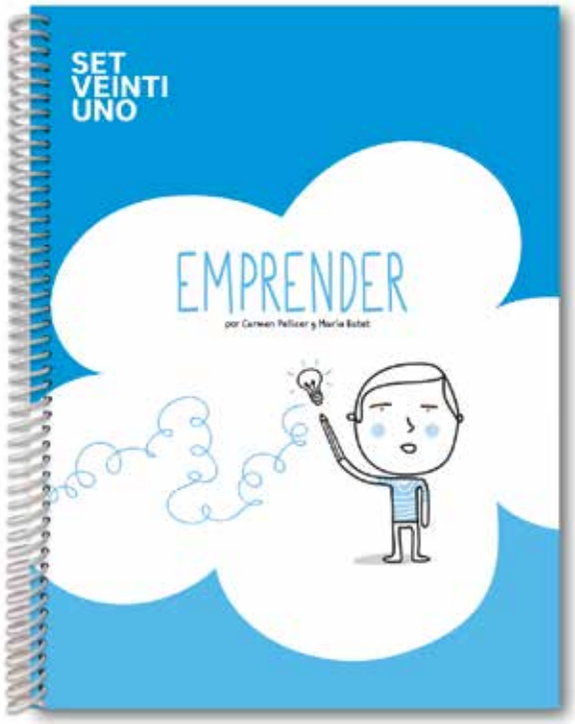
SET VEINTI UNO

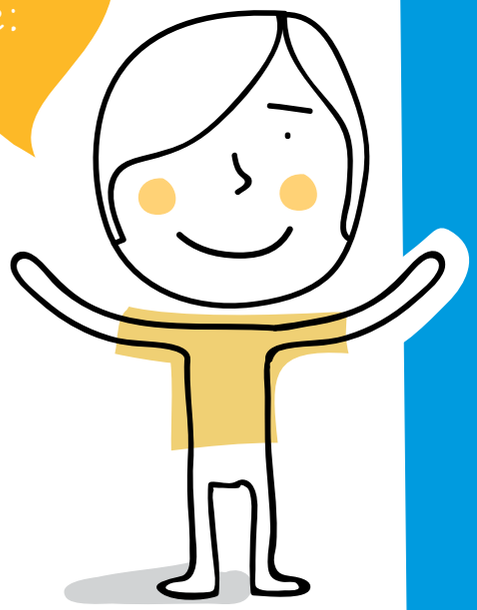
UNIDAD MODELO



Este material incluye:

UNIDAD MODELO

- Proyecto del Cuaderno del alumno
- Fichas del profesor
- Resumen de elementos contenidos en la Caja de artefactos
- Acceso a la experiencia web



Accede a la experiencia
SET VEINTIUNO

http://setveintiuno.com/demo

Emprender SET VEIUNTIUNO

El panorama que muestran algunos informes que analizan el fenómeno emprendedor de distintos países, así como su influencia sobre las economías nacionales, plantea la necesidad de **generar una cultura emprendedora y un cambio de actitud en los jóvenes** respecto del emprendimiento. La respuesta a la situación es clara: **la iniciativa emprendedora puede aprenderse en la escuela y debería potenciarse,** de manera que los jóvenes puedan desarrollar competencias como la autonomía, la confianza en sí mismos y la toma de decisiones en entornos de riesgo.

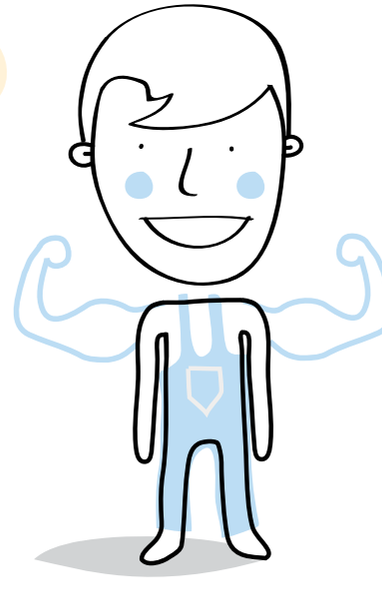
Emprender es un programa educativo que fomenta la competencia emprendedora como una actitud vital a lo largo de cuatro niveles de aprendizaje:

