PROGRAMA INNICIA Cultura Emprendedora



PROGRAMA MARCO

SERVICIOS DE PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

DIRECCIÓN GENERAL DE INNOVACIÓN



ÍNDICE

1. PROGRAMA MARCO: INNICIA Cultura Emprendedora
    1. SITUACIÓN DE PARTIDA
    2. CARACTERIZACIÓN DEL EMPRENDIMIENTO: ACLARANDO Y OBJETIVANDO
    3. COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS
    4. COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS
2. ¿TIENES UN PROYECTO EMPRENDEDOR?
    1. DEFINE TUS INICIATIVAS
    2. ENCUENTRA TU EQUIPO
    3. ELABORA UN PROYECTO
    4. ANALIZA TUS NECESIDADES
    5. EL OBJETIVO FINAL
3. MANOS A LA OBRA: LÍNEAS DIDÁCTICAS
    1. AUTOCONOCIMIENTO Y CONOCIMIENTO
    2. IMAGINACIÓN
    3. CREATIVIDAD Y CREACIÓN
    4. GRUPO, EQUIPO Y RESPONSABILIDAD
    5. COMUNICACIÓN
    6. COMUNIDAD Y BIEN COMÚN
    7. INICIATIVA
    8. INNOVACIÓN Y APRENDIZAJE
    9. PRODUCTIVIDAD Y PLAN DE EMPRESA
    10. ASUNCIÓN DE RIESGOS Y FRACASO

PROGRAMA MARCO: INNICIA Cultura Emprendedora

SITUACIÓN DE PARTIDA

Sin lugar a dudas, el emprendimiento y la evolución han ido de la mano, hasta tal punto que podríamos decir que uno y otra son las dos caras de una misma moneda. La evolución de las sociedades ha sido posible gracias a aquellos hombres y mujeres visionarios que, por encima del orden establecido, supieron ver más allá, asumieron la dificultad y el riesgo como un reto y comprendieron que el cambio era la única forma de dar un nuevo paso.

Las sociedades actuales han ido asumiendo que el medio para auto-proveerse de bienestar es a través del estímulo de la iniciativa, del fomento de nuevas inquietudes y del contagio del famoso espíritu de superación. Si bien es verdad que esto es lo que nos define como especie, también es cierto que el desafío está en lograr alcanzar un bienestar ecológico y verdaderamente común. Por todo ello, la educación con mayúsculas no puede obviar el emprendimiento como un fin en la formación de la ciudadanía.

La aclaración conceptual del término emprendimiento nos proporciona pistas importantes para justificar:

- ✓ La necesidad de establecer una secuencia evolutiva, a modo orientativo, con respecto a su tratamiento en cada una de las etapas vitales. Aún asumiendo la idea de que, en función de la etapa educativa en la que estemos interviniendo, podemos priorizar uno u otro aspecto del emprendimiento, el abordaje del mismo requiere necesariamente de un diseño e implementación global de todos sus elementos.
- ✓ Su inclusión como factor integrador de los distintos componentes de la competencia clave de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor[1].
- ✓ Su diseño y programación desde el ámbito educativo formal, con vistas a un doble objetivo:
  - Proporcionar un marco de referencia a los Centros Educativos en el que enmarcar su acción en este sentido.
  - Ofrecer recursos y herramientas claras, sencillas y útiles para que el profesorado se sienta capaz de poder manejarlas.

SIGNIFICACIONES

- ✓ La palabra emprendimiento procede de la voz francesa “entrepreneur” que significa “pionero”.
- ✓ Actitud y aptitud que toma un individuo para iniciar un nuevo proyecto a través de ideas y oportunidades.
- ✓ El emprendimiento está en el centro del sistema (personal, social, económico), ya que la ganancia viene del cambio y éste es producido por el emprendedor.
- ✓ La R.A.E.:
  - Efecto y acción de emprender (distintas acepciones):

1 Normativa donde se referencia la competencia clave de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:
Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente.
Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria.
Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 436/2008, de 2 de septiembre, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas de la Formación Profesional Inicial que forma parte del sistema educativo.

- Acometer y comenzar una obra, un negocio, un empeño, especialmente si encierran dificultad.
- Tomar el camino con resolución de llegar a un punto.

CARACTERIZACIÓN DEL EMPRENDIMIENTO: ACLARANDO Y OBJETIVANDO

La consideración del emprendimiento como una estrategia fundamental en la formación de las personas a lo largo de todo su periodo vital, nos lleva a considerar tres dimensiones en el emprendimiento: personal, social y productivo[2]. De manera coherente con este planteamiento, se trataría de un modo de actuar y pensar orientado al:

- ✓ Emprendimiento personal: concretar el proyecto vital y encaminarse hacia su consecución de forma activa.
- ✓ Emprendimiento social: llevar a cabo iniciativas que repercutan en la mejora de la calidad de vida y el bienestar común.
- ✓ Emprendimiento productivo: crear riquezas y prosperidad en un marco sostenible y solidario.

En un intento de mayor claridad:

EMPRENDIMIENTO PERSONAL: AUTOCONOCIMIENTO Y CREACIÓN

La creatividad parece ser una capacidad con la que, en menor o mayor medida, todos nacemos. Sin embargo, a lo largo del proceso de socialización vamos perdiendo parte de esa capacidad en pro de un mayor cumplimiento de los estándares grupales.

Distinguimos dos estados de creatividad: primero, la creatividad embrionaria, aquella que denominamos ocurrencia o chispa inicial y, segundo, la idea madura. Partiendo de la base de que toda idea es poliédrica, el análisis de sus diferentes puntos de vista es lo que permite mejorarla y pulirla una y otra vez hasta llegar a esa idea madura.

Por otra parte, el estímulo y despliegue de la creatividad requiere de un nivel de autoconocimiento mínimo, ya que la conciencia de nuestras capacidades, limitaciones y habilidades es lo que nos otorga la confianza suficiente para ser creativos. Por tanto, con el Programa, en su dimensión de Emprendimiento personal, se persigue lo siguiente:

- ✓ Fomentar el desarrollo de la capacidad imaginativa y creativa del alumno/a a través de diferentes recursos y estrategias procedentes de las ramas artísticas, científicas, humanísticas y de la animación socio-cultural.
- ✓ Propiciar y estimular el pensamiento divergente en la resolución de situaciones problemáticas, identificando la capacidad creativa que todos y todas tenemos.
- ✓ Llevar a cabo un proceso de autoconocimiento que repercuta en la mejora del concepto y estima personales.
- ✓ Facilitar la identificación de capacidades y habilidades personales que conforman la totalidad del individuo que somos.

AUTOCONOCIMIENTO
Lo que me gusta y no me gusta de mí. ✓ Qué quiero. ✓ Los “debería” / Los “quiero”. ✓ Mis polaridades. ✓ Mis ideas locas. ✓ Mis miedos. ✓ Mis conflictos y cómo los resuelvo. ✓ Nuevas posibilidades. ✓ Gestiono mis emociones. Soy feliz.
IMAGINACIÓN Y CREACIÓN
✓ Soy imaginativo. ✓ Soy creativo. ✓ Pienso fuera de la caja.

2 Acorde con lo recogido en el Decreto 219/2011, de 28 de junio, por el que se aprueba el Plan para el Fomento de la Cultura Emprendedora en el Sistema Educativo Público de Andalucía.

- ✓ Mi pensamiento convergente y divergente.
- ✓ Me atrevo y pienso de manera divergente.

EMPRENDIMIENTO SOCIAL: GRUPO Y COMUNIDAD

Somos animales sociales y, como tales, formamos grupos y adoptamos distintos papeles dentro de ellos, unas veces liderando y otras siendo liderados, unas adoptando un papel preeminente y otras desde una posición más discreta. Lo importante es aportar lo mejor de cada uno para el beneficio del grupo, en la conciencia de que el beneficio del grupo redunda en el beneficio propio. Del mismo modo y como consecuencia del ser social, el humano tiene necesidad de comunicación; comunicación que puede ayudar a mejorar la cohesión del grupo y, por tanto, los resultados del proyecto que se lleve a cabo, de ahí su importancia.

Por otra parte, diversas investigaciones han demostrado que las situaciones de aprendizaje utilizando el trabajo en grupos heterogéneos, la ayuda mutua, la solidaridad, el intercambio, la solución de problemas complejos, etc., son más "eficaces" en el aprendizaje social que las situaciones de aprendizaje individual.

En este sentido, se entiende por aprendizaje social, aquel que se adquiere mediante la observación de un modelo, su reproducción y el reforzamiento a través de la eficacia de esa reproducción. Este tipo de aprendizaje no puede realizarse individualmente, sino que requiere del grupo para poder contar con el modelo a seguir, con el experto que guíe el proceso y con los compañeros con los que tratar de reproducir dicho modelo.

En este contexto, la cooperación se hace necesaria, ya que el resultado del proyecto común es lo que pasa al primer plano. Es decir, el conocimiento se adquiere mediante el éxito del proyecto, para lo que cada cual debe dar lo mejor de sí, poniéndose de relieve las habilidades de cada integrante y practicando las habilidades comunicativas y el ensayo de diversos roles.

Teniendo todo esto en cuenta, con el Programa, en su dimensión de Emprendimiento social, se persigue lo siguiente:

- ✓ Enraizar la experiencia grupal a través de diferentes técnicas de calado humanista, experimentando la pertenencia y la referencia.
- ✓ Identificar la comunidad social a la que pertenecemos.
- ✓ Identificar las distintas vías y modelos de comunicación.
- ✓ Encontrar nuestro lugar dentro del grupo, desarrollando diversos papeles según las circunstancias y las necesidades tanto personales como del grupo.

