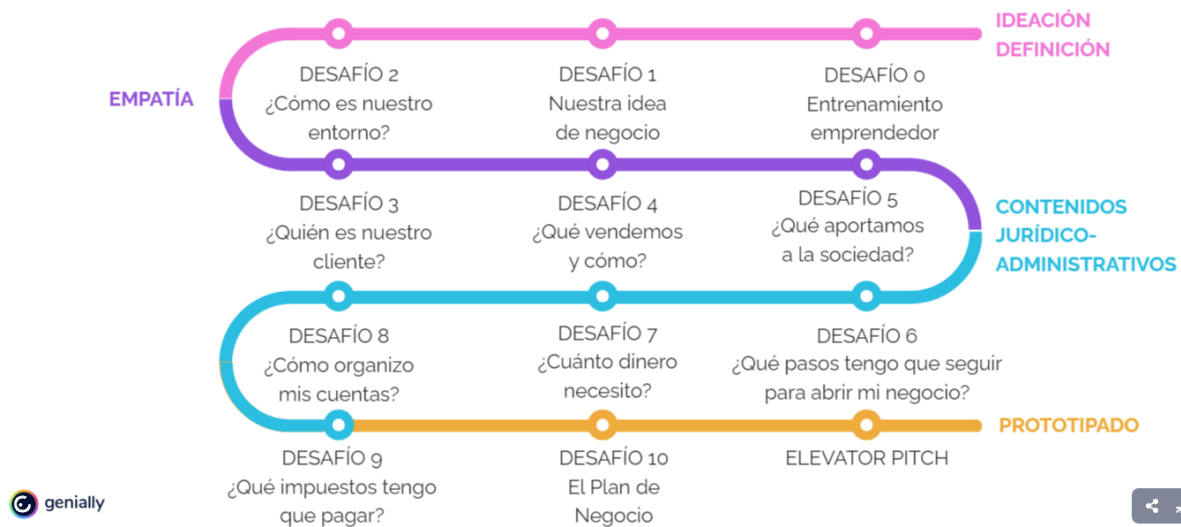


EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA.

Recurso Educativo Abierto del Proyecto EDIA de Cedec



Bloque 1: Ideación y Definición

Comenzamos con la publicación de los tres desafíos que conforman el primer bloque: la ideación y definición, en el que **se abordarán algunas cuestiones previas relacionadas con la creatividad, se definirá la idea de negocio y se realizarán diferentes análisis estratégicos** que mejorarán nuestra adaptación al entorno y a las necesidades del cliente

En este bloque se abordarán 3 desafíos:

DESAFÍO 0: ENTRENAMIENTO EMPRENDEDOR

DESAFÍO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO

DESAFÍO 2: ¿CÓMO ES NUESTRO ENTORNO?

Recurso Educativo Abierto del [Proyecto EDIA](#) de [Cedec](#). Empresa e Iniciativa Emprendedora. Formación Profesional. Autoras: María Cruz García Sanchís y Daniela Gimeno Ruiz



Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

DESAFÍO 0 - ENTRENAMIENTO EMPRENDEDOR

Comenzamos el primer desafío que consiste en prepararnos para afrontar los siguientes, especialmente el Desafío 1. Como si se tratase de una ruta con distintas paradas, cada desafío requerirá que nos enfrentemos a diferentes retos que nos ayudarán, si los superamos con éxito, a llegar al objetivo final: desarrollar un prototipo de nuestra idea de negocio o proyecto.

A la hora de emprender cualquier proyecto debemos estar preparados para enfrentarnos a las dificultades que nos vamos a encontrar en el camino, y que requerirán que pongamos en juego una serie de habilidades necesarias para contrarrestar la incertidumbre y el riesgo que toda nueva empresa o proyecto supone.

¿Y cuáles son esas habilidades?, ¿las hemos utilizado alguna vez?, ¿cómo podemos saber si hemos desarrollado algunas de esas habilidades? Las respuestas a estas preguntas las encontraremos en este desafío, en el que exploraremos las **habilidades emprendedoras (RETO 1)** y nos preguntaremos cuáles de ellas utilizamos con más frecuencia.

También necesitaremos una buena dosis de **creatividad (RETO 2)** que nos ayude a proponer soluciones diferentes y originales a los problemas que se nos van a plantear. Pero, ¿somos personas creativas?

