

# Lidera

## PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO

### 1. ¿En qué consisten?

Los proyectos animan a los estudiantes a dar soluciones a problemas reales del mundo. En definitiva, son propuestas que buscan la innovación y la creatividad para mejorar el bienestar de las personas y la salud del planeta.

### 2. ¿Qué objetivo persiguen?

El objetivo es que los jóvenes desarrollen el pensamiento divergente para ser capaces de generar múltiples e ingeniosas soluciones a un mismo problema; que pierdan el miedo a asumir riesgos; que aprendan a emprender y que sepan que pueden hacer todo lo que se propongan. De esta manera, reforzarán su inteligencia emocional, trabajarán el autoconocimiento así como la autoconfianza, la iniciativa, la búsqueda de oportunidades, la persistencia, la empatía, la capacidad de escucha y el respeto a las opiniones de los otros.

### 3. ¿En qué metodologías se basan?

Los proyectos están basados en tres metodologías:

- Metodología basada en problemas, centrada en el aprendizaje, la investigación y la reflexión para llegar a una solución ante un problema que se plantea a los estudiantes.
- Metodología vivencial, en la que el alumno es el que construye, el que hace. Aprende desde experiencias, interrelacionando razón, emoción y acción.
- Metodología design thinking o pensamiento de diseño (generación de ideas con el enfoque en usuarios reales), que permite a los estudiantes generar soluciones dotándolos de herramientas y recursos que les van a resultar verdaderamente útiles el día de mañana.

### 4. ¿De qué fases se componen?

Estas son las fases de las que se componen los proyectos didácticos de emprendimiento que ofrece LIDERA, asociados a cada uno de los títulos de la colección:

1. EXPLORAR. Esta será la fase fundamental. A partir de la exploración y la investigación, los estudiantes comenzarán a ver las cosas desde otra realidad (pensamiento out of the box): empezarán a hacerse preguntas, a plantearse el porqué de las cosas y cómo pueden cambiarlas.

2. INTERPRETAR. Se trata de buscar el sentido a toda esa información recopilada anteriormente, a todas las percepciones y sensaciones vividas en relación a ese tema. Deben definir las con el objetivo de identificar oportunidades de mejora al problema o necesidad que han detectado en la fase de exploración.

3. IDEAR. En esta fase trabajan el design thinking. El pensamiento divergente que han trabajado hasta aquí debe converger ahora en una acción: ¿qué nos gustaría cambiar? propondremos un TALLER DE CREATIVIDAD para trabajarlo de forma paralela en el aula, que les permitirá superar estos retos de forma creativa. Propuestas de ejercicios de conexiones forzadas, de visualización creativa o whising, de alter egos, de sombreros para pensar, el binomio fantástico de Gianni Rodari, de inventar mundos, objetos con nuevas funcionalidades...

4. CONSTRUIR. Este es el momento de aterrizar la idea, de decidir cuál es el producto que van a «construir» y a quién va destinado, qué misión tiene, con qué competencia cuenta, qué valores van a tener ellos como equipo/empresa... En este último punto, deberán repartir los roles ellos mismos en función de sus habilidades.

5. COMUNICAR. De nada sirve hacer un buen proyecto si no se comunica bien al mundo. Cada equipo debe pensar un buen marketing y una comunicación adecuada (misión, valores, clientes, beneficios, elevator pitch...) y exponerla delante de todos los compañeros/familias/otros docentes y aulas, etcétera.

## **5. ¿Qué capacidades, habilidades y competencias promueven los proyectos de LIDERA?**

La capacidad creativa y de búsqueda de soluciones a problemas y necesidades de su entorno, la iniciativa, el sentido de la responsabilidad (individual y colectiva) y, por supuesto, las siete competencias clave: sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, comunicación lingüística, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital y conciencia y expresiones culturales.

## **6. ¿Cómo se evalúan estos proyectos?**

Aunque ofrecemos una rúbrica para que el profesor pueda evaluar el progreso de cada una de las fases del proyecto, por contenidos, criterios y estándares de aprendizaje, la autoevaluación de los estudiantes, tanto individual como en equipo, será fundamental.

## **7. ¿Qué papel debe adoptar el profesor en estos proyectos?**

El profesor deberá fomentar el cuestionamiento de los estudiantes hacia todas las cosas, permitiendo que generen sus propias ideas, sin imponer su criterio y dejando que desplieguen toda su imaginación.