GRUPO
✓ El grupo. ✓ Mi lugar en el grupo (pertenencia y referencia). ✓ Yo busco el beneficio del grupo. ✓ Otros grupos: mis pre-concepciones. ✓ Lidero y soy liderado.
COMUNIDAD
✓ Mi comunidad próxima y sus iniciativas sociales. ✓ Mis iniciativas sociales. ✓ Mi bien es el bien común.

EMPRENDIMIENTO PRODUCTIVO: INICIATIVA Y PRODUCTIVIDAD

El emprendimiento productivo no significa solo crear empresa, también es la capacidad de orientar la carrera profesional dentro de cualquier organización; es decir, no todos podemos ser empresarios, pero sí que podemos desarrollar nuestras capacidades formando parte de un proyecto global, venga éste bajo el paraguas de una institución o de una empresa. En este sentido, debemos entender la institución (o empresa) como un grupo de personas que trabajan por un mismo fin.

Por tanto, e independientemente del lugar que ocupe

dentro de la organización, al emprendedor se le conoce por su capacidad para innovar, para dar soluciones a los problemas que se vayan presentando y por su capacidad de hacer propuestas que mejoren la calidad del proyecto.

Por otra parte, dentro del emprendimiento productivo coexisten dos vertientes, aquella en al que prima la dimensión económica (empresa con ánimo de lucro) y en la que prima la dimensión social. Por emprendimiento social se entiende una empresa o institución que, si bien es económicamente sostenible, busca tener un impacto positivo en la sociedad; es decir, su fin social prima al meramente lucrativo.

Es por esto, que en el Programa, el Emprendimiento productivo trasciende el concepto de creación de empresa para desarrollar tanto la iniciativa personal como la grupal en pos de un beneficio y una productividad, que asegure no solo la supervivencia del proyecto, sino su mejora. Por tanto, con el Emprendimiento productivo se persigue:

- ✓ Desarrollar la capacidad de iniciativa e interés en los distintos ámbitos de la vida.
- ✓ Comprender el funcionamiento de las sociedades y las organizaciones empresariales.
- ✓ Ensayar situaciones en las que se aborden aspectos del ámbito productivo, sentando las bases para el diseño de un plan empresarial.
- ✓ Entender que nuestro futuro como sociedad pasa por la defensa y la promoción del bien y del bienestar común.

INICIATIVA
✓ Mis iniciativas.
✓ Tomo mis decisiones y asumo riesgos.
✓ Optimizo mis/los recursos.
✓ Optimizo mis/los resultados.
✓ Integro el cambio y detecto nuevas oportunidades.
PRODUCTIVIDAD
✓ Elaboro un plan.
✓ Mis competencias profesionales para mi empleabilidad.
✓ Mis nuevas competencias profesionales para nueva empleabilidad.

COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS

Cualquier iniciativa que aspire a denominarse emprendedora requiere necesariamente del tratamiento y abordaje de un conjunto de competencias que son inherentes al propio proceso de emprendimiento. Bien es verdad, que el emprendimiento está y ha estado presente en muchas personas de forma natural; bien por conformar la base de su estructura de personalidad, bien por convertirse en individuos que no se conformaban ante el orden establecido.

A través de este Programa recogemos toda esta andadura y abrimos un proceso reflexivo sobre la manera de integrar intencionalmente el desarrollo de las necesarias competencias emprendedoras en el ámbito educativo formal. Una sociedad del conocimiento es una sociedad llamada a integrar estas competencias de manera transversal en la práctica educativa.

AUTOCONOCIMIENTO[3]: Esta competencia conlleva el desarrollo de una actitud positiva y proactiva por parte del emprendedor hacia sí mismo. De la misma manera, conlleva un proceso de revisión personal encaminado al conocimiento de sus propias debilidades y fortalezas, a la comprensión de sus emociones y de su comportamiento, así como a la toma de conciencia necesaria para poder integrar nuevos cambios. Por tanto, el autoconocimiento es el resultado de un esfuerzo consciente y constante para cambiar actitudes y comportamientos desde un enfoque esencialmente vivenciado.
ASUNCIÓN DE RIESGOS CALCULADOS: Desde esta competencia se asume el riesgo como algo natural, inherente al propio reto de emprender. Es por ello que cualquier proyecto que se autodenomine emprendedor va

3 Denominada Autoconfianza en la clasificación de Dave McLelland.

a considerar el riesgo en un triple aspecto: primero, anticipándose a él, segundo, estimando los principales factores que lo generan y analizando cómo estos afectan al proyecto y, tercero, preparando la estrategia adecuada para reducirlos en la medida que se requiera.

AUTOEXIGENCIA DE CALIDAD: Esta competencia está ligada a la competencia de autoconocimiento en sentido directamente proporcional, y a la vez, con la responsabilidad y el cumplimiento de compromisos. La autoexigencia de calidad significa que el emprendedor establece sus propios estándares, siendo capaz de diferenciar, en los resultados finales de su proyecto, lo que calificaría como mediocridad o como excelencia. Así las cosas, podemos afirmar que la excelencia emprendedora y el nivel de conocimiento personal con el que el individuo afronta el reto de emprender están estrechamente imbricados.

BÚSQUEDA Y SELECCIÓN DE INFORMACIÓN: Esta competencia está relacionada con la habilidad de buscar, identificar, seleccionar, clasificar y utilizar, en el momento oportuno, la información. Esta información puede ser valorada como valiosa para el desarrollo del proyecto, como superflua por no ser necesaria para la consecución de objetivos o carente de fundamento en un nivel determinado de la acción. Con todo, la búsqueda de información, requiere un esfuerzo más o menos continuado y el establecimiento previo de un marco teórico o punto de referencia desde el que se ha fundamentado la objetivación.

BÚSQUEDA Y APROVECHAMIENTO DE LAS OPORTUNIDADES (INICIATIVA): En esta competencia convergen el estadío inicial (situación previa) del individuo y la situación inesperada/expectante/ilusionada a la que lleva un reto emprendedor. Concretar y tomar la iniciativa significa dar los pasos necesarios para: primero, apropiarse de un beneficio esperado, segundo, calcular los riesgos inherentes y, tercero, valorar los beneficios de los resultados. Igualmente, esta competencia está relacionada con las capacidades de comunicación a la hora de obtener información de fuentes diversas; con la de asunción de riesgos y la de aprovechamiento de apoyos/recursos que puedan estar al alcance.

CREACIÓN DE REDES DE APOYO: La redes de apoyo se entienden como un conjunto flexible de personas con las que mantenemos un contacto frecuente y un vínculo social más o menos cercano. Estas personas son emocionalmente significativas y son quienes pueden brindarnos su ayuda, tanto de tipo material como emocional. Con esta competencia se trata de fomentar este tipo de relaciones de manera que resulten apoyos estratégicos para la consecución de los objetivos y sean utilizadas como redes interconectadas en el desarrollo del proyecto. Estas redes de apoyo no surgen del azar, sino que son producto de un seguimiento continuo y dinámico a través de la comunicación y el establecimiento de beneficios mutuos.

CUMPLIMIENTO DE COMPROMISOS: Decimos que una persona tiene un compromiso cuando cumple con aquello que se ha propuesto a nivel individual o que le ha sido encomendado y aceptado por su parte. El compromiso se entiende desde una perspectiva de revisión continua, en la que el individuo va tomando conciencia de cómo se siente ante ese compromiso y cómo va cambiando su actitud ante el mismo. Se trata de entender que el compromiso cambia por condicionamientos internos o externos, y que por ello, no sólo es necesario, sino deseable, esa revisión personal. Por tanto, independientemente del nivel de compromiso adquirido, la persona emprendedora tiene en cuenta tanto a los demás como a sí mismo, valora las presiones (propias y externas) y los posibles obstáculos en pro de sacar adelante el proyecto.

FIJACIÓN DE METAS Y OBJETIVOS: Las metas y objetivos son los elementos que dan sentido al proyecto, ya que establecen con claridad dónde queremos estar en el futuro y nos marca el camino o estrategias a seguir. Un aspecto importante para evitar frustraciones innecesarias, es su caracterización como tangibles y realistas. Esto nos ayudaría al diseño de objetivos de emprendimiento verdaderamente vinculados con resultados alcanzables excelentes.

PERSISTENCIA SENSATA (INSISTENCIA INTELIGENTE CON PERSEVERANCIA): La frustración en un proyecto de emprendimiento puede estar relacionada con distintos elementos, uno de los cuales hemos citado en el apartado anterior (fijación de metas y objetivos). La evaluación a lo largo de todo el proceso nos va a

proporcionar pistas certeras acerca de dónde se pueden estar produciendo las dificultades, problemas y bloqueos; a la vez que nos va a facilitar todos los "re-" posibles: revisión, renovación, reelaboración, refuerzo, etc. Asimismo, nos ayudará a valorar una persistencia sensata en las acciones que se llevan a cabo, ya que hay que evitar el "a toda costa" cuando nos enfrentamos al fomento del emprendimiento y sustituirlo por "hay otra forma". Conllevaría la capacidad implícita de no perder de vista el rumbo, independientemente de lo adverso que sea el camino, y de ir incorporando los aprendizajes que se puedan extraer tanto del éxito como del fracaso.

