1: (Lluvia de ideas – 15 minutos)
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.

Paso 2: (El proceso creativo – 15 minutos)
Da un poco de contexto explicando *la Imagen 1 'El proceso creativo',* 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: Preparación y motivación. 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: Generación de ideas asociadas a proyectos. 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. Filtrado de ideas. 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.

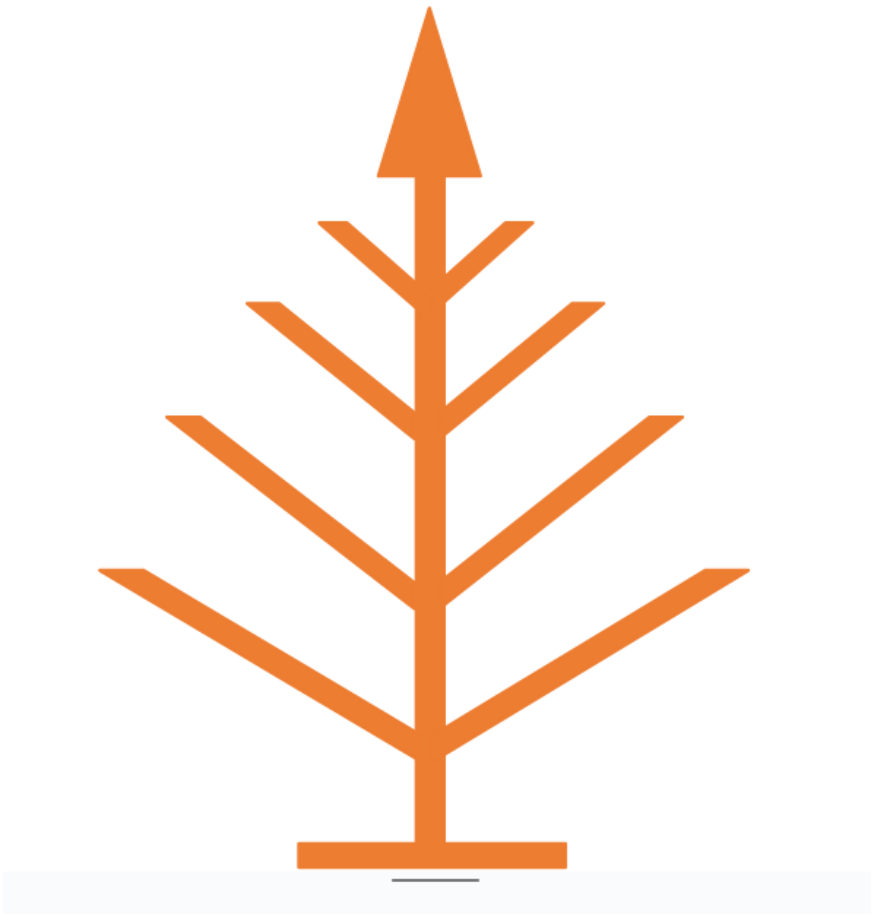
Tierra: Hormigonado. Es hora de que las ideas del proyecto comiencen a tomar terreno y solidificarse, para que comiencen a transformarse en acciones reales.

Paso 3: (Organizar las ideas en torno a "El Árbol" – 20 minutos)
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, y luego seleccionado y filtrado 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



Dibujos animados sobre el lavado de imagen verde

Edad	9-12
Competencia Principal	Creatividad
Descripción	El objetivo de esta actividad es aprender a mirar de forma crítica los anuncios sobre medio ambiente y sostenibilidad, conocer el significado del greenwashing y combinar ambos en una caricatura.
Objetivos de aprendizaje	• Conozco el significado del greenwashing. • Puedo aprender a mirar críticamente los anuncios. • Puedo usar mi creatividad para hacer una caricatura significativa.
Duración	4 sesiones (4 x 60 min.)
Materiales	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 entiendan mejor el significado del greenwashing, puede ser útil participar con ejemplos interesantes que coincidan con su edad. Esta actividad podría involucrar a los estudiantes en el pensamiento creativo y crítico, trabajando con valores éticos y sostenibles.
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. Por ejemplo, muestre a los estudiantes este https://www.adidas.com/us/go/campaign/impact/planet comercial

Preguntas orientadoras:

- ¿Cuál es el mensaje principal del comercial?
- ¿Crees que el comercial fue efectivo? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Cómo te hace sentir el comercial con respecto al medio ambiente?
- ¿Qué acciones te anima a tomar el comercial?

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 lo que hace exactamente la empresa en materia de sostenibilidad, por ejemplo, el plástico oceánico del que están hechas algunas zapatillas de gimnasia es realmente plástico extraído del mar.

¿Por qué una empresa se involucrará en el greenwashing?

- Para obtener una mejor imagen
- Conseguir también clientes que consideren importante la sostenibilidad
- Recibir inversiones (= dinero) de personas/empresas que consideren 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 permita que los alumnos analicen el significado de las caricaturas. (ejemplos en el archivo adjunto)
Van a hacer su propia caricatura sobre el greenwashing en dúos o grupos. La idea central es crear conciencia sobre el lavado verde de una manera humorística. Discute la división de roles con los estudiantes antes de que se pongan a trabajar.

Conclusión: (10 min)
Permiea 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

Huerto escolar

Edad	9-12
Competencia Principal	Trabajo en Equipo
Descripción	En esta actividad, los alumnos aprenderán a trabajar en equipo para crear un huerto escolar. Esta es una actividad a largo plazo durante al menos medio año escolar.
Objetivos de aprendizaje	• Puedo trabajar como parte de un equipo en un proyecto común. • Puedo llegar a consensos y tomar decisiones en equipo. • Puedo cuidar de la naturaleza y de mi entorno inmediato. • Sé más sobre naturaleza, jardinería y sostenibilidad
Duración	Un año escolar completo, o al menos una temporada de cultivo
Materiales	• Equipo de jardinería (palas, rastrillos, regaderas, etc.) • Espacio en el recinto escolar para el jardín (o macetas para el aula). • Papelería para la planificación y seguimiento del proyecto.
Contexto	Esta actividad es ideal para el inicio del año escolar, ya que permite a los estudiantes trabajar en un proyecto a largo plazo que les enseña sobre la naturaleza, la sostenibilidad y el trabajo en equipo. Como complemento a esta actividad, se puede combinar con un proceso de crowdfunding que planifique el proyecto para todo el curso escolar (ver apartado cómo adaptarse).
Paso a paso	

Preparación:
Asegúrate de conocer los recursos disponibles dentro de la escuela y la posible participación de otros maestros / educadores u otras personas de la comunidad.
Dependiendo de esto, la creación del huerto escolar puede ir desde:

- Plantación de muestras de flores, plantas autóctonas, plantas aromáticas con aplicaciones culinarias... en macetas que se pueden colocar en el aula o en una zona común de la escuela.
- Incluso la plantación de muestras de plántulas, flores, plantas autóctonas... en un jardín o invernadero al aire libre.

