

Ficha proyecto 1 de 4

Apadrinamiento lector

El apadrinamiento lector es un proyecto de animación a la lectura, es una actividad incardinada en el currículum de todos los niveles y con carácter transversal. Consiste en que alumnos/as de cursos superiores se constituyan en padrinos/madrinas de los de cursos inferiores para compartir momentos de lectura. Así las madrinas/padrinos tendrán la función de leer cuentos, de forma elaborada, a sus ahijados/as.

Con esta actividad se pretende principalmente la mejora de los diversos contenidos de la lectura, pero además contribuirá a desarrollar las relaciones interpersonales de los alumnos del centro y el acercamiento entre niños de edades diferentes.

Hilos conductores

¿Por qué lo hemos elegido?

Porque queremos fomentar la lectura como adquisición de una buena base lingüística, así como unas buenas cualidades comunicativas.

¿Cómo leemos mejor para expresarnos mejor?

Porque en las familias de nuestros alumnos/as hemos detectado que se lee poco.

¿Cómo disfrutamos de la lectura en tiempo de ocio?

Porque tenemos una gran biblioteca que se usa muy poco.

¿Cómo conocemos mejor nuestra biblioteca?

Porque genera relaciones positivas y constructivas entre el alumnado de cursos superiores e inferiores y entre el colegio y las familias.

¿Cómo construimos una comunidad educativa unida y feliz?



Ficha proyecto 2 de 4

Dimensiones de la competencia Ap.Ep. y preguntas clave del aprendizaje	Autonomía personal	Liderazgo	Innovación	Habilidades empresariales
¿Qué tareas y actividades vamos a hacer?	Turistas, Vigías y Marineros A1. ¿Por qué merece la pena levantarse cada mañana? A2.	El proceso de la comunicación y sus barreras L1. Cuentos musicales cooperativos L2.	Podar el futuro I1. La cartelera I2.	La prueba del 9 H1. El detector de errores H2.
¿A qué materias u objetivos curriculares están vinculados?	Ética y psicología. Filosofía. Pensamiento social.	Competencia en comunicación lingüística. Lenguaje e idiomas. Filosofía. Música y expresión.	Competencia lingüística: <i>Adquirir vocabulario, mejorar la expresión, mejorar la sintaxis en la redacción de mensajes, mejorar la comprensión lectora.</i>	Educación financiera. Aprender conceptos claves como gasto, ingreso, comparar, consumo. Conocer la diferencia entre valor y precio.



Ficha proyecto ^{3 de 4}

<p>¿Qué queremos que aprendan?</p>	<p>A identificar sus actitudes y motivaciones ante decisiones, responsabilidades, retos o tareas.</p> <p>A identificar sus barreras internas y discursos defensivos.</p> <p>A elegir la proactividad como opción de mejora y satisfacción personal.</p> <p>A clarificar sus valores y motivos en la vida.</p> <p>A descubrir que sus motivos son similares a los de otros.</p> <p>A compartir sus valores e ideales con otros y construir un decálogo válido para una colectividad.</p>	<p>A conocer más a fondo el proceso comunicativo y sus fases.</p> <p>A identificar barreras personales y del entorno en el proceso comunicativo.</p> <p>Las claves de una comunicación eficaz.</p> <p>La comunicación simbólica y no verbal.</p> <p>A descubrir su voz y sus potencialidades para comunicar (cualidades).</p> <p>A elaborar narraciones e historias a partir de diferentes elementos.</p> <p>A trabajar en equipo sabiendo que se trata de combinar y sincronizar roles e inteligencias diversos.</p>	<p>A conocer las claves para hacer una jerarquía de prioridades en el desarrollo del proyecto de apadrinamiento lector.</p> <p>A conocer los miedos más comunes cuando nos enfrentamos a la generación de ideas.</p> <p>A romper algunos mitos vinculados a la creatividad.</p> <p>Algunas herramientas creativas.</p> <p>Herramientas de planificación de proyectos.</p> <p>Técnicas de organización de la información</p>	<p>A conocer criterios lógicos para comparar objetos y/o negocios.</p> <p>A conocer cómo se articula un presupuesto.</p> <p>Las claves de organización de un proyecto.</p> <p>El significador de los indicadores de éxito.</p> <p>Mecanismos de cambio se estrategia ante diferentes vicisitudes en el camino.</p> <p>La comunicación publicitaria.</p> <p>Conceptos básicos sobre responsabilidad e impacto de nuestras acciones sobre los demás.</p>
---	---	--	---	---