PLANIFICACIÓN SISTEMÁTICA: En esta competencia se aglutinan distintas capacidades: primero, capacidad para secuenciar y estructurar el procedimiento que lleve a la consecución de los objetivos, segundo, capacidad para la optimización de los tiempos y de los recursos a lo largo del proyecto, tercero, capacidad para incorporar los cambios y ajustes necesarios que se derivan de la evaluación continua. Todo ello, caracteriza la planificación como un ejercicio eminentemente dinámico, en continuo proceso de seguimiento y control. Con una planificación adecuada damos respuesta a las siguientes cuestiones relativas a las acciones: qué se quiere, para qué, cuánto, por qué, cómo, dónde, cuándo, quién o quiénes, quién va a dirigir, coordinar y supervisar y, por último, cómo se va a costear.

El abordaje y fortalecimiento de estas competencias daría como resultado personas creativas y con iniciativa en su entorno, que es lo que se persigue con este Programa Marco.

HOJA DE RUTA: ORGANIZANDO

TOMAR EL CAMINO CON RESOLUCIÓN DE LLEGAR A UN PUNTO

El programa de Cultura emprendedora ofrecerá a los centros educativos la posibilidad de desarrollar proyectos de emprendimiento sobre cualquier iniciativa, ya sean de ámbito intelectual o productivo, que deseen plantear; proyectos que potencien la habilidad para transformar las ideas en actos y relacionados con la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como con la habilidad para planificar y gestionar proyectos con el fin de alcanzar objetivos.

Los proyectos de emprendimiento tienen que plasmar una manera de pensar y actuar (iniciativa) orientada tanto hacia el desarrollo personal (para hacer realidad el propio proyecto de vida de forma activa), como social (para desarrollar iniciativas que contribuyan a la calidad de vida, la solidaridad y el bienestar de la sociedad) y productivo (para la creación de riquezas y prosperidad para sí y para los demás en un marco sostenible e inteligente).

Estos proyectos de emprendimiento, por tanto, habrán de formar personas con capacidad de innovar, que sean creativas, metódicas, éticas, responsables y efectivas, y que ejerzan distintos niveles de liderazgo para lograr su propósito. Cualquier iniciativa que se pretenda emprender con el proyecto presentado debe asentarse sobre tres capacidades básicas: la **creatividad**, la **innovación** y la **responsabilidad**.

Por ello se valorarán positivamente **aquellas que generan mayor riqueza a la comunidad**, que son aquellas que a través de la creatividad aportan innovación y un **valor social añadido**, fomentando la propia responsabilidad e iniciativa. Los nuevos escenarios sociales y económicos son un desafío para encontrar nuevas fórmulas de pensar y actuar. La creatividad y la innovación son dos elementos claves para conducir a la prosperidad de la sociedad.

Por tanto, se considerarán aquellos proyectos que:

- ✓ Promocionen un **aprendizaje creativo** y un balance entre originalidad y valor.
- ✓ Potencien la **capacidad para provocar cambios** y la **habilidad para aceptar y apoyar cambios** producidos por factores externos.
- ✓ Asuman la **responsabilidad de las propias acciones** (positivas o negativas) marcando objetivos, alcanzándolos y teniendo motivación para lograr el éxito.
- ✓ Busquen el **conocimiento** de oportunidades existentes con el fin de identificar aquello más apto para los proyectos personales, profesionales y/o de negocios.

- ✓ Estimulen **destrezas** para planificar, organizar, analizar, comunicar, hacer, informar, evaluar y anotar, para el desarrollo e implementación de proyectos, para trabajar de forma cooperativa y flexible como parte de un equipo, para identificar las virtudes y defectos de uno mismo, para actuar con decisión y responder de forma positiva ante los cambios y para evaluar y arriesgarse en la medida de lo necesario.
- ✓ Fomenten **actitudes** de disposición para mostrar iniciativas propias, positivas hacia el cambio y la innovación y de disposición para identificar áreas en las cuales la persona pueda demostrar la totalidad de sus capacidades emprendedoras.
- ✓ Fomenten el **respeto** por aquellas personas que tienen la capacidad de poner en marcha sus ideas innovadoras y generar riqueza en sus distintas expresiones.
- ✓ Capaciten para establecer **conexiones imprevistas** y generen aprendizajes de ideas nuevas.
- ✓ Transmitan que el **riesgo al emprender** puede controlarse hasta minimizarlo, perdiendo el miedo al fracaso, porque el aprendizaje que surge de ello es clave; de hecho el fracaso forma parte del proceso de aprendizaje y es una fase necesaria para aprender y avanzar. Asimismo, contemplarán técnicas para medir, entender, analizar y asimilar situaciones de riesgo, para así poder superarlas.
- ✓ Estimulen la vocación por probar cosas nuevas y una mayor **aceptación del fracaso** de cualquier iniciativa como parte obligatoria del aprendizaje y del avance como seres humanos y como profesionales. El único fracaso es no intentar, no probar, no experimentar, no poner todo el esfuerzo para alcanzar una meta.
- ✓ Impliquen una **comprensión y toma de conciencia** nuevas, que permitan al alumnado ir más allá de la teoría, basándose en el refuerzo progresivo de la capacidad de cada estudiante y que estimulen la implicación y responsabilidad en el propio proceso formativo.
- ✓ Cultiven la creatividad en un **proceso de aprendizaje permanente**, en el que teoría y práctica se desarrollen paralelamente, donde alumnado y profesorado se comprometan en el pensamiento y conocimiento creativo y en el aprendizaje **por medio de la práctica**, que desarrollen los conocimientos, las habilidades y las actitudes necesarias para promover el pensamiento crítico, la resolución de los problemas y los proyectos creativos.

HERRAMIENTAS

Los centros pueden presentar sus proyectos de emprendimiento elaborados de forma autónoma o usando algunos de los instrumentos que se ponen a su disposición. Para ello el programa dispone de las herramientas necesarias para que el desarrollo de todas las iniciativas pueda hacerse de la forma menos compleja posible y facilite a los docentes la elaboración y desarrollo de sus propuestas, con apoyo técnico y metodológico.

- ✓ **COMITÉ EMPRENDEDOR**: Esta herramienta permite a los centros educativos disponer de un equipo de profesionales especializados en emprendimiento. Los centros educativos que desarrollen el Programa Educativo Innicia -Cultura Emprendedora- pueden constituir su propio comité de emprendimiento, donde estén representantes de todos los sectores implicados en el programa (personas emprendedoras, profesorado, estudiantes, AMPA, ediles del ayuntamiento, técnicos y técnicas de los CADE de referencia, etc.). Esta asociación permitirá ser más eficaces, aprovechar los recursos del entorno e incrementar el conocimiento sobre la realidad del mismo, generar sinergias que devengan en un ecosistema emprendedor, evitar duplicidades y ahorrar costes humanos y materiales. Existe un amplio abanico de posibilidades de colaboración en función de las necesidades, preferencias y disponibilidad: charlas y talleres, mentoring, visitas o los retos son solo algunos ejemplos.
- ✓ **COMUNICACCIÓN**: Esta herramienta, que se puede usar en todas las enseñanzas y niveles, está centrada en acciones de comunicación (proyectos audiovisuales en el aula). Este instrumento permite al alumnado emprender proyectos autónomos

relacionados con los medios de comunicación.

- ✓ **CONCURSO DE IDEAS**: Un encuentro para el alumnado desde Infantil a Secundaria Obligatoria, donde se expongan las mejores ideas emprendedoras desarrolladas a lo largo del curso.

- ✓ **EMPRENDE JOVEN**: Actividad destinada a la promoción del autoempleo entre los estudiantes de la Formación Profesional para que el alumnado pueda convertir sus ideas de negocio en proyectos de empresa reales con la ayuda de profesionales especializados.

- ✓ **ESCUELA CREATIVA**: Actividad de la Fundación Telefónica con la colaboración de Ferran Adrià. El objetivo es favorecer la transferencia a la escuela de procesos creativos e innovadores para transformar la forma de enseñar y aprender.

- ✓ **DESING FOR CHANGE**: Actividad de la Fundación Telefónica a partir del laboratorio I CAN. El objetivo es proveer a los participantes de herramientas para que su alumnado pueda poner en práctica sus propias ideas para cambiar el mundo partiendo de su propio entorno, con proyectos concretos realizados con la metodología del mismo nombre inspirada en el Design Thinking.

- ✓ **EDUCACIÓN ECONÓMICA Y FINANCIERA**: Es apropiada para todas las enseñanzas y niveles, especialmente indicada para primaria, secundaria obligatoria y bachillerato. Con esta herramienta, se potencian los conocimientos, destrezas y habilidades básicas que permitan al alumnado comprender la importancia de conceptos clave como el ahorro, los ingresos, el presupuesto personal, el coste de los productos, la calidad de vida o el consumo responsable. Es un instrumento muy valioso en aquellos proyectos que tengan un componente económico, análisis del entorno socioeconómico, mercado, valor, posicionamiento, etc.

- ✓ **EMPRENDEJOVEN**: Está destinada a la promoción del autoempleo entre los estudiantes de la Formación Profesional Andaluza, de tal modo que el alumnado pueda convertir sus ideas de negocio en proyectos de empresa reales con la ayuda de profesionales especializados. Con esta herramienta se pueden desarrollar aquellos proyectos que tengan un componente más empresarial.