Paso 1: Diseño del jardín (1 semana):

- Los estudiantes, en equipos, investigan diferentes tipos de jardines y plantas.
- Tienen en cuenta el espacio disponible, la luz solar, el tipo de suelo y el clima.
- Eligen las plantas que quieren cultivar (centrándose en plantas autóctonas, frutas y verduras de temporada o plantas con fines ornamentales). Es importante contar con proyectos de referencia para ver la viabilidad de la elección de las plantas.
  Asegúrate de tener o activar (algunos) conocimientos sobre el impacto en el medio

ambiente de las plantas utilizadas. Se refiere al conocimiento de plantas autóctonas, frutas/alimentos de temporada y autóctonas, o plantas con aplicación en decoración de exteriores y/o uso ornamental.

- Crea un diseño del jardín, incluida la disposición de las plantas y la infraestructura.

Paso 2: Elaboración de presupuesto y crowdfunding (2 semanas):

- Los estudiantes identifican los materiales y recursos necesarios para el jardín.
- Elaboran un presupuesto, que incluye los costos de semillas, plantas, herramientas, tierra, etc.
- Opcional: ver posibilidad de abrir una campaña de crowdfunding basada en donaciones - ver actividad de crowdfunding para niños de 9 a 12 años.
- En equipo, diseñar una campaña de comunicación atractiva para su jardín, que incluya:
    - Un nombre y un logotipo para la campaña
    - Una descripción del proyecto y sus objetivos
    - Fotos y videos del diseño del jardín y de los estudiantes que trabajan en el jardín
    - Un objetivo de recaudación de fondos: consulte la opción de crowdfunding para recaudar donaciones para financiar parte o la totalidad del proyecto.

Paso 3: Campaña de comunicación (2 semanas):

- Promover el huerto escolar en la escuela, la comunidad local y las redes sociales.
- Organizar eventos para crear conciencia y recaudar fondos para el proyecto.

Paso 4: Construcción y mantenimiento del huerto (resto del año escolar):

- Compra de materiales necesarios y construcción del jardín.
- Divida las tareas de cuidado del jardín (riego, deshierbe, fertilización, cosecha).
- Documente el progreso del jardín con fotos, videos y un diario del jardín.

Organizar eventos para compartir los productos de la huerta con la comunidad escolar.

Adaptación	• Al combinarla con una campaña de crowdfunding, la actividad del Huerto Escolar añade un enfoque más emprendedor para el equipo. Luego, el equipo intenta hacer que todo el proyecto se lleve a cabo con los fondos que ellos mismos encontraron. • Para los estudiantes con dificultades de aprendizaje, se pueden proporcionar instrucciones más detalladas y apoyo individualizado.

	• Para los estudiantes más avanzados, se les puede animar a investigar técnicas de jardinería más complejas o a crear un sistema de riego automatizado.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	• Desarrollado habilidades de trabajo en equipo, comunicación, planificación y resolución de problemas. • Adquirido conocimientos sobre jardinería, sostenibilidad y crowdfunding. • Experimentado la satisfacción de crear un proyecto desde cero y verlo crecer. • Aprendido la importancia de la colaboración y la participación de la comunidad.
Más información	Esta actividad está inspirada en el proyecto del CEIP Isabel de Moctezuma de Cáceres (España): http://huertodelaliyrosi.blogspot.com/

La técnica del semáforo

Edad	9 - 12	
Competencia Principal	Trabajo en Equipo	
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		

Paso 1: (Discusión en grupo - 10-15 minutos)
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. Es posible que desees modelar algunos ejemplos de cómo se ve, suena y se siente el trabajo en equipo a nivel alto, medio y bajo (podría usar un gráfico Y para ayudar a mostrar esto; consulta los recursos a continuación).

Escribe las contribuciones de los estudiantes junto al color de la imagen. Repite con los dos colores siguientes.

Paso 2: (Reflexión individual - 10-15 minutos)
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. Podrías proporcionar a los alumnos algunos ejemplos o iniciadores de oraciones.

Paso 3: (Reflexión en equipo - 10-20 minutos)
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. Es posible que desees modelar este proceso y/o facilitar el tiempo de cada persona para compartir de una manera muy estructurada.

En primer lugar, cada equipo permite que cada miembro comparta su color y sus razones sin ser interrumpido y sin ninguna discusión.

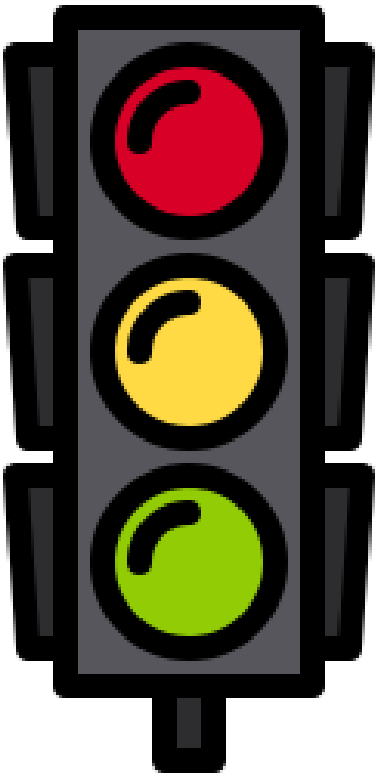
El siguiente paso es discutir en equipo. Las preguntas orientadoras podrían incluir:

- ¿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?

Paso 4: (Conclusión - 10 minutos)
Si has realizado esta actividad con equipos pequeños en la clase más grande, concluyes 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 desee 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 Un ejemplo de un gráfico Y se puede encontrar aquí: https://lo.unisa.edu.au/mod/book/view.php?id=611321



Lidiar con la presión social

Edad	9 - 12	
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 investigarán qué es la presión social y cómo prevenirla o lidiar con ella.	
Objetivos de aprendizaje	● Puedo explicar qué es la presión social ● Puedo lidiar con la presión social ● Puedo detectar signos de presión social en los demás ● Puedo hablar sobre los signos de presión social y apoyar a los compañeros que se enfrentan a la presión social	● 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	Alrededor de 45 minutos	
Materiales	● Hojas A3 de papeles, bolígrafos, colores, etc.	