Ficha proyecto 4 de 4

<p>¿Qué queremos que entrenen?</p>	<p>La capacidad de salir de su zona cómoda, venciendo miedos y perezas.</p> <p>Su esfuerzo, valentía y capacidad de enfocarse en un objetivo-meta de modo estable.</p> <p>Su auto-motivación a partir de la identificación de sus motivaciones y valores auténticos.</p> <p>Su actitud marinera en diversas situaciones y roles que desempeñan en su vida.</p> <p>La capacidad de motivarse desde sus valores e ideales.</p> <p>La capacidad de enfocar sus tareas cotidianas desde sus valores e ideales.</p> <p>La toma de decisiones coherente en los casos en que sus valores e ideales chocan con otros diferentes.</p>	<p>Su capacidad de comunicarse eficazmente analizando barreras y tratando de evitarlas.</p> <p>La adecuación de su lenguaje y discurso a su interlocutor.</p> <p>A cooperar con otros en la creación de historias y narraciones.</p> <p>A utilizar sonidos y otros elementos del entorno para comunicar.</p> <p>La capacidad de elaborar un argumento o hilo conductor de un mensaje.</p> <p>La capacidad de trabajar en equipo, aportando diferentes roles o habilidades, y adecuando mi rol-habilidad al objetivo común.</p> <p>El uso de su voz como instrumento eficaz de comunicación.</p>	<p>Su capacidad para tener pensamientos originales en la aplicación del proyecto apadrinamiento lector.</p> <p>A interpretar su entorno de manera imaginativa y flexible.</p> <p>Su capacidad de transferir conocimientos de otros ámbitos a la situación a la que se enfrentan.</p>	<p>Su capacidad para organizar y prever el desarrollo de un proyecto.</p> <p>A elaborar un presupuesto de la ejecución del proyecto.</p> <p>Identificar los indicadores de éxito del proyecto de apadrinamiento.</p> <p>Identificar los posibles errores de antemano y su impacto en los demás.</p> <p>A elaborar mensajes publicitarios.</p>
---	---	--	---	--





Entrenamiento competencia emprendedora

Turistas, vigías y marineros

Tarea

A1

Proyecto Apadrinamiento lector

Indicador Autonomía personal

<p>¿Qué queremos que aprendan?</p>	<p>A identificar sus actitudes y motivaciones ante decisiones, responsabilidades, retos o tareas.</p> <p>A identificar sus barreras internas y discursos defensivos.</p> <p>A elegir la proactividad como opción de mejora y satisfacción personal.</p>
<p>¿Qué queremos que entrenen?</p>	<p>La capacidad de salir de su zona cómoda, venciendo miedos y perezas.</p> <p>Su esfuerzo, valentía y capacidad de enfocarse en un objetivo-meta de modo estable.</p> <p>Su actitud marinera en diversas situaciones y roles que desempeñan en su vida.</p>

1 de 3





Entrenamiento competencia emprendedora

Tarea

A1

Desarrollo

1. Hacemos un brainstorming en pequeños grupos con las decisiones y tareas que habitualmente tienen que hacer los participantes en la dinámica, en relación a su edad y actividad. Una decisión-tarea en cada tarjeta (van bien las tarjetas tipo fichas de clasificación de cartulina). Conviene que haya al menos 10 tarjetas con decisiones-tareas distintas por cada grupo.

