

TALLER DE JOVENES EMPRENDEDORES EN MATERIA DE MEDIO
AMBIENTE (6° PRIMARIA C.E.I.P. SIGLO XXI)



El taller se distribuirá en SEIS FASES, la primera será la fase de la determinación del PROBLEMA y estará compuesta de tres sesiones, la primera de 1,5h y las otras dos de seguimiento de 45m cada una, la segunda fase será la de OBSERVACIÓN del problema en el mundo real. Estará compuesta por tres sesiones la primera de determinación y explicación de la observación con ejemplos prácticos será de 1,30h y la segunda y tercera de seguimiento de 45m cada una. La tercera fase será la de REDEFINICIÓN DEL PROBLEMA, una sesión de 1,5h para llegar al problema esencial y una de 45 m de seguimiento, la cuarta fase es la de la búsqueda de la SOLUCIÓN, que va a constar de una primera sesión de 1,5h de duración en la que determinaremos la solución adecuada al proyecto y otra sesión de 45m de seguimiento. La quinta fase es la del diseño del PROTOTIPO. Estará compuesta por tres sesiones la primera de 1,5h para decidir qué prototipo vamos a implantar y otras dos sesiones de seguimiento de 45m de duración. La sexta y última parte será la del TEST-OBSERVACIÓN que constará de tres sesiones, la primera de 1,5h de duración y otras dos sesiones de seguimiento de 45m cada una.

Fase de determinación del PROBLEMA a grandes rasgos: (1 T-35%)

- I Taller para determinar el problema. 1,5h
- II Taller de seguimiento. 45m
- III Taller de seguimiento. 45m

Fase de OBSERVACIÓN: (1T-35%)

- I Sesión teórica de Observación. 1,5h
- II Taller de seguimiento. 45m
- III Taller de seguimiento. 45m

Entre estas dos fases se incluirán una sesión de 45 m para exponer ejemplos de startup novedosas que han triunfado en España y otras 2-3 sesiones de 45m (dependiendo de la temporalización de las dos fases anteriores) para que vengan al colegio emprendedores de éxito a contar su experiencia. A veces esta experiencia no tiene por qué ser positiva, también veo interesante que nos cuenten sus fracasos para aprender de ellos. “Morir de éxito”

Fase REDEFINICIÓN del problema: (2T-5%)

- I Sesión teórico - práctica para llegar al problema esencial. 1,5h
- II Taller de seguimiento. 45m

Fase de determinación de la SOLUCIÓN: (2T-5%)

- I Taller para determinar de la SOLUCIÓN, a través de divergencia- convergencia. 1,5h
- II Taller de seguimiento. 45m

Fase del PROTOTIPO: (2T-10%)

- I Sesión teórica sobre el prototipo. 1,5h
- II Taller de seguimiento. 45m
- III Taller de seguimiento. 45m

Fase del TEST: (2T-10%)

- I Sesión teórico-práctica para realizar la fase circular del test (feedback). 1,5h
- II Taller de seguimiento. 45m
- III Taller de seguimiento. 45m

Al final se hará una **PRESENTACIÓN DEL PROYECTO**, en la que intentaremos que haya algún representante del Ayuntamiento, empresarios, etc....se verá si alguno de los prototipos expuestos le interesa a alguno de ellos para ejecutarlo como PRODUCTO final.

SESIONES:

Las sesiones de la **determinación del PROBLEMA**, se presentan en tres partes bien diferenciadas:

1. Determinación del problema, fase teórico-práctico: En esta clase que tendrá 1,5h de duración se pretende definir un problema a gran escala que puede tener la sociedad hoy en día, dándoles ejemplos prácticos a los chicos. Este problema tiene que estar relacionado de alguna forma con su vida para que haya una mayor implicación en el proyecto.
En esta sesión haremos unos grupos de 3-5 alumnos cada uno (siempre impar por las votaciones) a determinar por las tutoras. Para ello haremos algún ejercicio práctico para determinar los cuatro roles de los alumnos (Observador, conceptualista, implantador ó), por supuesto con ayuda de las tutoras para evitar conflictos en los grupos y lograr que sean grupos homogéneos.
2. Sesión de seguimiento, práctica: Esta clase será de 45m, aquí nos enseñarán los problemas que ellos después de 1 semana han determinado que puede estar teniendo la sociedad y al que quieren darle solución, incluso alguno que no hayamos visto en la clase teórica. Al comienzo de la clase se pretende dejar un espacio de 5-10 minutos por grupo para poder poner en común los avances obtenidos a lo largo de la semana para después poder compartirlo con el resto de la clase.
3. Sesión de seguimiento, práctica: Esta clase será de 45m, decidiremos cual de todos los problemas reales expuestos después de otra semana de debate con nuestro grupo hemos decidido finalmente trabajar en el proyecto.