	• Hojas con imágenes o frases que muestren situaciones de presión social
Contexto	Si notas que la presión social es de cierta manera o que las personas son excluidas, este es un buen ejercicio.
Paso a paso	

Paso 1: Introducir el tema "presión social" (10 minutos)

- Podrías comenzar la actividad preguntando: "¿Alguien ha sentido alguna vez que tenía que hacer algo porque sus amigos lo estaban haciendo?". Permite que algunos alumnos compartan.
- Junto con la clase, trata de crear una definición para la presión social. (Por ejemplo, la presión social es cuando sentimos que debemos actuar o pensar de cierta manera debido a lo que los demás a nuestro alrededor están haciendo o esperando).
- Termina esta introducción pidiéndo al grupo que dé algunos ejemplos y permite que expliquen cómo les hace sentir

Paso 2: Detectar la presión social (15 minutos)

- Divide a los estudiantes en grupos de 3 personas y entrega a cada grupo hojas con las situaciones que podrían encontrar. Ejemplos:
  - Un amigo te desafía a saltar desde un lugar alto.
  - Todos en el grupo quieren burlarse de un compañero de clase y esperan que te unas.
  - Tu amigo quiere que faltes a la escuela, pero no te sientes cómodo con eso.
- Discusión en grupos: Para cada escenario, pide a los alumnos que analicen:
  - ¿Qué harías tú?
  - ¿Cómo dirías "no"?
- Organiza una conversación con toda la clase. ¿Cuáles fueron las diferentes conclusiones? Intenta terminar este ejercicio escribiendo algunos consejos sobre cómo lidiar con la presión social

Paso 3: Crea un póster (15 minutos)

- Pide al grupo que permanezca en los mismos grupos de 3 personas y pídeles que creen un cartel que incluya:
  - Una definición de presión social
  - Algunos ejemplos de presión social
  - Cómo puede actuar la clase contra la presión social

<table>
<tr><td colspan="2">

- Anime a la clase a ser creativos. Pueden escribir, dibujar o hacer el cartel de la forma que quieran
- Una vez que los carteles estén terminados, pida a algunos grupos que presenten el póster

Paso 4: Reflexión y próximos pasos (5 minutos)

- Pide a algunos alumnos que expliquen lo que han aprendido
- Pregunte al grupo por qué es importante hacer frente a la presión social
- Explica al grupo que colgarás los carteles en el aula y los volverá a revisar de vez en cuando

</td></tr>
<tr><td>Adaptación</td><td>

- Podrías adaptar esta actividad haciendo un juego de roles
- Podrías buscar videos en YouTube para explicar mejor la presión social
- También se pueden destacar los beneficios de la presión social positiva

</td></tr>
<tr><td>Al final de la actividad, los alumnos habrán:</td><td>

- Trabajado bien y de manera efectiva junto con otros variados, haciendo un plan de acción donde hacemos cosas diferentes.
- Véase el marco de IDEEC para el apoyo a los docentes

</td></tr>
<tr><td>Más información</td><td></td></tr>
</table>

Los 5 porqués

Edad	9 - 12	
Competencia Principal	Pensamiento crítico	
Descripción	La técnica de los 5 porqués es un método basado en hacer preguntas y encontrar posibles respuestas (breves y concisas) para llegar a una conclusión en equipo que pueda poner de manifiesto un problema o reto.	
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. • Busco la verdad. • Pido justicia. • 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. Si lo deseas, trabaja con un ejemplo con los alumnos más jóvenes. Las preguntas y respuestas no siempre tienen que estar escritas. La dinámica se puede presentar como un juego con respuestas verbales.	

Paso a paso	
Paso 1: (Introducción - 10 minutos) Para prepararte, es posible que desees facilitar una breve conversación sobre un problema que desee 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:** Problema: Las zonas verdes de la ciudad están sucias - Por qué 1: ¿Por qué están sucias las zonas verdes de la ciudad? Porque no se les cuida. - Por qué 2: ¿Por qué no se cuidan estas zonas verdes? Porque la gente tira basura sobre el terreno. - Por qué 3: ¿Por qué tiramos la basura al suelo? Porque no hay suficientes Papeleras. - Por qué 4: ¿Por qué no hay suficientes papeleras? Porque muchos de ellos están rotos. - Por qué 5: ¿Por qué están rotas las papeleras? Porque son viejos y no cambiarlos. *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. La respuesta elegida se utiliza para desarrollar la segunda pregunta del por qué, siguiendo las mismas direcciones que antes. Continúa hasta que encuentres una respuesta convincente para el 5º Por qué. *Paso 3: (Solución - 15 minutos)* La respuesta a la pregunta 5º por qué será la formulación final de nuestro reto, que nos llevará a establecer acciones para una solución. Facilita una conversación de recapitulación sobre la satisfacción del grupo y la utilidad de la solución que han logrado. Da tiempo a los estudiantes para reflexionar sobre el proceso y buscar áreas para mejorar.	
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:	Elaborado 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_whys https://seventy.org/youth-civics/can-we-talk/cwt-lessons/the-five-whys

Figura 1

Matriz cómo-ahora-guau!

Age	9 - 12
Main Competence	Critical Thinking: “Critical thinking” allows you to analyze, self-reflect, adopt logical reasoning, deduct induct or abduct conclusions from one or more premises, find and study relevant sources, analyze facts and evaluate and reflect on your thinking process.
Description	Students use this activity matrix to categorize their ideas based on creativity and viability, helping them identify solutions that can create significant impact.
Learning Objectives	● I can analyse my ideas to find those with the most potential. ● I compare different sources/needs and opinions. ● I prioritise. ● I select. ● I research what creates value for a better world. ● I reject illogic. ● I use deductive logic to draw conclusions.
Time	45 – 60 minutes
Materials	A3 paper, pens
Context	This activity could be used after students have generated many possible solution ideas. It will help students analyse their ideas and choose ideas that have the most potential. Anything placed in the ‘wow’ section should be worth considering. Adapted from *HyperIsland Toolbox.*
Step by Step	

Step 1: (Prepare the Grid - 5-10 mins)
Provide students a template or ask them to draw a grid with four sections based on the picture on the next page.