2. El facilitador explica con breves ejemplos y símbolos las tres posiciones o actitudes que podemos tener ante cualquier reto o tarea:

- a) **Turista:** actitud cómoda, de no movernos ni cambiar, de no adentrarnos a explorar cosas nuevas. La representará con unas gafas fashion de turista.
- b) **Vigía:** actitud vigilante y observadora del que quiere hacer algo pero no se acaba de decidir, le gustaría, pero no se atreve y lo deja para otro momento. La representará con un catalejo.
- c) **Marinera:** actitud valiente y aventurera, proactiva y propositiva, típica de la persona que desafía a su zona cómoda y que considera cualquier tarea o actividad como una oportunidad para aprender y poner a prueba sus talentos, para conocer más cosas.

3. Ahora que ya tienen el marco de referencia (conceptualización abstracta) podemos hacer tres tipos de ejercicios:

- a) Tres personas de cada grupo, o bien tres grupos, cada cual asume un rol actitud: turista, vigía mariner, y van comentando algunas de las tarjetas desde su actitud, es decir, cómo tomarían o considerarían esa decisión o tarea desde su postura.
- b) Vamos colocando esas tarjetas en un continuo o línea que va desde un extremo turista hasta otro mariner, en función del mayor o menor grado de proactividad o actitud mariner que tenemos ante la misma.
- c) Cada grupo ha de representar una situación cotidiana de ellos/as en la que se pongan de manifiesto los tres personajes-actitudes (turista, vigía, mariner). Por ejemplo: “la preparación de un examen” (el turista no estudia, el vigía lo deja todo para el último día, y el mariner se programa su hoja de ruta desde el primer día).

4. Finalmente podemos proponer a los participantes que piensen en algunas tareas futuras que les cuesta más ser marineros/as y hagan un pequeño plan para desafiar a sus zonas cómodas o indecisiones.

2 de 3





Entrenamiento competencia emprendedora

Tarea

A1

Ciclo de Kolb

Experiencia	Verbalización	Conceptualización	Transferencia
<p>Realizar las tarjetas y el brainstorming, así como el role-playing de las tres posiciones.</p>	<p>Pensar cada cual qué actitudes suele tener en función de las tareas y retos cotidianos. Es probable que ante unas tareas-retos seamos más marineros/as que ante otras.</p>	<p>Conocer las tres actitudes:</p> <p>Turista (comodidad-reactividad),</p> <p>vigía (deseo-indecisión)</p> <p>y</p> <p>marinera (proactiva-proyectiva).</p>	<p>Aplicar lo aprendido a mi vida real, practicando en pequeñas decisiones o tareas-retos.</p>

3 de 3





Entrenamiento competencia emprendedora

¿Qué me motiva a levantarme cada mañana?

Tarea

A2

Proyecto Apadrinamiento lector

Indicador Autonomía personal

¿Qué queremos que aprendan?	<p>A identificar sus valores, ideales y motivos para vivir.</p> <p>A descubrir que sus motivos son similares a los de otros.</p> <p>A compartir sus valores e ideales con otros y construir un decálogo válido para una colectividad.</p>
¿Qué queremos que entrenen?	<p>La capacidad de motivarse desde sus valores e ideales.</p> <p>La capacidad de enfocar sus tareas cotidianas desde sus valores e ideales.</p> <p>La toma de decisiones coherente en los casos en que sus valores e ideales chocan con otros diferentes.</p>

1 de 3





Entrenamiento competencia emprendedora

Tarea

A2

Desarrollo

Para realizar esta dinámica necesitaremos proveernos de bastantes fotos diferentes que expresen diferentes valores e ideales. Recomiendo buscar en internet, con buena calidad, e imprimir en A4 al menos 50 fotos. Luego podemos colocarlas en fundas de plástico archivables y guardarlas todas en un archivador.

Disponemos las fotos por la sala, bien dispersas por el suelo en el centro si hay espacio, bien colocadas en un corcho con chinchetas, o bien en una mesa si la hay suficientemente grande.