OBJETIVOS GENERALES DEL TALLER

- **Favorecer y fomentar el espíritu innovador y emprendedor de los alumnos**, así como reconocer y desarrollar las habilidades emprendedoras, autonomía, iniciativa,
- **Trabajar y desarrollar la creatividad en los alumnos.**
- **Desarrollar el trabajo cooperativo**, trabajo en equipo, comunicación entre ellos y resolución de conflictos.
- **Favorecer el desarrollo de las habilidades** de cada uno, mediante el diseño de situaciones de aprendizaje que pongan en juego capacidades de distinto orden.
- **Desarrollar y trabajar de manera transversal** para poder trabajar con diferentes actividades que estén dentro del currículo marcados por la LOMCE para el 6º curso de primaria.
- **Estimular la curiosidad de alumnos** de forma que en las diferentes propuestas de actividades descubran el placer de experimentar, explorar, descubrir y conocer, que desarrollen el deseo por aprender y lleguen a ser personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas.
- **Saber identificar un problema real de la sociedad e intentar encontrar una posible solución.**
- **Conocer la relación entre el ser humano y el medio ambiente.**
- **Concienciar a los alumnos de los principales problemas medioambientales.**
- **Desarrollar el interés en la mejora del medio ambiente.**
- **Ampliar conocimientos del entorno próximo así como desarrollar la capacidad de los alumnos para informarse sobre aspectos del medio que desconocen.**
- **Saber actuar e intervenir** respondiendo adecuadamente en un aula de 6º de primaria

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

¿Qué queremos conseguir en las sesiones del taller y con las actividades propuestas?

Los objetivos específicos de este taller estarán implícitos en cada sesión ó actividad que llevemos a cabo, pero algunos de los mismos serán los siguientes:

- Reconocer la importancia de nuestra **actitud responsable frente a los recursos naturales.**
- Elaborar **carteles** sobre la preservación y conservación del medio ambiente.
- **Sensibilizar a los alumnos sobre la importancia de vivir en un ambiente cuidado y agradable**
- Asignar **responsabilidades a los alumnos** de acuerdo con las destrezas personales de cada uno.
- Aprovechar la **creatividad y la habilidad de cada uno de los estudiantes.**
- **Elaborar encuestas** y salir a la calle para recabar la opinión de gente implicada en el proyecto.
- **Orientar el desarrollo del trabajo** para lograr resultados óptimos.
- **Disfrutar el cambio progresivo alcanzado en cada sesión.**

CONTENIDOS GENERALES DEL TALLER

Los contenidos que integrarán este taller son el conocimiento y desarrollo de habilidades emprendedoras:

- Fomento del trabajo cooperativo, de la flexibilidad al trabajar en equipo.
- Desarrollo de la creatividad e Imaginación en los alumnos
- Trabajo de la autonomía personal
- Fomento de la responsabilidad
- Desarrollo de la innovación, iniciativa, resolución de conflictos, comunicación e interacción con otros alumnos y superación personal.
- Identificación de un problema real existente en la sociedad y búsqueda de una solución.
- Conocimiento de la relación entre el ser humano y el medio ambiente.
- Concienciación de los principales problemas del medio ambiente.
- Fomento de la sensibilización por el medio ambiente, así como por el intento de mejora de los problemas ambientales.
- Ampliación de los conocimientos del entorno así como acceso a la información ambiental que los alumnos desconocen.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Las competencias básicas que desarrollaremos en el taller de acuerdo a la normativa vigente el Decreto 89/2014 y el Real Decreto 126/2014 del BOCAM, que regula el contenido del currículo de primaria en la Comunidad de Madrid, las competencias del currículo serán las siguientes:

1. Competencia social y ciudadana
2. Autonomía e iniciativa personal
3. Competencia cultural y artística
4. Tratamiento de la información y competencia digital
5. Conocimiento e interacción con el mundo físico
6. Competencia de comunicación lingüística
7. Aprender a aprender

Las actividades de aprendizaje se planificarán, en lo posible, de modo que integren más de una competencia. Eso es lo que intentaremos hacer con el trabajo de este taller

METODOLOGÍA DOCENTE

El modo más efectivo de aprender estas metodologías es desde la propia experiencia, *learning by doing*. Por ello, y **durante los talleres y las sesiones, se mantendrá un enfoque netamente práctico**, donde cada concepto y herramienta serán practicadas en grupos y sobre su proyecto/startup.

Los alumnos deberán salir a la calle, entrevistar a clientes reales, prototipar y experimentar.

En los talleres se usaran un 30% del tiempo al enfoque teórico de las metodologías, herramientas y casos. Un 70% restante para realizar prácticas sobre el propio proyecto/startup.

Se manejarán herramientas visuales y audiovisuales para facilitar la asimilación de conceptos complejos.

Se usarán por parte del profesor técnicas de gamificación para mantener la atención y el interés del alumno durante todo el taller.