Step 2: (Explain the Grid - 10 mins)
Explain that students are creating an ‘idea adventure map’ and discuss what each section of the grid represents:

- **Castle of Imagination (Blank – 'Impossible')** – These are ideas that may be too wild or impossible to implement right now.
- **Jungle of Big Dreams (Yellow 'How')** – These are big, creative ideas that show new thinking. However, they can't be implemented right now due to needing specials tools or money.
- **Garden of Simple Fixes (Blue – 'Now')** – These are simple ideas that can make small improvements. They usually provide small benefits.
- **Land of Amazing Changes (Green – 'Wow')** – These are creative ideas that can be done right now and make a big impact. These ideas can create real change and work within the existing context.

Step 3: (Sort Ideas - 15 mins)
Ask students to look at the sheet, file or template where they have recorded their solution ideas. They should circle 6-10 ideas that seem promising or exciting.

Next, students should sort these ideas into the How-Now-Wow matrix. Encourage them to discuss each idea with their team to make sure it fits into the right category.

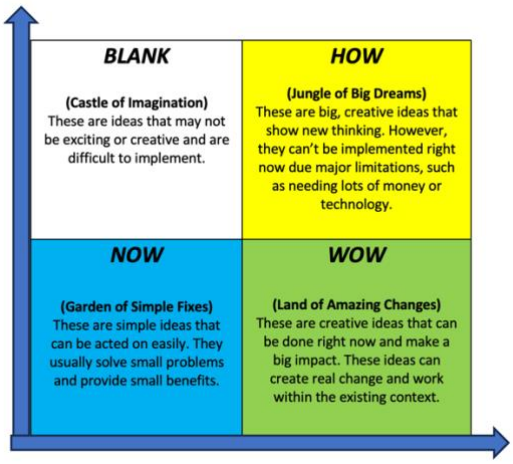
If students have one or more Wow ideas, ask them to consider all the reasons why it is a Wow idea. Encourage students to write down what makes the idea amazing.

Step 4: (Pick Ideas - 10-15 mins)
Now students can choose ideas to move forward with. If students do not have enough wow ideas, encourage them to keep thinking and ideating.

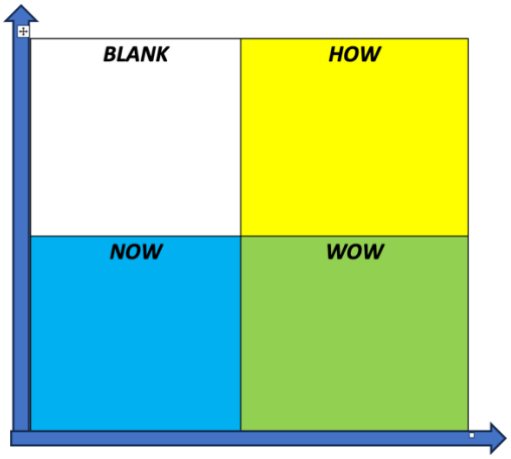
You may wish to have teams share back their How-Now-Wow matrix to the whole class for further feedback and discussion.

How to adapt	You may like to consider using brainstorming, discussion, and voting at different stages of the activity to help students collaboratively decide which ideas to move forward with, making the process more fun and engaging.
By the end of the activity the learners will have:	Students have used the How-Now-Wow matrix to evaluate and reflect on their ideas to draw well-reasoned conclusions and optimise impact. They make progress towards critical thinking (see IDEEC framework for more)
Further Information:	Further reading can be found here: HyperIsland Toolbox

How-Now-Wow Matrix (Instructions)



How-Now-Wow Matrix (Template)



Roles de equipo

Edad	9-12
Competencia Principal	Trabajo en Equipo
Descripción	Una actividad paso a paso para guiar a los estudiantes en la división en equipos operativos y para preparar una lista de tareas y responsabilidades para cada subequipo.
Objetivos de aprendizaje	• Puedo entender los diferentes roles en una empresa y sus tareas • Puedo identificar las habilidades/capacidades que me gustaría desarrollar y utilizar el trabajo en equipo como una oportunidad para hacerlo • Puedo contribuir al equipo utilizando mis habilidades y capacidades
Duración	De 30 a 45 minutos
Materiales	Materiales necesarios: • Papel A4/A3 y fabricantes • acceso a la herramienta de diseño en línea (Canva, Miro)
Contexto	Esta actividad está diseñada para presentar los diferentes roles y sus tareas y responsabilidades primero a los estudiantes y luego guiarlos en la decisión de qué papel les gustaría asumir en su startup. Al final de la actividad, cada equipo debe dividirse en subequipos (es decir, diseño, producción, comunicación y marketing)
Paso a paso	

Paso 1: 5-10 minutos

Es posible que desees presentar los diferentes subequipos y sus tareas y responsabilidades a los estudiantes, utilizando los detalles a continuación:

DISEÑO: los miembros de este subequipo se encargan de diseñar y planificar el producto/servicio ofrecido

PRODUCCIÓN: este subequipo se encarga de encontrar los proveedores y materiales necesarios para fabricar su producto; En el caso de un servicio, es posible que quieran hacer una representación de maqueta de cómo funciona el servicio

MARKETING: este subequipo se encarga de preparar carteles, presentaciones sobre el producto/servicio

COMUNICACIÓN: este subequipo se encarga de presentar su producto/servicio y preparar el pitch.

Paso 2: 5-10 minutos
A los estudiantes se les puede dar tiempo para pensar qué papel creen que les conviene y por qué; puedes considerar hacer preguntas (por ejemplo, ¿cuál es su pasión?, ¿en qué es bueno?) para ayudarlos a elegir el papel más apropiado. Puedes pedirles que compartan su elección y ayuden al equipo a dividirse uniformemente en los diferentes equipos de área. También puedes considerar tener un estudiante como gerente de un área específica y luego tener más miembros ocupando el mismo puesto que los miembros del equipo (es decir, gerente de marketing + equipo de marketing).

Paso 3: 10-15 minutos
Puedes animar a los estudiantes a sentarse juntos en sus subequipos y hacer una lista de sus tareas y quién va a hacer qué.

Paso 4: 5-10 minutos
Por último, puedes animar a los estudiantes a representar gráficamente su organigrama con sus nombres debajo de cada subequipo para ilustrarlos visualmente y asignar tareas y responsabilidades más fácilmente.

Adaptación	
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	• Elegido un rol en el equipo y entendido sus tareas y responsabilidades. • Aumentado su conciencia de cómo pueden usar o desarrollar algunas de sus habilidades • Pensado los próximos pasos a llevar a cabo en su nuevo subequipo y rol
Más información	

Sombreros para pensar

Edad	9 - 12	
Competencia Principal	Creatividad	
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. De todos modos, el tema debería 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 evita 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 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 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 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?

