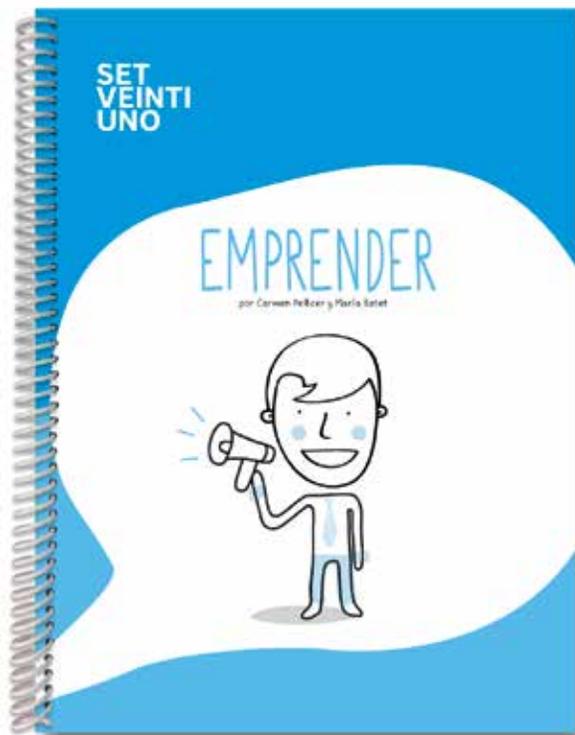


# SET VEINTI UNO

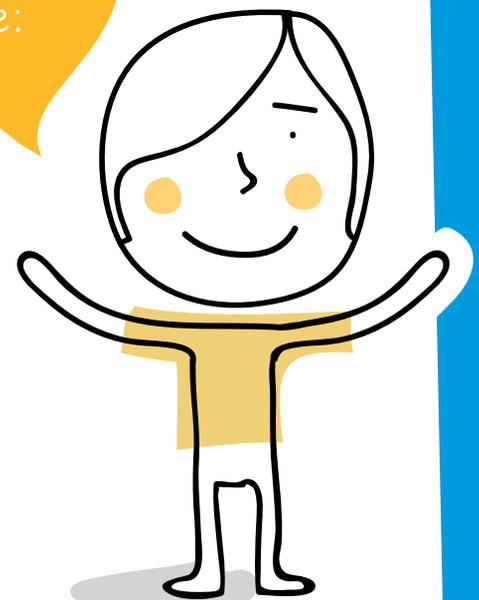
UNIDAD MODELO



## UNIDAD MODELO

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

Este material incluye:





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



## Las diez claves para entender el programa Emprender son:

- 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 interdisciplinaria** 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 SETVEINTIUNO 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 SETVEINTIUNO 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!