NIVEL 1
8-10 años

NIVEL 2
10-12 años

NIVEL 3
12-14 años

NIVEL 4
14-16 años



Diez claves para entender el programa Emprender:

1. Entrena la competencia emprendedora del alumno, mejorando su autonomía personal, su capacidad de liderazgo, su espíritu innovador y sus habilidades empresariales.

2. Promueve y facilita el trabajo por proyectos, especialmente útiles a la hora de motivar a los estudiantes y vincular una visión interdisclipinar del currículum.

3. Favorece un aprendizaje servicio donde el producto final de cada proyecto revierta en la mejora real de algún aspecto de la convivencia o el desarrollo local.

4. Fomenta el aprendizaje cooperativo mediante la creación de pequeños grupos de trabajo y la intervención de todos los alumnos.

5. Favorece el aprendizaje experiencial, partiendo siempre de las experiencias de los alumnos para potenciar un enfoque abierto y receptivo hacia el entorno.

6. Enseña a pensar, es decir, que los alumnos sean capaces de secuenciar los procesos de aprendizaje.

7. Fomenta el pensamiento creativo, de manera que el alumno aprenda que no hay una respuesta única para resolver un problema, sino que siempre existen alternativas.

8. Promueve la responsabilidad en el trabajo personal y el estudio para que cada alumno desarrolle una ética personal y profesional comprometida consigo mismo.

9. Realiza una evaluación continua a través de variadas herramientas (ePortfolio, dianas de evaluación, preguntas reflexivas...) que permitan la autoevaluación y coevaluación de los rasgos emprendedores entrenados.

10. Favorece un aprendizaje lúdico y atractivo (caja de artefactos, simpáticos vídeos, actividades artísticas...) que permita al alumnado desplegar su creatividad y autoexpresión.

El programa Emprender SET VEINTIUNO consta de cuatro niveles que se corresponden cada uno con un cuaderno que consta de 3 proyectos y un Momento Cero introductorio. Cada proyecto va acompañado de un atractivo vídeo que permite introducir el tema y **generar una reflexión** previa con los alumnos, así como de una serie de «artefactos» que permitirán **trabajar parte de los contenidos de forma significativa y lúdica.**

Por su parte, el docente tendrá a su disposición las Fichas del profesor con **orientaciones didácticas** para afrontar el trabajo sobre cada proyecto. **Todos los proyectos trabajan los cuatro indicadores comentados: el talento emprendedor, el liderazgo, la innovación y las habilidades empresariales.**

El programa Emprender SET VEINTIUNO repite la estructura de los conocimientos en cada nivel, **adaptándose cada uno al momento vital de los alumnos,** para consolidar un proceso práctico y eficaz en el momento de abordarlo:

PARA EMPEZAR

Se enfoca la mirada de los alumnos hacia el eje de contenido que permitirá trabajar las habilidades de la competencia emprendedora.

VEMOS EL VÍDEO

Además de anticipar el desafío propuesto en cada proyecto, introduce el tema, genera una reflexión y plantea actividades para profundizar en el contenido.

AFRONTAMOS UN DESAFÍO

Propone el reto, el desafío, que hay que materializar, desarrollando un proyecto de equipo.

BUSCADORES DE IDEAS

Ofrece ese momento creativo que todo proyecto necesita para valorar su originalidad, viabilidad y diferencia (según los requisitos concretos de cada proyecto, esta tarea y la anterior podrán, excepcionalmente, intercambiarse).

HACIENDO CAMINO

Conduce al detalle de cada uno de los pasos necesarios para concretar las ideas en un proyecto definitivo.

¡MANOS A LA OBRA!

Da pautas para llevar a la práctica todo lo que se ha pensado y organizado previamente.

