

PFFP. P1521005

“ESTRATEGIAS DE FOMENTO DE HABILIDADES EMPRENDEDORAS NO ALUMNADO”

DOSIER EMPRENDEDOR

Para poder acadar o obxectivo principal do presente proxecto que consiste en desenvolver habilidades e capacidades emprendedoras no alumnado, o equipo docente recolle neste **DOSIER EMPRENDEDOR** diferentes ferramentas e actividades didácticas de axuda ao docente, que perseguen acadar unha ou máis dunha das referidas capacidades no seu alumnado. Os valores da cultura e competencia emprendedora pasan por formar persoas con capacidade de innovar, que sexan creativas, éticas, responsables e efectivas, polo que resulta conveniente traballar estes valores dentro do sistema educativo.

As **FICHAS DE TRABAJO** que se recollen neste dosier, abordan dinámicas grupais e individuais de entrenamento das **capacidades e habilidades máis significativas** que se poden aprender e desenvolver na aula, entre outras: a creatividade, a innovación, o liderazgo, a imaxinación, a autonomía, a flexibilidade, a responsabilidade, a asunción de riscos ou o traballo colaborativo.

FICHAS DE TRABALLO

- 1 A historia da portada
- 2 A ordearse!
- 3 A torre de espaguetis
- 4 Apuntes Visuais
- 5 Canvas
- 6 Carreira de Vasos
- 7 Cartas Retadoras
- 8 Creando historias Story Cubes
- 9 Estilos comunicativos
- 10 Había unha vez un circo
- 11 Mapa de empatía
- 12 Método 365
- 13 O disco raiado
- 14 O discurso do ascensor
- 15 O ovo
- 16 O póker do emprendedor
- 17 Páxinas amarelas
- 18 PNI
- 19 Rompecabezas
- 20 Seis sombreiros
- 21 Supervivencia
- 22 Tarxetas coleccionables
- 23 Tea de araña
- 24 Torneo de aprendizaxe
- 25 Xogo da canasta

CAPACIDADES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Creatividade</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	A HISTORIA DA PORTADA
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal Nº de Participantes: 4	
TEMPO APROXIMADO: 45-60 minutos	
OBXECTIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvemento da imaxinación • Crear visión • Pensar de forma expansiva sobre un estado de futuro ideal para a empresa 	
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cartolinas ✓ Rotuladores 	
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: <p>Facíltaselle ao alumno unha plantilla a gran escala na que aparecerán as seguintes categorías: portada, grandes titulares, citas e imaxes.</p> <p>Pídeselle aos xogadores que imaxinen o escenario máis optimista para a súa empresa. Deben pasar cinco minutos imaxinado as súas propias historias antes de traballar en conxunto para escoller unha. Os equipos disporán de 30 minutos para xerar a “historia do ano” e representala na súa propia plantilla.</p> <p>Reúnense de novo aos participantes e se lle pide aos voluntarios que representen as súas visións e compartan o que eles imaxinaron que aparecería nos medios.</p> <p>O profesor anota todos os temas de visión común e os puntos nos que están acordo. Pídeselle aos participantes que aporten as súas observacións, enfoques e preocupacións sobre ese estado futuro.</p>	
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE:	Plantillas representativas dunha historia na portada dunha revista.
RECOMENDADO PARA:	Desenvolver o pensamento creativo
OBSERVACIONES/MATICES.	Non permitir que o grupo se plantexe o modo de análise. É un exercicio aberto, de pensamento creativo, así que hai que advertir aos xogadores que non se fíen de ningún “control da realidade” que proveña doutro xogador.

CAPACIDADES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	Comunicación e organización
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	A ORDEARSE!
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal Nº de Participantes: Toda a clase dividida en varios equipos	
TEMPO APROXIMADO: 15 minutos	
OBXECTIVO: Establecer un estilo de comunicación entre os integrantes de cada equipo que lles permita comprenderse sen falar.	
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aula colocada de xeito diáfano ✓ Folios e rotuladores 	
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: <p>A actividade pretenderá que o alumnado, dividido en equipos, se ordee seguindo algún criterio que establece o profesor/a: por orde alfabético (letras), de maior a menor idade (números), polo seu signo do zodíaco (debuxo).</p> <p>Para elo, en dous minutos, cada equipo debe establecer cómo se vai comunicar para poder situarse no lugar que lle corresponde da fila: mímica, sons guturales, debuxos, etc...</p> <p>Á instrución de “a ordearse”, cada equipo debe colocarse, sen poder falar entre eles, por exemplo por orde alfabético do segundo apelido da nai. En segunda rolda, pola data de nacemento do seu pai, por exemplo. En terceira rolda, para desempatar se fose necesario, polo seu signo do zodíaco, debuxándoo nun papel.</p>	
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE: Unha forma diferente de comunicación.	
RECOMENDADO PARA: Que o alumnado mellore a súa capacidade de organización cos seus compañeiros de equipo	

CAPACIDAD/DES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:

*Traballo en equipo
Liderazgo*

TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:

A TORRE DE ESPAGUETIS

TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal

Nº de Participantes: De 12 a 30 alumnos

TEMPO APROXIMADO: 45 minutos

OBXECTIVOS:

- Identificar e analizar o desenvolvemento do traballo en equipo e os distintos roles que poden intervir.
- Aprender a traballar en equipo de xeito organizado e a a importancia de aportar ideas dentro del.

MATERIAL/RECURSOS :

Cada equipo recibirá un kit básico integrado por:

- ✓ 20 espaguetis crús
- ✓ 1 metro de celo
- ✓ 1 metro de cordel
- ✓ 1 nube de golosina (malvavisco)
- ✓ 1 tesoiras

DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE:

Distribuirase a clase en pequenos equipos de entre 3 e 6 alumnos cada un e entrégase o kit básico de material. Cada equipo dispón de 18 minutos para construír unha estrutura o máis sólida posible que teña na súa cima a nube de golosina. Acadado este tempo, procederase á medición das alturas acadadas polas estruturas que se manteñan en pé por si mesmas. Aquel equipo e analizaremos os resultados centrándonos no análise do traballo en equipo, na participación activa/pasiva dos seus membros, os conflitos que xurdiron, os distintos roles que asumiron...

Os participantes poden utilizar o material como o desexen, podendo rompelo, pegalo, .. O único elemento que debe permanecer intacto é a nube de golosina.

Recoméndase proxectar o tempo nunha pantalla de xeito que todos os equipos podan comprobar o tempo que falta, avisando en voz alta, cando queden 5, 3 e 1 minuto.

RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE:

Estructura de espaguetis tipo torre, pirámide...

RECOMENDADO PARA:

Esta dinámica é útil para mellorar o traballo en equipo na aula e as relacións persoais entre compañeiros. Tamén pode utilizarse para facilitar o coñecemento do alumnado entre eles nos primeiros días de clase.

OSERVACIONES/MATICES.