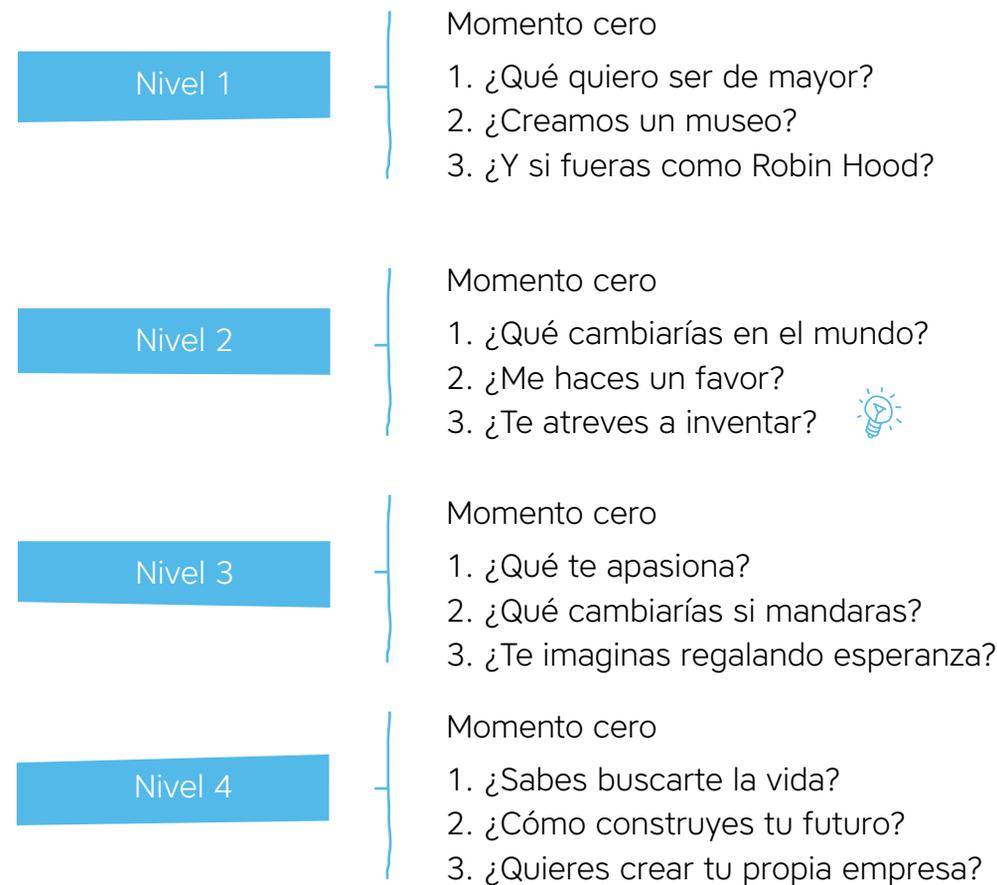
Sugiere estrategias para dar a conocer el proyecto y conseguir una buena difusión del mismo.



#### ¿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.



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 proyecto Emprender SETVEINTIUNO:

#### Nivel 3 (12-14 años) «¿Te imaginas regalando esperanza?»

Este proyecto favorece el desarrollo de la responsabilidad y la capacidad de planificar y gestionar el trabajo de manera eficaz. En esta ocasión, el desafío consistirá en crear una ONG para tratar de paliar o atenuar alguna injusticia social que los alumnos detecten en su entorno inmediato. Para ayudarlos, pondremos a su disposición los artefactos Torbellino de escritos y Cronograma. El primero permitirá a los alumnos generar ideas a partir de otras expresadas por sus compañeros, mientras que el segundo les servirá para poner en marcha el proceso de planificación y organización de las tareas implicadas. Además de estos artefactos, también se utilizarán herramientas didácticas como el checklist, el brainstorming (y su variante, el googlestorming) y la estrategia de aprendizaje cooperativo conocida como como «puzle de Aronson».

SET  
VEINTI  
UNO

# EMPRENDER

por Carmen Pellicer y María Batet



Este cuaderno pertenece a:

.....

Edad: 12-14 años

## ¿Te imaginas regalando esperanza?

- 1 En ocasiones, ni Estados ni Gobiernos pueden resolver determinados problemas. Por ello, cada vez son más los ciudadanos que se asocian a través de ONG y fundaciones para prestar apoyo.

Se trata de organizaciones filantrópicas y sin ánimo de lucro que se esfuerzan por contribuir a mejorar nuestra vida sobre el planeta. Sus enfoques son múltiples.



### Intermón Oxfam

«Una de cada tres personas en el mundo vive en la pobreza. En Oxfam Intermón estamos decididos a cambiar esta situación, movilizándolo el poder de las personas contra la pobreza».



«WWF trabaja por un planeta vivo y su misión es detener la degradación ambiental de la Tierra y construir un futuro en el que el ser humano viva en armonía con la naturaleza».



### Cruz Roja

«Misión: estar cada vez más cerca de las personas vulnerables en los ámbitos nacional e internacional a través de acciones integradas, realizadas por voluntariado y con una amplia participación social».



«Médicos Sin Fronteras aporta su ayuda a las poblaciones en situación precaria, a las víctimas de catástrofes de origen natural o humano y de conflictos armados, sin discriminación de raza, religión, filosofía o política».

## GREENPEACE

«Greenpeace es una organización independiente, política y económicamente, que utiliza la acción directa no violenta para atraer la atención pública hacia los problemas globales del medio ambiente e impulsar las soluciones necesarias para tener un futuro verde y en paz».

- 2 ¿Conoces algunas? Anótalas en esta tabla y compara con tus compañeros.

