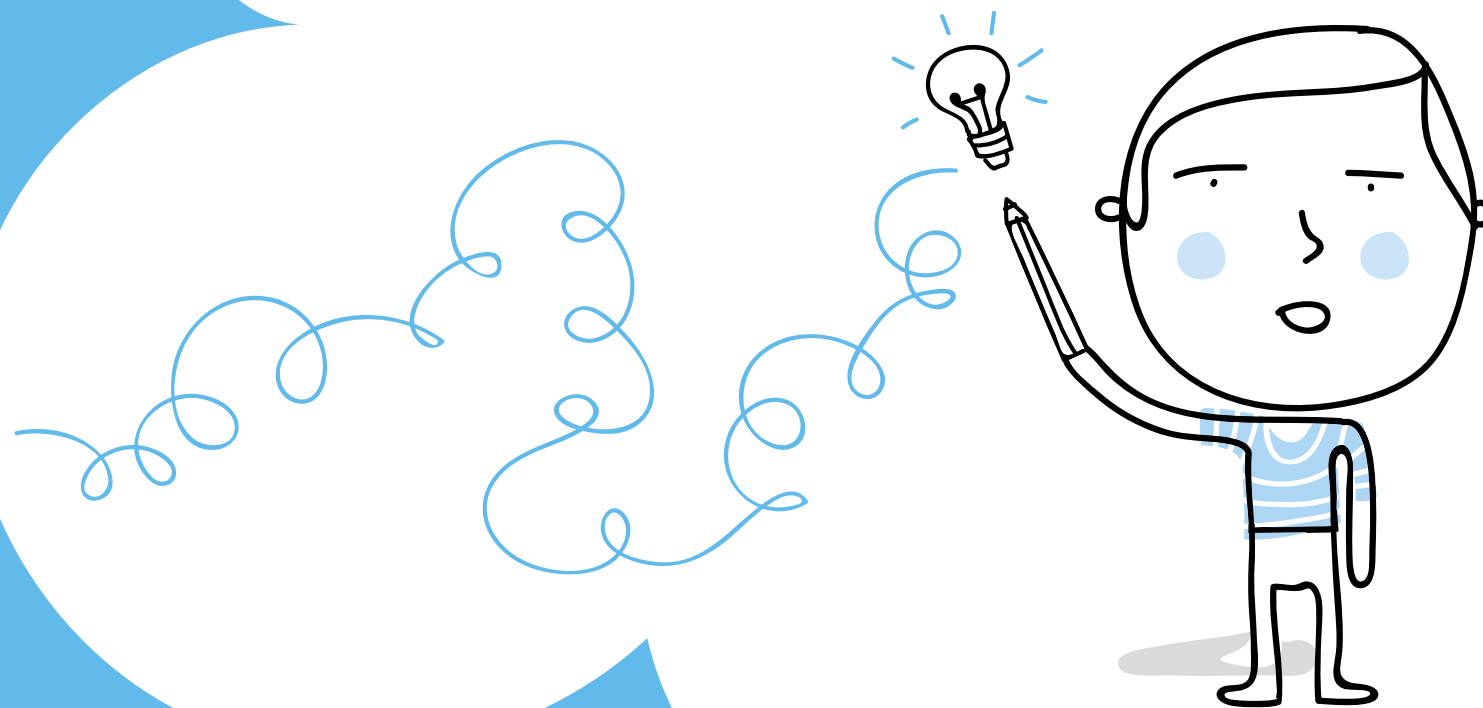


SET
VEINTI
UNO

EMPRENDER



¿Qué es EMPRENDER?

Emprender fomenta y entrena la **competencia emprendedora como actitud vital** a lo largo de cuatro niveles de aprendizaje que abarcan desde los 8 hasta los 16 años de edad.