É interesante repetir a actividade na mesma sesión ou ao cabo duns días logo de reflexionar sobre a importancia de crear prototipos e evitar arriscar no momento final.

CAPACIDADES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Comunicación visual</i> <i>Capacidade de síntese</i> <i>Creatividade</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	APUNTES VISUAIS
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Individual Nº de Participantes: Ilimitado	
TEMPO APROXIMADO: 30 minutos	
OBXECTIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar todas as capacidades do noso cerebro • Complementar a comunicación verbal e a visual • Facilitar a comprensión por parte do público dunha idea 	
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cartolinas ✓ Rotuladores 	
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: <p>Trátase de comunicar cun debuxo. Canto máis sinxelo, mas fácil poder identificarse con él. O debuxo é unha ferramenta que non necesita moitos recursos nin inversión económica, tan só basta cunha folla de papel e un rotulador para obter resultados. Ademáis, é unha ferramenta flexible, pois pódense pasar os debuxos a diferentes plataformas e medios para personalizar a comunicación.</p> <p>O debuxo constitúe unha potente ferramenta que se adapta a todos os tipos de empresas e de necesidades profesionais: comunicación, creatividade, traballo en equipo, planificación estratéxica...</p> <p>O pensamento visual funciona porque o 80% do noso cerebro está deseñado para asimilar e procesar imaxes, polo que supón menos esforzo que ler un texto. Desta forma, ao ver unha idea a través dos teus ollos, e non só da túa mente, estamos estendendo enormemente a nosa capacidade de comprensión e síntese, ademais de facilitar a exposición de ideas cando as palabras non son suficientes, desencadeando procesos compartidos de pensamento, diálogo, deseño e acción.</p>	
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE: <p>Debuxos, mapas mentais</p>	
RECOMENDADO PARA: <p>Desenvolver o pensamento lateral</p>	
OBSERVACIONES/MATICES. <p>Non se trata de arte nin de debuxar ben. Debemos perder o medo a debuxar e conseguir ser máis creativos</p>	

CAPACIDADES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Traballo en equipo</i> <i>Organización de ideas</i> <i>Capacidade para xerar solucións</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA: <div>LIENZO CANVAS</div>	
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal Nº de Participantes: de 2 a 6	
TEMPO APROXIMADO: de 2 horas a 2 días	
OBXECTIVOS: <ul style="list-style-type: none"> Examinar e repensar un modelo empresarial Axudar a desenvolver direccións estratéxicas para o futuro dunha organización 	
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cartel grande para colgar na parede ✓ Notas adhesivas de varios tamaños e cores ✓ Rotuladores ✓ Cámara para fotografar o resultado 	
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: <p>Debemos imprimir un cartel a escala lienzo debuxando as diferentes categorías (9 bloques) para poder colgalo na parede. As categorías son: socios clave, actividades clave, recursos clave, proposta de valor, relacións cos clientes, canles de distribución, segmentos de mercado, estrutura de costes e fontes de ingreso. A partir de aquí, crearase un mapa do modelo empresarial existente nunha compañía, a súa avaliación e a formulación de modelos mellorados ou potencialmente novos.</p> <p>Os participantes deberán pegar no cartel notas adhesivas de diferentes cores para cada segmento. Deberían usarse notas adhesivas da mesma cor para as proposicións de valor e as series de clientes que vaian xuntas. Se unha proposición de valor vai dirixida a dous tipos de clientes moi distintos, deberían usarse notas de dous cores diferentes.</p> <p>Cando terminen de formar o mapa de todo o modelo empresarial poderán comezar a avaliar os seus puntos fortes e débiles colocando notas verdes para as fortalezas e bermellas para as debilidades, ou signos máis (+) e menos (-) para diferencialas.</p> <p>Ao visualizar o modelo, poderán intentar mellorar o existente ou xerar outros totalmente novos</p>	
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE: Un modelo empresarial en lienzo	
RECOMENDADO PARA: <ul style="list-style-type: none"> Conseguir un entedemento refinado e compartido do modelo empresarial dunha organización. Crear un mapa dun modelo empresarial existente nunha organización, que inclúa tanto os puntos fortes como os débiles, é un inicio esencial para mellorar o modelo actual ou para desenvolver outros novos para o futuro. 	
OBSERVACIONES/MATICES. Canto máis diversos sexan os xogadores dos equipos, máis acertada será a panorámica do modelo.	

CAPACIDAD/DES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:

Traballo en equipo
Capacidade de organización
Capacidade de análise

TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:

CARREIRA DE VASOS

TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal (grupos de 4 participantes)

Nº de Participantes: Mínimo 8 alumnos

TEMPO APROXIMADO: 30 minutos

OBXECTIVOS:

- Aprender a traballar en equipo e a percatarse da importancia do traballo individual na consecución do obxectivo final do equipo.

MATERIAL/RECURSOS :

Por cada equipo precísase:

- ✓ 2 vasos de cartón
- ✓ 4 cordas
- ✓ 1 goma elástica
- ✓ 1 cubo de auga

DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE:

Fórmanse equipos de 4 alumnos. Cada equipo deberá trasvasar o auga dun vaso a outro (situado a uns 5 metros do primeiro), coa axuda de cordas e gomas que suxeitan o vaso, sen tocar os vasos coas mans. Se a auga cae fora do vaso, poderán escoller entre voltar a liña de saída para encher o vaso, ou continuar. O equipo que logra encher primeiro o vaso, resultará o equipo gañador.

Tras a actividade os equipos identificarán os obstáculos que se atoparon para o trasvase efectivo (se recaíron nas propias habilidades ou destrezas, na falta de acordo no modo do trasvase, na actitude dalgún dos seus membros...) e o modo en que superaron eses conflitos.

RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE:

Traballo en equipo colaborativo: Vasos onde cada un dos membros é imprescindible para lograr o obxectivo.

RECOMENDADO PARA:

Desenvolver habilidades de traballo en equipo, a tolerancia e a coordinación.

OSERVACIONES/MATICES.

O profesor deberá observar as actitudes e reaccións dos integrantes dos equipos para lograr unhas reflexións acordes co seu comportamento.