1. Pedimos a los participantes que las vayan explorando mientras les formulamos la siguiente pregunta: ¿Por qué merece la pena levantarse cada mañana? o bien ¿qué te motiva a levantarte cada mañana? Les pedimos que seleccionen una foto que exprese para ellos/as un motivo por el que merezca la pena levantarse cada mañana.

2. A continuación hacemos una puesta en común de motivos, de modo individual, tipo rueda o libremente, según el grupo.

3. Tras esta rueda de comentarios y motivos, les pedimos que se pongan en grupos, cada cual con su foto, y a partir de aquí podemos hacer varias cosas:

- Crear un decálogo de motivos para vivir y tomar decisiones valientes (levantarse es una de ellas...).
- Crear una historia de motivación o cuento con todas las fotos, que luego contarán a los demás.
- Componer una canción, en la que cada grupo aporta una estrofa desde sus fotos y motivos.
- Crear un decálogo normativo de aula, algo que posibilite el poder desarrollar esos ideales y motivos.

4. En definitiva, se trata de compartir y crear productos a partir de las fotos y de los motivos asociados a las mismas. Lo importante es que se lleven algo escrito o hecho para poder aplicar a sus vidas. Si se trata de levantarse, podríamos construir un prototipo de “despertador de la conciencia”: ¿cómo sería su sonido? ¿tiene alarmas? ¿cuáles son?...

2 de 3





Entrenamiento competencia emprendedora

Tarea

A2

Ciclo de Kolb

Experiencia	Verbalización	Conceptualización	Transferencia

3 de 3



Entrenamiento competencia emprendedora

Construyendo la comunicación inteligente

Tarea

L1

Proyecto Apadrinamiento lector

Indicador Liderazgo

<p>¿Qué queremos que aprendan?</p>	<p>A conocer más a fondo el proceso comunicativo y sus fases.</p> <p>A identificar barreras personales y del entorno en el proceso comunicativo.</p> <p>Las claves de una comunicación eficaz.</p> <p>La comunicación simbólica y no verbal.</p>
<p>¿Qué queremos que entrenen?</p>	<p>Su capacidad de comunicarse eficazmente analizando barreras y tratando de evitarlas.</p> <p>La adecuación de su lenguaje y discurso a su interlocutor.</p> <p>A cooperar con otros en la creación de historias y narraciones.</p> <p>A utilizar sonidos y otros elementos del entorno para comunicar.</p>

1 de 3





Entrenamiento competencia emprendedora

Tarea

L1

Desarrollo

1. Repartimos entre el equipo 7 tarjetas que corresponden a las etapas del proceso comunicativo:

GENERACIÓN DE LA IDEA, CODIFICACIÓN, TRANSMISIÓN, RECEPCIÓN, DECODIFICACIÓN, ACEPTACIÓN-USO y FEED-BACK.

Ellos solos han de ser capaces de organizarlas y pegarlas en un panel para unir con flechas el esquema correcto.

2. Una vez tienen el esquema, dividimos en varios grupos y damos a cada grupo pos-it y rotuladores para que piensen en las barreras que podemos tener en cada una de las fases del proceso (una barrera en cada pos-it). Salen, las pegan donde corresponda y comentamos. El facilitador puede aportar nuevas barreras importantes que no han salido o no han tenido en cuenta.

3. Finalmente, se invita a cada grupo a elaborar un mensaje para un tipo de receptor definido previamente, que siga el proceso con las menos barreras posibles, o tratando de evitarlas ahora que las conocemos.