- ✓ **IDEAS FACTORY**: Un evento donde el alumnado de Bachillerato y Enseñanzas de Régimen Especial pueda demostrar todo lo que sabe y en 48h poner en marcha un proyecto y convencer al jurado mientras compite con el resto de ideas.

- ✓ **INNOCREA**: Está destinada a todos los profesores, de cualquier enseñanza y nivel, que trabajen la cultura emprendedora. Una herramienta para el estímulo de la innovación y de la creatividad que puede reforzar los proyectos de los centros en estos dos aspectos fundamentales del emprendimiento. En Inn@crea se intenta descubrir y desarrollar las capacidades del alumnado que a menudo quedan ocultas, a través de una serie de recursos: vídeos, documentos, enlaces y foros de debate, que serán las herramientas de trabajo.

- ✓ **MINIEMPRESAS EDUCATIVAS**: Es una herramienta útil para todas las enseñanzas y niveles. Mediante esta iniciativa se pueden desarrollar proyectos educativos para fomentar la educación emprendedora a través de la generación de empresas o cooperativas escolares impulsando la colaboración de los equipos docentes, la dinamización de la comunidad educativa y la conexión con el entorno. Con este instrumento, los centros cuentan con asesorías profesionales de los Técnicos de los CADE (Centros de Apoyo al Desarrollo Empresarial), formación específica voluntaria y otros recursos que pueden facilitar la elaboración y desarrollo de su proyecto de emprendimiento.

  El objetivo es la resolución de un RETO, un problema social, por ejemplo, para el cual se puede crear un producto que solucione ese problema.

- ✓ **TALLER EMPRENDEDOR–VISITAS A EMPRESAS**: Orientado a todas las enseñanzas y niveles. Esta herramienta pretende mejorar la cultura emprendedora y empresarial del alumnado. Ningún alumno/a debiera abandonar su centro educativo sin haber asistido a una charla en la que se habla con

cercanía y claridad del mundo del emprendimiento en general y de la empresa en particular. Nos permite acercar el mundo empresarial al aula y mejorar la imagen de los empresarios, a la par que tienen la oportunidad de conocer de primera mano la realidad empresarial.

- ✓ **TALLERES DE DESARROLLO DE HABILIDADES EMPRENDEDORAS**: Es de interés en todas las enseñanzas y niveles. Esta herramienta pretende entrenar la competencia emprendedora en el aula a través de una serie de talleres específicos: Taller de habilidades comunicativas, de habilidades directivas, de imagen corporativa y logotipo, de creatividad e innovación, de ventas y marketing, de viabilidad financiera, de modelos de Negocio CANVAS, y de presentaciones eficaces de proyectos, entre otros.

- ✓ **TECNOLOGÍA CREATIVA**: Experiencias orientadas al desarrollo de la creatividad a través de la programación y la robótica para despertar en el alumnado el interés hacia las iniciativas tecnológicas.

- ✓ **TALENTO EMPRENDEDOR**: Un concurso para alumnado de Ciclos Formativos que fomenta la creatividad y la innovación desarrollando el talento a través de la presentación de retos y un Concurso de Talento. Empresas de diferentes sectores lanzan sus retos a los alumnos. Estos deben responder con una propuesta de resolución en sucesivas fases.

- ✓ **VISITA DE UN/A PROFESIONAL CADE** de referencia para asesorar en la puesta en marcha del proyecto. Los Centros de Apoyo al Desarrollo Empresarial, están presentes en todas las comarcas. Ofrecen apoyo, información y seguimiento para desarrollar proyectos emprendedores.

RECURSOS EDUCATIVOS

Además de las herramientas que pueden guiar a los centros en la elaboración y desarrollo de su propio proyecto de emprendimiento, los centros podrán contar con recursos educativos adecuados a las distintas etapas educativas y materiales educativos adecuados al programa. En este sentido se fomentará el intercambio de los mismos a través de plataformas de colaboración.

- ✓ **MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS POR ETAPAS EDUCATIVAS**: Se proporcionarán materiales y recursos educativos para las distintas etapas educativas (Educación Infantil – Educación Primaria – ESO – Bachillerato – Enseñanzas postobligatorias). Estos recursos serán compartidos e integrarán todos los tipos y elementos del emprendimiento: Personal (Autoconocimiento y Creación), Social (Grupo y Comunidad), y Productivo (Iniciativa y Productividad).

  Del mismo modo, se proporcionarán materiales y recursos educativos específicos de cada uno de los ámbitos educativos, para que sirvan de orientación y punto de partida para cada uno de los proyectos a desarrollar por los grupos de alumnos.

  Se seleccionarán bloques de contenidos, áreas curriculares y escenarios educativos afines para insertar el desarrollo de los recursos.**ELABORACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS**: Los participantes podrán aportar sus propios materiales y recursos educativos; de hecho, se fomenta el intercambio tanto de experiencias y saber hacer como de materiales a través de la plataforma Colabora.

ACCIONES FORMATIVAS

- ✓ Jornadas Formativas:
  - Dos sesiones de 8 horas en octubre/noviembre (Jornadas Iniciales) y mayo (Jornada de Buenas Prácticas) a las que deberán asistir los coordinadores de los programas en cada centro educativo.
  - Curso online voluntario ofertado a todos los profesores participantes del programa.
- ✓ AULA Andalucía Emprende:
  - Formación virtual de carácter voluntario.
  - Cada participante realizará 5 píldoras de conocimiento (50 horas de formación).

COMISIÓN DE SEGUIMIENTO Y EQUIPO TÉCNICO

Como otros programas educativos dependientes de la Consejería de Educación, éste también tiene una Comisión técnica de seguimiento (Técnicos CE. UNIA y Andalucía Emprende) y un equipo de coordinación pedagógica.

COMISIÓN TÉCNICA DE SEGUIMIENTO. FORMADA POR:

- ✓ Representantes de Andalucía Emprende:
  - Técnicos de CADES (Centros de Apoyo al Desarrollo Empresarial).
  - Técnicos del Proyecto CRECES (Centros de Capacitación Emprendedora).
- ✓ Representantes de la Consejería de Educación:
  - Técnicos de la Dirección General de Innovación.
- ✓ Representantes de la Universidad Internacional de Andalucía (UNIA).

EQUIPO DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA

Cuyas misiones principales son la creación de recursos y materiales educativos, el mantenimiento y dinamización de la comunidad en la plataforma Colabor@, así como el asesoramiento a los coordinadores del programa en cada centro educativo.

El equipo estará formado por profesores expertos en emprendimiento del sistema de enseñanza público andaluz no universitario. Es un equipo multidisciplinar donde se darán cita especialistas de todos los ámbitos (competencias base), niveles educativos y tipos de enseñanzas.

¿TIENES UN PROYECTO EMPRENDEDOR?

DEFINE TUS INICIATIVAS

Analiza tu entorno y sensibilízate con necesidades que requieren de tu implicación. Valora tus posibilidades y diseña una iniciativa emprendedora para dar respuestas.

SUGERENCIAS

- ✓ Conocer el entorno del centro y las necesidades de la comunidad educativa es muy importante. Partir de la realidad más cercana permite al alumnado y al profesorado establecer unos horizontes más tangibles.
- ✓ Contar siempre con la implicación del alumnado y del profesorado es el camino más adecuado. Indagar las inquietudes de unos y de otros, aquello que les preocupa es fundamental para definir un reto realizable. El reto debe partir de quienes tienen que lograrlo.
- ✓ Buscar muchas posibilidades y pedir muchas sugerencias es el mejor camino para llegar a encontrar aquello por lo que verdaderamente queremos movernos.
- ✓ Definir las iniciativas de las que nos vamos a ocupar con claridad es un buen comienzo para el proceso.

EJEMPLOS:

- ✓ Gestión de una ruta turística por una localidad, aprovechando los recursos naturales y culturales del entorno y potenciando la dinamización del tejido social y productivo.
- ✓ Creación de una cooperativa a partir de la explotación de un huerto escolar para proporcionar alimentos ecológicos al Banco de Alimentos.
- ✓ Conformación de una miniempresa de actividades de ocio y tiempo libre, aprovechando la oferta de ciclos formativos, relacionados con esta familia profesional.
- ✓ Diseño, creación y mantenimiento de un espacio web desde el que se articula cara al público una actividad específica.

ENCUENTRA TU EQUIPO

Busca compañeros/as que estén dispuestos a trabajar en tu iniciativa de emprendimiento, un grupo que quiera compartir sus activos para colaborar en una propuesta común.

SUGERENCIAS

- ✓ Estimular la curiosidad y el interés del resto de compañeros es fundamental para llevar a cabo nuestra iniciativa.
- ✓ Comunicar claramente nuestros objetivos y los recursos humanos que vamos a necesitar es vital para que la comunidad educativa pueda implicarse.

- ✓ Intentar segmentar nuestras necesidades es una forma adecuada de hacer asequible el nivel de implicación necesaria para desarrollar nuestro proyecto.
- ✓ Escuchar las sugerencias del resto de participantes asegura una parte importante del éxito de nuestro proyecto.
- ✓ Estar dispuestos a ajustar nuestra expectativa es un camino infalible para alcanzar la meta.

ELABORA UN PROYECTO

Que potencie la habilidad para transformar las ideas en actos.