¡DIRECTOS A LA FAMA!

Sugiere estrategias para dar a conocer el proyecto y conseguir una buena difusión del mismo.

¿QUÉ HEMOS CONSEGUIDO?

Permite evidenciar el aprendizaje adquirido mediante diversas herramientas de evaluación y coevaluación. También será el momento de usar el ePortfolio.

Los alumnos comenzarán su incursión en el emprendimiento **de una forma progresiva y contextualizada,** abordando los proyectos propuestos con la ayuda de recursos educativos que despierten su interés por emprender y los ayuden a descubrir sus propias habilidades emprendedoras.

Nivel 1

Momento cero
1. ¿Qué quiero ser de mayor?
2. ¿Creamos un museo?
3. ¿Y si fueras como Robin Hood?

Nivel 2

Momento cero
1. ¿Qué cambiarías en el mundo?
2. ¿Me haces un favor?
3. ¿Te atreves a inventar?

Nivel 3

Momento cero
1. ¿Qué te apasiona?
2. ¿Qué cambiarías si mandaras?
3. ¿Te imaginas regalando esperanza?

Nivel 4

Momento cero
1. ¿Sabes buscarte la vida?
2. ¿Cómo construyes tu futuro?
3. ¿Quieres crear tu propia empresa?

Tanto en las Fichas del profesor como en el Cuaderno del alumno, existen varias herramientas para la evaluación de aprendizajes: rúbricas, dianas, registros y escalas que le servirán al alumno para su reflexión y posterior subida de evidencias al ePortfolio de la web SETVEINTIUNO.

A continuación, se detalla un proyecto que ejemplifica el programa Emprender SET VEINTIUNO:

Este proyecto propicia el análisis crítico del entorno por parte de los alumnos. En esta ocasión, el desafío consistirá en crear un proyecto solidario que haga frente a alguna injusticia social. Para conseguirlo, pondremos a disposición del alumnado los artefactos Juego de la justicia y Paso a paso: gracias al primero, los alumnos podrán establecer conexiones entre los derechos humanos y algunas problemáticas sociales; el segundo permitirá poner en marcha y plasmar el proceso de planificación del proyecto solidario.

SET
VEINTI
UNO

EMPRENDER

Carmen Pellicer
María Batet

Este cuaderno pertenece a:

.....

Edad: 8-10 años

3 ¿Y si fueras como Robin Hood?

1 Solidaridad es apoyar y ayudar a quienes lo necesitan.

Seguro que conoces a personas solidarias que comparten lo que tienen (su dinero, su tiempo, sus conocimientos) con otras personas necesitadas.

2 Fíjate en las siguientes actitudes.

Una de ellas es contraria a la solidaridad. Táchala.

PREOCUPARSE POR LOS DEMÁS

SER EGOÍSTA

COMPRENDER

COMPARTIR

ESCUCHAR

SACRIFICARSE POR OTROS

3 Dibuja alguna situación en la que tú hayas sido solidario.

Luego, mira los dibujos de tus compañeros y comentadlos entre todos.

Vemos el video

1 ¡Dale al PLAY!

Después del visionado contesta a las preguntas siguientes.

¿Quién es Robin Hood?

¿Qué hace?

¿Crees que es una buena o mala persona? ¿Por qué?

¿Existen los Robin Hood modernos?

¿Qué hacen?

Afrontamos un desafío

1 **En grupos, jugad con el artefacto Juego de la justicia que encontraréis en la caja de artefactos.**

Fijaos bien en las tarjetas TIPO 1 y responded: ¿a qué tienen derecho los niños y las niñas?

Tienen derecho a: .....

.....

Una injusticia relacionada con este derecho es:

.....

.....

.....

Tienen derecho a: .....

.....

Una injusticia relacionada con este derecho es:

.....

.....

.....

Tienen derecho a: .....

.....

Una injusticia relacionada con este derecho es:

.....

.....

.....