[Reto 1. Exploramos las habilidades emprendedoras.](#)

[Reto 2. Somos personas creativas.](#)

[Herramientas TIC](#)

En este desafío utilizaremos la herramienta [Padlet](#) para compartir los resultados de las dianas de autoevaluación de habilidades emprendedoras.

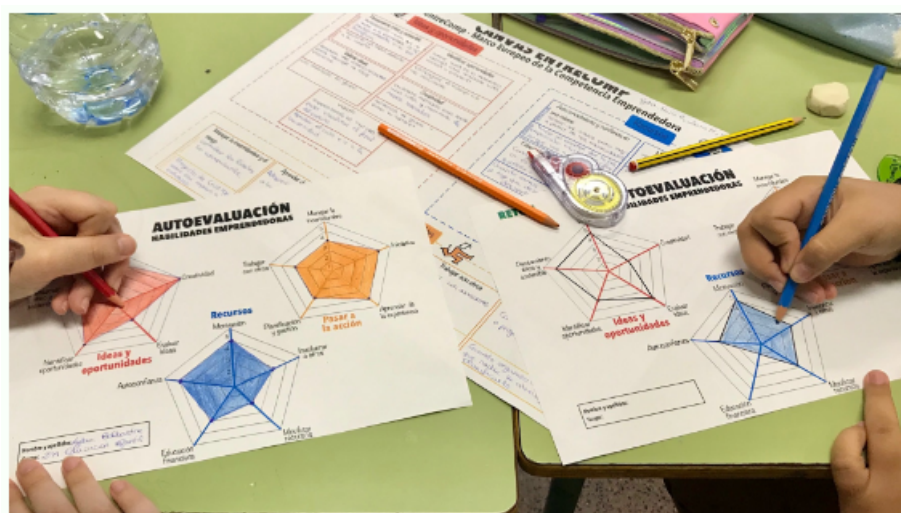
CANVAS DE PROYECTO		CURSO:	2º curso CCFF	
TÍTULO:		Desafío 0 – Entrenamiento emprendedor	MATERIA:	Empresa e Iniciativa Emprendedora
COMPETENCIAS <ul style="list-style-type: none"> • Competencia lingüística. • Competencia digital. • Aprender a aprender. • Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa. • Competencias sociales y cívicas. 	RETOS <p>RETO 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canvas EntreComp (grupal). • Diana autoevaluación habilidades emprendedoras (individual). <p>RETO 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reto 1+1 (grupal). 	RECURSOS <ul style="list-style-type: none"> • Píldoras formativas. • Organizadores gráficos. • Vídeos de YouTube. 	AGRUPAMIENTOS <p>Tareas individuales y en pequeños grupos. Puesta en común en gran grupo.</p>	
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE <ul style="list-style-type: none"> • Definir las habilidades emprendedoras. • Incorporando nuevo vocabulario relacionado con el emprendimiento. • Valorar la importancia de la creatividad como elemento fundamental para innovar. • Conocer las fases del proceso creativo y practicar las técnicas creativas. • Aprender a realizar un prototipo de baja fidelidad. 	EVALUACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Diario individual de aprendizaje. • Rúbrica de evaluación. • Lista de verificación o checklist. 	TEMPORALIZACIÓN <p>7 sesiones</p>		

Iconos diseñados por freepik, Smashingmag y Vectors Market para freepik.com

cedec CENTRO NACIONAL DE DESARROLLO CURRICULAR EN SISTEMAS NO PROPRIETARIOS

proyecto EDIA

Reto 1: Exploramos las habilidades emprendedoras



Daniela Gimeno. *Dianas habilidades emprendedoras* (CC BY-NC-SA)



Objetivos

Los objetivos de este reto serán:

- Comprender y **definir las habilidades** emprendedoras.
- Mejorar nuestra **competencia lingüística** incorporando nuevo vocabulario relacionado con el emprendimiento.



Desarrollo

Vamos a realizar un **análisis de nuestras habilidades emprendedoras**. En primer lugar, necesitamos comprender el significado de cada una de ellas, buscar las palabras que definan las cualidades que caracterizan a una persona emprendedora. Posteriormente, nos preguntaremos qué habilidades tenemos más desarrolladas o ponemos en práctica más a menudo. ¿Somos creativos?, ¿se nos da bien trabajar con otras personas o gestionar recursos?, ¿manejamos bien la incertidumbre o nos paraliza?