2 de 3





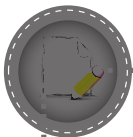
Entrenamiento competencia emprendedora

Tarea

L1

Ciclo de Kolb

Experiencia	Verbalización	Conceptualización	Transferencia
<p>Organizar entre todos el esquema y pegarlo en el panel, construirlo.</p> <p>Pegar las barreras después.</p>	<p>Pensar y hablar sobre cómo hemos hecho el esquema, si nos hemos escuchado, puesto de acuerdo, etc.</p> <p>Pensar cada cual en las barreras que más le afectan en sus mensajes o conversaciones habituales, y compartirlas en el grupo pequeño.</p>	<p>Conocer el esquema básico de la comunicación, así como las barreras más habituales del mismo.</p> <p>Caer en la cuenta de las barreras cognitivas, emocionales y del entorno.</p>	<p>Producir mensajes inteligentes y eficaces teniendo en cuenta el marco teórico de la comunicación y sus barreras.</p> <p>Construir un mensaje desde el diálogo imaginario previo con el receptor, con el fin de acertar lo más posible.</p>



Entrenamiento competencia emprendedora

Cuentos musicales cooperativos

Tarea

L2

Proyecto Apadrinamiento lector

Indicador Liderazgo

¿Qué queremos que aprendan?

A elaborar narraciones e historias a partir de diferentes elementos.

A comunicarse de modo no verbal y con lenguajes simbólicos (metacomunicación).

A trabajar en equipo sabiendo que se trata de combinar y sincronizar roles e inteligencias diversos.

A conocer e identificar las cualidades de su voz.

¿Qué queremos que entrenen?

La capacidad de elaborar un argumento o hilo conductor de un mensaje.

A utilizar sonidos y otros elementos del entorno para comunicar de modo eficaz.

El uso de su voz como instrumento comunicativo de contenidos y emociones.

La capacidad de trabajar en equipo, aportando diferentes roles o habilidades, y adecuando mi rol-habilidad al objetivo común.

1 de 3





Entrenamiento competencia emprendedora

Tarea

L2

Desarrollo

Esta actividad es muy sencilla y original. Se trata de poner sobre la mesa una serie de instrumentos musicales de percusión escolar diferentes: triángulo, clótalos, sonaja, cabasa, tambor, claves, güiro, maracas, vibráfono, etc. También pueden ser instrumentos previamente fabricados por los alumnos/as.

1. En un primer momento explicamos los instrumentos, los hacemos sonar y dejamos que se familiaricen con ellos, con sus formas, texturas, tipos de sonidos, etc. También les invitamos a imaginar a qué instrumento se parece su voz y por qué. Lo podemos compartir.

2. A continuación les explicamos que se trata de construir, por grupos, una historia o cuento en el que los instrumentos serán los personajes del mismo, o bien representarán los efectos especiales del cuento. Por ejemplo, el sonido de la cabasa puede ser alguien paseando por un bosque lleno de hojas secas, el sonido del triángulo puede ser la campana de una iglesia, los claves alguien trabajando con un martillo, etc.

3. Todos los miembros del grupo tienen que hacer algo en el cuento, y todos los instrumentos deben de formar parte del mismo. Es posible que alguien tenga que tocar más de un instrumento en diferentes momentos, deben de sincronizarlo y ensayarlo bien. Además tiene que haber también narración verbal.

4. Con los cuentos creados, podemos hacer una exposición de los mismos a los cursos más pequeños, o bien podemos grabarlos y editarlos para ponerlos en la web del colegio, etc.

Finalmente, podemos invitar a los alumnos a comunicarse con más eficacia a partir de algún tipo de sonido para captar mejor la atención de los demás. Así mismo, se les puede introducir a la musicalidad del lenguaje hablado, como elemento muy importante de comunicación no verbal:

¿Qué es una voz sonora o hueca? ¿Qué significa percutir palabras?

¿Qué significa ligar frases? ¿Qué significa ser machacón?

¿Qué significa hablar con musicalidad? ¿Y hablar de modo entrecortado?

¿Y las intensidades al hablar?

¿Qué tipos de tono de voz hay y qué transmiten? (graves, medios y agudos)

En fin, podemos invitarles a que busquen en internet algunos tipos de voces diferentes para luego analizarlas en clase y ver cuáles transmiten más y por qué.

2 de 3





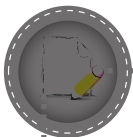
Entrenamiento competencia emprendedora

Tarea

L2

Ciclo de Kolb

Experiencia	Verbalización	Conceptualización	Transferencia



Entrenamiento competencia emprendedora

Podar el futuro

Tarea

11

Proyecto Apadrinamiento lector

Indicador Innovación

¿Qué queremos que aprendan?