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.

Adaptación	Puedes considerar introducir un sombrero rojo para el grupo de observadores y esperar sus contribuciones hasta la última etapa de la actividad. Su objetivo será prestar atención a las emociones y sentirse involucrado en la discusión desde la perspectiva del Sombrero Rojo y dar retroalimentación al final. **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.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Participado en una discusión reflexiva sobre su colaboración hasta el momento.

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

Voces de la calle 1 y 2

Edad	9 -12	
Competencia Principal	Pensamiento crítico	
Descripción	En esta actividad, se anima a los estudiantes a ponerse en contacto con personas ajenas a la clase y obtener información relevante para el desarrollo de sus ideas emprendedoras. Las entrevistas se pueden utilizar para validar las ideas emprendedoras que la clase o los equipos quieren implementar. Con base en las respuestas de los encuestados, los estudiantes pueden ajustar sus ideas para satisfacer mejor las necesidades identificadas.	
Objetivos de aprendizaje	● Puedo entender críticamente 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. ● – Busco la verdad. ● -Pido justicia. ● -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 v. Las pautas también son adecuadas para las clases que están desarrollando una idea emprendedora.	
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, en línea 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.

Si lo deseas, haz estas 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.

Se 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 anima a los estudiantes a formular una pregunta divergente. Puedes considerar liderar este paso de crear las preguntas divergentes por completo para que sea más fácil para los estudiantes.

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. Es posible que desees liderar la creación de formularios de Google frente a la clase para que todos se involucren y para enseñar a los estudiantes a usar la nueva herramienta.

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 empresarial 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 un 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 Goole, 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 público objetivo.
Más información:	

Organizar una presentación

Edad	9 - 12	
Competencia Principal	Movilizar a otros	
Descripción	Una actividad paso a paso para que los alumnos demuestren su capacidad para organizar un evento en el que describan de forma persuasiva sus productos y servicios empresariales.	
Objetivos de aprendizaje	● Puedo aplicar mis habilidades de comunicación utilizando diferentes técnicas (por ejemplo, narración de historias, videos, redes sociales) ● Puedo mejorar mis habilidades de trabajo en equipo	● 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	4 – 6 horas a lo largo del evento de demostración (varias sesiones)	
Materiales	Papel de rotafolio / hojas de papel grandes / aplicación de pizarra online 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 abierto o más público es utilizar la descripción paso a paso a continuación, que se refiere a un evento de presentación.
Paso a paso	

Información previa
Un evento de presentación es un hito importante de un proyecto de educación emprendedora para que los estudiantes muestren y describan sus ideas emprendedoras. Brinda la oportunidad de responder preguntas y recibir comentarios valiosos.

Paso 1: Motivación - 15 minutos)
Considera comunicar a los estudiantes cuándo se llevará a cabo el evento de presentación y cómo se organizará para que sepan el tiempo y el espacio disponibles, y cómo se puede desarrollar su presentación.

La información orientadora que se compartirá podría incluir:

- ¿Cuándo se llevará a cabo el evento? ¿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)
- ¿Quién más participará?

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. Considera guiar a los alumnos a través de la tabla y llenarla con ellos.

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

- ¿Cuáles son las principales tareas que debemos 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. Considera guiar a los estudiantes en la estructuración de un posible discurso, si corresponde.

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?).

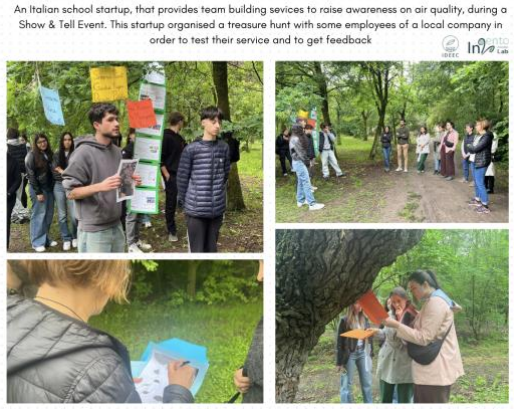
Paso 4: (Conclusión - 15 minutos)
Facilitar la reflexión sobre los aprendizajes adquiridos durante la organización del evento. Es posible que desees recopilar comentarios de los estudiantes en este momento (por ejemplo, utilizando una nube de palabras en línea en Mentimeter; Formulario de Google; cartas 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 concienciación que explique por qué un problema es importante para los estudiantes y cómo han pensado en abordarlo. ● Un video de demostración / información, compartido online 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:	Preparado a sí mismos para una presentación en la escuela; aprendido a priorizar tareas, a ser ingenioso; funciones y

	responsabilidades compartidas; mejorado sus habilidades de comunicación.
Más información:	Puede 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:

NOME STARTUP:							
Descrizione Obiettivo/ Compito	Team di riferimento*	Assegnato a	SCADENZA (gg/mm)	INCONTRO 1	INCONTRO 2	INCONTRO 3	EVENTO/DIMOSTRAZIONE
Aggiungi altre righe se hai piu' compiti							
* Team marketing/Comunicazione/Vendite etc.							
Legenda							
	Completo						
	Prossimo alla scadenza						
	Scaduto						
Usa questi colori per colorare le caselle in col E, F, G e H e creare una chart per mappare le tue scadenze							



Creando una marca

Edad	9 - 12	
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 es una parte importante de cualquier negocio. Ayuda a las personas a saber qué hace una empresa y por qué es especial. Una buena marca puede ayudar a la empresa a conseguir más clientes porque es fácil de recordar y entender.

Paso 1: (Discusión - 10-15 minutos)
Comienza hablando sobre por qué las empresas necesitan un nombre, un logotipo y un eslogan. Usa ejemplos de logotipos populares que conozcan (como cadenas de comida rápida, juguetes o dibujos animados) y pregunta a los alumnos si pueden reconocerlos.

A continuación, explica que cada grupo creará su propia marca. Pídeles que piensen en formas de dividir las tareas, como una persona que trabaje en el nombre, otra en el logotipo y otra en el eslogan.

Paso 2: (Nombre de la empresa - 10-15 minutos)
Explica que toda empresa necesita un nombre que sea fácil de recordar y divertido de decir. Comparte estos consejos:

- Haz que el nombre sea corto y fácil de decir.
- Elige un nombre que le diga a la gente lo que hace tu negocio.
- Agrega algo creativo o divertido para hacerlo especial.