Tienen derecho a: .....

.....

Una injusticia relacionada con este derecho es:

.....

.....

.....

2 Fijaos ahora en las tarjetas TIPO 2.

- Escribid qué están haciendo las personas de las fotografías.
- ¿Con qué derecho (tarjetas TIPO 1) se relaciona cada una?

3 Y ahora ha llegado el momento de crear vuestra historia.

Tomad una tarjeta del TIPO 1 y otra del TIPO 2, e inventaos una historia que las relacione.

Buscadores de ideas

1 Pensad en alguna situación injusta y en posibles soluciones para remediarla.

A ver qué ideas se os ocurren a partir de esta tabla:

- Todos juntos, completad las listas hasta que cada columna tenga seis elementos.
- Luego, por grupos, tomad uno de los dados de la **caja de artefactos**.
- La primera tirada del dado será para la columna A, donde tendréis que seleccionar la causa que lleve el mismo número que haya salido en el dado. Luego haréis lo mismo para las demás columnas (mirad el ejemplo en la página siguiente).

Vosotros también podéis ser de esas personas que intentan remediar injusticias.

A ¿En qué podemos ayudar?	B ¿Cómo conseguir recursos?	C ¿Dónde podemos hacerlo?	D ¿Quién nos puede ayudar?
Mejorar la alimentación de los más necesitados	Hacer bocadillos o limonada para vender	En el patio del colegio	Los profesores
Facilitar material escolar a los niños que lo necesiten	Organizar un mercadillo de intercambio	En el gimnasio	Los padres
Ayudar a que todos los niños tengan ropa	Hacer manualidades y venderlas	En el aula	Otros alumnos
Ayudar a que todos los niños puedan practicar deporte	Organizar algún espectáculo cultural o deportivo		

2 Ejemplo.

- Imaginemos que, al lanzar el dado, nos ha salido un dos para la columna A; un tres para la columna B; un dos para la columna C; y un dos para la columna D.

A ¿En qué podemos ayudar?	B ¿Cómo conseguir recursos?	C ¿Dónde podemos hacerlo?	D ¿Quién nos puede ayudar?
Facilitar material escolar a los niños que lo necesiten	Hacer manualidades y venderlas	En el gimnasio	Los padres

- ¿Qué proyecto podríamos organizar con estos resultados?

Podríamos montar un puesto en el gimnasio para vender manualidades. Los padres serían nuestros clientes. Con el dinero recaudado podríamos comprar material escolar y dárselo a alguna ONG para que se lo dé a personas que lo necesiten.

3 Y ahora vosotros.

- Lanzad vuestros dados y anotad los resultados.

A ¿En qué podemos ayudar?	B ¿Cómo conseguir recursos?	C ¿Dónde podemos hacerlo?	D ¿Quién nos puede ayudar?

- ¿Cuál va a ser vuestro proyecto?

.....

.....

.....

1 **Para poder llevar a cabo vuestro proyecto, necesitáis tener un plan con los pasos muy claramente definidos.**

En el siguiente dibujo veréis un caminito y, alrededor, varias pisadas con los pasos que tendréis que dar, pero desordenados. Ordenadlos, anotando en cada uno el lugar del camino que le corresponde.

NUESTRO PROYECTO
¿Cómo haremos llegar lo que hemos conseguido a los que sufren la injusticia?
5
4
3
2
Paso nº
Paso nº
Paso nº
Paso nº
Decidimos qué injusticia queremos remediar.
Decidimos cuál va a ser nuestro proyecto.

¡Manos a la obra!

1 **Cada uno de los grandes pasos que habéis colocado en el camino necesita tener en cuenta otros pasos más pequeños.**

Leedlos y responded en grupo. Después, en las páginas 58 y 59, juntaréis todos los pasos, grandes y pequeños, para obtener un plan completo de vuestro proyecto.

Decidimos qué injusticia queremos remediar.

¿Es una injusticia que afecta a gente de vuestro entorno?

.....

.....