CAPACIDAD/DES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Resolución de problemas Creatividade</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	CARTAS RETADORAS
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal Nº de Participantes: 5-10	
TEMPO APROXIMADO: 30 minutos	
OBXECTIVOS: <ul style="list-style-type: none"> Afrontar retos, problemas e posibles barreiras que nos podemos atopar no enfoque de produtos, servizos ou estratexias. 	
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cartolinas en branco ✓ Rotulador negro ✓ Lapis ou rotuladores de cores ✓ Ordenador. 	
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: <p>Dividimos o grupo en dous subgrupos, asignándolle a un deles a misión de “grupo da solución”, que traballará os puntos fortes do produto ou servizo. O outro grupo terá a misión de ser o “grupo do reto” que traballará os problemas potenciais aos que se enfronta o produto ou servizo.</p> <p>Cada grupo traballará sen que o outro saiba nada do que están a facer. Ambos irán creando cartas con cada unha das propostas que vaian xurdindo.</p> <p>A continuación, comezará o xogo, o grupo do reto escolle unha carta da súa chea, visualízaa e tenta narrar unha historia o máis realista posible baseada no problema descrito na carta. Despois o grupo da solución escolle unha carta da súa chea e se o que saíu achega unha solución gañará un punto, mentres que se non a ten o punto obterao o equipo contrario.</p>	
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE: <p>A meta do xogo e buscar alternativas de mellora nun produto ou servizo.</p>	
RECOMENDADO PARA: <p>Fomentar a solución de problemas e a toma de decisións.</p>	
OBSERVACIONES/MATICES. <p>Necesario a participación activa do alumnado .</p>	

CAPACIDAD/DES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:

*Capacidade de relación
Imaxinación
Comunicación Oral*

TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:

Creando historias Story Cubes

TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Pequenos grupos

Nº de Participantes: 8 a 30

TEMPO APROXIMADO: 30 minutos.

OBJECTIVOS:

- Fomentar a imaxinación e a creatividade por asociación de elementos como modo de solución de problemas.
- Utilizar a narrativa para aprender a comunicar e a sintetizar en público.

MATERIAL/RECURSOS :

✓ Dados Story Cubes

DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE:

Distribuimos ao alumnado en pequenos equipos de entre 3 e 5 participantes. Un voluntari@ lanza os nove dados Story Cubes sobre unha mesa e cada equipo deberá construír unha historia a partir da asociación dos 9 iconos que amosan as caras. Cada equipo conta con 5 minutos para crear a súa historia, onde necesariamente deberán aparecer os 9 iconos. Cando remate o tempo, cada equipo deberá presentar a súa historia aos demais, que deberán escoitar con respecto e atención. Esta actividade esixe traballar con doses de imaxinación e improvisación para atopar as palabras idóneas á hora de comunicar dos dados. O tempo ofrecido tanto para construír a historia como para comunicala, pode variar segundo o estime o profesor, pero aconséllase que sexa curto para agudizar a imaxinación e a capacidade de síntese.

RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE:

Diferentes historias creadas a partir de elementos comúns.

RECOMENDADO PARA:

Fomentar o traballo en equipo e valores colaborativos. Tamén é útil para traballar a expresión e comunicación ante o público.

OBSERVACIONES/MATICES.

Non é unha dinámica competitiva. Non hai equipo gañador ni mellor historia, polo que debe evitarse facer comparacións.

Propónse que o profesor faga unha fotografía co seu móbil á tirada de dados para proxectala de inmediato na pantalla da aula, así todos os equipos terán as 9 caras visibles durante a actividade. Este xogo permite múltiples variacións. Pode jugarse de modo individual, contando cada uno a súa historia; outra variante é tamén en grupo, pero cada membro tira o seu dado, e deberá continuar a historia.

CAPACIDADES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Asertividade</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	Discriminación dos estilos comunicativos
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Trabajo individual, debate grupal	
Nº de Participantes:	-
TEMPO APROXIMADO: 60 minutos	
OBXECTIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a discriminar estilos comunicativos agresivos, pasivos e asertivos. • Apreciar a importancia do estilo asertivo para resolver os conflitos de modo constructivo.
MATERIAL/RECURSOS :	<ul style="list-style-type: none"> • Folla de traballo
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE:	<ul style="list-style-type: none"> • O monitor explica brevemente a existencia dos tres estilos comunicativos (asertivo, agresivo e pasivo ou inhibido). • Indica as características básicas de cada un e resalta a valía do estilo asertivo para resolver os conflitos mantendo a autoestima dos participantes. • Individualmente se cumprimenta a folla de traballo. • Se debate posteriormente o analizado por cada participante.
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE:	Debate e análise dos diferentes estilos.
RECOMENDADO PARA:	Resaltar a importancia de afrontar os conflitos de modo asertivo, o que redunda na boa xestión da empresa e a confianza e autoestima dos participantes.
OBSERVACIONES/MATICES.	Pode ser útil manexar material para completar a caracterización dos estilos comunicativos.

CAPACIDAD/DES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Auto análise- Empatía</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA: HABÍA UNHA VEZ... UN CIRCO	
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal Nº de Participantes: De 10 a 20 alumnos	
TEMPO APROXIMADO: 60 minutos	
OBXECTIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre o autoconceito e si o demais me ven como eu pensó • Reforzar aspectos positivos da persoalidade dos demais • Favorecer o coñecemento e a empatía entre os distintos membros dun equipo como base fundamental para lograr un traballo eficaz. 	
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Folio e bolígrafo ✓ Ordenador e proxector 	
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: O profesor deberá introducir a actividade explicando que a clase entera forman os componentes dun Circo. O profesor amosa no proxector o nome de distintos postos de traballo que poden coexistir nun circo, por exemplo empresario, acomodador, trapecionista, caramelero, domador, lanzacoitelos, paiaso, maquillador, etc. A tarefa consiste en darlle a cada un dos compañeiros o rol que pensa que pode desempeñar, dadas as características que fomos descubrindo día a día. Cada alumno deberá anotar nunha folla o rol que asigna a cada compañeiro e tamén a si mesmo. É importante aclarar que logo deberán xustificar o posto que lle asignan a cada membro, permitíndose unicamente xustificacións positivas e basadas no respecto a todo o grupo. A lista de roles que se proxecta pode ser ampliada por calquer participante si eso o axuda a expresar unha idea. Logo comezaremos a analizar un por un os postos asignados a cada alumnos. Por exemplo, “Imos comezar por Tomás. ¿Qué posto de traballo lle das? Un por un xustifica o posto que elixiu para Tomás, e ao rematar a ronda, Tomás en voz alta razoará o posto que se autoadxudicou, comprobando a coincidencia ou non coa percepción que teñen os demais sobre un mesmo.	
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE: Reflexión individual/grupal sobre a imaxe que proxectamos nos demais.	
RECOMENDADO PARA: Reflexionar sobre a impresión que cada un de nos xenera nos demais. É moi interesante traballar esta dinámica cando o grupo non se coñece ou se coñece moi pouco, xa que revela moita información sobre as primeiras impresións que cada persoa causa nos demais.	
OBSERVACIÓNS/MATICES. O profesor vetará calquer tipo de calificación negativa e irrespetuosa sobre a persoalidade ou outra característica dalgun compañeiro ou compañeira.	