Si los estudiantes necesitan ayuda, considera usar algunos de estos generadores de nombres comerciales:

- Namelix
- Shopify (en inglés)

Paso 3: (Logotipo de la empresa - 15-20 minutos)
Díles 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. Puedes mostrarles ejemplos de logotipos de empresas famosas que podrían conocer.
Es posible que desees permitir el acceso a estos generadores de logotipos para obtener ayuda:

- Marca de marca
- Looka
- Canva

Paso 4: (Eslogan del negocio - 15-20 minutos)
Explica que un eslogan es como un eslogan, una frase corta y pegadiza que le dice a la gente de qué se trata el negocio. Dales consejos sencillos:

1. Piensa en quién usará tu producto y cómo les ayuda.
2. Escribe algunas ideas de lo que hace tu negocio en una o dos oraciones.
3. ¡Haz que la frase sea más corta y divertida!

Por ejemplo, si su negocio vende juguetes divertidos, su eslogan podría ser "¡Trayendo diversión al tiempo de juego!"

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)
Permite que los estudiantes compartan el nombre de su empresa, el logotipo y el eslogan con la clase o en grupos pequeños. Anímalos a darse comentarios amables entre sí, compartiendo lo que les gusta y cómo sus amigos podrían mejorar sus ideas.

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

Lograr un impacto

Edad	9-12	
Competencia principal	Organización	
Descripción	Esta actividad tiene tres etapas, la primera etapa hace que los estudiantes piensen en cómo se organizan durante una actividad experiencial y luego los dos tipos de aplicación de liderazgo, la actividad termina con una mirada a cómo los líderes tienen un impacto	
Objectivos de aprendizaje	• Puedo desarrollar y mejorar mis habilidades de organización probando nuevas formas de organizarme • Puedo mejorar mis habilidades de trabajo en equipo/organización	• Tengo habilidades de planificación efectivas para diferentes fases de un proyecto • Me presento • Hago más de lo que me corresponde y soy eficaz y eficiente • Sigo el plan • Soy ingenioso • Estoy presente • Participo • Puedo organizar, planificar y tener un impacto.
Duración	45 mins	
Materiales	Un palo de luz (los postes de la tienda funcionan bastante bien) Papel y bolígrafos para rotafolios	
Contexto	Esta actividad se puede utilizar después de que los estudiantes hayan decidido una causa o problema en el que les gustaría tener un impacto	
Paso a paso		

Paso 1: explicar la actividad (5 mins)

Pida a los estudiantes que formen dos filas que estén una frente a la otra. Introduce el Helium Stick, una caña larga, delgada y liviana. Pida a los estudiantes que señalen con los dedos índices y extiendan los brazos, luego coloquen la barra de helio sobre sus dedos. Pida al grupo que ajuste la altura de sus dedos hasta que la barra de helio esté horizontal y los dedos índices de todos toquen la barra. Explique que el reto es bajar la varilla de helio al suelo. El problema es que los dedos de cada persona deben estar en contacto con el Helium Stick en todo momento. No se permite pellizcar o agarrar el poste, debe descansar sobre los

dedos. Reitere al grupo que si el dedo de alguien no toca la barra de helio, se reiniciará la tarea.

Paso 2: Realización de la tarea (15 mins)
Que comience la tarea. Particularmente en las primeras etapas, el Helium Stick tiene la costumbre de "flotar" hacia arriba en lugar de bajar.

Presta atención a lo que está sucediendo con la comunicación y la energía en el grupo. Los estudiantes pueden estar confundidos inicialmente sobre el comportamiento paradójico de la barra de helio. A veces, después de 5 a 10 minutos de intentarlo, los estudiantes pueden sentirse inclinados a darse por vencidos, creyendo que no es posible o que es demasiado difícil.

Puedes ofrecer sugerencias directas o sugerir que el grupo detenga la tarea, discuta su estrategia y luego vuelva a intentarlo. Además, a veces puede parecer que el grupo está teniendo éxito demasiado rápido. En respuesta, esté particularmente atento a los dedos que no tocan el poste. También asegúrese de que los estudiantes bajen el poste hasta el suelo. Esta actividad requiere que el estudiante se concentre y, muy lenta y pacientemente, baje la barra de helio, ¡es más fácil decirlo que hacerlo!

(El palo no contiene helio. El secreto (guárdalo para ti mismo) es que la presión colectiva hacia arriba creada por los dedos de todos tiende a ser mayor que el peso del palo. Como resultado, cuanto más lo intenta un grupo, más tiende el palo a "flotar" hacia arriba).

Paso 3: Reunión informativa con el grupo:

- ¿Cómo se sintieron durante el ejercicio?
- ¿Qué notaron de sí mismos?
- ¿Qué les sorprendió?
- ¿Qué notaron en los demás del grupo?

Estas discusiones se pueden vincular a los aportes teóricos en torno al liderazgo y la organización en la siguiente parte de la sesión.

Paso 4: Liderarme a mí mismo y a los demás (10 minutos)
Esboza que hay dos tipos de liderar: liderarme a mí mismo y liderar el ejemplo de otras personas:

- Liderarme a mí mismo: estar a cargo de tus acciones, elecciones, etc. Podría mover mi propio dedo en el palo
- Liderar a otros: compartir dos tipos de liderar a los demás: podría ayudar al grupo sugiriendo cómo y cuándo mover los dedos. Ser un modelo a seguir: inspirar a los demás por la forma en que actúas. Guiar a otros o a un grupo hacia un objetivo.

Invite a los alumnos a pensar en la actividad de la varilla de helio, en qué momento se dirigía usted a sí mismo y cuándo dirigía a los demás: pida a los jóvenes que compartan ejemplos de la actividad. Hable sobre cómo se organizaron en la actividad y enlace con el siguiente elemento de liderazgo.

Paso 5: Logrando un impacto (15 mins)

Invite a los estudiantes a pensar en cuáles son las formas en que puede ayudar a alguien o a una causa con la forma en que lideran (ya sea autoliderazgo o liderar a otros), comparta algunos ejemplos: como líder de otros, puede organizarse para recoger basura y reciclar plástico en un área grande, y como líder de usted mismo, puede mostrar a otras personas cómo cuidar el medio ambiente recogiendo basura o plástico.

Crea un espectro como una línea: con un estudiante en un extremo que representa el gran impacto que puede tener un líder (como un líder mundial) y otro estudiante en el otro extremo que representa impactos más pequeños, tendrás un líder de ti mismo. Invite a los alumnos a pensar en maneras en que pueden tener un impacto o cambiar algo y ubicarse en el espectro.