INTERNACIONALES	NACIONALES	REGIONALES / LOCALES



**1 ¡Dale al PLAY!**

Visiona el video y date cuenta de los sentimientos y las ideas que genera en ti. Aunque todos vais a ver el mismo video, es probable que su contenido despierte reacciones distintas en cada uno. Para compartirlas, vais a emplear el artefacto Torbellino de escritos que encontraréis en la [caja de artefactos](#).

**2 Una vez realizado el torbellino, señala los siguientes datos.**

¿Cuáles son tus tres ideas principales?



¿Cuáles son las ideas más interesantes que te han aportado tus compañeros?



- 1** Te presentamos tres ONG con objetivos distintos, si bien tienen en común que todas ellas han sido creadas por cantantes famosos.

Realiza una búsqueda en internet y descubre a qué se dedica y qué artista fundó cada una.

FUNDACION  
**PIES**  
DESCALZOS

Selva Negra

BORN THIS WAY FOUNDATION  
· EMPOWERING YOUTH · INSPIRING BRAVERY ·

- 2** El proyecto que os proponemos realizar aquí es crear una ONG. Y lo primero, como siempre, es informarse.

Dedicad un tiempo a investigar el mundo de las ONG y el llamado «tercer sector», que es el ámbito en que se engloba este tipo de actividades. De entrada, podéis consultar algún manual o libro de texto de Ciencias Sociales. También podéis hacer consultas en internet.

- 3** ¿Sabes cuál es la expresión preferida de los niños pequeños?: «¿POR QUÉ?».

¿Y por qué te lo preguntamos? Porque para afrontar este desafío vais a necesitar hacer uso de vuestra creatividad. Y el modo más eficaz de desarrollarla es saber formular buenas preguntas.

4

**Haz como los más pequeños, siempre intentando comprender y descubrir, y contesta a las siguientes preguntas.**

Después de todo lo que has leído sobre las ONG...



¿Por qué son necesarias las ONG?

¿Por qué ha de tener una ONG muy claros sus valores?

¿Por qué necesitan las ONG del voluntariado?

¿Por qué existen tantas ONG?

¿Por qué crees que es necesario que llevéis a cabo el proyecto de crear una ONG?



## 1 Ahora que ya sabéis algo más sobre las ONG, ha llegado el momento de planear la vuestra.

Aunque parezca cosa de famosos o grandes organismos, hay muchos ejemplos de ONG creadas por jóvenes que, además, han tenido mucho impacto y reconocimiento internacional. Veamos un ejemplo.

No hace mucho tiempo, un grupo de niños de entre nueve y diez años creó una protectora virtual de animales llamada El cuarto hocico.

Su blog ha recibido cientos de visitas y muchos premios y reconocimientos. La protectora tuvo su origen el día en que un circo de animales se presentó en el diminuto pueblo donde vivían los niños. Impactados por las condiciones de vida de los animales, que, en vez de vivir libremente en sus entornos naturales, tenían que apretujarse en pequeñas jaulas y sin otros compañeros de su especie, los niños empezaron a reflexionar y a investigar hasta que dieron con la idea de la protectora. Nunca antes se habían planteado hacer algo así, pero en cuanto se percataron de la existencia de una necesidad, de una situación que podía ser mejorada, la idea surgió de forma espontánea y se dispusieron a llevarla a cabo. ¡Niños de entre nueve y diez años!



## 2 Os proponemos, pues, crear vuestra propia ONG o fundación.

Para hacerlo, tendréis que elegir un objetivo, cuanto más concreto, mejor. Y en la concreción de ese objetivo vais a utilizar una herramienta propia de la gente emprendedora: el *brainstorming* (o su variante, el *googlestorming*).

En grupos de cuatro, haced un *brainstorming* de ideas sobre posibles problemas sociales que creáis que podéis contribuir a resolver.

Intentad delimitar, como mínimo, diez objetivos y anotadlos en la tabla de la página siguiente.