CAPACIDADES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Empatía</i> <i>Traballo en equipo</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	
MAPA DE EMPATÍA	
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal Nº de Participantes: de 3 a 10	
TEMPO APROXIMADO: 20 minutos	
OBXECTIVO: Desenvolver un perfil de cliente ou usuario con rapidez	
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cartolinas ✓ Rotuladores ✓ Notas adhesivas 	
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: <p>Unha das claves do éxito en calqueira proxecto empresarial radica en descubrir un produto ou servizo que realmente satisfaga as necesidades dos clientes, tantos as explícitas como as latentes. O mapa de empatía pode axudar a conseguir con rapidez que o grupo se centre no elemento máis importante: as persoas.</p> <p>Neste exercicio, crearemos o estudio dunha persoa co grupo. Comezamos debuxando un gran círculo en cuxo interior haxa espazo para escribir. Engadímoslle ollos e orellas para que sexa un gran “cabeza”. Pedimos ao grupo que lle poña un nome a esa persoa.</p> <p>Etiquetamos as zoas que están arredor da cabeza cos verbos seguintes: escoitar, pensar, ver, decir, sentir e facer.</p> <p>Pedimos ao grupo que describa, dende o punto de vista desta persoa, cal é a experiencia desta persoa, utilizando as categorías dos verbos engadidos previamente.</p> <p>O obxectivo do xogo é crear un grao de empatía pola persoa. Non debería levarlles máis de 20 minutos. Pedimos ao grupo que sintetice: Que quere esa persoa? Que forzas lle serven de motivación? Que podemos facer por ela?</p>	
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE: Un mapa de empatía que manteremos á vista durante todo o tempo que dure a elaboración do plan de negocio para utilizalo como mecanismo de enfoque	
RECOMENDADO PARA: Adoptar a perspectiva do noso cliente, que debe ser o aspecto fundamental para establecer a proposta de valor, os canles de comunicación, a distribución dos produtos ou servizos, así como establecer cal será a fonte de ingresos.	
OBSERVACIÓNS/MATICES. Os participantes deberían ter soltura ao comprobar o traballo dos demais cando se refiren ao mapa de empatía. Cando isto ocorre, deberían pensar: qué opinará esa persoa?	

CAPACIDAD/DES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Creatividade</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	MÉTODO 635
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal Nº de Participantes: 6	
TEMPO APROXIMADO: 30 minutos	
OBXECTIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Xerar unha gran cantidade de ideas • Compartir de maneira sistemática as ideas duns e doutros alumnos. 	
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Follas en branco ✓ Bolígrafos 	
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: <p>Formaranse equipos de seis alumnos para xerar ideas relativas a un tema previamente plantexado. Facílitate a cada un deles unha folla en branco.</p> <p>Cada participante terá que escribir na súa folla tres ideas, de maneira concisa e breve xa que só dispón de cinco minutos para escribilas; unha vez transcorridos, cada un deles pasará a súa folla ao compañeiro da súa beira e repetirase o proceso de escribir tres novas ideas noutros cinco minutos, despois de ler as ideas dos participantes anteriores, que servirán á súa vez como fonte de nova inspiración.</p> <p>Ao completar o ciclo de seis intervencións de cinco minutos, no que se fixeron circular todas as follas, ordenadamente e unha soa vez para cada un dos participantes, poderase dispoñer de dezaoito ideas en cada folla, o que pode supoñer cento oito ideas en só media hora.</p> <p>O importante é a cantidade de ideas e non tanto a súa calidade, ou poder colaborativo non proceso creativo de ideas é moi potente.</p>	
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE: <p>6 cartolinas con 108 ideas emprendedoras</p>	
RECOMENDADO PARA: A utilización desta técnica está recomendada para resolver todo tipo de situacións relacionadas coa necesidade de xerar un gran número de ideas.	
OBSERVACIONES/MATICES. <p>Evitar comparacións. Non existen ideas malas, calquera delas pode dar pé a outra que sexa a orixe dunha innovación importante.</p>	

CAPACIDADES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Asertividade</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	
O disco raiado	
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Por parellas	
TEMPO APROXIMADO: 60 minutos	
OBXECTIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Coñecer e practicar esta técnica asertiva para a expresión dos propios desexos. • Reducir a ansiedade asociada a rexeitar peticións. 	
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> • Folla de situacións • Guión para rexeitar unha petición • Guión de descripción da técnica 	
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: <ul style="list-style-type: none"> • O monitor explica brevemente a técnica, insistindo na súa utilidade para afrontar peticións que non desexamos atender, ou para acadar aquilo que pretendemos, sen resultar agresivos. • A chave é ser persistente e repetir o que se quere sen irritarse nin levantar o tono. Repetir co voz tranquila sen deixarse levar polos intentos de desviar o tema por parte do interlocutor, insistindo ata que a persoa acceda á nosa demanda ou acepte un compromiso. • Se pode empregar para rexeitar peticións pouco razoables ou ás que non queremos acceder. Conleva a repetición continua do punto que queremos expresar e nos axuda a pedir o que queremos sen poñernos nerviosos ou hostiles, nin deixándonos manipular por quen insiste en que fagamos algo que non queremos. É unha técnica máis recomendable cando non existen implicacións emocionais co interlocutor, porque pode ser percibida como agresiva. • Os pasos inclúen: <ul style="list-style-type: none"> ○ escoitar activamente o que di o outro e demostrar que se lle presta atención e se lle entende. ○ Decir o que se quere ou rexeitar a petición de modo directo, sen poñer falsas excusas nin sentir culpabilidade. ○ Non entrar ao trapo doutras cuestións distintas, nin ás manipulacións. ○ Continuar decindo “Non” de modo tranquilo, sen levantar a voz. • Se din cousas como “Non, gracias”, “Non estou interesado”, “Como xa lle dixen, non estou interesado”, “Por favor, quero darme de baixa ... entendo pero quero darme de baixa ... xa, pero quero darme de baixa”, ... • Poñemos aos alumnos en parellas e representan as situacións elixidas. 	
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE: Role playing das situacións.	
RECOMENDADO PARA: Aprender a xestionar de modo non agresivo nin pasivo as peticións doutros -sexan provedores, clientes, compañeiros, ...	

CAPACIDADES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Traballo en equipo</i> <i>Capacidade de síntesis</i> <i>Comunicación</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	O DISCURSO DO ASCENSOR
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Individual ou grupo pequeno Nº de Participantes: 5	
TEMPO APROXIMADO: 90 minutos	
OBXECTIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de expor unha idea • Fomentar a capacidade de síntesis e de comunicación 	
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Unha pizarra ✓ Notas adhesivas 	
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: <p>A actividade téñ dúas fases: unha de xeración de ideas e outra de constitución do discurso.</p> <p>Para preparar a primeira delas escribiremos nunha pizarra estas preguntas: Quen é o cliente obxectivo?, Cal é a necesidade do cliente?, Cal é o nome do produto?, Cal é a súa categoría no mercado?, Cal é o seu beneficio clave?, Qué ou quen é a competencia?, Cal é o elemento diferenciador único do produto?</p> <p>Estes serán os elementos do discurso do ascensor. Deberemos explicar os elementos e a conexión entre eles (cliente obxectivo, necesidades do cliente, nome do produto, beneficio clave,...).</p> <p>Unha vez estean entendidos, os participantes elaborarán unha gamestorming (xogo de tormenta de ideas) e apuntaranas en notas adhesivas que pegarán debaixo de cada pregunta. Ao principio, farano libremente, sin debate nin análise, e a continuación o grupo poderá debatir sobre os ámbitos cos que téñ máis problema no seu discurso actual, e deberá establecer prioridades e clasificar as súas ideas en cada categoría.</p> <p>Depois de debatir e reflexionar sobre os posibles elementos para un discurso, os membros do equipo presentarán os seus borradores e deberán lograr un consenso sobre o que deber conter un discurso de ascensor ou o que non debería conter.</p> <p>O discurso deberá ser o suficientemente corto para transmitir nun traxecto de ascensor ficticio, pero tamén téñ que conter unha descrición convincente do problema que está resolvendo, para quen o está resolvendo e un beneficio clave que o distinga doutras ideas.</p>	
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE:	Creación de varios discursos para distintos clientes obxectivo
RECOMENDADO PARA:	Transmitir en pouco tempo unha idea de negocio ante posibles inversores
OBSERVACIONES/MATICES.	O importante é que o grupo decida qué forma parte de un discurso e qué non debe aparecer. A representación con actores é a maneira máis rápida de poñer a proba un discurso.