¿En qué podéis ayudar?

.....

.....

Decidimos cuál va a ser nuestro proyecto.

¿Qué nombre le habéis puesto al proyecto?

.....

.....

¿Cuál es vuestro objetivo?

.....

.....

¿Qué queremos conseguir (ropa, dinero, alimentos...)?

¿Qué es lo mínimo que queréis conseguir?

.....

.....

¿Cómo ayudará eso a las personas que sufren la injusticia?

.....

.....

¿Cómo vamos a hacer el proyecto y cómo podemos conseguir lo que nos hemos propuesto?

¿Qué cosas tenéis que hacer?

.....

.....

¿De qué se encargará cada miembro del grupo?

.....

.....

¿Cómo podéis conseguir el dinero?

.....

.....

¿Qué necesitamos para el proyecto (un espacio, objetos, permiso...)?

¿Qué material necesitáis? ¿Dónde lo vais a encontrar?

.....

.....

¿Dónde llevaréis a cabo el proyecto? ¿Qué necesitáis?

.....

.....

¿Cómo haremos llegar lo que hemos conseguido a los que sufren la injusticia?

¿Dónde están esas personas?

.....

.....

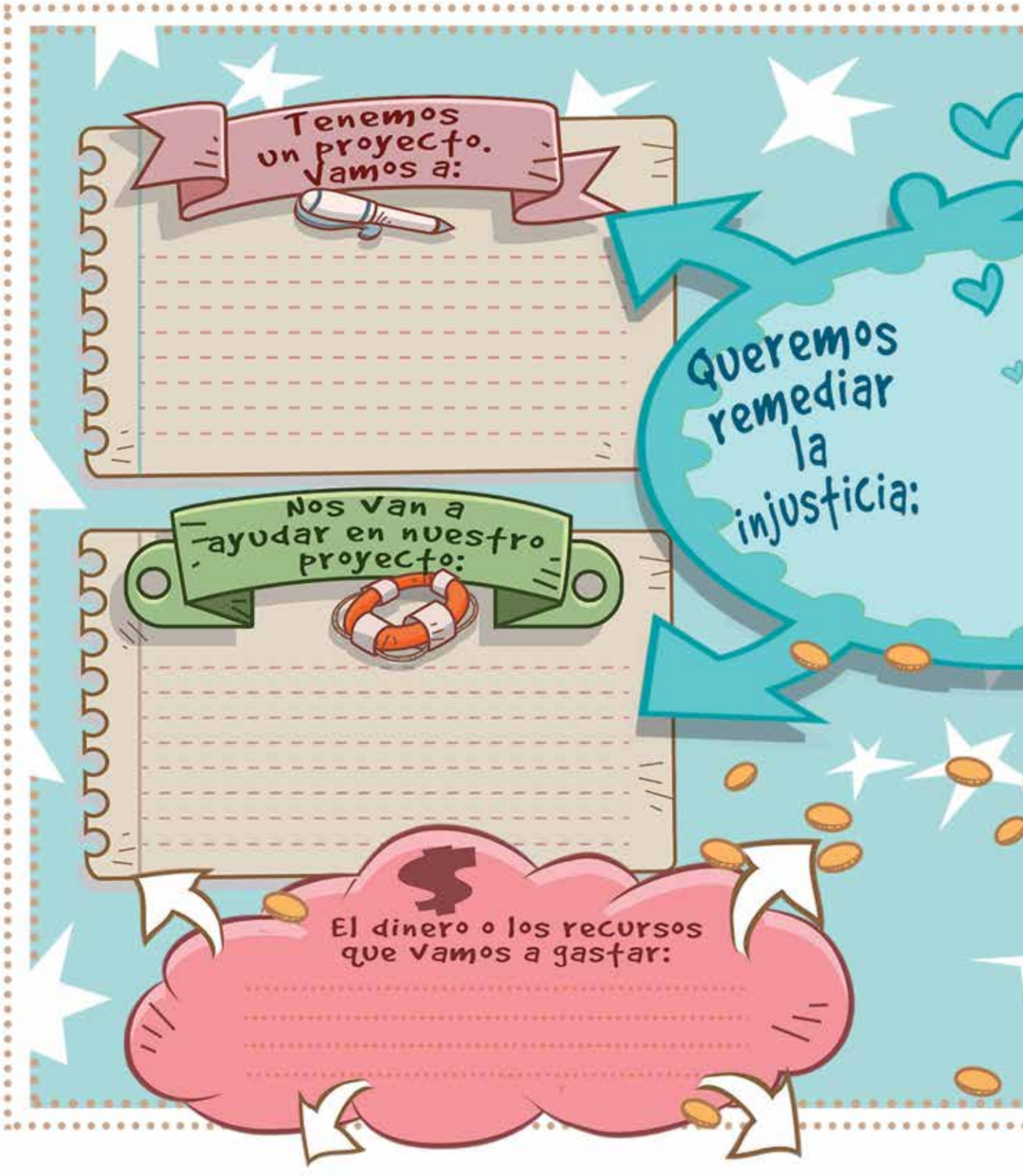
¿Se lo podéis dar en mano o tenéis que enviarlo?