Para terminar, invite a los estudiantes a comprometerse con una acción de autoliderazgo en una causa o algo que les gustaría cambiar en su escuela o comunidad: asegúrese de que esta sea una tarea pequeña y alcanzable, por ejemplo, ser amable, servicial, recoger la basura, etc

Adaptación	
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	• Reflexionado sobre sus propias reacciones durante el ejercicio • Comprendido acerca de diferentes tipos de liderazgo • Identificado cómo actuar y organizarse dentro del liderazgo
Más información	

Matriz de feedback

Edad	9-12	
Competencia principal	Organización	
Descripción	Los estudiantes recogen comentarios constructivos sobre su solución empresarial de los usuarios/audiencia de una manera sencilla pero estructurada.	
Objetivos de aprendizaje	● Puedo entender las cualidades de una buena retroalimentación ● Puedo recopilar comentarios de forma estructurada ● Puedo mejorar mis ideas en función de los comentarios	● Puedo organizar, planificar y tener un impacto. ● Tengo habilidades de planificación efectivas para diferentes fases de un proyecto ● Me presento ● Hago más de lo que me corresponde y soy eficaz y eficiente ● Sigo el plan ● Soy ingenioso ● Yo estoy presente ● Yo participo
Duración:	30-60 minutos	
Materiales	Copias impresas de la matriz de retroalimentación (ver más abajo), bolígrafos; o una versión en línea en la que los estudiantes puedan escribir.	
Contexto	Esta actividad se puede utilizar cuando los estudiantes han preparado un prototipo, una presentación u otro trabajo para recibir comentarios sobre su trabajo; y hay una audiencia a la que puedan pedir su opinión.	
Paso a paso		

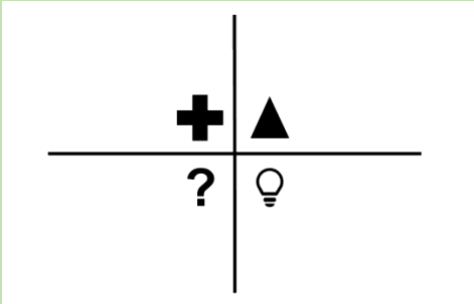
Paso 1: Introducción de la matriz de feedback – 10-15 mins

Empiece por explicar por qué la retroalimentación es valiosa. Dígales a los estudiantes que la retroalimentación nos ayuda a crecer y que hoy recogerán la retroalimentación, utilizando la matriz de feedback.

Pedirán comentarios de cuatro maneras:

Signo más: ¿qué te gusta?
Triángulo: ¿qué crees que se podría mejorar?
Signo de interrogación: ¿qué preguntas te quedan todavía?

Bombilla: ¿qué nuevas ideas tienes?



Puede practicar pidiéndoles que usen la matriz de retroalimentación en algo divertido, como su juguete favorito, o un artículo específico que tengan en clase.

Paso 2: Preparación para recibir el feedback – 5-10 mins

Divida el grupo en grupos pequeños de estudiantes. Puede hacerlo en función del equipo en el que hayan estado trabajando y de la audiencia disponible para dar su opinión. Los grupos de 2-3 estudiantes son ideales. Dentro del grupo pequeño, pídales que dividan las tareas: ¿quién encontrará a los usuarios/audiencia, quién hará las preguntas y quién registrará los comentarios?

Paso 3: Recibiendo el feedback – 10-25 mins

El público ya está presente. Asegúrese de que cada equipo tenga la oportunidad de recibir comentarios de la audiencia. Recuerde a los alumnos que escuchen atentamente cuando reciban comentarios y que los registren con la matriz. Pueden hacer preguntas si no entienden algo. Si el tiempo de retroalimentación es más largo, pídales que cambien los roles (grabando / haciendo preguntas) a mitad de camino.

Paso 4: Actuar en función de los comentarios– 5-10 mins

Después de recibir el feedback, los estudiantes revisan lo que se escribió en la matriz. Pídales que decidan qué comentarios son más útiles y en qué deben trabajar a continuación.

Puede guiarlos con preguntas como:

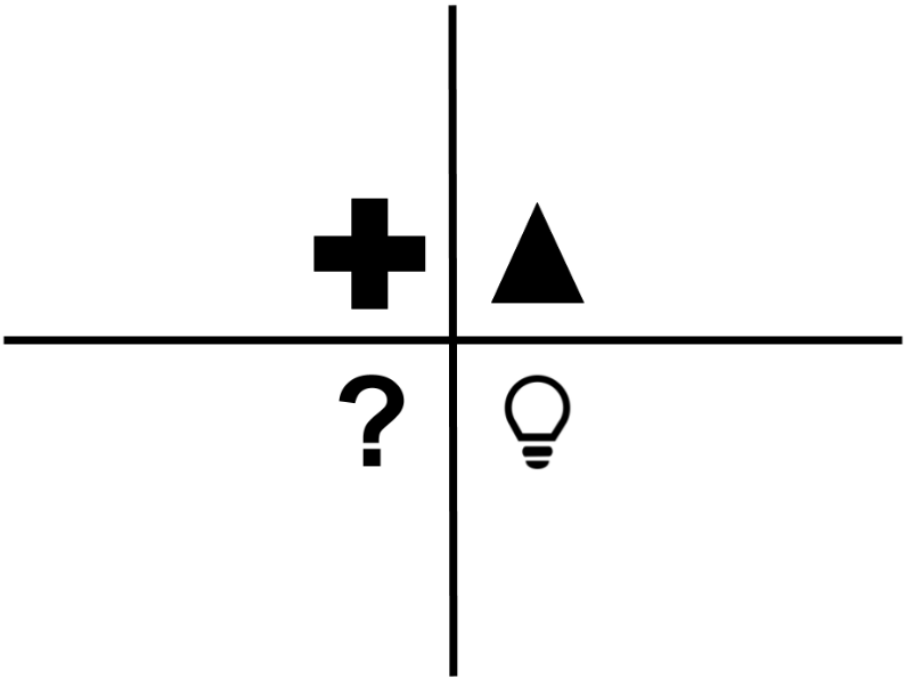
- ¿Qué comentarios ayudan más?
- ¿Qué cambios pueden hacer que nuestra idea sea aún mejor?
- ¿Cómo podemos utilizar lo que dijeron para mejorar nuestro proyecto?