CAPACIDAD/DES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO	Traballo en equipo, creatividade
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA: O CASCO DO OVO	
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal Nº de Participantes: Toda a clase dividida en varios equipos de 3-4 alumnos	
TEMPO APROXIMADO: Variable	
OBXECTIVOS: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Desenvolver a habilidade de traballar en equipo para acadar un logro común: o mellor casco de ovo ✓ Acadar a participación activa de tódolos integrantes de cada equipo, opinando, suxerindo, facendo, deseñando o casco do ovo. ✓ Aumentar no alumnado a capacidade de producir ideas para resolver a tarefa de protexer o ovo. 	
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ 1 ovo para cada equipo ✓ Papeis, rotuladores, cinta adhesiva, cordas, lazos, palliñas ✓ Papel hixiénico ou de cociña 	
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: Nesta actividade, cada equipo deberá deseñar un casco para protexer o seu ovo e que non rompa na carreira, xa que cada equipo terá que baixar o seu ovo por un tramo de escaleiras, empurrándoo un membro do equipo desde o alto. Para facer o casco os equipos dótanse cada un con ferramentas idénticas, tales como papel hixiénico ou de cociña, palliñas para beber, cinta adhesiva, cordas, etc. Os membros de cada equipo deben deseñar un casco protector para o seu ovo e desenvolver unha campaña publicitaria para o seu novo invento. Un dos membros de cada equipo fará de xuíz, xunto co profesor/a e considerarán a estética do deseño, a creatividade da campaña publicitaria, o éxito do enfoque de protección do ovo e o estado do ovo unha vez remate a súa baixada, pero incluso si se rompe o ovo, o equipo podería gañar si nos outros criterios recibe unha boa puntuación.	
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE: Cascos para protexer ovos e que poidan baixar escaleiras sen romper	
RECOMENDADO PARA: Poñer as capacidades, ideas e destrezas individuais ao servizo dun equipo	
OBSERVACIONES/MATICES. O material que se entrega a cada equipo debe ser exactamente o mesmo.	

CAPACIDADES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:		Coñecemento dun mesmo Motivación- Comunicación- Empatía
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:		
O PÓKER DO EMPREENDEDOR		
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal Nº de Participantes: 4 persoas por grupo		
TEMPO APROXIMADO: 90 minutos		
OBXECTIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar a motivación do alumnado e a xeración de idas • Axudar aos alumnos a descubrir por sí mesmos os recursos que necesitan para iniciar unha aventura emprendedora • Ensinar aos alumnos a constuir oportunidades de negocio 		
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Un ordenador e canon para realizar a presentación e explicar as normas do xogo ✓ Cartolinas para realizar as cartas. 		
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: <p>Nun primeiro momento, explicaremos aos alumnos as bases metodolóxicas e as regras do xogo. Posteriormente, na primeira fase do xogo, realizarase un inventario dos recursos cos que conta cada participante:</p> <p>Quen son? Que son capaz de facer? Quen son os meus contactos?</p> <p>Cada participante respostará a estas preguntas nunha ficha. Esta identificación é introspectiva, e permite que os alumnos se coñezan e reflexionen sobre todos os seus recursos, e tamén nos permite a nós como profesores un coñecemento dos nosos propios alumnos.</p> <p>Na segunda fase do xogo nos centraremos na creación de oportunidades. Comeza coa creación das cartas de cada participante. O xogador debe seleccionar as cartas coas que desexa xogar. Estas cartas constrúense elixindo 5 características das listas elaboradas anteriormente..</p> <p>Con estas cartas pasamos ao xogo. Cada xogador téñ 5 cartas e vainas compartir cos seus compañeiros, fomentando o traballo en equipo, combinando os recursos máis importantes de todo o grupo para crear oportunidades de negocio reais.</p> <p>Cada participante escolle unha das súas cartas e colócaa no centro da mesa, boca abaixo. Cando todos depositaron a súa carta, se lles da a volta e comeza o xogo propiamente dito, que consiste en definir unha oportunidade de negocio atractiva combinando todos os elementos que hai enriba da mesa. O equipo dispón de 12 minutos para explorar as posibilidades encerradas nesa combinación única de recursos a través da conversa. É importante a utilización de todas as cartas.</p> <p>Os equipos disporán de dous minutos despois de cada man para expoñer a idea xerada. O xogo enriquecese cantas máis mans de cartas xoguemos.</p>		
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE: Aprendizaxe tanto de contidos como de valores, tolerancia á frustración, memorización de regras, estratexias para ganar, anticipación ante as posibles acción doutro membro do equipo,...		
RECOMENDADO PARA: Desenvolver o traballo en equipo e tomar decisións nun entorno protexido		
OBSERVACIONES/MATICES. <p>Os asistentes que queiran participar na actividade comprométese a xogar unha partida ao póker do emprendedor. Polo tanto, a participación activa é obrigatoria.</p>		

CAPACIDAD/DES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Cooperación Interrelación</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	PÁXINAS AMARELAS
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal Nº de Participantes: 20-30.	
TEMPO APROXIMADO: 60 minutos	
OBXECTIVOS: <ul style="list-style-type: none"> Estimular a comunicación interpersonal e o coñecemento mutuo. 	
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cartolinas amarelas ✓ Rotulador negro ✓ Lapis ou rotuladores de cores ✓ Ordenador 	
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: <p>Esta dinámica consiste en confeccionar unhas “Páxinas Amarelas” da clase, onde cada alumno pon un anuncio sobre un contido que pode ensinar aos seus compañeiros. De maneira similar ás Páxinas Amarelas da guía telefónica, onde se anuncian listas de persoas e empresas que ofrecen servizos.</p> <p>Unha vez decidido o contido do seu “anuncio”, cada estudante deberá confeccionalo cos datos seguintes: <i>O título do servizo que ofrece, unha descrición deste servizo, un pequeno debuxo ou ilustración e o nome do estudante que ofrece o servizo.</i> Con estes pequenos anuncios ordenados alfabeticamente confeccionarase unha de Guía de Servizos da clase. Os profesores poderán designar unha sesión de clase, de cando en vez, para que os alumnos pidan a algún compañeiro algún dos servizos que se ofrecen na guía.</p>	
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE: <p>As “páxinas amarelas”, encadernadas en forma de “Guía de Servizos da clase”.</p>	
RECOMENDADO PARA: <p>Fomentar a cooperación do grupo-clase.</p>	
OBSERVACIONES/MATICES.	