En el proyecto se plasmará vuestra manera de pensar y actuar (iniciativa) orientada tanto hacia el desarrollo personal (para hacer realidad el propio proyecto de vida de forma activa), como social (para desarrollar iniciativas que contribuyan a la calidad de vida, la solidaridad y el bienestar de la sociedad) y productivo (para la creación de riquezas y prosperidad para sí y para los demás en un marco sostenible e inteligente).

Para conseguir elaborar un proyecto que permita lograr las iniciativas propuestas **es preciso que desarrolle estos activos emprendedores.** Te damos algunas sugerencias que ayudan a entenderlo:

AUTOCONOCIMIENTO Y CONOCIMIENTO

- ✓ Estimular la reflexión para conocernos, para saber nuestra situación de partida y las inquietudes que nos llevan a plantear cualquier iniciativa es el paso principal para iniciar el proceso.
- ✓ Explorar nuestros miedos y nuestras fantasías tanto individuales como grupales es una pieza clave para arrancar.
- ✓ Conocer nuestro entorno, desde lo más próximo hasta lo más distante es una premisa clave para poder situarnos en él. Es vital para poder saber cuáles son nuestras posibilidades.
- ✓ Conocer para saber qué queremos cambiar.

IMAGINACIÓN

- ✓ Dejar que fluyan muchas ideas diferentes es una premisa fundamental para encontrar aquellas que pueden dar respuestas diferentes.
- ✓ Fomentar el pensamiento divergente ayuda a salirnos de lo convencional, a relativizar las situaciones establecidas.

CREATIVIDAD Y CREACIÓN

- ✓ Atreverse a plantear soluciones diferentes a los problemas de siempre es una buena forma de enfrentar los retos nuevos.
- ✓ Articular mecanismos ágiles, dinámicos, atractivos y actuales para dar respuestas a las inquietudes es una forma de no estancarse en procedimientos romos.

GRUPO, EQUIPO Y RESPONSABILIDAD

- ✓ Conocer el grupo al que se pertenece, en el que se desarrolla nuestra actividad es un elemento clave para saber cómo integrarnos en el colectivo, con qué recursos humanos podemos contar.
- ✓ Establecer relaciones con aquellos miembros del grupo que muestran las mismas disposiciones para afrontar los cambios es el punto de inicio para poner en marcha nuestras iniciativas.
- ✓ Organizar el equipo, las tareas es clave para un buen diseño de las actividades.
- ✓ Comprometerse y responder de los compromisos es vital para el éxito del proyecto.

COMUNICACIÓN

- ✓ Estimular en todo momento unos mecanismos de comunicación fluidos es necesario si queremos contar con el apoyo de todos los participantes.
- ✓ Escuchar las sugerencias y propuestas de mejora de nuestras iniciativas garantiza un aprendizaje continuo.
- ✓ Divulgar y extender los contenidos de nuestras propuestas, iniciativas y resultados es clave para que nuestro proyecto sea sostenible.

COMUNIDAD Y BIEN COMÚN

- ✓ Entender cómo nos incluimos en nuestro entorno ayudará a plantear propuestas realistas.
- ✓ Comprender que el éxito de nuestras iniciativas depende de cómo redunden en el beneficio de la comunidad facilitará la búsqueda de soluciones socialmente sostenibles.

INICIATIVA

- ✓ Analizar las oportunidades y tomar decisiones es el paso crucial para emprender.
- ✓ Tomar las riendas y lanzarse en pos de nuestros objetivos es el elemento que impulsa el cambio.
- ✓ Pasar a la acción y decidirse es la fórmula para no estancarnos en las ideas.
- ✓ Innovación y aprendizaje.
- ✓ Estar abierto a cambiar es el método para avanzar.
- ✓ Proponer cambios, integrar los cambios son mecanismos que no deben faltar para fomentar el aprendizaje continuo y la mejora.
- ✓ Aplicar propuestas novedosas a nuestras iniciativas permite una adaptación continua a los cambios.

PRODUCTIVIDAD Y PLAN DE EMPRESA

- ✓ Analizar bien los recursos disponibles, nuestro equipo, nuestras competencias es fundamental para comenzar un proyecto productivo serio.
- ✓ Saber cuales son mis apoyos, las debilidades y fortalezas de mi proyecto es clave para hacerlo realista.
- ✓ Planificar correctamente las actuaciones y optimizar los resultados es esencial para hacer viable la iniciativa productiva que se pretenda.

ASUNCIÓN DE RIESGOS

- ✓ Ser consciente, por adelantado de los riesgos, analizar sus factores y preparar estrategias para afrontarlos ayuda a minimizar su impacto sobre nuestro proyecto.
- ✓ Aprender de lo sucedido e integrar el fracaso como una parte del proceso de desarrollo es crucial para evitar el abandono y lograr las metas propuestas.

ANALIZA TUS NECESIDADES

Si necesitas ayuda para llevarlo adelante, en cualquier fase de su desarrollo, nosotros te echamos una mano. Disponemos de recursos y herramientas con las que podemos acompañarte para su puesta en marcha.

- ✓ **Para informarte sobre las características del programa**, y las gestiones que son necesarias contamos con:
  - **Portal** educativo INNICIA Cultura Emprendedora.
  - **Comunidad** Colabor@ Innicia.
  - **Redes** sociales.
  - **Teléfonos** de atención.
  - **Correo** electrónico
- ✓ **Para asesorarte sobre la elaboración de un proyecto emprendedor** o sobre el concreción de un Plan de Actuación te ofrecemos un servicio de orientación: **inniciaorienta**.
- ✓ **Para formarte** en todo lo que necesites sobre emprendimiento:
  - Celebraremos **jornadas** formativas a comienzo de curso, y de buenas prácticas al finalizar.
  - Desarrollaremos **cursos** on-line en el Aula Virtual del Profesorado.
  - Realizaremos **talleres** específicos sobre alguna de las dimensiones del emprendimiento o sobre activos emprendedores.
- ✓ **Para realizar el seguimiento de tu proyecto**, desde su inicio al final de curso, contamos con un equipo de coordinación pedagógica con el que podrás contactar.

- **Para realizar actividades** y encontrar recursos te ofrecemos un amplio catálogo de propuestas didácticas y de herramientas con las que puedes contar en el diseño de tus propias actividades.
- **Para llevar a cabo un proyecto productivo**: una miniempresa, una cooperativa.
  - Estarán a tu disposición los técnicos de los Centros de Apoyo al Desarrollo Empresarial.
  - Contarás con todos los recursos didácticos de la herramienta miniempresas educativas.
  - Tendrás asesoramiento en aspectos económicos y financieros.
- .**Para desarrollar la innovación y la creatividad** puedes contar con **Inn@crea** un proyecto donde pondremos en práctica acciones para desarrollar y potenciar la creatividad en el aula.
- **Para implementar proyectos sociales**, podrás disponer de profesionales especializados en trabajo con ONG, con servicios sociales, servicios a la comunidad.
- **Para desarrollar iniciativas culturales**, te ayudaremos a conformar tu proyecto y a encontrar otros centros que puedan participar en tu espectáculo, en tu exposición.

EL OBJETIVO FINAL

Proporcionar experiencias en las que el alumnado vaya haciéndose cargo de:

- De la identificación y gestión de sus emociones, poniendo en valor aquellas inquietudes y visiones que conllevan probar posibilidades nuevas.
- De la necesidad de implicarse en procesos grupales, vivenciando y descubriendo que el equipo es la estrategia más válida para la articulación de respuestas.
- De cómo su actuación repercute directamente en el entorno y del papel que quiere tomar ante las necesidades detectadas.
- De las iniciativas e inquietudes profesionales que puedan irse concretando en salidas vocacionales y profesionales.

MANOS A LA OBRA: LÍNEAS DIDÁCTICAS

A partir de aquí vais a encontrar las líneas didácticas que os facilitarán la práctica en el aula. Generando tareas, dinámicas de grupo, ejercicios de reflexión-acción que os ayuden a incorporar el emprendimiento en vuestra actividad en el aula.

El objetivo de estas actividades, sugerencias, herramientas y fuentes de información es que el proyecto se convierta en un valor, en un recurso educativo innovador para la práctica docente.

Todos estos recursos están seleccionados para que la participación del alumnado sea el referente de este programa educativo. Pretendemos que el alumnado se sienta responsable de su propio crecimiento en la escuela y para ello tome las decisiones que le ayuden a formarse implicándose activamente.

Recursos para andar el camino de:



- Actividades para llevar a cabo con el alumnado o con tus compañeros de equipo, porque ya tenemos que formar nuestro equipo de trabajo.
- Actividades para trabajar cada uno de los activos emprendedores. Aquellos que consideres que se encuentran entre vuestras debilidades, aquellos que tengas que desarrollar más para llevar adelante vuestro proyecto. Recordad que un buen proyecto emprendedor es aquel que trabaja todos estos

activos para desarrollar las competencias propias del emprendimiento.

- ✓ Además os proponemos, fuentes de información, herramientas digitales y todo lo necesario para que diseñéis vuestras propias actividades. Es posible adaptar las que os proponemos, pero es mucho mejor elaborar aquellos ejercicios de trabajo que se adecúen más convenientemente a vuestra realidad.

AUTOCONOCIMIENTO Y CONOCIMIENTO

EMPRENDER ES...

QUÉ TENGO QUE ANALIZAR	MIS PUNTOS FUERTES
✓ Qué siento. ✓ Qué quiero. ✓ Mis ideas locas. ✓ Identifico mis emociones. ✓ Gestiono mis emociones	✓ Mis fortalezas. ✓ Mis debilidades. ✓ Qué oportunidades. ✓ Qué posibilidades.