El **brainstorming** o «lluvia de ideas» es una de las técnicas de generación de ideas más conocidas. Suele realizarse en grupo y fue desarrollada por Alex Osborn en los años treinta. Consiste en forzar nuestro pensamiento, aportando el mayor número de ideas posibles sobre el tema en el que se está trabajando. El **googlestorming** es lo mismo, solo que las ideas se generan después de haber hecho distintas búsquedas sobre el tema en Google.

Ambas técnicas siguen **cuatro normas básicas**:

1. Aporta tantas ideas como se te ocurran.
2. Todas las ideas son bienvenidas, no las juzgues.
3. Toda crítica está prohibida.
4. Intenta asociar tus ideas con las de tus compañeros.

OBJETIVOS	

**3 Una vez seleccionados esos diez objetivos, tenéis que evaluar hasta qué punto son factibles.**

Usad los siguientes criterios de evaluación (aunque podéis añadir otros) y completad la tabla. Vuestro objetivo final debería ser aquel con mayor número de [+].

TIEMPO: adecuado [+] / demasiado [-]

IMPACTO: muchos beneficiados [+] / pocos beneficiados [-]

COMPLEJIDAD: moderada [+] / grande [-]

RIESGO: moderado [+] / grande [-]

IDEAS	TIEMPO	COMPLEJIDAD	IMPACTO	RIESGO



## 1 Ahora que tenéis un objetivo concreto para vuestra ONG, toca formalizarla.

Un proyecto como este requiere dar muchos pasos. Y para organizarse es muy recomendable utilizar un cronograma. También, un *checklist*.

## 2 Confeccionad un *checklist* con todos esos pasos que tendréis que dar y cuyo progreso reflejaréis posteriormente en el cronograma.

Os proponemos los siguientes, pero podéis añadir otros:

- Tener claro el motivo por el que habéis elegido vuestra ONG.
- Definir bien el objetivo social. ¿Qué queréis conseguir?
- Tener claro qué cosas nuevas aporta vuestra ONG.
- Tener claro si la idea es viable.
- Definir exactamente qué vais a hacer.
- Tener claro el nombre y logotipo de vuestra ONG.
- Captar voluntarios, diseñar formularios de inscripción.
- Concretar las acciones.
- Controlar las finanzas de la ONG.
- Realizar una evaluación.
- ¿Otros? Anotadlos aquí.

Un **cronograma** es una representación gráfica y ordenada de todos los pasos que llevan a la realización de un proyecto en un plazo de tiempo determinado. Es una de las herramientas que usan los emprendedores para planificar su trabajo de forma eficaz.

No obstante, tener un buen cronograma no garantiza que todas las tareas distribuidas en el tiempo sean las necesarias o correctas. El **checklist** o «lista de verificación» permite comprobar que vamos cumpliendo todos los requisitos.



## 3 A continuación, cada grupo realiza su cronograma, concretando las tareas del *checklist*.

Disponéis de tres semanas para realizar este proyecto, así que tenéis que planificar las distintas tareas dentro de ese plazo. La plantilla de la página siguiente os puede servir de modelo.

## 4 Cuando todos tengáis vuestros respectivos cronogramas, ponedlos en común. ¿Se parecen?

Finalmente, tomad el artefacto Cronograma que encontraréis en la **caja de artefactos** e id rellenándolo. Se trata de que lo tengáis visible en el aula mientras dura el proyecto.





- 1 **Entre las tareas de vuestro cronograma habrá algunas que no sepáis cómo llevar a cabo. Es normal. Para realizarlas, cada grupo creará su propio «grupo de expertos».**

Para ello, utilizaréis la dinámica del «puzle de Aronson», que consiste en que cada miembro del grupo se convierta en experto de un determinado tema y luego comparta su conocimiento con los demás.