A conocer las claves para hacer una jerarquía de prioridades en el desarrollo del proyecto de apadrinamiento lector.

A conocer los miedos más comunes cuando nos enfrentamos a la generación de ideas.

Herramientas de planificación de proyectos.

Algunas herramientas creativas.

A redactar correctamente mensajes cortos que impliquen acción.

¿Qué queremos que entrenen?

Su capacidad para tener pensamientos originales en la aplicación del proyecto apadrinamiento lector.

Su capacidad de anticipar el futuro.

Su capacidad de interpretar el entorno de forma flexible e imaginativa.

1 de 3





Entrenamiento competencia emprendedora

Tarea

11

Desarrollo

1. Dividiremos el grupo en grupos de 4 o 5 personas.

2. Utilizaremos el dibujo de un árbol en una hoja DINA 3 en posición horizontal. Podar el futuro utiliza un árbol como metáfora para mostrar cómo se puede dar forma al futuro de cualquier cosa, de cualquier proyecto hoja a hoja, paso a paso.

3. El facilitador explica la importancia de la planificación a través del ejemplo sencillo de subir a una montaña. Podemos hacerlo sin ningún tipo de planificación, simplemente con un bocadillo en la mochila y empezar a subir. Ya pararemos por el camino cuando tengamos hambre. Pero si su objetivo es subir al Everest entonces la cosa cambia. Se necesita un plan detallado, paso a paso, que establecerá dónde instalaremos los diferentes campamentos base, cuánto tiempo estaremos en cada uno de ellos, cuánta comida ingeriremos cada día, etc. Así pues, la ausencia de un plan detallado paso a paso de lo que debemos hacer nos impide conseguir retos realmente ambiciosos. La improvisación o incluso la planificación poco detallada nos exponen al fracaso.

Los 5 pasos necesarios para hacer un primer esbozo del proyecto son:

Paso 1 Justificar el proyecto, es decir, responder a la pregunta, ¿por qué queremos implicarnos en el proyecto?

Paso 2 ¿Qué queremos conseguir de forma inmediata?, ¿y a medio plazo? . Sería la función de marcar objetivos.

Paso 3 ¿Cómo vamos a conseguir los que nos hemos propuesto en el paso 2? . Sería el detalle de las tareas a realizar.

Paso 4 ¿Qué necesitamos para poder realizar lo que nos hemos propuesto?. Corresponde a la definición de recursos.

Paso 5 ¿Cómo sabremos que hemos conseguido lo que nos habíamos propuesto?. Corresponde a la evaluación.

3. Ahora que ya tienen el marco de referencia (conceptualización abstracta) realizamos la actividad:

Cada grupo dibuja un árbol en su papel con bastantes ramas gruesas que representan las múltiples categorías del futuro. Debajo del árbol escribimos el tema sobre el que queremos hacer visible el futuro. Ejemplo : organizar un programa de apadrinamiento lector en el centro. Las hojas de los árboles que se irán colocando en el árbol son los postits con las tareas o actividades presentes o futuras que contempla el proyecto.

Explicaremos que las ramas bajas del árbol representan los estados actuales del asunto y que a medida que se sube, se avanza hacia el futuro. Cada miembro del grupo debe escribir algún aspecto actual del tema (una idea por cada hoja). Se pegan en la parte inferior del árbol.

A continuación escriben los aspectos del futuro en hojas nuevas. Pueden ser estados futuros o variables que estén en progreso o simplemente posibilidades y situaciones potenciales.

Es interesante ir debatiendo la forma que va adoptando el árbol. ¿Qué ramas tiene mayor actividad? ¿Qué áreas parecen no haber crecido? En qué puntos parece que las ramas están más conectadas? ¿Cuáles están más desconectadas?