.....

.....

2 **Tomad ahora el artefacto Paso a paso de la caja de artefactos.**

Os servirá para ilustrar todo vuestro proyecto. Primero lo haréis en grupo. Luego, cada uno de vosotros lo plasmará de forma individual en su cuaderno, utilizando sus propios dibujos. Tiene que quedar bonito, pero, sobre todo, claro.



Nuestros clientes van a ser:

Daremos a conocer nuestro proyecto:

El dinero o los recursos que vamos a recaudar:

¡Directos a la fama!

1 Ya lo tenéis todo preparado.

Ahora, hay que conseguir que la gente se solidarice con vuestra causa y participe en ella.

- Para eso, primero tenéis que darla a conocer. Pensad tres maneras distintas de hacerlo.

Podríamos .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Podríamos .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Podríamos .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Luego, tenéis que animar a la gente a participar en vuestro proyecto y a mostrar su solidaridad aportando los recursos que necesitáis. Para eso, abajo vais a diseñar un cartel publicitario. Algunas pistas:

Dicen los expertos que una buena publicidad tiene que seguir la norma **AIDA**.

Esto significa que sea **ATRACTIVA**, que genere **INTERÉS**, que despierte el **DESEO** de participar y que invite a la **ACCIÓN**, es decir, que anime a la gente a venir y hacer sus aportaciones.

A — ¿Qué haréis para que vuestro cartel sea atractivo?

I — ¿Cómo vais a generar interés entre la gente?

D — ¿Qué diréis en vuestro cartel para que la gente desee participar?

A — ¿Cómo invitaréis a la gente a pasar a la acción?