CAPACIDAD/DES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Toma de decisións</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	PNI
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL:	Individual /Grupal
Nº de Participantes:	1/25
TEMPO APROXIMADO:	45 minutos.
OBXECTIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> Identificar o potencial e os posibles efectos adversos das ideas seleccionadas na fase previa de xeración de ideas, para facilitar a toma dunha decisión sobre cal é a máis apropiada para o futuro negocio.
MATERIAL/RECURSOS :	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Follas en branco ✓ Cartolinas tamaño A3 ✓ Rotulador negro ✓ Lapis ou rotuladores de cores. ✓ Pizarra
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE:	<p>Esta actividade utilizarase tras superar a fase do proceso creativo dirixida á xeración de ideas. Primeiramente créase unha táboa escribindo nas columnas os tres aspectos a analizar de cada idea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aspectos Positivos ("P"), apúntanse as razóns polas que a idea é boa, os seus potenciais e aquelas razóns polas que consideramos que a idea pode funcionar con éxito. Aspectos Negativos ("N"), nesta columna anótanse aqueles elementos que constitúan unha debilidade da idea e aquelas razóns polas que consideramos que a idea pode non funcionar e os aspectos relacionados coa idea que requiran de certa precaución á hora de utilizala. Aspectos Interesantes ("I"), para completar a análise anótanse aquelas cuestións que son importantes ter en conta, pero que non son nin positivas nin negativas ou que poden ter ambos os efectos. <p>Esta dinámica, pódese realizar en grupo coas ideas unha por unha e anotando os comentarios na columna da P, N ó I. Tamén se pode realizar nun primeiro momento en solitario e unha posterior posta en común do grupo.</p> <p>Despois da técnica decidírase a idea ou ideas a desenvolver. Se a decisión en base aos argumentos presentados nun e outro sentido non fosen suficientes, poderíase facer a valoración cuantitativa de cada elemento, puntuando do un ao 10 cada unha das cuestións sinaladas para contabilizar posteriormente os puntos positivos e negativos de cada idea e seleccionar a que obteña un valor máis alto.</p>
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE:	Mural da idea emprendedora, utilizando o método PNI.
RECOMENDADO PARA:	Avaliar as ideas para a súa posterior selección en base á valoración de tres aspectos.
OBSERVACIONES/MATICES.	A avaliación débese de realizar sobre un número limitado de ideas ou propostas. Recoméndase non máis de 6.

CAPACIDADES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Traballo en equipo</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	Rompecabezas
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL:	Traballo grupal
TEMPO APROXIMADO:	Variable
OBXECTIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a cooperar en entornos heteroxéneos.
MATERIAL/RECURSOS :	<ul style="list-style-type: none"> • Folla de traballo
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE:	<ul style="list-style-type: none"> • Esta técnica é especialmente útil para os momentos en que os contidos son susceptibles de ser “fragmentados” en diferentes partes. Por exemplo: no módulo de FOL, o estudo de catro tipos de contratos; no módulo de preelaboración: o estudo de seis especies de legumbres ... • En síntese esta técnica consiste nos seguintes pasos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Dividimos a clase en equipos heteroxéneos de 4 ou 5 membros cada un. ○ O material obxecto de estudo se fracciona en tantas partes como membros ten o equipo, de maneira que cada un dos seus membros recibe un fragmento da información do tema que, no seu conxunto, están estudando todos os equipos, e non recibe a que se puxo a disposición dos seus compañeiros para preparar o seu propio «subtema». ○ Cada membro do equipo prepara a seu parte a partir da información que lle facilita o profesor ou a que el puido buscar. ○ Después, cos integrantes dos outros equipos que estudaron o mesmo subtema, forma un «grupo de expertos», onde intercambian a información, afondar nos conceptos crave, constrúen esquemas e mapas conceptuais, clarifican as dúbidas suscitadas, etc.; poderíamos dicir que chegan a ser expertos da súa sección. ○ A continuación, cada un deles retorna ao seu equipo de orixe e responsabilízase de explicar ao grupo a parte que el preparou. • Así pois, todos os alumnos necesítanse uns a outros e vense "obrigados" a cooperar, porque cada un deles dispón só dunha peza do rompecabezas e os seus compañeiros de equipo teñen as outras, imprescindibles para culminar con éxito a tarefa proposta: o dominio global dun tema obxecto de estudo previamente fragmentado.
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE:	Traballo cooperativo
RECOMENDADO PARA:	Temas complexos. Desenvolvemento de proxectos.
OBSERVACIONES/MATICES.	Resulta clave a avaliación. Que o alumnado sume á súa nota, unha puntuación dependendo da dos seus compañeiros de grupo.

CAPACIDADES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Solución de problemas</i> <i>Creatividade</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	Seis sombreiros para pensar
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL:	Traballo grupal
Nº de Participantes:	Grupos de 6 alumnos
TEMPO APROXIMADO:	Variable
OBXECTIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Facilitar a análise e resolución de problemas. • Facilita a toma de distintas perspectivas, evitando o enfoque único dun problema.
MATERIAL/RECURSOS :	<ul style="list-style-type: none"> • 6 Sombreiros de cor: Amarelo, Negro, Vermello, Azul, Branco e Verde
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE:	<ul style="list-style-type: none"> • Hai seis Sombreiros, cada un dunha cor: branco, vermello, negro, amarelo, verde e azul. • Cada participante pon un Sombreiro para indicar o tipo de pensamento que están utilizando. A acción de poñerse e quitarse o Sombreiro é fundamental e debe cambiarse de forma de pensar cando se cambia de Sombreiro, en vez de pensar en todas as situacións posibles á vez. • Ademais, debe existir un moderador do debate que manteña a orde de cara a un correcto desenvolvemento da dinámica. • Cada Sombreiro representa un estilo de pensamento: <ul style="list-style-type: none"> ○ Sombreiro Branco: con este pensamento céntrase na información e/ou en datos dispoñibles. ○ Sombreiro Vermello: analízanse os problemas utilizando a intuición, os sentimentos e as emocións. ○ Sombreiro Negro: é o do xuízo e a cautela, trátase de ser crítico e manifestar os aspectos negativos do tema tratado. ○ Sombreiro Amarelo: busca a lóxica positiva, vantaxes, beneficios, etc. ○ Sombreiro Verde: é da creatividade, de xerar novos pensamentos. ○ Sombreiro Azul: é o do control e a xestión do proceso do pensamento. Resúmese o dito ata ese momento e chégase ás conclusións.
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE:	Resolución dun problema, creación dunha solución ou un servizo, ...
RECOMENDADO PARA:	Posta en marcha de novos proxectos, lanzamento de novos produtos ou servizos, busca de solucións a problemas, debate sobre unha idea, etc.
OBSERVACIONES/MATICES.	Neutraliza as xerarquías e logra que todos os membros do grupo se sintan en igualdade de condicións para aportar os seus pensamentos.