2 de 3



Ciclo de Kolb

Experiencia	Verbalización	Conceptualización	Transferencia
<p>Dibujar el árbol y colocar las ramas y las hojas presentes y futuras</p>	<p>Pensar y explicar ¿qué ramas tienen mayor actividad? ¿Qué ramas están más conectadas o desconectadas?</p> <p>Pensar y explicar ¿Cuál es la principal dificultad en el momento de preveer actuaciones futuras?</p>	<p>Conocer la importancia y necesidad de planificación de proyectos y cuales son los pasos fundamentales en el proceso de planificación de proyectos.</p>	<p>Aplicar lo aprendido a mi vida real, practicando en pequeñas decisiones o tareas-retos.</p>



Entrenamiento competencia emprendedora

La cartelera

Tarea

12

Proyecto Apadrinamiento lector

Indicador Innovación

¿Qué queremos que aprendan?

Adquirir vocabulario, mejorar la expresión, mejorar la sintaxis en la redacción de mensajes mejorar la comprensión lectora.

A buscar y recoger datos.

A redactar la información de que se dispone.

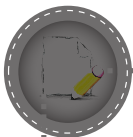
¿Qué queremos que entrenen?

La interpretación de su entorno de manera imaginativa y flexible.

Su sentido crítico

1 de 3





Desarrollo

- 1.La actividad se** desarrollará en micro-redes.
- 2.La tarea consiste** en seleccionar algún acontecimiento que haya sucedido en el centro relacionado con el proyecto de apadrinamiento lector y que sea susceptible de ser noticia de interés para la comunidad.
- 3.El profesor/a explica** los criterios básicos para redactar una noticia: titular, entradilla y cuerpo de la noticia.
- 4.También les puede** facilitar el método AIDA para elaborar mensajes convincentes:
 - A = Atención.** ¿Cómo captaremos la atención del público?
 - I = Interés.** ¿Qué cosas le interesan al público y cómo conectar la noticia con sus intereses?
 - D = Deseo.** ¿Cómo despertar el deseo o emoción-implicación del público por aquello que le queremos transmitir?
 - A = Acción.** ¿Qué queremos que haga el público, que acción le proponemos en la noticia?
- 5.Con el marco de referencia establecido,** se debe crear en una cartulina una especie de “póster” de la noticia. En la parte anterior, justo la que no va a ver el público, vamos a escribir algunos acontecimientos sucedidos pero que no tienen interés suficiente para ser contados en la parte visible del póster.
- 6.Es así como los alumnos** aprenderán a tomar decisiones críticas respecto a lo que sale al aire y lo que no se explica y por lo tanto, nunca verá la audiencia.



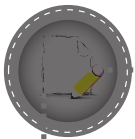
Entrenamiento competencia emprendedora

Tarea

12

Ciclo de Kolb

Experiencia	Verbalización	Conceptualización	Transferencia



Entrenamiento competencia emprendedora

La prueba del 9

Tarea

H1

Proyecto Apadrinamiento lector

Indicador Habilidades empresariales

¿Qué queremos que aprendan?

Las claves de organización de un proyecto empresarial.

Los conceptos básicos de ingreso y gasto.

¿Qué queremos que entrenen?

Su capacidad para organizar y preveer el desarrollo de un proyecto.

Identificar los indicadores de éxito del proyecto de apadrinamiento.

1 de 3





Desarrollo

1. Trabajaremos la prueba del 9 en el entorno de las micro-redes.

2. El facilitador explica la técnica de las 9 preguntas que todo proyecto debe poder responder y que nos ayudan a articular con coherencia su globalidad, además de permitirnos identificar cuáles serán los indicadores de éxito.

¿QUÉ?- ¿Cuál es el problema que queremos resolver? ¿Cómo sabremos que lo hemos resuelto? (indicador de éxito)

¿QUIÉN?- ¿Quién va a hacer qué en nuestro grupo?

¿A QUIÉN?- ¿a quien se dirige la solución?, Sentiremos que hemos conseguido nuestro objetivo si llegamos a...(indicador de éxito)

¿Con QUÉ?- ¿ qué recursos debemos tener en cuenta para poder realizar el proyecto?