- 2 **Partiendo de que os habéis dividido en cuatro grupos, os proponemos crear los siguientes grupos de expertos (si sois más grupos, podéis añadir otras categorías de expertos).**

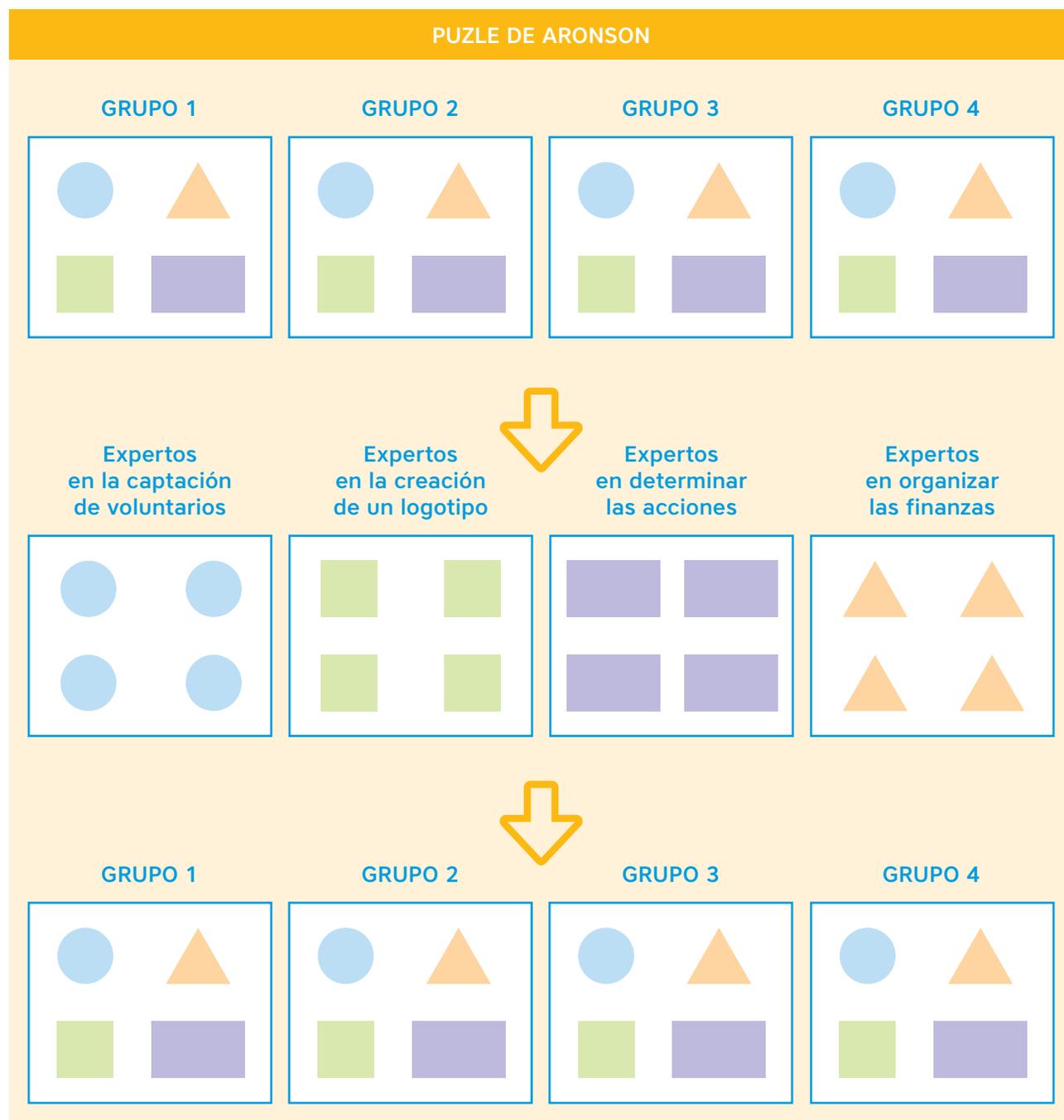
En cada grupo, uno de los miembros va a convertirse en un experto en:

Captar **VOLUNTARIOS**.

Determinar **ACCIONES** posibles.

Crear un **LOGOTIPO**.

Organizar las **FINANZAS** de la ONG.



3

Una vez que los «expertos» tienen toda la información necesaria sobre su tema, cada uno regresa a su grupo y comparte lo aprendido con sus compañeros.

Con todos esos datos en la mano, cada grupo procede a diseñar su estrategia.

¿Qué habéis aprendido sobre la captación de voluntarios?

¿Qué vais a hacer vosotros para captar voluntarios?

¿Qué habéis aprendido sobre la creación de logotipos?

¿Cuál va a ser y cómo vais a crear vuestro logotipo?