Esta competencia emprendedora gira en torno a cuatro ejes fundamentales sobre los que se desarrollará el talento emprendedor de los alumnos, poniendo en práctica y trabajando las diferentes habilidades necesarias para ello:

1 LA AUTONOMÍA PERSONAL

3 EL LIDERAZGO

2 LA INNOVACIÓN

4 LAS HABILIDADES EMPRESARIALES

Tabla de contenidos

EMPRENDER
+8 años

Objetivo principal
de cada proyecto



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

Introducción al módulo
Escenificar lo que les gustaría ser de mayores
Hacer un museo del trabajo
Crear un proyecto solidario

EMPRENDER
+12 años

Objetivo principal
de cada proyecto



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

Introducción al módulo
Crear un spot publicitario
Ser concejal o alcalde de un municipio
Crear una ONG

Emprender consta de 12 proyectos y un Momento Cero introductorio para cada uno de los cuatro niveles, volcados en cuatro Cuadernos del alumno, donde se presentan los contenidos y se pautan los pasos que los alumnos deberán abordar para realizar los diferentes proyectos propuestos. Cada proyecto va acompañado de un video que introduce el tema y genera una reflexión previa, y una Caja de artefactos que permite trabajar de forma significativa y lúdica.

EMPRENDER
+10 años

Objetivo principal
de cada proyecto



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

Introducción al módulo
Crear una campaña de sensibilización
Diseñar e iniciar una cadena de favores
Inventar un objeto para dar solución a un problema cotidiano

EMPRENDER
+14 años

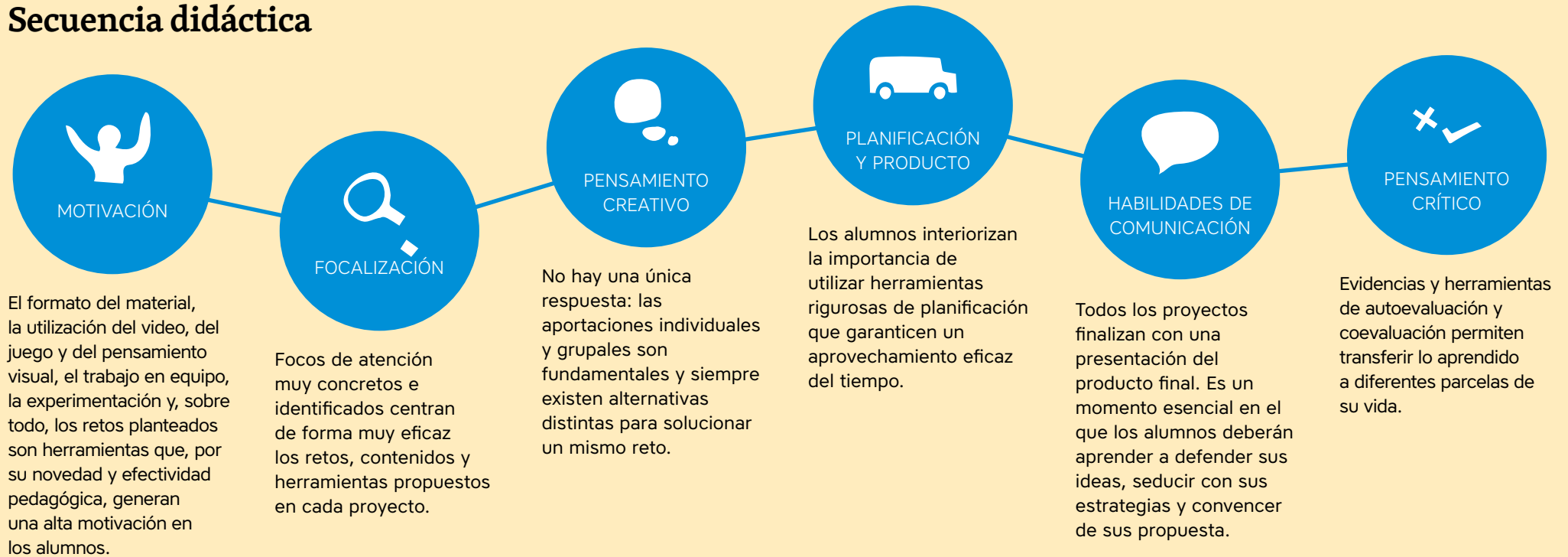
Objetivo principal
de cada proyecto



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

Introducción al módulo
Simular la emancipación del entorno familiar
Elaborar un videocurrículum
Crear su propia empresa

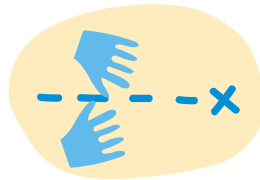
Secuencia didáctica



Metodología



Promueve el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** con el objetivo de motivar a los alumnos y conseguir la relación con determinados contenidos curriculares.