Ideas previas

Antes de comenzar con las tareas debemos tener claras algunas ideas.

En primer lugar, veremos la **diferencia entre ser una persona emprendedora y tener una empresa**. ¿Emprendedor/a o empresario/a? A veces utilizamos ambos términos como si fueran lo mismo sin preguntarnos si toda persona emprendedora es

necesariamente un empresario o empresaria. Investiguemos un poco para averiguar si ambos conceptos son sinónimos.

En segundo lugar, trabajaremos el **concepto de riesgo** ya que una de las características comunes al inicio de todo nuevo proyecto es no saber si vamos a tener éxito o no, nos moveremos en un contexto incierto.

Por último, investigaremos qué habilidades son comunes en las **personas emprendedoras**, y como habilidades que son veremos que se pueden entrenar.



Reflexionamos

[Vídeo 1. ¿Emprendedor o empresario? ¿Hay diferencias?](#)

En grupo respondemos a las siguientes preguntas:

1. ¿Un trabajador por cuenta ajena puede ser un emprendedor?
2. ¿Existen trabajadores-emprendedores?
3. ¿Qué habilidades y actitudes debería tener, en vuestra opinión, una persona emprendedora?

[Vídeo 2. Grefusa](#)

1. ¿Qué es el riesgo en la actividad empresarial?
2. ¿Podemos emprender un negocio sin riesgos?



Recoge las conclusiones de esta actividad en tu [Diario emprendedor](#)

Evaluación

Según la rúbrica del Diario Emprendedor



Píldora formativa

Tras el visionado de los vídeos sabemos que un **rasgo común** de las personas emprendedoras es que poseen determinadas **habilidades** que facilitan su **competencia emprendedora**. Pero, ¿cuáles son esas habilidades?

El **marco europeo de la competencia emprendedora** hace una propuesta acerca de la definición de la competencia emprendedora, estableciendo **3 grandes áreas** competenciales que a su vez engloban otras **15 subcompetencias** que podemos ver en [este documento](#).

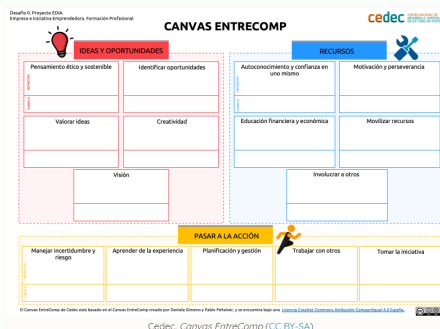


Canvas EntreComp

2 sesiones / Equipos 3-4

Utilizaremos el organizador gráfico Canvas EntreComp para definir cada una de las habilidades emprendedoras.

En pequeños grupos definimos con **nuestras palabras** cada una de las habilidades emprendedoras y añadimos **ejemplos de nuestra vida** en que las hayamos utilizado (en cada una es suficiente un ejemplo de un alumno/a). Rellenamos el organizador gráfico y, posteriormente, la información la ponemos en común con el resto de la clase.



[Enlace a organizador gráfico Canvas EntreComp](#)



Autoevaluación de habilidades emprendedoras

1 sesión / individual

Esta actividad consiste en realizar una **reflexión sobre nuestras habilidades emprendedoras**. En primer lugar, debemos responder al test adjunto. Una vez cumplimentado trasladamos los resultados a las dianas de evaluación, tal y como se muestra a continuación.

Paso 1. Cumplimentamos el test

Cumplimentamos individualmente el [test](#) utilizando la escala del 1 al 5, indicando en qué grado poseemos o utilizamos de forma habitual cada una de las habilidades emprendedoras.

Paso 2. Trasladamos los resultados a la diana

Una vez cumplimentado el test, trasladamos los resultados a la [diana de autoevaluación](#)

Paso 3. Compartimos nuestra diana

Compartimos nuestra diana (hacemos una foto con el móvil) en el muro [Padlet](#) y realizamos un breve análisis de los resultados. Comentamos, al menos, una diana de un compañero proponiendo cómo puede mejorar algunas de las habilidades que ha comentado en su diana.

Evaluación

Checklist



Creamos los agrupamientos

Con los resultados de la tarea se establecerán los grupos del reto siguiente para que cada equipo incluya habilidades en cada uno de los 3 grupos (Ideas y oportunidades, Recursos y Pasar a la acción).