## ¿Qué tipos de acciones realizan habitualmente las ONG?

Describid, en cada una de las siguientes columnas, la o las acciones que vais a llevar a cabo, utilizando la «técnica del 8», que consiste en responder de forma clara y concisa a estas ocho preguntas: ¿QUÉ? / ¿QUIÉN? / ¿POR QUÉ? / ¿A QUIÉN? / ¿CÓMO? / ¿DÓNDE? / ¿CUÁNDO? / ¿CUÁNTO?


¿QUÉ? / ¿QUIÉN? / ¿POR QUÉ? / ¿A QUIÉN? / ¿CÓMO? / ¿DÓNDE? / ¿CUÁNDO? / ¿CUÁNTO?


¿Qué habéis aprendido sobre las finanzas de una ONG?

--

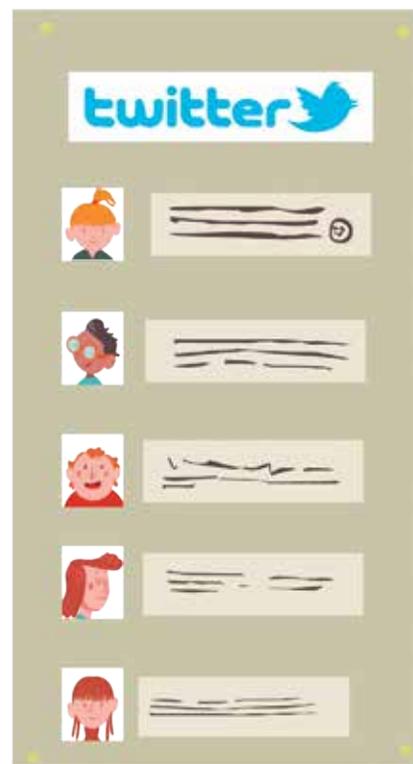
¿Cómo vais a organizar las finanzas de vuestra ONG?

--



- 1 Durante el desarrollo del proyecto mantendréis informados a vuestros compañeros mediante un Twitter mural por grupo.

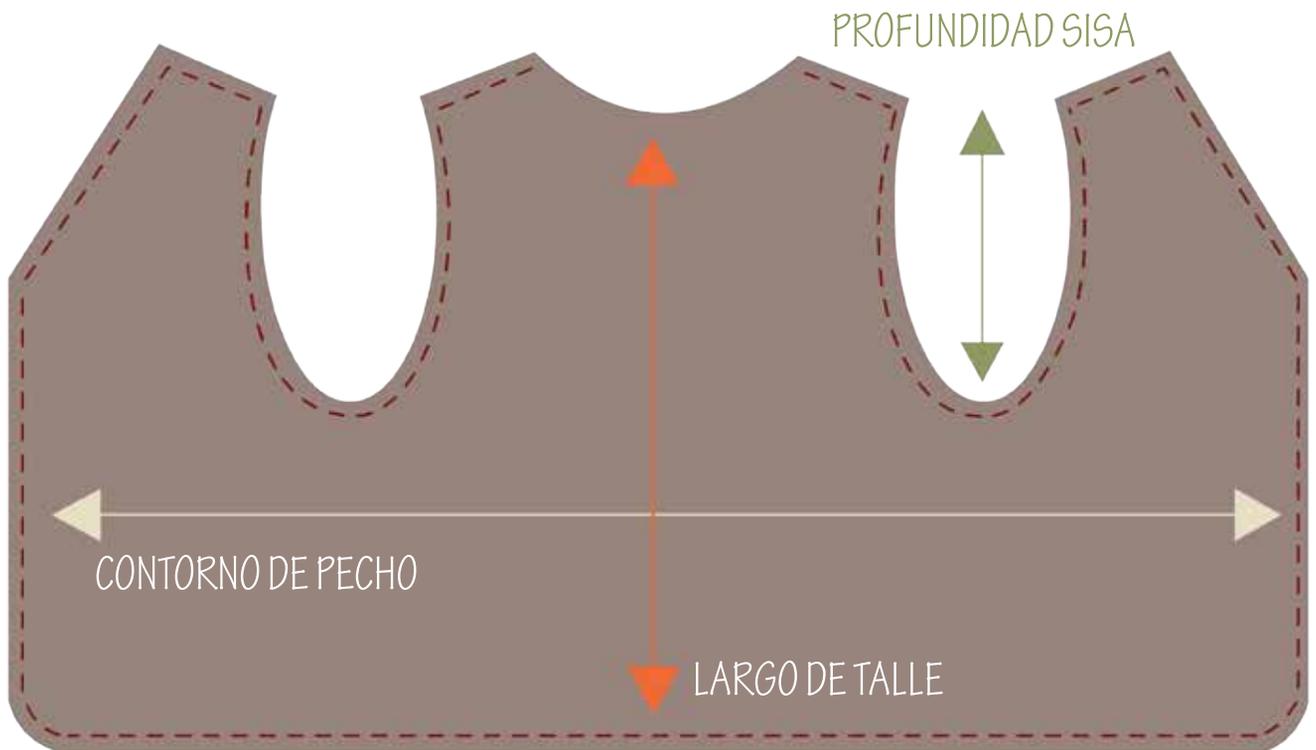
Cada día, colgaréis un tuit que destaque la información más importante de esa jornada. Cada miembro del grupo escribirá su propio tuit y juntos seleccionaréis el que os parezca más adecuado para el mural.