¿CÓMO?- ¿cómo se solucionará el problema?

¿CÓN QUIÉN?- ¿a quién podemos involucrar en el proyecto?

¿CUÁNTO?- ¿Qué presupuesto necesitamos para llevarlo a cabo?

¿DÓNDE?- ¿Dónde se localizará la solución?

¿CUÁNDO?- ¿Cuál es la programación del tiempo a emplear?

3. Ahora que ya tienen el marco de referencia (conceptualización abstracta) realizamos la actividad:

Cada grupo recibirá 9 tarjetas correspondientes a cada una de las preguntas de la prueba del 9.

Se aplican al proyecto y se van respondiendo, hasta conseguir una explicación completa del proyecto. La idea es que en una sola hoja y de forma muy visual, aportemos la máxima información posible del proyecto, con la coherencia que garantiza la aplicación de las 9 preguntas.

El filtro de las 9 preguntas debe servirnos para detectar aquellas partes del proyecto que tenemos menos trabajadas y planificadas.



Entrenamiento competencia emprendedora

Tarea

H1

Ciclo de Kolb

Experiencia	Verbalización	Conceptualización	Transferencia
<p>Aplicar las 9 preguntas y dibujar el esquema del proyecto entero con las respuestas</p>	<p>Pensar y explicar ¿qué pregunta, de las 9 propuestas, nos cuesta más responder?</p> <p>¿Por qué, es una información que no teníamos prevista?</p>	<p>Conocer un método de organización de la información básica de un proyecto.</p>	<p>Aplicar las 9 preguntas a otro proyecto que los alumnos/alumnas tengan entremanos.</p>





Entrenamiento competencia emprendedora

El detector de errores

Tarea

H2

Proyecto Apadrinamiento lector

Indicador Habilidades empresariales

¿Qué queremos
que aprendan?

Mecanismos de cambio se estrategia ante diferentes vicisitudes en el camino.

Conceptos básicos sobre responsabilidad e impacto de nuestras acciones sobre los demás.

¿Qué queremos
que entrenen?

La identificación de los posibles errores de antemano y su impacto en los demás.

1 de 3





Entrenamiento competencia emprendedora

Tarea

H2

Desarrollo

El detector de errores es una herramienta que nos permite anticipar posibles errores en la ejecución de un proyecto. En el mundo laboral se acostumbran a utilizar listas de control que sirven para controlar que las cosas se están haciendo como estaban previstas y no nos dejamos nada en el tintero.

Los pasos para crear un detector de errores en un proyecto son:

1-Hacer una lista de todas las acciones que se deben realizar.

2-Colocar al lado de cada acción un recuadro que se va a rellenar con un  o con una  dependiendo de si la acción está prevista o no

3-Además de indicar si la acción está o no prevista, reflexionamos sobre su **IMPORTANCIA** y su **URGENCIA**, de forma que acompañaremos cada acción con una I si se trata de una cuestión importante y de una U si se trata de una cuestión urgente.

4-Enumeramos las acciones a realizar dentro de estos grandes capítulos (sugerimos algunos)

a.El proyecto y sus protagonistas.

Hemos definido correctamente el proyecto.

Cada persona de la clase sabe que rol tiene dentro de la ejecución del proyecto.

b.La utilidad del proyecto.

c.Colaboradores.

d.Calendario.

e.Presentación.

f.Difusión.

g.Recursos.

h.Imprevistos.

Trabajando en la micro-red y en relación al proyecto de apadrinamiento lector, vamos a construir un detector de errores con la información que se considere imprescindible y que recoja los capítulos que se sugieren en el punto núm.4. Cada uno de los capítulos debe desglosarse en 6 subapartados como mínimo, que son los posibles errores a detectar y anticipar.

2 de 3



Entrenamiento competencia emprendedora

Tarea

H2

Ciclo de Kolb

Experiencia	Verbalización	Conceptualización	Transferencia