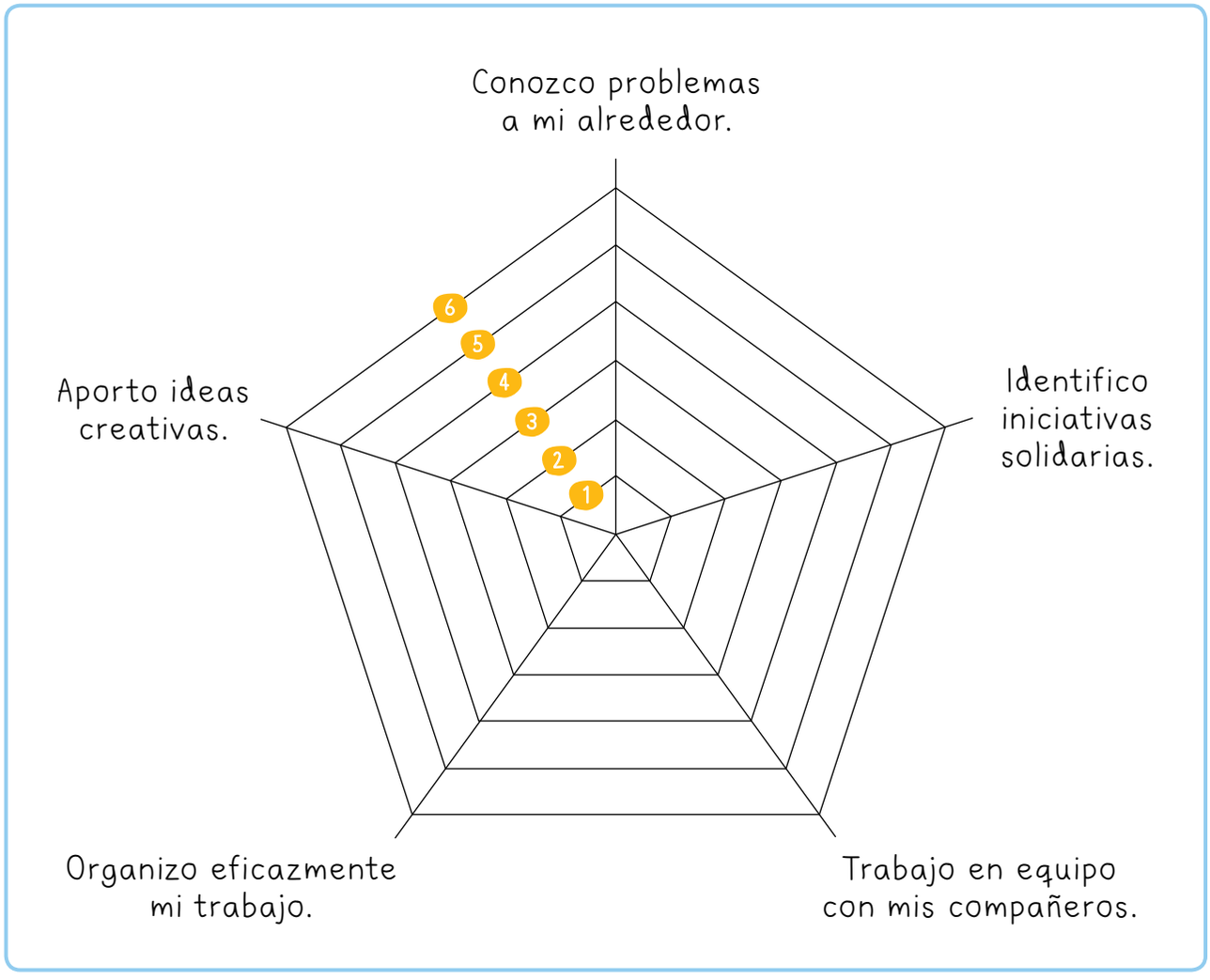
¿Qué hemos conseguido?

1 Vamos a reflexionar ahora sobre todo el trabajo que habéis realizado.

Hay dos formas de valorarlo: teniendo en cuenta, primero, lo que cada uno de vosotros ha aprendido; y, segundo, lo que cada uno ha hecho por el grupo.

2 En primer lugar, piensa en todo lo que tú has aportado al proyecto.

Puntúa tus habilidades y, luego, une los puntos para formar tu figura geométrica.



3 ¿Qué es con lo que más has disfrutado durante el proyecto?

.....

.....

4 ¿Qué harías diferente en una próxima vez?

.....

.....