AUTOCONOCIMIENTO Y CONOCIMIENTO

MANOS A LA OBRA

ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS
✓ Conocimiento del cuerpo. ✓ Escucha activa: cierro los ojos. ✓ Emocionario. ✓ Teatro terapéutico: "Como si..."	✓ Material de telefónica. ✓ Vídeos sugerentes. ✓ Orientación Andújar. ✓ Creciendo en salud. ✓ Forma joven.

IMAGINACIÓN

EMPRENDER ES...

QUÉ TENGO QUE ANALIZAR	MIS PUNTOS FUERTES
✓ Soy imaginativo. ✓ Mis ocurrencias. ✓ Pienso fuera de la caja. ✓ Pienso divergente	✓ Ideas nuevas. ✓ Proyectos nuevos. ✓ Situaciones posibles. ✓ Creaciones

IMAGINACIÓN

MANOS A LA OBRA

ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS
✓ Torbellino de ideas. ✓ El arte de preguntar. ✓ Síntesis creativa. ✓ La ideogramación. ✓ Análisis funcional. ✓ El relax imaginativo.	✓ Material de telefónica. ✓ Videos sugerentes. ✓ Inn@crea.

CREATIVIDAD Y CREACIÓN

EMPRENDER ES...

QUÉ TENGO QUE ANALIZAR	MIS PUNTOS FUERTES
✓ Soy creativo. ✓ Pienso diferente. ✓ Soy curioso. ✓ soy positivo.	✓ Mis creaciones. ✓ Mis inventos. ✓ Mis conocimientos nuevos.

CREATIVIDAD Y CREACIÓN

MANOS A LA OBRA

ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS
✓ Copia, combina,transforma. ✓ Flor de loto. ✓ Síntesis creativa.. ✓ El antiproblema. ✓ ¿Que podría suceder?	✓ Materiales en Colabor@. ✓ Videos sugerentes. ✓ Inn@crea. ✓ Tecnología creativa. ✓ Creatividad literaria.

GRUPO, EQUIPO Y RESPONSABILIDAD

EMPRENDER ES...

QUÉ TENGO QUE ANALIZAR	MIS PUNTOS FUERTES
✓ Mi grupo. ✓ Mi lugar. ✓ Soy líder/liderado. ✓ Busco el beneficio del grupo. ✓ Colaboro y coopero.	✓ Objetivo compartido. ✓ Mis tareas. ✓ Mis responsabilidades. ✓ Iniciativa social.

GRUPO, EQUIPO Y RESPONSABILIDAD

MANOS A LA OBRA

ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS
✓ Lectura compartida. ✓ Folio giratorio. ✓ Uno para todos. ✓ La espada del tiempo. ✓ El equipo ideal. ✓ Parada en tres minutos.	✓ Materiales en Colabor@. ✓ Inn@crea. ✓ Videos sugerentes.

COMUNICACIÓN

EMPRENDER ES...

QUÉ TENGO QUE ANALIZAR	MIS PUNTOS FUERTES
✓ Qué quiero comunicar. ✓ Qué transmito. ✓ Qué atención presto. ✓ Tengo empatía. ✓ Practico asertividad.	✓ El mensaje. ✓ Los gestos. ✓ El entorno. ✓ Qué barreras hay.

COMUNICACIÓN

MANOS A LA OBRA

ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS
✓ Mis objetos identificativos. ✓ El teléfono sin palabras. ✓ La noticia. ✓ Siempre hay una forma de decir bien las cosas. ✓ ¿Estás escuchando? ✓ Dilo como la segunda vez.	✓ ComunicAcción. ✓ Materiales en Colabor@. ✓ Innocrea. ✓ Videos sugerentes.

COMUNIDAD Y BIEN COMÚN

EMPRENDER ES...

QUÉ TENGO QUE ANALIZAR	MIS PUNTOS FUERTES

✓ Mi entorno. ✓ Mi comunidad. ✓ Mi bien es el bien común.	✓ Iniciativas sociales de mi comunidad. ✓ Mis iniciativas sociales. ✓ Qué ganamos.

COMUNIDAD Y BIEN COMÚN

MANOS A LA OBRA

ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS
✓ El lápiz central. ✓ El discurso. ✓ Resuelve el enigma. ✓ Casa-árbol-perro. ✓ El proceso incidente. ✓ La discusión observada.	✓ Comité emprendedor. ✓ Materiales en Colabor@. ✓ Inn@crea.

INICIATIVA

EMPRENDER ES...

QUÉ TENGO QUE ANALIZAR	MIS PUNTOS FUERTES
✓ Tomo decisiones. ✓ Integro el cambio. ✓ Apoyo cambios. ✓ Qué oportunidades.	✓ Mis iniciativas. ✓ Apoyo iniciativas. ✓ Soluciones nuevas. ✓ Mejoras.

INICIATIVA

MANOS A LA OBRA

ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS
✓ ¡Manos a la obra! ✓ Mejoras. ✓ ¡Pero si siempre se ha hecho así!.	✓ Comité emprendedor. ✓ Materiales Colabor@. ✓ Inn@crea. ✓ Talleres CADE.

INNOVACIÓN Y APRENDIZAJE

EMPRENDER ES...

QUÉ TENGO QUE ANALIZAR	MIS PUNTOS FUERTES
✓ Provoco cambios. ✓ Acepto cambios. ✓ Apoyo cambios. ✓ Qué conexiones tengo.	✓ Oportunidades. ✓ Soluciones. ✓ Mejoras. ✓ Modifico según los resultados.

INNOVACIÓN Y APRENDIZAJE

MANOS A LA OBRA

ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS
✓ Una solución quiero. ✓ Cambia las reglas. ✓ Crea un grupo. ✓ Prototipemos.	✓ Emprendejoven. ✓ Talento emprendedor. ✓ Comité emprendedor. ✓ Inn@crea. ✓ Materiales en Colabor@.

PRODUCTIVIDAD Y PLAN DE EMPRESA

EMPRENDER ES...

QUÉ TENGO QUE ANALIZAR	MIS PUNTOS FUERTES

✓ Mis recursos. ✓ Mi equipo. ✓ Mis competencias. ✓ Mi red de apoyo.	✓ Mi proyecto. ✓ Mi planificación. ✓ Optimizo los resultados. ✓ Mi empleabilidad.

PRODUCTIVIDAD Y PLAN DE EMPRESA

MANOS A LA OBRA

ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS
✓ Simul@. ✓ Hipatia. ✓ Elabora tu plan. ✓ Pon en marcha tu plan.	✓ Educación Económica y Financiera. ✓ Miniempresas. ✓ Materiales en Colabor@. ✓ Andalucía Emprende. ✓ Videos sugerentes.

EMPRENDER ES…

QUÉ TENGO QUE ANALIZAR	MIS PUNTOS FUERTES
✓ Mis iniciativas. ✓ Mis decisiones. ✓ Qué riesgos comportan.	✓ Me anticipo a los riesgos. ✓ Analizo sus factores. ✓ Preparo estrategias. ✓ Aprendo de lo sucedido.