CAPACIDAD/DES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO Asunción de riscos calculados, asunción de responsabilidades, pensamento crítico, empatía
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA: SUPERVIVENCIA
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal Nº de Participantes: Toda a clase dividida en equipos de 6-7 persoas
TEMPO APROXIMADO: Variable
OBXECTIVOS: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Que o alumnado analice e avalíe individualmente e en grupo os seus razoamentos. ✓ Fomentar no alumnado a busca dunha xustificación razoada das súas decisión. ✓ Estimular no alumnado o cálculo de asunción de riscos
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Folios e rotuladores ✓ Post-it
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: O alumnado debe decidir quen sobrevive a un ataque nuclear. Os membros de cada equipo asumen roles, como: unha persoa premiada cun nobel que está discapacitada, un científico, unha médico, un soldado especialista en catástrofes, unha mamá embarazada cun neno pequeno e un campión olímpico de maratón. Só tres persoas poden permanecer nun búnker con: un equipo médico, un xardín e horta interior, roupa e auga. Cada equipo decide quen se queda despois de que cada persoa defenda a súa posición e o grupo toma a decisión. Unha vez tomada, os equipos describen o seu proceso de toma de decisión.
RESULTADO OU PRODUTO DA ACTIVIDADE: Descrición do proceso de toma de decisión de cada equipo
RECOMENDADO PARA: Fomentar que o alumnado aprenda a poñerse no lugar de outras persoas e valore os seus puntos de vista.
OBSERVACIONES/MATICES. Non hai ningunha resposta correcta á cuestión plantexada. Todas son válidas porque o importante da actividade é a explicación de cada grupo sobre os seus criterios de decisión para elixir ás persoas que van quedar no bunker

CAPACIDADES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO: <div>Coñecer a personalidade dos membros dun equipo</div>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA: <div>TARXETAS COLECCIONABLES</div>
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal Nº de Participantes: Ilimitado
TEMPO APROXIMADO: 30 minutos
OBXECTIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Eliminar situacións tensas ante unha reunión de equipo • Animar aos membros dun equipo a interactuar entre eles.
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Fichas de gran tamaño ✓ Rotuladores
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: <p>Pedimos aos xogadores que empreguen entre cinco e dez minutos para crear unha tarxeta coleccionable persoal na que inclúan un autorretrato, un apodo ou sobrenome e algo acerca deles mesmos que é probable que ningún asistente á reunión saiba.</p> <p>Os xogadores comezarán a pasar as tarxetas aos demais participantes sen un orden establecido. Deberán ler cada tarxeta que caiga nas súas mans e quedarse unha sobre a que queiran preguntar algo. Poden deixar pasar as tarxetas ata que atopen unha.</p> <p>Pedimos a algún voluntario que lea o nome do xogador e o apodo e que formule ao dono da tarxeta a pregunta relacionada coa frase que aparece en aquela. Permitimos ao xogador que responda á cuestión. Despois esa persona poderá preguntar ao poseedor da súa tarxeta ou escollerá pasar. Nese caso, buscamos outro voluntario. Seguimos coa dinámica do xogo ata que se animen o suficiente.</p>
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE: <p>Xeramos imaxes fáciles de recordar que aportan fragmentos de conversación ás persoas a medida que a reunión de equipo avanza.</p>
RECOMENDADO PARA: <p>Posibilitar que as persoas se autodefinan</p>
OBSERVACIONES/MATICES. <p>Debemos axudar a que os participantes se integren antes de que comece a actividade.</p>

CAPACIDAD/DES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Traballo en equipo</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	TEA DE ARAÑA
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Grupal Nº de Participantes: 8-30	
TEMPO APROXIMADO: 30 minutos	
OBXECTIVOS: <ul style="list-style-type: none"> Promover o traballo en equipo e a participación. Evitar que se formen grupos pechados. 	
MATERIAL/RECURSOS : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ovillo de la 	
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: <p>Os alumnos colocaranse formando un círculo. O profesor, lanzará un ovillo a un dos alumnos, mantendo un fío de la suxeita coa súa man. Antes de lanzar o ovillo débese de dicir en alto a todo o grupo algo sobre o tema a tratar. Pódese falar de calquera cousa ao lanzar o ovillo, por exemplo: Que aprendín nunha materia, nun tema ou nunha actividade concreta? Ou que se podería facer para saír da crise?. Cada persoa que recibe o ovillo, rodea un dos seus dedos coa la e pasa o ovillo a outra persoa. Así ata que todo o grupo compartise a súa opinión sobre tema en cuestión.</p> <p>A continuación reflexionárase sobre o que se construíu: Unha tea de araña, unha rede... e destacarase por parte do profesor que todos somos importantes para sostela e que se un de nós falla e solta o fío todo desfáise. Formamos un grupo no que a colaboración de cada un é necesaria.</p> <p>Realízase unha reflexión do traballo en rede, Como afecta mutuamente? Por exemplo: Se unha persoa levántase, Que lle pasará ao resto? Se tira con demasiada forza, se non quere suxeitar a la, afecta o grupo?</p>	
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE: <p>Tea de araña de la realizada entre todo o grupo-clase.</p>	
RECOMENDADO PARA: <p>Favorecer a cohesión dun grupo e o coñecemento mutuo</p>	
OBSERVACIONES/MATICES. <p>É recomendable buscar situacións reais da vida para comparalas coa actividade que se está realizando e falar das vantaxes ou os inconvenientes.</p>	