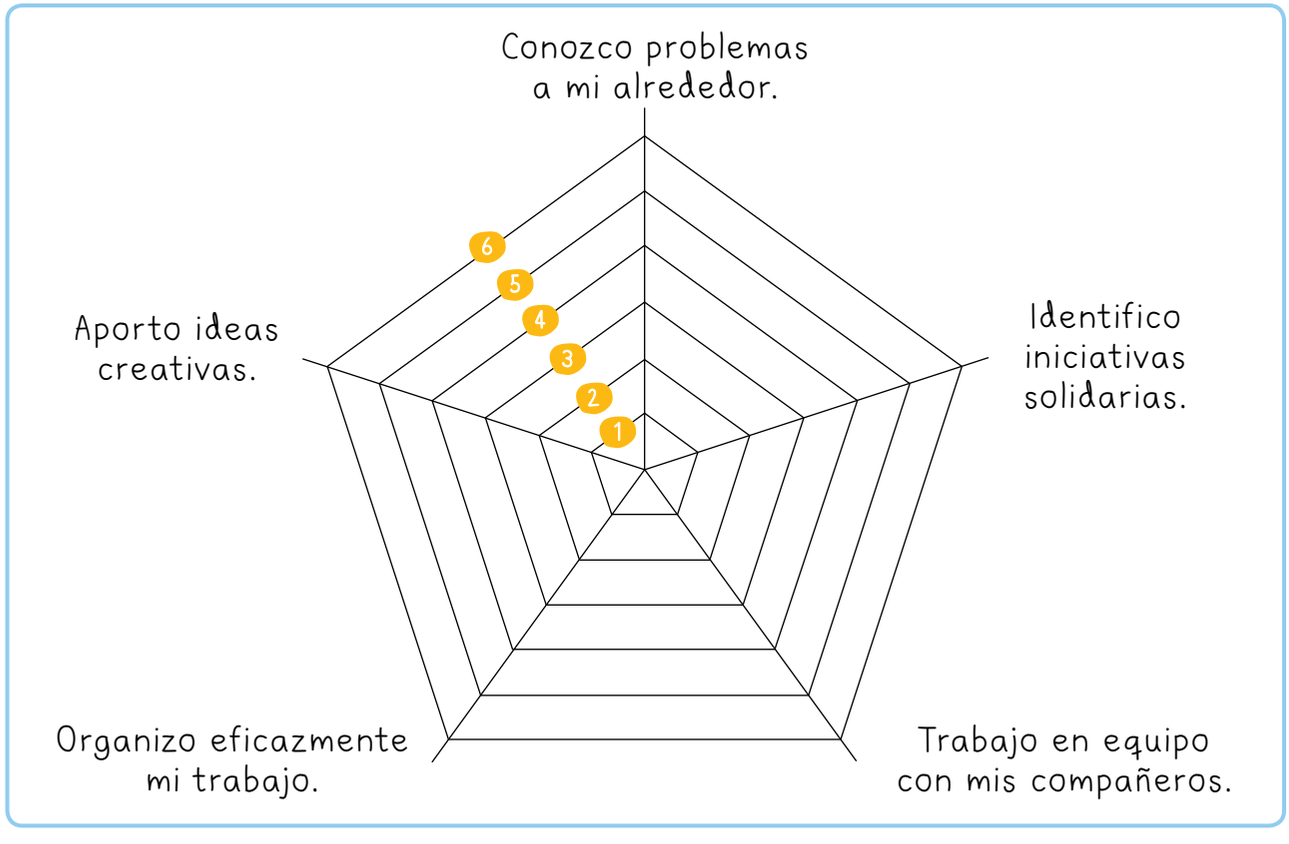
5 **Ahora que has valorado tu aportación, vamos a practicar la coevaluación.**

Cuando se trabaja en equipo, es importante ayudarse mutuamente a mejorar. Valora a tus compañeros, puntuándolos según los mismos indicadores de tu diana.

Nombres de mis compañeros:					
Conoce problemas a su alrededor:					
Identifica iniciativas solidarias:					
Trabaja en equipo con los compañeros:					
Organiza eficazmente su trabajo:					
Aporta ideas creativas:					

6 **Para terminar, unid vuestras puntuaciones en la diana.**

¿Coinciden las opiniones de tus compañeros sobre tu trabajo? ¿Y al revés?



7 **¿Qué es lo que más te ha gustado del trabajo de los demás?**

8 431300 285309

SET
VEINTI
UNO

setveintiuno.com

SANTILLANA