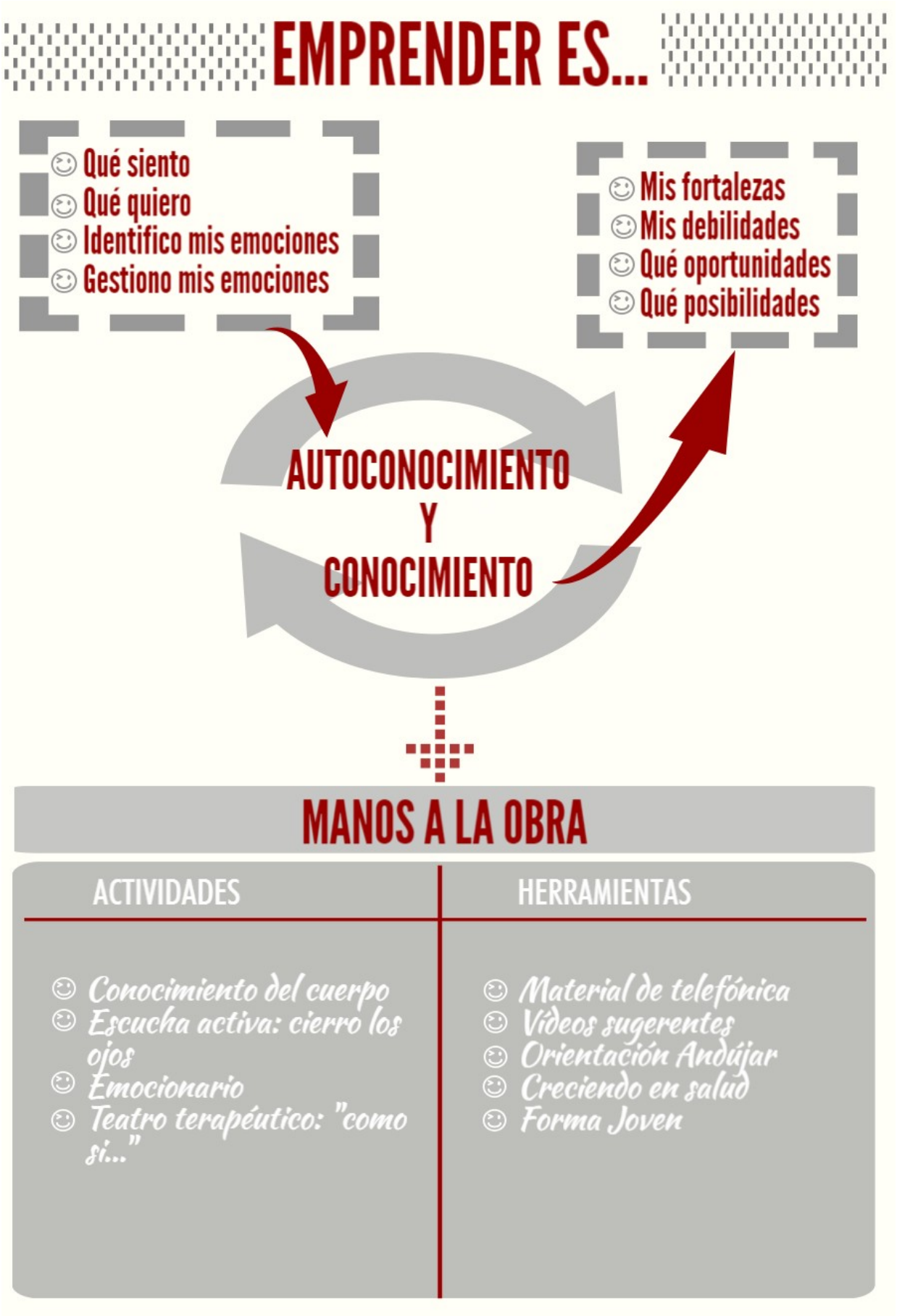
ASUNCIÓN DE RIESGOS Y FRACASO

MANOS A LA OBRA

ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS
✓ 3-2-1 ¡Puente! ✓ La parte por el todo. ✓ Mil maneras de no hacer una bombilla.	✓ Hipatia. ✓ Materiales en Colabor@. ✓ Inn@crea. ✓ Videos sugerentes.

ASUNCIÓN DE RIESGOS

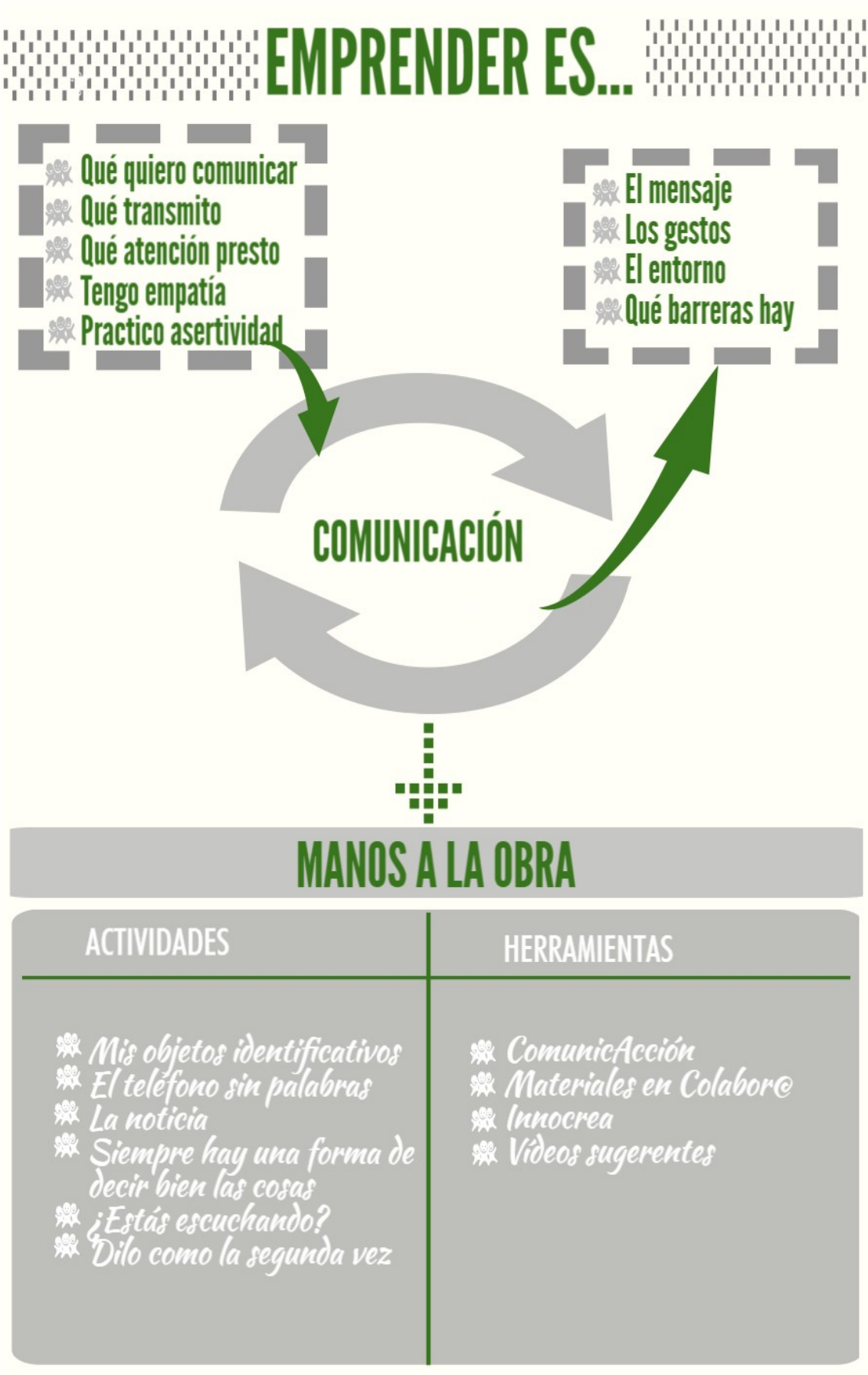
JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE INNOVACIÓN

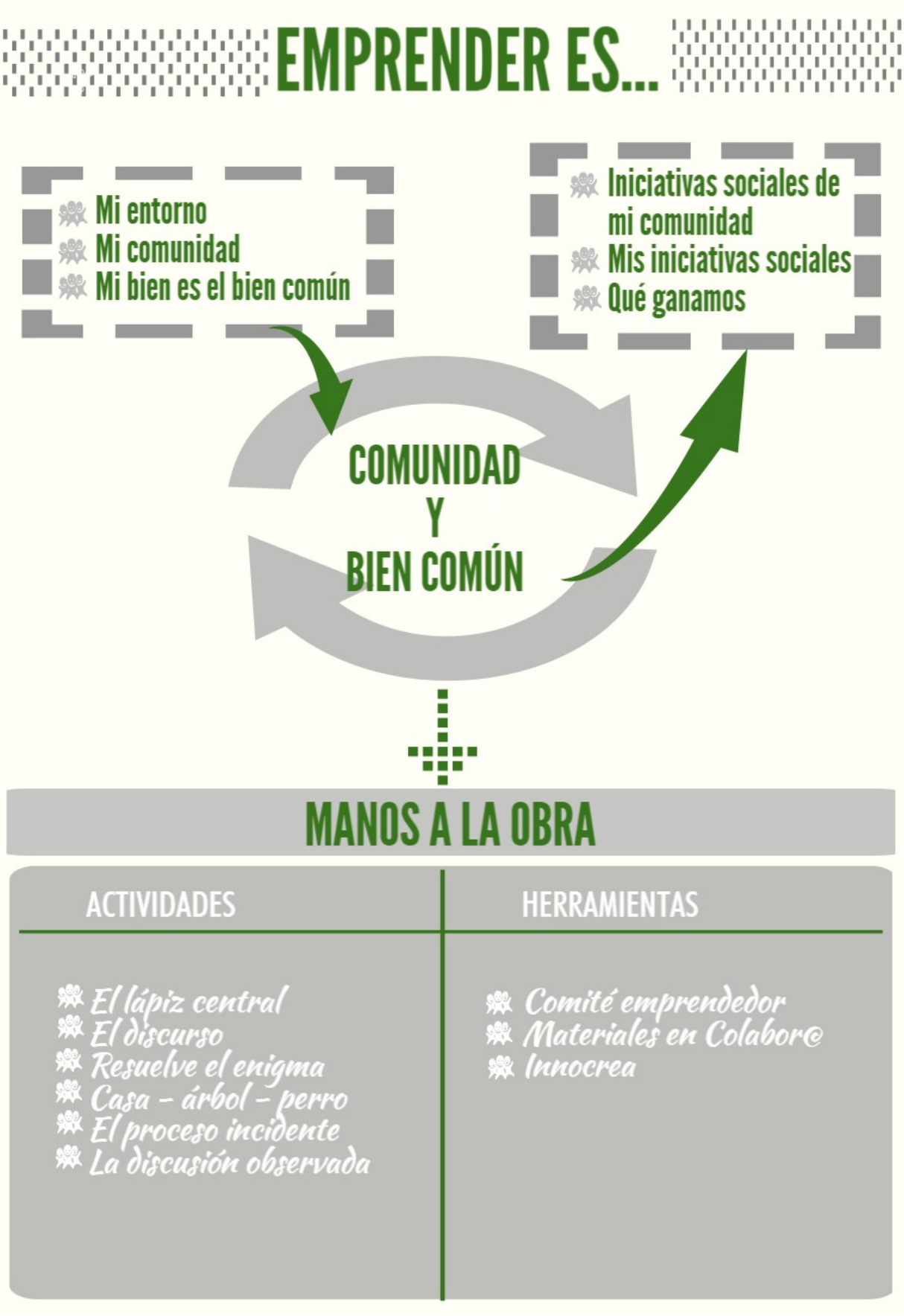

EMPRENDER ES...
Qué siento
Qué quiero
Identifico mis emociones
Gestiono mis emociones
Mis fortalezas
Mis debilidades
Qué oportunidades
Qué posibilidades
AUTOCONOCIMIENTO
Y
CONOCIMIENTO
MANOS A LA OBRA
ACTIVIDADES
Conocimiento del cuerpo
Escucha activa: cierro los ojos
Emocionario
Teatro terapéutico: "como si..."
HERRAMIENTAS
Material de telefónica
Vídeos sugerentes
Orientación Andújar
Creciendo en salud
Forma Joven

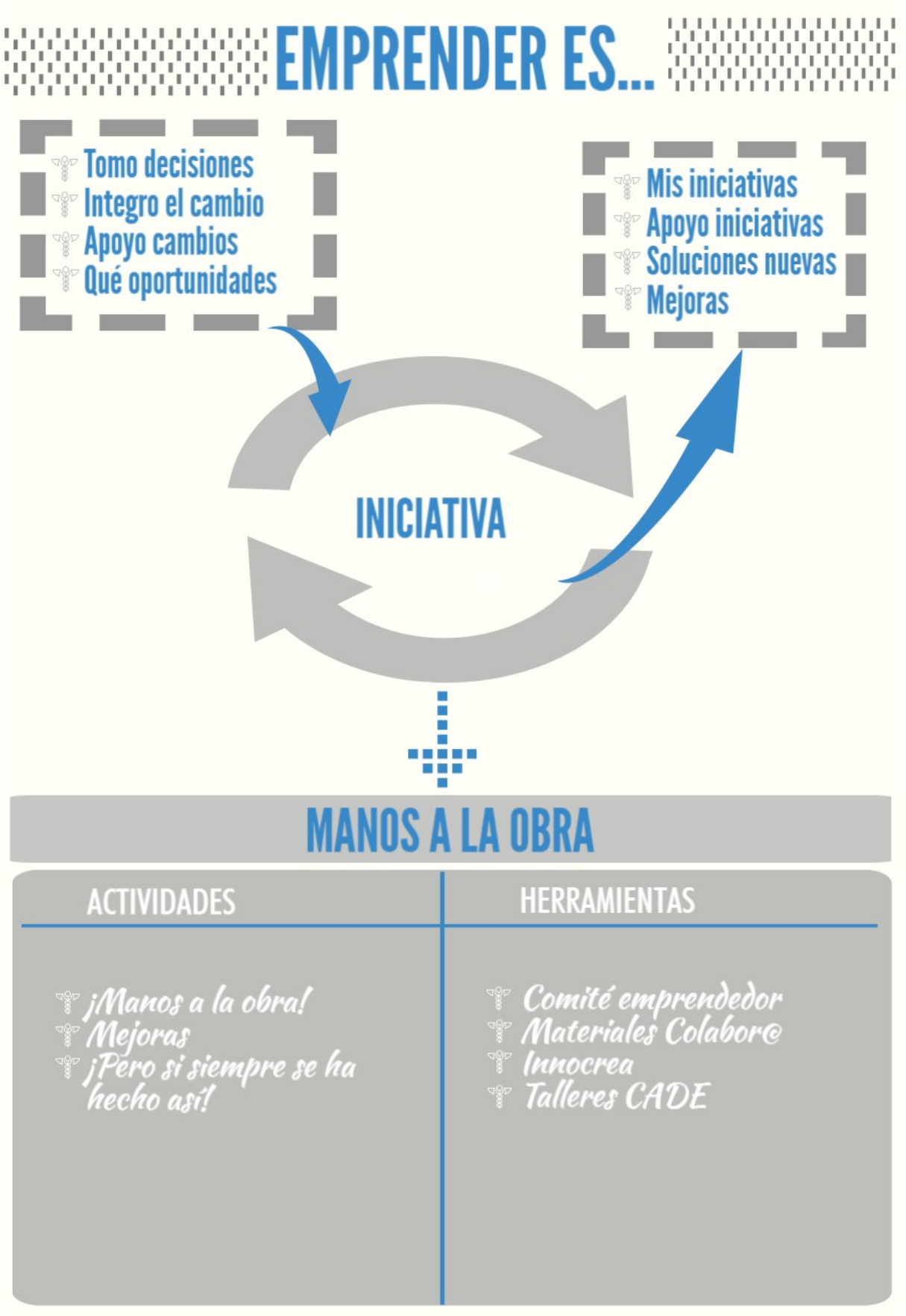

EMPRENDER ES...
Soy creativo
Pienso diferente
Soy curioso
Soy positivo
Mis creaciones
Mis inventos
Mi conocimiento nuevo
CREATIVIDAD Y CREACIÓN
MANOS A LA OBRA
ACTIVIDADES
Copia, combina, transforma
Flor de loto
Síntesis creativa
El antiproblema
¿Qué podría suceder?
HERRAMIENTAS
Materiales en Colabor©
Vídeos sugerentes
Inn©crea
Tecnología creativa
Creatividad literaria


EMPRENDER ES...
Mis ideas locas
Mis ocurrencias
Pienso fuera de la caja
Pienso divergente
Ideas nuevas
Proyectos nuevos
Situaciones posibles
Creaciones
IMAGINACIÓN
MANOS A LA OBRA
ACTIVIDADES
Torbellino de ideas
El arte de preguntar
Síntesis creativa
La ideogramación
Análisis funcional
El relax imaginativo
HERRAMIENTAS
Material de telefónica
Vídeos sugerentes
inn@crea


EMPRENDER ES...
Mi grupo
Mi lugar
Soy líder / liderado
Busco el beneficio del grupo
Colaboro y coopero
Objetivo compartido
Mis tareas
Mis responsabilidades
Iniciativa social
GRUPO, EQUIPO
Y
RESPONSABILIDAD
MANOS A LA OBRA
ACTIVIDADES
Lectura compartida
Folio giratorio
Uno para todos
La espada del tiempo
El equipo ideal
Parada en tres minutos
HERRAMIENTAS
Materiales en Colabor©
Innocrea
Vídeos sugerentes


EMPRENDER ES...
Qué quiero comunicar
Qué transmito
Qué atención presto
Tengo empatía
Practico asertividad
El mensaje
Los gestos
El entorno
Qué barreras hay
COMUNICACIÓN
MANOS A LA OBRA
ACTIVIDADES
HERRAMIENTAS
Mis objetos identificativos
El teléfono sin palabras
La noticia
Siempre hay una forma de decir bien las cosas
¿Estás escuchando?
Dilo como la segunda vez
ComunicAcción
Materiales en Colabor@
Innocrea
Vídeos sugerentes


EMPRENDER ES...
Mi entorno
Mi comunidad
Mi bien es el bien común
Iniciativas sociales de mi comunidad
Mis iniciativas sociales
Qué ganamos
COMUNIDAD Y BIEN COMÚN
MANOS A LA OBRA
ACTIVIDADES
El lápiz central
El discurso
Resuelve el enigma
Casa – árbol – perro
El proceso incidente
La discusión observada
HERRAMIENTAS
Comité emprendedor
Materiales en Colabor©
Innocrea


EMPRENDER ES...
Tomo decisiones
Integro el cambio
Apoyo cambios
Qué oportunidades
Mis iniciativas
Apoyo iniciativas
Soluciones nuevas
Mejoras
INICIATIVA
MANOS A LA OBRA
ACTIVIDADES
¡Manos a la obra!
Mejoras
¡Pero si siempre se ha hecho así!
HERRAMIENTAS
Comité emprendedor
Materiales Colabor@
Innocrea
Talleres CADE


EMPRENDER ES...
Provoco cambios
Acepto cambios
Apoyo cambios
Qué conexiones tengo
Oportunidades
Soluciones
Mejoras
Modifico según los resultados
INNNOVACIÓN
Y
APRENDIZAJE
MANOS A LA OBRA
ACTIVIDADES
Una solución quiero
Cambia las reglas
Crea en grupo
Prototipemos
HERRAMIENTAS
Emprendejoven
Talento emprendedor
Comité emprendedor
Innocrea
Materiales en Colabor©


EMPRENDER ES...
Mis recursos
Mi equipo
Mis competencias
Mi red de apoyo
Mi proyecto
Mi planificación
Optimizo los resultados
Mi empleabilidad
PRODUCTIVIDAD
Y
PLAN DE EMPRESA
MANOS A LA OBRA
ACTIVIDADES
Simul@
Hipatia
Elabora tu plan
Pon en marcha tu plan
HERRAMIENTAS
Educación económica y financiera
Miniempresas
Materiales en Colabor@
Andalucía Emprende
Vídeos sugerentes


EMPRENDER ES...
Mis iniciativas
Mis decisiones
Qué riesgos comportan
Me anticipo a los riesgos
Analizo sus factores
Preparo estrategias
Aprendo de lo sucedido
ASUNCIÓN DE RIESGOS
(fracaso)
MANOS A LA OBRA
ACTIVIDADES
3 – 2 – 1 ¡Puente!
La parte por el todo
Mil maneras de no hacer una bombilla
HERRAMIENTAS
Materiales en Colabor©
Innocrea
Vídeos sugerentes