CAPACIDADES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO:	<i>Traballo en equipo</i>
TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:	Torneos de aprendizaxe
TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL:	Traballo grupal
TEMPO APROXIMADO:	Variable
OBXECTIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a colaborar en entornos heteroxéneos.
MATERIAL/RECURSOS :	Fichas do tema
DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE:	<ul style="list-style-type: none"> • Fórmanse equipos de base, heteroxéneos polo que se refire ao nivel de rendemento dos seus membros, e o profesor indícalles que o seu obxectivo é asegurarse que todos os membros do equipo apréndanse o material asignado. • Os membros do equipo estudan xuntos este material, e unha vez aprendido empeza o torneo, coas regras do xogo ben especificadas. Para este torneo, o docente utiliza un xogo de fichas cunha pregunta cada unha e unha folla coas respostas correctas. • Cada alumno xoga en grupos de tres, con dous compañeiros doutros equipos que teñan un rendemento similar ao seu, segundo os resultados da última proba que se fixo na clase. • O profesor entrega a cada equipo un xogo de fichas coas preguntas sobre os contidos estudados ata o momento nos equipos cooperativos. • Os alumnos de cada trío collen, un tras de outro, unha ficha do montón (que está boca abaixo), le a pregunta e respóndea. Si a resposta é correcta, quédase a ficha. Si é incorrecta, devolve a ficha debaixo do monton. • Os outros dous alumnos poden refutar a resposta do primeiro (empezando polo que está á dereita deste) si creen que a resposta que deu non é correcta. Si o que refuta acerta a resposta, quédase a ficha. Si non a acerta, debe poñer unha das fichas que xa gañou (si ten algunha) debaixo do monton. • O xogo finaliza cando se acaban todas as fichas. O membro do trío que, ao final do xogo, ten máis fichas gana a partida e obtén 6 puntos para o seu equipo; o que queda segundo, obtén 4 puntos; e o que queda terceiro, 2 puntos. Si empatan os tres, 4 puntos cada un. Si empatan os dous primeiros, 5 cada un, e 2 o terceiro. Si empatan os dous últimos, quédanse 3 pto cada un e 6 puntos o primeiro. • Os puntos que obtivo cada integrante do trío súmanse aos que obtiveron os seus compañeiros de equipo de base que formaban parte doutros tríos. O equipo que obtivo máis puntos é o que gaña. • Todos os membros de cada equipo de base teñen a mesma oportunidade de aportar a mesma cantidade de puntos para o seu equipo, porque todos compiten con membros doutros equipos dunha capacidade similar. Ata pode darse o caso de que, nun equipo de base, os membros con menor capacidade aporten máis puntos para o seu equipo, porque gañaron” a súa partida, que os de máis capacidade, os cales poden perder” a súa partida.
RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE:	Aprendizaxe cooperativo
RECOMENDADO PARA:	Desenvolver habilidades cooperativas en entornos heteroxéneos.
OBSERVACIONES/MATICES.	É moi importante que todos podan aportar puntos ao seu grupo, como modo de valorar a diversidade.

CAPACIDAD/DES QUE SE DESENVOLVEN NO ALUMNADO: **Asunción de riscos/Autoconñecemento/ Autoconfianza**

TÍTULO DA ACTIVIDADE/FERRAMENTA:

XOGO DA CANASTA

TIPO GRUPAL/INDIVIDUAL: Individual /Grupal

Nº de Participantes: 1-15

TEMPO APROXIMADO: 60 minutos

OBXECTIVOS:

- Reflexionar sobre a responsabilidade de cada un na toma das súas propias decisións, calculando o nivel de risco e asumindo as consecuencias que se poden derivan
- Comprender a necesidade de equilibrio entre a autoconfianza nun mesmo coa habilidade para distinguir os riscos.
- Comprender que o factor fracaso é unha peza máis do camiño cara o éxito

MATERIAL/RECURSOS :

Unha canasta e balón 10 Liñas de tiro Folio e bolígrafo Ordenador e presentación multimedia

DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE:

Preparación:

O profesor colocará unha canasta de baloncesto nun lugar apropiado para o seu lanzamento de balón. Colocará no chan 10 liñas de tiro, cunha separación entre elas duns 50 centímetros, de xeito que na 1ª pódase tocar coa man a canasta, sendo a 10ª liña a que esté máis lonxe, a aproximadamente 5 metros da canasta. No desenvolvemento da actividade podemos distinguir tres partes:

Primeira. Sen presentar a actividade, todos os alumnos quedan fóra da aula, e invítase un por un a entrar na aula polo orden que eles queiran. Unha vez o alumno dentro da aula, únicamente se lle informa do seguinte:

“O teu obxectivo é encestar a pelota na canasta. Tes 3 lanzamentos. Deberás situarte detras dunha das 10 liñas, non importa cal. Existe una única regra: unha vez que escollas a liña, os 3 tiros serán dende esa, si é que decides tirar os 3”.

O profesor non deberá influenciar nin intervir en ningún momento, deixando ao alumno tomar a súa propia decisión. A tarefa do profesor consiste en tomar rexistrar da liña escollida por cada alumno, e o resultado: encesta - no encesta – casi encesta.

Logo da súa partida, o alumno deberá saír da aula e non comentar NADA co resto dos alumnos (se fora posible dispor de outra aula a maiores, os alumnos que van realizando a actividade agruparíanse nesa outra aula para separalos dos que aínda non participaron)

Segunda. Logo de intervir cada alumno de xeito individual, invitarase ao grupo enteiro a entrar na aula, anunciando o profesor unha segunda oportunidade. Nesta segunda volta, elimínase a única regra que había: *agora os participantes poderán variar a súa posición en cada lanzamento (que seguirán sendo 3 intentos)*. Os alumnos irán saíndo polo orden que queiran, evitando o docente incluso tocar a pelota. O profesor rexistra de novo os tiros e os resultados.

Terceira. Analizaremos en grupo a participación de cada un, reflexionando aspectos como: cal é a razón pola que escolleron unha liña ou outra?; asumiron o xogo como un reto ou no quixeron asumir moito risco?; tiñan medo ao fracaso ou ao ridículo?; serviu a experiencia da primeira volta para elixir a ubicación da segunda?....

RESULTADO OU PRODUCTO DA ACTIVIDADE:

Reflexión sobre o xeito de tomar unha decisión, calculando os riscos e asumindo as consecuencias

RECOMENDADO PARA:

Traballar a capacidade de asunción de riscos e os comportamientos no proceso de toma de decisións.

OBSERVACIONES/MATICES.

O profesor pode aproveitar para introducir algunhas das máximas da cultura emprendedora, como por exemplo:

As personas emprendedoras xeralmente non lles gustan os xogos de azar, pero disfrutan da competencia onde eles son responsables dos resultados, e non o azar dun dado, por exemplo.

Os emprendedores calculan as súas probabilidades de éxito, pero non teñen medo ao fracaso.

A autoconfianza é esencial para un emprendedor de éxito; pero sempre compatibilizándoa coa habilidade de distinguir os riscos.

A investigación amosa que os emprendedores de éxito creen en si mesmos e recoñecen e elixen riscos moderados.

Compendio de fichas de traballo que conteñen dinámicas e actividades de aula que teñen como obxectivo o desenvolvemento de capacidades emprendedoras no alumnado, elaborado polo equipo de profesorado do proxecto de formación P1521005 denominado” ESTRATEXIAS DE FOMENTO DE HABILIDADES EMPRENDEDORAS DO ALUMNADO”.

Equipo do proxecto de formación

Teresa Barreiro Abelleira

Estrella Fernández Buján

Elena Iravedra Díaz

Pilar Tallón Silvosa

Alberto Rodríguez Lijó

María Pereiro Figueiras (Coordinadora)

Pontevedra 2016