MIS TUIITS	

- 2 Al final de cada día, también dedicaréis unos minutos a comentar los tuits.

- 3 Por último, vais a diseñar y confeccionar los chalecos de vuestra ONG. En ellos tendrá que poderse identificar el nombre de la ONG y su logotipo.





## 1 La creación de vuestra ONG habrá tenido dos tipos de consecuencias positivas diferentes.

En primer lugar, habréis contribuido a mejorar o paliar una situación problemática. Y en segundo lugar, habréis mejorado vuestra propia vida, dando lo mejor de vosotros mismos para ayudar a los demás. Hay, pues, mucho sobre lo que reflexionar en esta parte final.

¿Qué problemas has descubierto de los que no eras consciente antes de iniciar este proyecto?

¿Qué nuevas ONG e iniciativas sociales conoces ahora que no conocías antes de comenzar tu búsqueda?

¿Qué pasos te han resultado más difíciles a la hora de diseñar vuestra ONG?

¿Qué es aquello de lo que más has disfrutado durante este proyecto?

Ahora que está terminado, ¿cómo podríais darle mayor difusión?

**2 También habrás comprobado, una vez más, que los emprendedores no trabajan solos.**

Evaluarse a sí mismo con objetividad no es fácil. Evaluarse en grupo tampoco: las críticas han de ser constructivas y hay que estar dispuesto a escucharlas. Sin embargo, la evaluación es fundamental para valorar el trabajo realizado y las posibilidades de mejora. Por tanto, practiquemos un poco la coevaluación mediante las siguientes dianas.

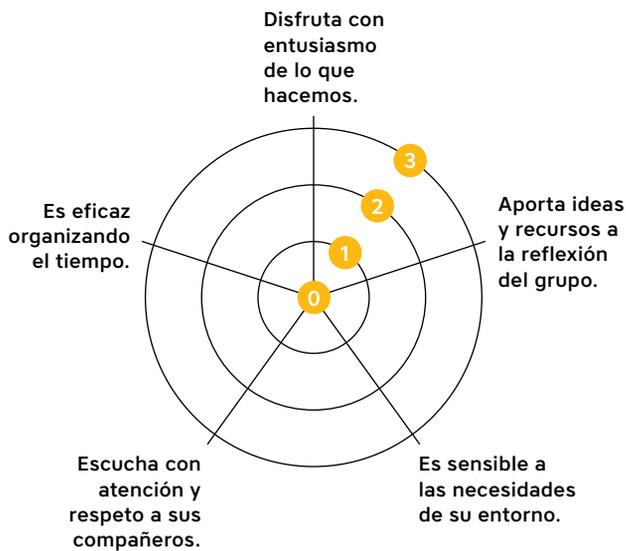
Nombre:



Nombre:



Nombre:



Nombre:



- 0 Nunca
- 1 Pocas veces
- 2 Muchas veces
- 3 Siempre



















# SET VEINTI UNO

[setveintiuno.com](http://setveintiuno.com)