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.

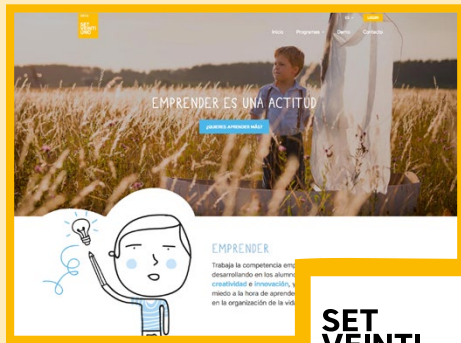


Fomenta el **trabajo colaborativo y cooperativo** a través de actividades que se resuelven en equipo y aseguran la participación y contribución de todos los alumnos.

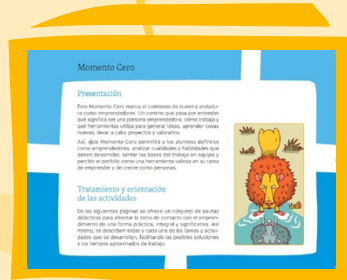


Incorpora elementos de **carácter lúdico y el factor sorpresa**, especialmente a través de los artefactos, los vídeos o las actividades relacionadas con el arte.

Componentes de EMPRENDER



Web SET VEINTIUNO



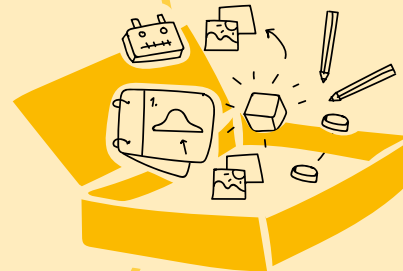
Fichas de aula



Videos



Cuaderno del alumno



Caja de artefactos

Claves de EMPRENDER

Potencia la iniciativa emprendedora en la escuela, 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.

Desarrolla diferentes **habilidades emprendedoras relacionadas con los retos diarios**, como la motivación del logro, la superación del fracaso, la gestión eficaz de las tareas, el liderazgo, el trabajo en equipo, las habilidades de comunicación, la resolución de problemas o la creatividad y planificación, entre otras.

Introduce en la escuela **experiencias de aprendizaje conscientes y gratificantes**, tanto individuales como colectivas, gracias a las cuales el alumno irá adquiriendo valores, habilidades y conocimientos relacionados con el talento emprendedor.

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

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.

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

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

CUADERNO O NIVEL CORRESPONDIENTE

+8 años



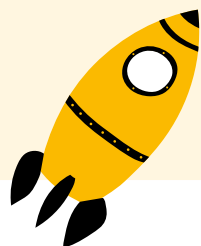
+10 años



+12 años



+14 años



EMPRENDER

Nº proyectos: **3 proyectos**

+ **Momento cero**

Sesiones por unidad: **8**

Nº horas: **30-36**

Nº proyectos: **3 proyectos**

+ **Momento cero**

Sesiones por unidad: **8**

Nº horas: **30-36**

Nº proyectos: **3 proyectos**

+ **Momento cero**

Sesiones por unidad: **8**

Nº horas: **30-36**

Nº proyectos: **3 proyectos**

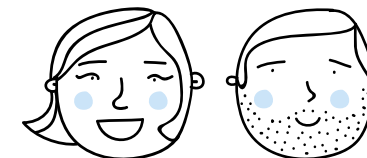
+ **Momento cero**

Sesiones por unidad: **8**

Nº horas: **30-36**



La experiencia docente incluye:



APOYO METODOLÓGICO



Guía docente



Plan metodológico



Fichas de aula

Fundamentación
teórica

Objetivos

Secuencias
de trabajo de
cada sesión

Programación
del aula
completa

Estructura de
trabajo

Materiales

Criterios de
evaluación

ACOMPAÑAMIENTO ONLINE



En tránsito



Visitas guiadas



Guías de viaje



Consultas

Entrevistas

Sesiones en
tiempo real

Guías
digitales
completas

Servicio
para
trasladar
las dudas
a SET
VEINTIUNO

- Con educadores

- Vinculadas a las HABILIDADES 21

- Conocimiento profundo de las unidades y materiales del programa

- Con pedagogos

- Participación de personas relevantes en la innovación educativa

- Con personas relacionadas con la innovación educativa