Reto 2: Somos personas creativas



Objetivos

Los objetivos de este reto serán:

- Comprender el concepto de **innovación**
- Valorar la importancia de la **creatividad** como elemento fundamental para innovar
- Conocer las fases del **proceso** creativo
- Practicar las **técnicas** creativas
- Aprender a realizar un **prototipo** de baja fidelidad



Desarrollo

En esta segunda parte, y tras una píldora formativa sobre creatividad, realizaremos el **Reto 1+1** que nos ayudará para pasar a la fase de ideación que veremos en el Desafío 1.

Idear consiste en **crear algo**, en este caso un producto o servicio, a través de una actividad guiada y contextualizada en nuestro entorno

En la siguiente imagen podemos ver un ejemplo realizado por alumnado del ciclo formativo de Educación Infantil de CIPFP Misericordia de Valencia: eligieron los ítems bicicleta + Albufera = paseos por la Albufera de Valencia o alrededores en bicis flotantes o convencionales. En el blog [Reto_LAB](#) podemos consultar ejemplos del reto adaptado



Daniela Gimeno. Ejemplo de prototipo Reto 1+1 ([CC BY-SA](#))



Ideas previas

Para comenzar la fase de ideación, es decir buscar o crear ideas para desarrollarlas como modelo de negocio, es necesario **"ponernos en modo creativo"**, lo que significa abrir nuestra mente a formas de pensar no habituales en nosotros. Se trata de **pensar de manera distinta**, de darnos permiso para que nuestras ideas fluyan sin miedo a ser rechazadas o resultar estafalarias. En una primera fase **no hay límites**, después ya seleccionaremos aplicando filtros con diferentes criterios.

Las ideas no surgen de la nada, sino que vienen **precedidas de un largo proceso de maduración**, proceso que requiere de una metodología bien planificada, y no de la mera improvisación. La creatividad y la planificación no están reñidas, de hecho **es necesario planificar metodológicamente este proceso** para asegurar que "nos pongamos en modo creativo".

Lejos está ya el mito de "ideas de negocio brillantes que hicieron millonarios a sus creadores" que surgieron como una luz que se enciende en la mente de alguien. Nada más lejos de la realidad. Los emprendedores y los gurús de la innovación tienen este proceso muy bien medido, precisamente para asegurar unos resultados fructíferos.

Este [video](#) nos ofrece una breve reflexión sobre la creatividad.



Píldora formativa

Este [documento](#) contiene una breve explicación de las fases del proceso creativo y de la técnica Scamper.



Reto 1+1

2 sesiones / Equipos 3-4 personas

El reto 1+1 consiste en un **ejercicio de creatividad**, en el que vamos a **idear un producto o servicio** a partir de unos ítems que veremos a continuación.

Debemos **escoger un "objeto de la casa"** (1ª columna) y **combinarlo con un producto, lugar o fiesta típica de Extremadura** (2ª columna). A partir de esta combinación crearemos un producto o servicio que sea original, y elaboraremos un prototipo sencillo (puede ser desde un boceto o dibujo hasta un prototipo más elaborado).

Objetos de la casa:

- Mesa
- Botella
- Bombilla
- Videoconsola
- Cocina
- Tablet
- Libro
- Ordenador
- Móvil
- Patinete
- Coche



Típicos Extremadura:

- Monfragüe
- Jamón
- Carnavales
- Cerezas
- Pimentón
- Piscinas naturales
- Ciudad deportiva Plasencia
- Torta del Casar
- Jarramplas
- Parque de los Pinos
- Gumiparty

Escoge un elemento de cada caja y diseña un producto o servicio

Instrucciones:

1. Agrupamiento del alumnado
2. Tormenta de ideas
3. Elección del producto o servicio a desarrollar
4. Aplicación de la [técnica SCAMPER](#) para "darle otra vuelta de tuerca" al producto o servicio
5. Redacción de las características del producto/servicio, cliente objetivo y breve referencia a la viabilidad
6. Elaboración de un boceto o prototipo de baja fidelidad
7. Presentación del resultado al resto de la clase.



Recoge las conclusiones de esta actividad en tu [Diario emprendedor](#)

Evaluación

- Guía observación del trabajo grupal
- Autoevaluación grupal del trabajo en equipo realizado (formulario de Google)
- Rúbrica Diario emprendedor
- Rúbrica de evaluación del reto 1+1