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

Adaptación	La actividad se puede realizar tanto en grupos pequeños que reciben comentarios sobre la idea/producto de su grupo, y en grupos más grandes. En este último caso, puede tener diferentes subgrupos haciendo las mismas preguntas a otros miembros de la audiencia y

	convertir el paso 4 en una discusión de los comentarios recibidos en el grupo más grande.
Al final de la actividad, los alumnos habrán:	Utilizado la actividad de la matriz de feedback para presentar su trabajo y recibir retroalimentación. Esto les permitirá organizar el siguiente paso o iteración en su proyecto.
Más información:	Fuente de la matriz de feedback: Youth Mayors Field Guide - 3 Taking action

Matriz de feedback:



Pitch Elevator

Edad	9 - 12
Competencia principal	Movilizar a otros
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.
Objectivos de aprendizaje	● Puedo desarrollar una forma eficiente de compartir mi idea ● Puedo mejorar mis habilidades de comunicación verbal ● Puedo practicar dando y recibiendo comentarios
Duración	60 – 90 minutos
Materiales	Cuadernos o laptops de estudiantes Ejemplos locales de Pitch Elevator cortos 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. Para el público más joven, el término "pitch" ha sido reemplazado por "presentación".
Paso a paso	

Paso 1: (Formato de presentación en ascensor - 10-15 minutos)
Muestre o modele (por el maestro) ejemplos locales de varias presentaciones en las que una idea se presenta en solo 1-2 minutos. Proporcione a los estudiantes el formato de presentación de ascensor a continuación. Pida a los estudiantes o a los equipos que completen cada declaración con una o dos oraciones:

- *Somos... [nombre de la empresa]*
- *Nuestro problema es... [Describa su problema y por qué es importante]*
- *Nuestra solución es... [explique claramente]*
- *Nos diferenciamos de la competencia porque... [Dé un punto de diferencia]*
- *Nos gustaría que... [proporcione una acción para su oyente, por ejemplo, solicite comentarios, fomente la interacción con el producto, realice un pedido o asóciese con usted]*

Opcional (15 mins): **Antes de que los estudiantes apliquen el formato a su propio negocio, es posible que desee proporcionar un ejemplo de negocio popular y**

pedirles que practiquen el formato de presentación de ascensor para este producto o servicio.

Paso 2: (Escribir la presentación del ascensor - 10-15 minutos)
Pida 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 tono – 15-20 minutos)
Permita que los estudiantes practiquen su presentación dentro de su equipo. La presentación debe completarse en 60 segundos. Anime a los estudiantes a practicar en voz alta y refinar su redacción para suavizar cualquier problema. Si los estudiantes no están listos para presentar, es posible que desee alentarlos a volver a visitar a lo largo del proyecto y actualizar su presentación de ascensor a medida que evolucionan sus ideas. La llamada a la acción, o la última línea de la presentación, se puede adaptar más adelante cuando se identifiquen objetivos más claros.

Paso 4: (Presente para comentarios - 15-20 minutos)
Brinde a los estudiantes la oportunidad de hacer una presentación a la clase o a otro grupo para obtener más comentarios.

Es posible que desee dirigir una discusión sobre los beneficios de una presentación de ascensor, como:

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

Adaptación	Es posible que desee dividir estos pasos en varias sesiones. Puede considerar la posibilidad de pedir a los estudiantes que refinen su presentación 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:	Puedes encontrar ejemplos de Pitch Elevator aquí: https://zapier.com/blog/elevator-pitch-example/

Resumen del proyecto

Edad	9 – 12	
Competencia principal	Organización	
Descripción	Los estudiantes reflexionan (piensan en) lo bueno, lo malo, su crecimiento personal y los aprendizajes de su proyecto. Terminan agradeciendo a alguien que los apoyó durante el proceso.	
Objectivos 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.	- Me presento, - Hago más de lo que me corresponde y soy eficaz y eficiente. - Sigo el plan - Soy ingenioso - Estoy presente - Participo - Sé organizar, planificar y tener impacto - Tengo capacidad para planificar eficazmente las distintas fases de un proyecto
Duración:	45 – 60 minutos	
Materiales	Papel para cada estudiante	
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: (Check-in - 5-10 minutos)
Comience con un registro divertido para ayudar a que todos se sientan listos. Recuérdeles que presten atención y se concentren. Diga a la clase que hoy pensaremos en lo que aprendimos de nuestro proyecto y compartiremos nuestras ideas.

Paso 2: (Configuración - 5-10 minutos)
Entregue a cada estudiante una hoja de papel. Pídeles que doblen el papel para crear cuatro secciones. En la parte superior, dibujarán una carita sonriente. En la segunda sección, dibujarán una cara triste. En la tercera sección, dibujarán una flecha apuntando hacia arriba. En la última sección, dibujarán una flecha apuntando hacia la derecha.

Paso 3: (Lo Máximo - 5 minutos)
En la sección con la cara sonriente, pida a los alumnos que escriban o dibujen algo que les haya hecho felices durante el proyecto. Anímelos a pensar en por qué ese momento fue especial y qué ayudó a que fuera grandioso.

Paso 4: (Lo mínimo - 5 minutos)
En la sección con la cara triste, pida a los alumnos que piensen en algo que haya sido difícil o que no haya salido bien en el proyecto. Pídales que escriban o dibujen sobre ese momento. Pídales que piensen en lo que sucedió y en lo que aprendieron de ello.

Paso 5: (Tu crecimiento - 5-10 minutos)
En la sección con la flecha hacia arriba, pida a los alumnos que piensen en tres formas en que han crecido o aprendido algo nuevo durante el proyecto. Anímelos a compartir cómo han cambiado o mejorado.

Paso 6: (Para llevar - 5-10 minutos)
En la sección con la flecha apuntando hacia la derecha, pida a los alumnos que piensen en lo que quieren recordar para su próximo proyecto. Pueden escribir o dibujar sobre habilidades o ideas que quieren seguir usando.

Paso 7: (Alguien a quien agradecer - 5 minutos)
Pida a los alumnos que piensen en alguien a quien quieran dar las gracias por ayudarles durante el proyecto. Pueden escribir el nombre de la persona y hacer un dibujo o escribir una oración sobre por qué están agradecidos.

Paso 8: (Compartir - 10 minutos)
Invite a los alumnos a compartir sus reflexiones con un compañero o en grupos pequeños. Anime a todos a escuchar y aprender unos de otros.

Adaptación	Si lo desea, ajuste el número de pasos o áreas de reflexión en esta actividad en función del tiempo disponible. Podría 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: