



**SISTEMATIZACIÓN DE LA EJECUCIÓN DEL  
“PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO JUVENIL”  
EN LA PROVINCIA DE PANAMÁ OESTE**

*Diciembre 2015*



***SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE  
EMPREDIMIENTO JUVENIL EN LA  
PROVINCIA DE PANAMÁ OESTE***

DICIEMBRE 2015

---

Esta Publicación ha sido elaborada para la Fundación de Desarrollo Sostenible de Panamá (FUNDESPA), gracias al financiamiento de Fundación Telefónica.

Su contenido no refleja necesariamente las opiniones de los Organismos antes citados. Las observaciones contenidas en el documento son responsabilidad del equipo técnico que elaboró el mismo.

---

---

#### **RECONOCIMIENTO**

Un especial reconocimiento por su esfuerzo y apoyo en la realización de esta investigación a Celia Pérez, Directora del Programa en FUNDESPA; Ricardo Somoza, Coordinador del Programa en FUNDESPA; así como a la Consultora encargada del Proyecto Emprendimiento Juvenil Nitzia Espinosa, quienes nos facilitaron el trabajo de campo y de recopilación de información base.

---

FUNDACIÓN TELEFÓNICA

*Telefonica*

FUNDACIÓN

FUNDACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE DE PANAMA (FUNDESPA)



***SISTEMATIZACIÓN DE LA EJECUCIÓN DEL  
“PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO JUVENIL”  
EN LA PROVINCIA DE PANAMÁ OESTE***

DIRECCIÓN TÉCNICA  
JULIETA DÍAZ

DISEÑO Y EDICIÓN  
LYSKA VILLAMONTE

PANAMÁ, DICIEMBRE DE 2015



# ÍNDICE

	PÁGINA
I. Introducción	9
II. Antecedentes	10
III. Objetivos de la Sistematización	13
3.1 Objetivo General	13
3.2 Objetivos Específicos	13
IV. Localización Geográfica y Características Generales Del Área del Proyecto	14
V. Población Objetivo	15
VI. Metodología	16
VII. Proyecto “Emprendimiento Juvenil”	17
7.1 Generalidades	17
7.2 Ejecución del Proyecto	19
7.2.1 Estructura Técnica Operativa	19
7.2.2 Mecanismo Operativo	20
7.3 Actividades del Proyecto	24
VIII. Consideraciones Finales	42
Anexo 1 Modelo Think Big Modificado	45
Anexo 2 Guías Prácticas	52
Anexo 3 Recursos Didácticos Adicionales	86

## ÍNDICE DE CUADROS

		PÁGINA
Cuadro No. 1	Población de 13 a 17 años de Edad en la Provincia de Panamá Oeste por Distrito y Sexo. Año 2015	15
Cuadro No. 2	Matrícula en las Escuelas Oficiales Premedia y Media en la Provincia de Panamá Oeste. Año 2010	16
Cuadro No. 3	Escuelas Participantes en el Proyecto Emprendimiento Juvenil en la Provincia de Panamá Oeste	21
Cuadro No. 4	Número Participantes en el Proyecto Emprendimiento Juvenil en la Provincia de Panamá Oeste	22
Cuadro No. 5	Perfil de los Líderes Participantes en el Proyecto Emprendimiento Juvenil en la Provincia de Panamá Oeste	22
Cuadro No. 6	Número de Participantes por Escuela en la Presentación en la Feria de Emprendimiento Juvenil. Proyecto de Emprendimiento Juvenil.	34
Cuadro No. 7	Tipo de Proyectos Identificados. Proyecto de Emprendimiento Juvenil.	35
Cuadro No. 8	Participantes en el Encuentro Final de Evaluación. Proyecto de Emprendimiento Juvenil.	39

## TABLA

		PÁGINA
Tabla No. 1	Resumen de Actividades y Eventos del Proyecto de Emprendimiento Juvenil. Provincia de Panamá Oeste	25

## ÍNDICE DE FIGURAS

	PÁGINA	
Figura No. 1	Modelo Think Big	18
Figura No. 2	Resumen de Procesos en el Proyecto de Emprendimiento Juvenil. Provincia de Panamá Oeste.	20
Figura No. 3	Actividades del Proyecto Emprendimiento Juvenil en la Provincia de Panamá Oeste	24
Figura No. 4	Recursos de la Metodología Destrezas para una Vida de Paz	29





## 1. INTRODUCCIÓN

Existen experiencias de Emprendimiento Juvenil que demuestran el espíritu de la juventud con interés de involucrarse socialmente. Hay muchos colectivos de jóvenes que cada día de forma altruista, voluntaria y con mucha profesionalidad trabajan en proyectos sociales. Son grupos de jóvenes con ganas de comprometerse, de participar, de cambiar las cosas en su entorno para el beneficio de la comunidad.

Con el Proyecto de Emprendimiento Juvenil-Think Big de Fundación Telefónica, que desarrolla a través de la Fundación para el Desarrollo Sostenible de Panamá-FUNDESPA, se ha querido reflejar e incentivar el trabajo que realizan jóvenes como protagonistas en proyectos de emprendimiento contando con el apoyo de personas adultas que también se comprometen de diversas formas y que pueden ejercer también un rol orientador. Esta forma de emprendimiento contribuye positivamente al desarrollo de los/las jóvenes.

La Sistematización que presentamos está dividida en dos partes, la primera hace referencia a la mirada de los emprendimientos juveniles introduciendo la estrategia de como la Fundación aterrizó el Proyecto de Emprendimiento Juvenil y la operacionalizó en un modelo específico de intervenciones.

La segunda parte del trabajo muestra las buenas experiencias de Emprendimiento Juvenil que aportan aspectos de reflexión, aprendizaje y elementos posibles de replicar por parte de otras organizaciones o grupos de jóvenes. El objetivo es el fomento del Emprendimiento Juvenil a través de la difusión de estas experiencias.

Este documento pretende dar reconocimiento a acciones que muestran el potencial que la juventud tiene en mejoramiento de la sociedad. Es, además, una invitación a otros jóvenes a pensar que todas las ideas son valiosas y que todas las iniciativas tienen su lugar en el mundo y que, por lo mismo, han de ver la luz, han de concretarse tal y como ellos las han pensado.

La última parte corresponde a un capítulo de conclusiones y recomendaciones originadas en cada una de las ópticas desde las que se miró la estrategia del Proyecto de Emprendimientos Juveniles y con las cuales se espera aportar al conocimiento.

## 2. ANTECEDENTES

En general, de la realidad que muestran las cifras estadísticas macroeconómicas se desprende que Panamá es una nación que refleja importantes niveles de crecimiento en diversos aspectos económicos, pero al mismo tiempo mantiene grandes desigualdades.

Una gran proporción de la población no goza de la suficiente igualdad de oportunidades para realizarse y no cuentan, a menudo, con los medios materiales, ni con la infraestructura física, institucional y cultural para avanzar hasta donde les permita su potencial; sin embargo, tienen una gran voluntad de luchar para lograr una vida mejor.

Por otro lado, del análisis de la situación se desprende que, además de las circunstancias derivadas de la realidad económica, existen un conjunto de debilidades estructurales que influyen directamente en el desempleo joven tales como:

- Considerables tasas de abandono escolar.
- Marcada polarización del mercado de trabajo, donde unos jóvenes abandonan sus estudios con escasa calificación y otros, altamente calificados, están subempleados.
- Escaso peso relativo de la formación profesional de grado medio.
- Difícil acceso al mercado laboral de los grupos en riesgo de exclusión social.
- Necesidad de mejorar los niveles de autoempleo e iniciativa empresarial, entre otros.

La falta de oportunidades y las profundas desigualdades surgen por la forma en que históricamente ha evolucionado el País; sin embargo, hay que procurar los medios, los conocimientos y los mecanismos que permitan mejorar estas condiciones.

La población joven es un segmento importante de la sociedad, ya que representa el futuro inmediato del País, pero al mismo tiempo, una parte importante de esta población se ubica en el grupo de los jóvenes con mayor escasez de oportunidades.

Este fenómeno es resultado de aspectos sociales y económicos de la población, como bajos ingresos familiares, deserción escolar, baja calidad educativa, falta de empleo, maternidad a temprana edad, delincuencia, falta de atención en el ámbito familiar, no querer estudiar, entre otros, destacan los estudios.

Panamá cuenta con diversos Programas, Organizaciones y Empresas que fomentan el empleo juvenil, ya sea de forma directa o indirecta.

El Programa de Jóvenes de Fundación Telefónica nace con el objetivo de apoyar a los jóvenes, mejorar sus expectativas y generar oportunidades para la construcción de sus proyectos de vida.

A través de este Programa, ***“Fundación Telefónica brinda espacios de formación y desarrollo de competencias para la vida productiva, empoderándolos como agentes de cambio y ofreciéndoles herramientas para que sean ellos mismos quienes creen sus oportunidades de éxito. Se fomenta el emprendimiento juvenil, potenciando sus capacidades, brindándoles herramientas y acompañamiento para el desarrollo de sus iniciativas de impacto social o planes de negocios. Se fomenta el trabajo colaborativo y aprendizaje entre pares utilizando herramientas de Tecnología de la Información y la Comunicación-TIC para que tengan más probabilidades de éxito”***.

Según el economista Nobel Theodore Schultz<sup>1</sup>, ***“el capital humano es un conjunto intangible de habilidades y capacidades que contribuyen a elevar y conservar la productividad, la innovación y la empleabilidad de una persona o una comunidad”***.

Ello implica un enorme reto operativo y la materialización de la confianza en los y las jóvenes que ávidos de una oportunidad, hacen uso de su inmenso potencial y demuestran su capacidad de dirigir sus vidas y sus sueños y hacen realidad proyectos de vida con futuros más optimistas y amigables.

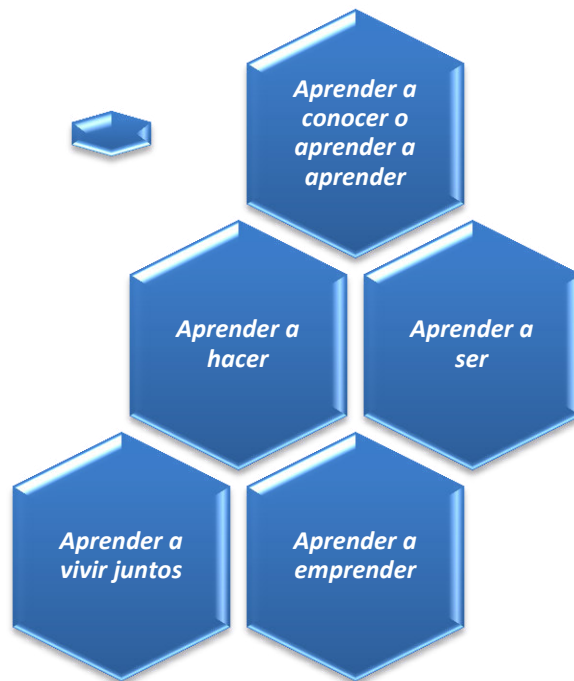
Hoy en día la vida es de retos y el Proyecto de Emprendimiento Juvenil-Think Big de Fundación Telefónica presenta la oportunidad a los jóvenes de definir sus vidas, dirigiéndola a dar resultados favorables y a enfrentar el miedo de seguir sus metas, y así

---

<sup>1</sup> Economista norteamericano que recibió el Premio Nobel de Economía de 1979 por sus investigaciones sobre economía agraria. Se centró en estudiar la importancia de los recursos humanos en la agricultura, especialmente en los países subdesarrollados.

iniciar un largo camino como emprendedores tratando de convertir sus sueños en realidad y definiéndolos como su proyecto de vida a futuro.

Los emprendimientos juveniles se articulan conceptualmente al informe de UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, desarrollado en 1997, allí se identifican y recalcan cinco pilares de la educación como aprendizajes para la vida:



Los emprendimientos sirven para que los y las jóvenes:

- Conozcan desde la práctica cuando exploren y tengan posibilidades para decidir en los espacios socio-culturales;
- hagan, cuando se enfrenten a sus emprendimientos y los implementen;
- sean, cuando se vean como sujetos capaces, confiables y con confianza en sí mismos;
- vivan juntos, cuando reconozcan en formas asociativas y solidarias de trabajo ganancias personales y sociales, cuando tengan que resolver diferencias, problemas y conflictos; y
- emprendan, cuando tomen la decisión de qué y cómo iniciar.

Para la ejecución del Proyecto de Emprendimiento Juvenil- Think Big en la Provincia de Panamá Oeste, Fundación Telefónica suscribe un convenio de colaboración con la Fundación para el Desarrollo Sostenible de Panamá (FUNDESPA).

FUNDESPA tiene como misión diseñar, coordinar, promover y administrar programas y/o proyectos bajo el concepto de conservación y desarrollo humano sostenible, con énfasis en la participación comunitaria, definiendo como línea de acción la defensa de las áreas protegidas y el mejoramiento de la calidad de vida.

Respondiendo a su misión en términos de multiplicar el conocimiento, movilizando y potenciando el aprendizaje informal, Fundación Telefónica ha creído conveniente realizar una sistematización de la experiencia, resultados y las lecciones aprendidas que se obtuvieron durante la ejecución del Proyecto de Emprendimiento Juvenil en la Provincia de Panamá Oeste, como una estrategia de formación, reflexión y empoderamiento de jóvenes.

### **3. OBJETIVOS DE LA SISTEMATIZACIÓN**

#### **3.1 Objetivo General**

Recopilar, ordenar y sintetizar en un documento, las acciones ejecutadas en el Proyecto de Emprendimiento Juvenil-Think Big de Fundación Telefónica en la Provincia de Panamá Oeste, para dar a conocer la experiencia y lecciones aprendidas.

#### **3.2 Objetivos Específicos**

--Caracterizar el modelo de intervención del Proyecto en el área de estudio y su aporte al proceso de mejoramiento de las oportunidades de vida de la población objetivo.

--Contribuir al proceso de difusión del aprendizaje de buenas prácticas en el esfuerzo de formación de competencias personales y herramientas tecnológicas de información y de comunicación-TIC's en los jóvenes.

## **4. LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA Y CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL ÁREA DEL PROYECTO**

El Proyecto se desarrolló en la provincia de Panamá Oeste que está conformada por los distritos de Arraiján, La Chorrera, Capira, Chame y San Carlos.

La provincia de Panamá Oeste es una de las diez provincias en la que se divide la República de Panamá limita al norte con la provincia de Colón, al sur con el Océano Pacífico; al este con la provincia de Panamá y al oeste con la provincia de Coclé.

Su ubicación geográfica con respecto a la Ciudad de Panamá, permite un activo intercambio económico con la ciudad de Panamá (Provincia de Panamá), caracterizado por el suministro de mano de obra, bienes y servicios.

El distrito de Arraiján en la Provincia, se considera como área importante de absorción de población procedente de las Provincias Centrales y de Ciudad de Panamá. Es una de las áreas de mayor crecimiento demográfico del país, de acuerdo a estadísticas del Instituto Nacional de Estadística y Censo (INEC) de la Contraloría General de la República (CGR) y sus estimaciones de población. En los últimos 15 años, la población se ha triplicado alcanzando una tasa de 4.5% de crecimiento promedio anual de la población.

De igual forma, el distrito de La Chorrera, Capital de la Provincia, presentó una tasa de crecimiento promedio anual de 3.1% durante el mismo período. Estas tasas de crecimiento son significativamente más altas que la tasa de crecimiento promedio anual del país (2.0%) y reflejan principalmente el proceso de migración incentivada por la cercanía al área metropolitana de Panamá. El resto de los distritos mantienen un crecimiento anual de población dentro del promedio nacional.

Las actividades económicas en la región (el comercio, la industria, la construcción y el transporte) emplean a la gran mayoría de la población ocupada, según estadísticas de la Contraloría General de la República. El sector agrícola en este sentido no es significativo.

La provincia de Panamá Oeste, cuenta con un gran potencial de desarrollo a través de actividades de turismo, ya que allí se encuentran playas de gran atractivo en el Pacífico del País; sin embargo, hay una gran cantidad de mano de obra no calificada que no está en capacidad de aprovechar oportunidades que ofrece este sector.

Por otro lado, la Provincia presenta indicadores de las condiciones físicas y de acceso a los servicios básicos que muestran inadecuadas condiciones de los servicios y de habitabilidad (esto es viviendas con piso de tierra, sin agua potable, sin servicio sanitario, sin luz eléctrica y hacinamiento), así mismo una baja preparación educativa de la población económicamente activa, falta de oportunidades (empleo o fuentes de ingresos permanentes), niños, niñas y adolescentes que trabajan en un esquema de sobrevivencia individual y familiar. También muestran los indicadores la necesidad de mejorar el acceso y calidad de la educación.

De acuerdo a estimaciones del Instituto Nacional de Estadísticas de la Contraloría general de la República, la población total de jóvenes entre 13 y 17 años de edad es de 44,918 para el año 2015, como muestra el siguiente cuadro.

**CUADRO No. 1**  
**POBLACIÓN DE 13 A 17 AÑOS DE EDAD**  
**EN LA PROVINCIA DE PANAMÁ OESTE**  
**POR DISTRITO Y SEXO. AÑO 2015**

<i>DISTRITOS</i>	<i>MASCULINO</i>	<i>FEMENINO</i>	<i>TOTAL</i>
ARAIJÁN	11,191	11,036	22,227
CAPIRA	2,214	2,019	4,233
CHAME	1,224	1,165	2,389
LA CHORRERA	7,144	7,054	14,198
SAN CARLOS	986	885	1,871
<b>TOTAL</b>	<b>22,759</b>	<b>22,159</b>	<b>44,918</b>

Fuente: Estimación de la Población. Instituto Nacional de Estadística y Censo. Contraloría General de la República.

## 5. POBLACIÓN OBJETIVO

El estudio involucra a 1500 jóvenes con edades entre los 13 y 17 años, residentes en el área de estudio y que se ubican en los Centros Escolares de Pre-media y Media oficiales, entre el octavo y doceavo grado.

Según las últimas estadísticas del Ministerio de Educación-MEDUCA, para el año 2010, la matrícula total en estos Centros ascendía a 29,114 estudiantes en 60 Centros Educativos de Pre-media y Media.



Para el año 2010, habían en la Provincia de Panamá Oeste un total de 41,589 jóvenes entre los 13 y 17 años de edad. Es decir, que el 70% de los mismos estaban matriculados.

Si mantenemos esta proporción, significa que para el 2015 debe haber una matrícula de alrededor de 31,443 estudiantes en Pre-media y Media

**CUADRO No. 2**  
**MATRÍCULA EN LAS ESCUELAS OFICIALES**  
**PREMEDIA Y MEDIA EN LA PROVINCIA**  
**DE PANAMÁ OESTE. AÑO 2010**

<b>GRADOS</b>	<b>MASCULINO</b>	<b>FEMENINO</b>	<b>TOTAL</b>
7mo	4,654	4,139	8,793
8vo	3,321	3,475	6,796
9no	2,171	2,664	4,835
10mo	1,734	1,931	3,665
11vo	1,166	1,498	2,664
12vo	1,042	1,319	2,361
<b>TOTAL</b>	<b>14,088</b>	<b>15,026</b>	<b>29,114</b>

Fuente: Estadísticas Educativas 2010. Ministerio de Educación  
MEDUCA

Dentro de este marco, encontramos jóvenes en contextos de localidades grandes y pequeñas, perfiles de jóvenes distintos con respecto al nivel educativo, entorno familiar y situación personal.

## **6. METODOLOGÍA**

La metodología incorpora aspectos cualitativos y cuantitativos, lo cual permite identificar las intervenciones realizadas a través del Proyecto de Emprendimiento Juvenil.

Se busca documentar los procesos, mecanismos y las acciones que constituyen el modelo de intervención del Proyecto. Ello nos guiará hacia el aprendizaje de experiencias, haciendo uso de una metodología que permite recolectar y analizar los datos de manera objetiva, y sistemática.

El proceso de elaboración de este trabajo lo dividimos en dos etapas; la primera se basa en la recopilación y revisión de la información generada a través del proceso de ejecución del Proyecto en la Oficina de FUNDESPA; sin embargo, en esta etapa además de revisar esta información, nos apoyamos en la recolección activa, continua y directa de toda la información relevante en otras instituciones y organizaciones.

Así mismo, se definirá conjuntamente con el equipo responsable del Proyecto la necesidad de realizar algunas entrevistas para validar cierta información y se identificarán algunas visitas de campo a realizar.

En la segunda se desarrolla el proceso de ordenamiento y organización de la información recolectada de forma tal que permita identificar el modelo de intervención aplicado y elaboración del documento de sistematización.

## **7. PROYECTO EMPRENDIMIENTO JUVENIL**

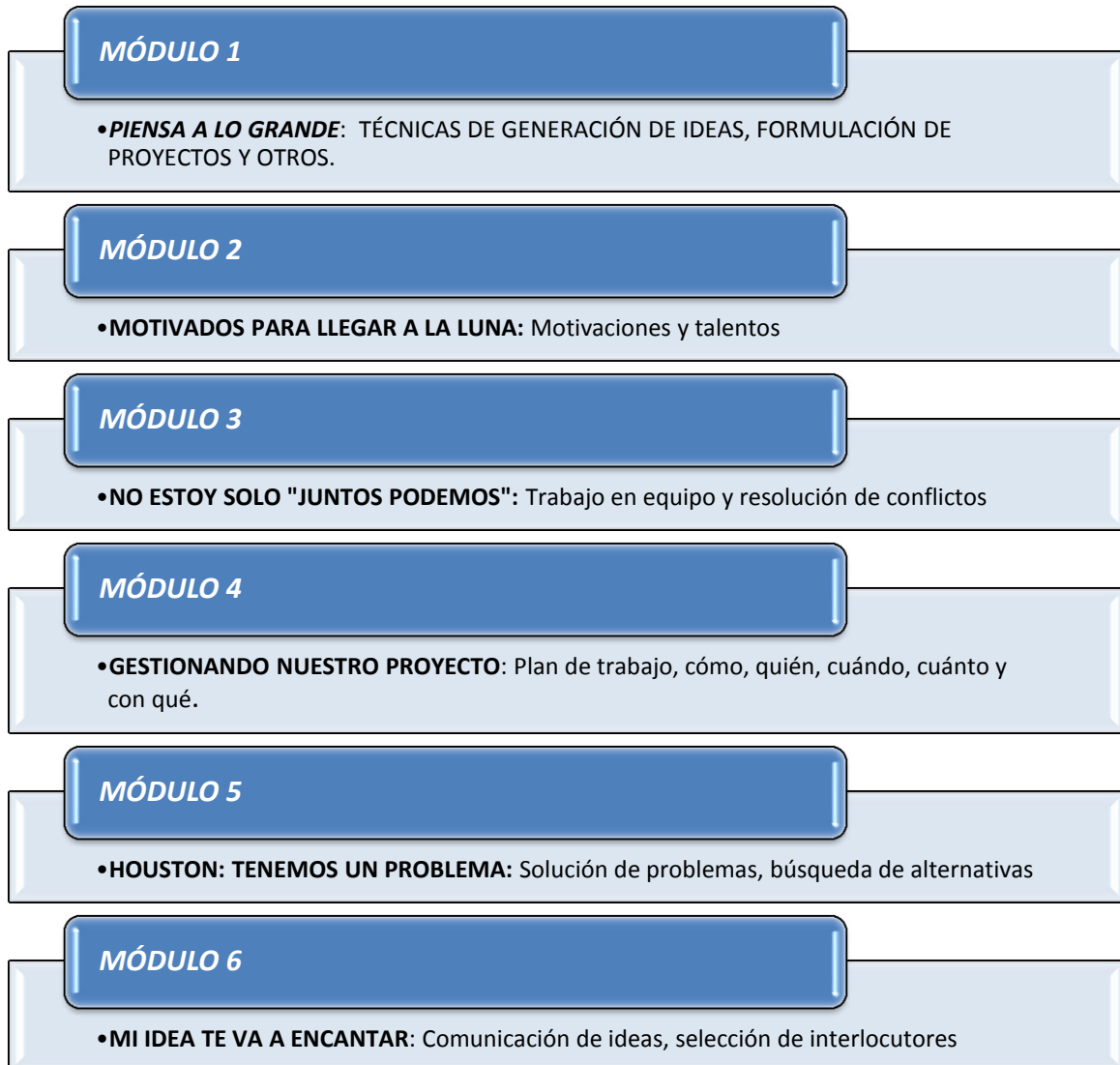
### **7.1 Generalidades**

El Proyecto de Emprendimiento Juvenil de Fundación Telefónica, en la provincia de Panamá Oeste, está basado en el Modelo Think Big de Fundación Telefónica cuyo propósito u objetivo es ayudar a jóvenes emprendedores a transformar sus ideas en proyectos sociales con la colaboración de mentores que les guían y aconsejan, **“desarrollando las competencias necesarias para afrontar los desafíos del mundo digital”**.

El Modelo fomenta la innovación con el uso de las tecnologías digitales por parte de docentes, estudiantes y colegios y desarrolla en los jóvenes estudiantes y docentes las capacidades necesarias para utilizar todas las posibilidades humanas y las que aporta el mundo digital, tales como: habilidades para la vida, creatividad e Innovación, emprendimiento y competencias digitales.

El Modelo está compuesto por seis módulos con sus respectivas Guías Prácticas para su aplicación.

**FIGURA No. 1**  
**MODELO THINK BIG**



El Proyecto está dirigido a jóvenes con edades entre 13-17 años que están cursando los niveles de pre-media y media en las escuelas oficiales ubicadas en la Provincia de Panamá Oeste.

El objetivo central en la ejecución es formar y acompañar a jóvenes líderes en el desarrollo de competencias (conocimientos, habilidades y actitudes) para adquirir herramientas que les permitan elaborar propuestas de emprendimiento.

FUNDESPA ejecuta del Proyecto de Emprendimiento Juvenil-Think Big en la Provincia de Panamá Oeste durante el año 2015 a través de la firma de un Convenio con FUNDACIÓN TELEFÓNICA que abarca todos los distritos de la Provincia.

## 7.2 Ejecución del Proyecto

La ejecución del Proyecto parte del material disponible en el Modelo Think Big y su plataforma virtual así como de los recursos, módulos de capacitación, guías prácticas y metodología que contiene. Sobre esta base se lleva a cabo una adecuación de los mismos al perfil y entorno educativo de los/as jóvenes participantes.

### 7.2.1 Estructura Técnica Operativa

Para la ejecución del Proyecto, FUNDESPA contrata los servicios de una Consultora como coordinadora, facilitadora y mentora de los jóvenes y educadores que estarían participando en el Proyecto; y estuvo apoyada por el equipo técnico de FUNDESPA.

Sus responsabilidades estuvieron dirigidas a:

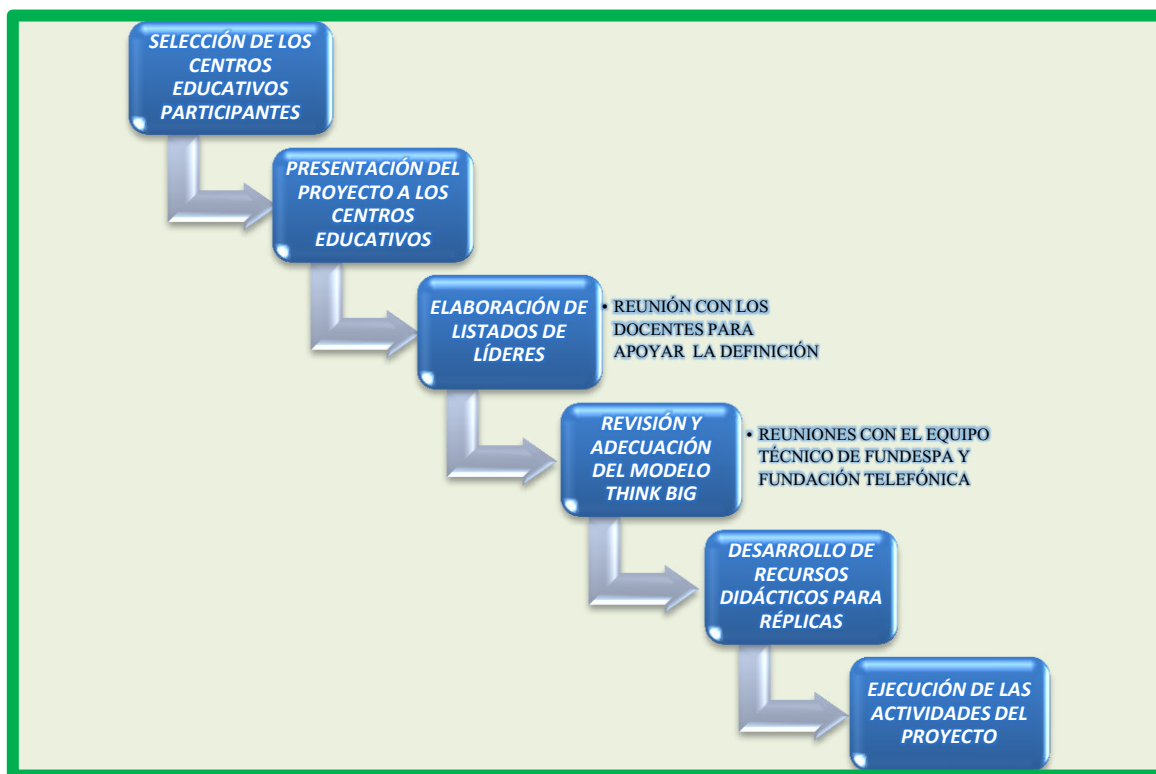
- Organizar junto con el equipo técnico de FUNDESPA los campamentos de formación a los/as jóvenes adolescentes y docentes participantes de los distintos planteles educativos;
- proporcionar herramientas para el aprendizaje en competencias personales y para la vida profesional en los jóvenes adolescentes (*HpV*);
- formar jóvenes capaces de diseñar e implementar proyectos de emprendimiento para la solución de problemas comunes de su comunidad o generación de ingresos, así como acompañar y monitorear a los jóvenes líderes en el proceso de implementación de los módulos en sus salones de clases.
- Hacer un nuevo diseño de módulos en base al Modelo Think Big.

El proceso de ejecución se apoyó en un mecanismo de coordinación operativa en donde participaron los Directores(as) de los Centros educativos seleccionados y Docentes en los niveles de pre-media y media de las escuelas.

## 7.2.2 Mecanismo Operativo

La implementación del Proyecto involucró la definición de una estrategia que resumimos a continuación:

**FIGURA No. 2**  
**RESUMEN DE PROCESOS**  
**PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO JUVENIL**  
**PROVINCIA DE PANAMÁ OESTE**



Inicialmente, hubo un proceso de selección de las escuelas que estarían participando en el Proyecto sobre la base de la experiencia obtenida por FUNDESPA durante la ejecución de sus diferentes actividades en la Provincia y otros elementos vinculados al interés manifiesto de los propios Centros Educativos.

Con estas escuelas se coordina la presentación del Proyecto y específicamente del Modelo Think Big (Jornadas de Inducción). Inicialmente, se seleccionan siete Centros Educativos; sin embargo, el proceso de selección de las escuelas participantes fue una actividad continua durante todo el proceso de ejecución del Proyecto, manteniéndose en constante revisión de acuerdo al grado de interés y participación de los mismos en el

Proyecto. De esta forma al final del Proyecto se cuenta con ocho Centros Educativos participantes.

**CUADRO No. 3**  
**ESCUELAS PARTICIPANTES EN EL PROYECTO**  
**EMPREDIMIENTO JUVENIL**  
**EN LA PROVINCIA DE PANAMÁ OESTE**

NOMBRE	DISTRITO	CORREGIMIENTO
C.E.B.G. SAN CARLOS	SAN CARLOS	SAN CARLOS
I.P.T. FERNANDO LESSEPS	ARRAIJÁN	ARRAIJÁN
TELEBÁSICA EL ESPAVÉ	CHAME	GUADALUPE
C.E.B.G. HERNANDO BÁRCENAS	CAPIRA	LÍDICE
I.P.T. LA CHORRERA	LA CHORRERA	LA CHORRERA
CENTRO EDUCATIVO MEDIO EL CACAO	CAPIRA	EL CACAO
C.E.B.G. MATA AHOGADO	SAN CARLOS	LOS LLANITOS
C.E.B. AMINTA MARTÍNEZ	LA CHORRERA	CERRO CAMA

Fuente: Base de Datos del Proyecto

Posterior al proceso de información sobre el Proyecto de Emprendimiento Juvenil-Think Big en los Centros Educativos, se recibió de cada escuela los listados de los/as jóvenes que las escuelas consideraban que debían participar en el proyecto como líderes.

Como se ha mencionado, los beneficiarios directos en el Proyecto son los jóvenes estudiantes que cursan la pre-media (8<sup>vo</sup> – 9<sup>no</sup> grado) y los que cursan la media (10<sup>mo</sup> a 12<sup>vo</sup> grado), lo cual representó un total de 60 grupos con 1052 estudiantes beneficiados. De estos grupos de jóvenes, los Directores de los Centros Educativos en conjunto con los docentes de estos grados seleccionaron a los líderes en cada grupo en los diferentes grados que estarían participando directamente en procesos de formación (Campamentos).

Cabe resaltar que durante el proceso de ejecución del Proyecto la cantidad de jóvenes líderes se fue modificando. Algunos de los seleccionados inicialmente para que iniciaran su formación en los Campamentos se retiraron y otros jóvenes se sumaron como líderes después de realizados los mismos.

**CUADRO No. 4**  
**NÚMERO DE PARTICIPANTES**  
**EN EL PROYECTO EMPRENDIMIENTO JUVENIL**  
**PROVINCIA DE PANAMÁ OESTE**

ESCUELA	GRADOS	LÍDERES	DOCENTES	GRUPOS	TOTAL DE PARTICIPANTES
C.E.B.G. SAN CARLOS	10mo., 11vo. Y 12vo.	12	3	4	113
I.P.T. FERNANDO LESSEPS	10mo. y 11vo.	32	7	11	62
TELEBÁSICA EL ESPAVÉ	8vo. Y 9no.	5	2	2	39
C.E.B.G. HERNANDO BÁRCENAS	8vo. Y 9no.	16	3	6	142
I.P.T. LA CHORRERA	8vo.,9no., 10mo., 11vo	36	6	17	284
CENTRO EDUCATIVO MEDIO EL CACAO	8vo.,9no., 10mo., 11vo	30	3	12	213
C.E.B.G. MATA AHOGADO	8vo. Y 9no.	6	2	2	43
AMINTA MARTÍNEZ	8vo. Y 9no.	18	1	6	156
<b>TOTAL</b>		<b>155</b>	<b>27</b>	<b>60</b>	<b>1052</b>

Fuente: Informe Mensual de la Facilitadora

Por otro lado, previendo que no todos los/as jóvenes seleccionados como líderes obtendrían los permisos de sus acudientes para participar en el Proyecto y asistir a los Campamentos, el equipo técnico de FUNDESPA dio seguimiento a este proceso en las escuelas, hasta definir el listado final de los/as líderes que asistirían a los mismos.

Como parte del mecanismo de seguimiento al proceso, se convocaron reuniones con los docentes responsables de los grados participantes con el propósito con el propósito de que pudieran concretar los listados.

**CUADRO No. 5**  
**PERFIL DE LOS LÍDERES PARTICIPANTES**  
**EN EL PROYECTO EMPRENDIMIENTO JUVENIL**  
**EN LA PROVINCIA DE PANAMÁ OESTE**

GRADOS	RANGO DE EDAD	SEXO		TOTAL
		FEMENINO	MASCULINO	
8vo	13-14	27	14	41
9no	14-15	18	13	31
10mo	15-16	15	18	33
11vo	16-17	31	12	43
12vo	17-18	6	1	7
<b>TOTAL</b>		<b>97</b>	<b>58</b>	<b>155</b>

Fuente: FUNDESPA

También se apoyó a las escuelas con la elaboración de notas explicativas del Proyecto para que las mismas gestionaran el permiso correspondiente ante el Ministerio de Educación (MEDUCA).

Para iniciar el proceso de ejecución del Proyecto se contó con un vacío referido a la formación requerida para la implementación de los módulos de capacitación del Modelo Think Big, lo cual exigió que la Consultora revisara y analizara todo el material contenido en la plataforma virtual del Modelo Think Big, para definir la necesidad de hacer adecuaciones al modelo que permitieran una mejor comprensión y aplicación de los contenidos y de las guías prácticas. Los ejemplos deberían ser más cercanos a las realidades y al entorno de los jóvenes participantes en el Proyecto de Emprendimiento Juvenil los cuales tendrían la responsabilidad de replicar esta metodología con sus compañeros/as de clases (Réplicas entre Pares).

Para ello, después de hacer las consultas y reuniones necesarias con el equipo técnico de FUNDESPA y Fundación Telefónica; en donde se realizó el ejercicio de formación desde la plataforma virtual del Modelo Think Big; se acordó hacer las adecuaciones pertinentes.

Esto implicó que la Consultora rediseñara los módulos contenidos en el Modelo Think Big, basándose en dos elementos principales: (Véase Anexo 1)

- Considerando los tiempos en que se implementarían las réplicas entre pares;
- relevancia de los contenidos y guías prácticas con respecto al entorno de los jóvenes.

También fue necesario desarrollar recursos didácticos y/o digitales para facilitar las réplicas que los/las jóvenes líderes iban a desarrollar con sus grupos.

Esto significó un esfuerzo para:

- Desarrollar un nuevo diseño de contenido y metodología adecuados al perfil de los/as líderes que participantes en el Proyecto, (jóvenes de 13 a 17 años de escuelas oficiales de la provincia de Panamá Oeste).
- A partir de la descripción de las fichas del Modelo Think Big, se seleccionaron los contenidos más relevantes y se desarrollaron las nuevas guías prácticas para las réplicas entre pares.



- Se complementó con talleres y contenidos de la Metodología Destrezas para una Vida de Paz.
- Se adecuaron los tiempos de duración de cada módulo al calendario en que se implementarían las réplicas en las escuelas; un total de doce clases. Una vez a la semana, con una duración de 40 minutos cada una.
- Se seleccionaron videos, recursos didácticos y/o digitales que apoyaran el desarrollo de los contenidos y la metodología y les facilitaran las réplicas.
- Capacitar a los formadores/as de FUNDESPA, que desarrollarían el primer campamento en tres fines de semana consecutivos y serían los encargados/as de hacer el proceso de mentoría durante las réplicas en las escuelas.

### 7.3 Actividades del Proyecto

La ejecución del Proyecto se fundamentó en las siguientes actividades principales: jornadas de inducción, formación de líderes (campamentos), réplica entre pares, seguimiento y acompañamiento, definición y presentación de proyectos en la Feria de Emprendimiento Juvenil de Fundación Telefónica y Encuentro Final de Evaluación y Convivencia.

**FIGURA No. 3**  
**ACTIVIDADES DEL PROYECTO DE**  
**EMPREDIMIENTO JUVENIL EN LA**  
**PROVINCIA DE PANAMÁ OESTE**



La siguiente Tabla sintetiza los diferentes eventos que se dieron como parte de las actividades del Proyecto.

**TABLA No. 1**  
**RESUMEN DE ACTIVIDADES Y EVENTOS DEL**  
**PROYECTO EMPRENDIMIENTO JUVENIL**  
**PROVINCIA DE PANAMÁ OESTE**

TIPO	OBJETIVO	NÚMERO DE EVENTOS	PARTICIPANTES
JORNADAS DE INDUCCIÓN		8	149 líderes, 21 docentes
CAMPAMENTOS	Desarrollo del Modelo Think Big; Módulos 1, 2, 3 y 4	3	129 líderes, 23 docentes
RÉPLICAS ENTRE PARES	Trabajo entre líderes y grupos	130	60 grupos, 1052 estudiantes
VISITAS	Seguimiento y mentoría a selección y presentación de proyectos en Feria	16	8 escuelas
FERIA DE EMPRENDIMIENTO JUVENIL	Mostrar los 15 proyectos trabajados como producto de las formaciones	1	58 estudiantes, 15 docentes
ENCUENTRO FINAL DE EVALUACIÓN	Convivencia entre los/as líderes participantes en todas las etapas del Proyecto	1	85 estudiantes, 15 docentes

Fuente: Informes Mensuales de la Facilitadora

## JORNADAS DE INDUCCIÓN

Esta actividad consistió en un proceso mediante el cual el equipo técnico de FUNDESPA en conjunto con la Consultora realizaron talleres, en primera instancia con los Centros Educativos, con el objetivo de proporcionarles información detallada acerca del Proyecto y sus objetivos, para estimular su participación. También se desarrollaron estas Jornadas con los/las líderes escogidos/as por las escuelas con la finalidad de que estos estudiantes tuvieran mayor información sobre el Proyecto, ya que ellos/as tendrían un rol relevante en el proceso de ejecución; y que además, pudieran definir por si mismos si querían participar y asumir este interesante y motivador reto. Por otro lado, para que pudieran

disponer de suficientes criterios para explicar a sus acudientes la importancia de participar en el mismo y finalmente obtener la autorización de los mismos para participar en los Campamentos.

En las jornadas de inducción participarían tres estudiantes de cada salón que fueron identificados por los docentes como potenciales líderes/as que mostraron interés en participar del proyecto y que cursan del 8vo al 12vo grado, así como los Docentes de cada grupo.



Cabe resaltar, que no todos los jóvenes incluidos en los listados iniciales participaron en las jornadas de inducción y además muchos de los/as líderes no asistieron con su grupo completo (tres por salón).

El proceso consistió inicialmente con una dinámica de presentación de los estudiantes, luego

se les hizo una presentación del Proyecto Think Big y del rol de los estudiantes y docentes en el mismo y posteriormente se abrió un compás para preguntas y respuestas. El proceso culminó con la realización del **Taller “Soy Valioso y me Acepto a mí Mismo / Lídero e Inspiro”**. Al final se les entregó documentos con información del Proyecto.

## FORMACIÓN DE LÍDERES

### **CAMPAMENTOS**

La realización de los campamentos se consideró en la propuesta estratégica inicial del Proyecto, como un espacio en donde reunir a los/as jóvenes identificados/as como líderes y docentes, para la ejecución del proceso de formación a través de la aplicación del

modelo Think Big ajustado. En este espacio, los mismos estarían dedicados a tiempo completo a los temas de su formación.

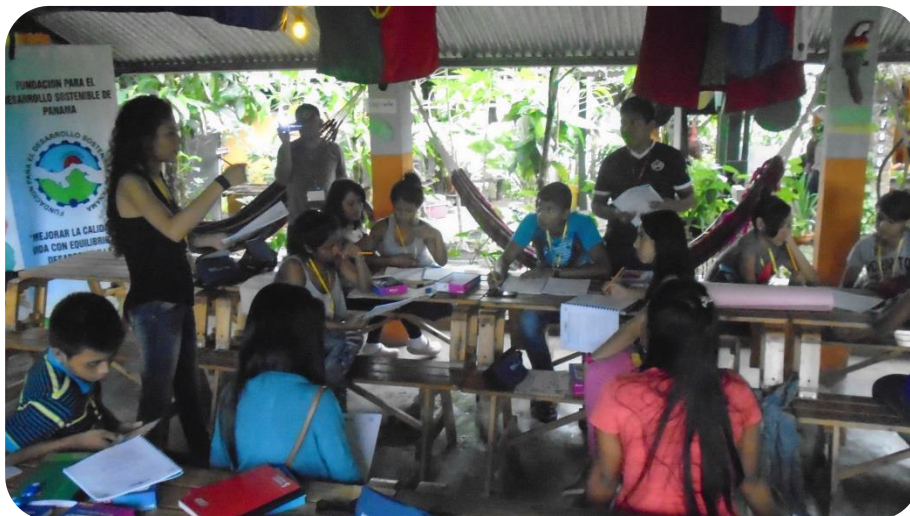
Se programaron tres campamentos iniciales de 50 líderes cada uno en tres fechas diferentes lo que permitiría que la metodología fuera mejor apropiada por los/as líderes.



En éstos, se abordaron los temas incluidos en los módulos 1, 2, 3 y 4. Posteriormente, se abordarían los módulos 5 y 6 en un segundo campamento.

En estos Campamentos participaron 129 líderes escogidos en las diferentes escuelas y 23 docentes.

Con la realización de los Campamentos se buscó avanzar con los objetivos específicos del Proyecto Emprendimiento Juvenil al proporcionarles a los participantes herramientas para el aprendizaje en competencias personales y para la vida profesional; y al formar jóvenes capaces de diseñar e implementar proyectos de emprendimiento para la solución de problemas comunes de su comunidad o de generación de ingresos propios.



La organización y logística para la realización de estos Campamentos de formación a los jóvenes adolescentes líderes y docentes participantes de los distintos planteles educativos, estuvo a cargo de la Consultora junto con el equipo técnico de FUNDESPA.

## **RÉPLICA ENTRE PARES**

Posterior a la participación de los/as líderes seleccionados/as y docentes de los grupos participantes en los campamentos, los/as líderes ya estaban en condiciones de iniciar las réplicas entre pares en sus respectivos salones o grupos. Estas réplicas se dieron en los 60 grupos participantes con un total de 1052 estudiantes.

Al iniciar esta etapa varios de los/as líderes formados, así como algunos docentes, formados en los Campamentos; se retiraron del Proyecto; y otros nuevos ingresaron, contándose al final con 155 líderes y 18 docentes.

A partir de la descripción de las fichas del Modelo Think Big, se seleccionaron los contenidos más relevantes y se desarrollaron las nuevas guías prácticas para las réplicas entre pares (Véase Anexo 2); complementándose con otros recursos didácticos, así como

con talleres y contenidos de la Metodología Destrezas para una Vida de Paz. (Véase Anexo 3).

**FIGURA No. 4**  
**RECURSOS DE LA METODOLOGÍA**  
**DESTREZAS PARA UNA VIDA DE PAZ**



Se elaboró un cronograma para la ejecución de las Réplicas entre Pares en los Centros Educativos concernientes a los módulos 1, 2, 3 y 4: un total de doce clases; una vez a la semana, con una duración de 40 minutos cada una, utilizando para este fin la hora de clases cedida por docentes de las escuelas. De acuerdo a esta programación se adecuó el tiempo de duración de cada módulo en las réplicas, de manera de poder desarrollarlos en el tiempo disponible.



El equipo técnico de FUNDESPA fue capacitado como formadores para que se encargaran tanto del desarrollo de los campamentos, como del proceso de mentoría durante la ejecución de las réplicas en los grupos (salones).

Para la mentoría durante las réplicas se definieron algunos criterios importantes:

- Los/as mentores realizarían al menos una visita durante la réplica de cada módulo.
- Mayor seguimiento a los grupos que tenían un solo líder.
- Mayor seguimiento a los grupos cuyos docentes no asistieron al primer Campamento.
- Mayor seguimiento a los grupos que en los campamentos presentaron deficiencias.
- Especial atención a cómo es la relación líderes / estudiantes / docentes
- Atención a las condiciones de los salones.
- Apoyo tecnológico y materiales que requieren los/as líderes para facilitar las réplicas en sus escuelas (Cuadernillos<sup>2</sup>, tablets y materiales varios).

---

<sup>2</sup> Elaborado por la Consultora, contiene guías prácticas para la participación en las réplicas.

## SEGUIMIENTO Y ACOMPAÑAMIENTO

El seguimiento y acompañamiento en el Proyecto fue una actividad transversal, que se dio durante todo el período de ejecución del mismo. En este proceso se requirió de ajustes referidos a los Centros Educativos seleccionados, docentes participantes; así como a la propia estrategia operativa para la ejecución del Proyecto; con el fin de lograr sus objetivos.

Se hicieron algunos ajustes a la propuesta de los Campamentos; dado que los resultados de la etapa de las réplicas se vieron afectados por varios factores:

- El tiempo disponible para realizar las réplicas de los módulos 1, 2, 3 y 4 y seguir con el resto de las actividades programadas no tenía flexibilidad para enfrentar los atrasos que se dieron producto de la pérdida de clases.
- Hubo falta de interés por parte de algunos estudiantes en los grupos para participar en el Proyecto, lo cual dificultó el desempeño de los/as líderes en el grupo.
- Algunos salones utilizados para esta actividad no contaron con las condiciones adecuadas para realizar la actividad permitiendo la distracción de los estudiantes.
- La participación de los docentes en este proceso no fue la esperada para apoyar a los/as líderes con el desarrollo de los contenidos de los módulos.

Las Escuelas Mata Ahogado y Aminta Martínez, no participaron de los Campamentos ya que se integraron posteriormente al Proyecto. En estas escuelas se inició con las jornadas de inducción y la realización del Módulo 3 en la misma fecha. Se eligieron 3 líderes de cada grupo para que apoyaran en el desarrollo de los proyectos; sin embargo, el equipo técnico de FUNDESPA asumió la responsabilidad de realizar las réplicas de forma directa.

Durante la realización de las réplicas se atendieron un total de 60 grupos en 8 escuelas y en promedio las réplicas solo avanzaron hasta el módulo 2. Como ya señalamos, en los Centros Educativos se dieron situaciones, desde poco apoyo de los docentes hasta grupos que no estuvieron interesados, por lo cual no participaron.



Un elemento que afectó el proceso de ejecución de las réplicas fue que se eligió solo una hora semanal para cada grupo que en su mayoría son de 35 minutos. Este tiempo fue insuficiente, considerando también que las réplicas no se pudieron hacer todas las semanas consecutivamente. Estos factores, entre otros, limitaron el avance del Proyecto en el tiempo programado para su ejecución.

Por otro lado, hay que resaltar que un gran porcentaje de los/as líderes hicieron un esfuerzo por hacer las réplicas, pese a que no tenían experiencia previa entre pares (jóvenes formando a jóvenes) y los proyectos que sus compañeros de clase propusieron fueron, para ellos/as, una experiencia positiva de emprender y liderar.

Debido a la situación descrita, se modifica la estrategia de ejecución del Proyecto para garantizar el avance del mismo hasta lograr la definición y presentación de los Proyectos de Emprendimiento de los/as jóvenes, acordándose que:

- No se harían los Campamentos que se tenían planificados para el desarrollo de los módulos 5 y 6, ya que no cumplirían sus objetivos de preparar a los/as líderes en estos módulos, para que posteriormente lo replicaran con sus grupos. Los tiempos ya no permitían hacer réplicas con los grupos y acompañamiento a los proyectos.
- Se suspendieron las réplicas 3 y 4, salvo en los casos de Aminta Martínez y Mata Ahogado en donde se avanzó al módulo 3.
- En su lugar se definió intensificar el seguimiento por el equipo técnico de FUNDESPA, visitando cada escuela para hacer una evaluación de los avances y dificultades, tanto con docentes que cedieron su hora de clase para las réplicas, como con los/as líderes;
- En cada salón (grupo) el equipo tomó la base de datos de los proyectos que habían trabajado en los módulos 1 y 2 y sobre ésta se aplicaron algunos criterios para seleccionar los proyectos a presentar.
- Los estudiantes de cada grupo definieron quienes participarían en la selección de los proyectos a lo interno de la escuela.
- El equipo técnico realizó por lo menos una reunión de acompañamiento a los/las estudiantes y líderes que decidieron participar en esta etapa para prepararlos con algunas técnicas de presentación de sus proyectos.

- Para la selección final de los proyectos la escuela definió una fecha, que dependiendo de la cantidad de proyectos, podría ser una feria o una jornada en un salón. Esto se acordó con los/as docentes.
- Una vez seleccionados los proyectos en cada escuela, el equipo técnico realizó al menos una reunión adicional con los estudiantes y líderes que representan los proyectos para darles más orientaciones respecto a sus presentaciones, y demás.
- En la etapa de acompañamiento de los proyectos, el equipo técnico de FUNDESPA hizo el rol de facilitador y mentor directo y los/as líderes se integraron a los proyectos, motivando a sus compañeros y liderando dentro de los grupos.

Dadas estas nuevas condiciones, el equipo FUNDESPA se abocó a dar seguimiento



particular en cada escuela, identificando y subsanando hasta donde fue posible, las diferentes situaciones en los Centros Educativos.

## PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO

Con el nuevo esquema de intervención antes descrito se mantuvo hasta el final del Proyecto la participación de 34 grupos entre todas las escuelas participantes en los cuales se involucraron un total de 70 jóvenes estudiantes en el proceso de definición, selección y presentación de los proyectos en la Feria de Emprendimiento Juvenil<sup>3</sup>. De éstos, 18 actuaron como líderes de los grupos y el 67% de los mismos fueron líderes que contaron con la formación en los Campamentos.

**CUADRO No. 6**  
**NÚMERO DE PARTICIPANTES POR ESCUELA**  
**EN LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS EN**  
**LA FERIA DE EMPRENDIMIENTO JUVENIL**  
**PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO JUVENIL**

<i>ESCUELAS</i>	<i>GRUPOS</i>	<i>No. ESTUDIANTES</i>	<i>LÍDERES</i>	<i>DOCENTES</i>
C.E.B.G. SAN CARLOS	4	8	2	2
I.P.T. FERNANDO LESSEPS	4	8	4	2
TELEBÁSICA EL ESPAVÉ	2	4	1	1
C.E.B.G. HERNANDO BÁRCENAS	5	4	1	2
I.P.T. LA CHORRERA	5	10	4	2
CENTRO EDUCATIVO MEDIO EL CACAO	11	7	2	2
C.E.B.G. AMINTA MARTINEZ	6	8	2	1
C.E.B.G. MATA AHOGADO	2	9	2	3
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>58</b>	<b>18</b>	<b>15</b>

Fuente: Base de datos del Proyecto

A través de todo el proceso llevado a cabo a partir de la realización de los Campamentos, surgieron un total de 125 ideas de proyectos en los diferentes grupos de los Centros Educativos. Un 58% del total de ideas estuvieron relacionadas a proyectos comunitarios, dirigidos a la atención de necesidades de tipo ambiental, de infraestructura física y servicios, deporte, saneamiento y comunicación, entre otros.

<sup>3</sup> Fundación Telefónica organiza la Feria de Emprendimiento Juvenil en el marco de la Semana Global de Emprendimiento de la Ciudad del Saber.

También se presentaron ideas de proyectos de tipo social, con los cuales se atendían necesidades de las comunidades, específicamente, de la población infantil y con capacidades especiales (18%).

Se recogieron unos 11 proyectos con posibilidades de convertirse en un negocio, que si bien es cierto responden a necesidades identificadas en las comunidades daban oportunidad de generar ingresos.

**CUADRO No. 7**  
**TIPO DE PROYECTOS IDENTIFICADOS**  
**PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO JUVENIL**

ESCUELAS	PROYECTOS IDENTIFICADOS	TIPOS DE PROYECTOS				PROYECTOS PARA FERIA
		ESCOLARES	SOCIALES	COMUNITARIOS	NEGOCIOS	
C.E.B.G. SAN CARLOS	15		7	8		3
I.P.T. FERNANDO LESSEPS	7		2	5		2
TELEBÁSICA EL ESPAVÉ	8		2	2	4	1
C.E.B.G. HERNANDO BÁRCENAS	23		5	17	1	2
I.P.T. LA CHORRERA	12		2	9	1	2
CENTRO EDUCATIVO MEDIO EL CACAO	30	7	2	20	1	2
C.E.B.G. AMINTA MARTINEZ	24	12	3	6	3	2
C.E.B.G. MATA AHOGADO	6	1		4	1	2
<b>TOTALES</b>	<b>125</b>	<b>20</b>	<b>23</b>	<b>71</b>	<b>11</b>	<b>16</b>

Fuente: Base de Datos del Proyecto

El proceso de selección interna en las escuelas contempló 53 proyectos de las 125 ideas que se tenían, seleccionado un total de 16 proyectos que se presentarían en la Feria. La selección se realizó tomando en cuentas criterios como:

- Valoración de la idea
- Auto sostenibilidad del Proyecto
- Originalidad
- Creatividad, iniciativa para presentar el proyecto
- Dominio del tema y proyección

Cada escuela seleccionó dos proyectos para ser presentados en la Feria de Emprendimiento Juvenil, a excepción del C.E.B.G. San Carlos y la Telebásica El Espavé quienes presentaron tres y un proyecto, respectivamente.

En esta etapa, los proyectos fueron presentados con el uso de diferentes técnicas de presentación como lo son maquetas, videos y otros, tal como se indica en el módulo 6.

La Feria se desarrolló en el Centro de Innovación de Ciudad del Saber, en donde, cada año, durante una semana del mes de noviembre, se organizan una serie de actividades y eventos que buscan inspirar a varias generaciones para fortalecer una cultura emprendedora.

El Centro de Innovación de Ciudad del Saber, prepara varias actividades para fomentar el espíritu y comportamiento emprendedor en la mayor cantidad de personas posibles, buscando inspirarlos para que consideren el emprendimiento como un "proyecto de vida".



En este contexto Fundación Telefónica organizó la “**Feria de Emprendimiento Juvenil**” en el marco de la Semana Global del Emprendimiento en el Centro de Innovación de Ciudad del Saber.

En dicha Feria las escuelas participantes en el Proyecto de Emprendimiento Juvenil de Fundación Telefónica, ejecutado en las provincias de Panamá Oeste, Panamá y Coclé; a través de FUNDESPA y Fé y Alegría, tuvieron la oportunidad de exponer sus Proyectos de emprendimiento de diferentes tipos.



A continuación un resumen de los Proyectos presentados en la Feria:

- 2 Biblioteca en la Escuela
- 1 Robótica
- 1 Llevar tecnología y charlas a puntos de difícil acceso
- 1 Academia de Baile
- 1 Reciclaje y Academia de Arte
- 2 Recolección de basura, limpieza en la Escuela y Comunidad, reciclaje y creaciones de manualidades (cohetes y otros)
- 2 Limpieza en sitios públicos (playas, barrios, parques, comunidades)
- 2 Siembra de árboles en el terreno de la Escuela y la Comunidad
- 1 Parque Ecológico dentro de los terrenos de la Escuela y en la Comunidad
- 3 Recolección de alimentos secos, ropa, zapatos, medicinas y otros artículos para llevarlas a comunidades, personas necesitadas y Fundaciones.

La presentación en la Feria les dio la oportunidad a los estudiantes de desenvolverse en un escenario totalmente diferente para ellos en donde pudieron demostrar su capacidad de proyectar sus ideas, su creatividad e iniciativas al elaborar los murales, maquetas y videos.



Por otro lado, permitió la convivencia entre ellos y la interacción entre los Centros Educativos, conociendo las otras propuestas de proyectos, incluyendo las de las Escuelas que participaron a través de Fé y Alegría.

Mantuvieron una gran expectativa, de que esperaban mayor asistencia de invitados especiales, para que conocieran sus propuestas y poder lograr algún tipo de apoyo a sus proyectos.

## ENCUENTRO FINAL DE EVALUACIÓN

La última actividad en la ejecución del Proyecto Emprendimiento Juvenil - Think Big de Fundación Telefónica, consistió en reunir en una convivencia a los/as estudiantes líderes que participaron en las diferentes etapas del Proyecto, durante los campamentos, réplicas

y presentación de los proyectos; y por otro lado, realizar un ejercicio de valoración del impacto del Proyecto.



En el evento participaron un total de 85 líderes que surgieron en las diferentes etapas del Proyecto. De estos, 23 eran líderes que estuvieron participando desde el inicio del Proyecto en los Campamentos y las Réplicas; 11 son líderes que se integraron durante el proceso de llevar adelante las Réplicas; 34 son líderes que surgieron en la etapa de definición de ideas de proyectos sociales y culturales; y 17 fueron estudiantes que demostraron liderazgo durante la ejecución del Proyecto los cuales fueron identificados por los Docentes y fueron invitados al Encuentro Final.

**CUADRO No. 8**  
**PARTICIPANTES EN EL ENCUENTRO FINAL DE**  
**EVALUACIÓN**  
**PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO JUVENIL**

<i>ESCUELAS</i>	<i>LIDERES</i>	<i>DOCENTES</i>
C.E.B.G. SAN CARLOS	11	2
I.P.T. FERNANDO LESSEPS	24	2
TELEBÁSICA EL ESPAVÉ	4	1
C.E.B.G. HERNANDO BÁRCENAS	5	2
I.P.T. LA CHORRERA	8	2
CENTRO EDUCATIVO MEDIO EL CACAO	10	2
C.E.B.G. AMINTA MARTINEZ	7	1
C.E.B.G. MATA AHOGADO	16	3
<b>TOTALES</b>	<b>85</b>	<b>15</b>

Fuente: Base de Datos del Proyecto



Durante la ejecución del Proyecto se vincularon un total de 29 Docentes. Sin embargo, 18 de ellos estuvieron participando y acompañando a los/as líderes en los Campamentos, Réplicas, Feria y Encuentro.

El Encuentro fue el espacio en donde una muestra de Docentes y estudiantes líderes dieron su opinión acerca de los factores que consideraban como positivos del Proyecto, las dificultades encontradas y también algunas recomendaciones para futuras intervenciones de este tipo.



En el caso de los Docentes las consideraciones positivas mayormente señaladas fueron los aspectos relacionados al trabajo en equipo que se propició, así como el interés demostrados por los estudiantes por trabajar en beneficio de la comunidad.

Resaltaron el hecho de que la disponibilidad de tiempo para ejecutar el Proyecto fue una dificultad que encontraron y también el nivel de desinterés de algunos estudiantes en participar en el Proyecto.

La principal recomendación de los Docentes estuvo dirigida a que una actividad como ésta se empezara al inicio del año escolar.

Por su parte los/as líderes también rescatan como positivo en general, el trabajo y cooperación en equipo que se desarrolló y el ambiente de diversión y relajamiento que

experimentaron con la ejecución de las dinámicas con el grupo. Señalan como principales dificultades al igual que los Docentes, el tiempo disponible principalmente para las réplicas.

En relación a sus recomendaciones, plantean en su mayoría, que los docentes brinden un mayor apoyo durante las sesiones de las réplicas lo cual ayudaría al control de las disciplina de los grupos. También recomiendan que el proceso empiece al inicio del año y que se realice un filtro de estudiantes, dentro de los grupos, que estén interesados en participar.

## 8. CONSIDERACIONES FINALES

No hay duda que la iniciativa del Proyecto de Emprendimiento Juvenil-Think Big por parte de Fundación Telefónica en Panamá, representa una oportunidad para los/as jóvenes participantes de la Provincia de Panamá Oeste de visualizar una perspectiva más amplia y positiva de su participación social en beneficio de la comunidad y/o de la construcción de su futuro personal como proyecto de vida.

La mayoría de los/as líderes lograron tener manejo de los contenidos del Modelo, así como de la forma de liderar a sus grupos de compañeros, logrando tener una experiencia de trabajo en grupo al tiempo que desarrollaban una capacidad emprendedora a través de la identificación de proyectos dirigidos a atender necesidades comunes.

Al final, se apuesta a que aquellos/as jóvenes (líderes y otros estudiantes) que mantuvieron el interés en su participación, logrando la elaboración de sus proyectos de emprendimiento, se constituyan en un ente multiplicador de entusiasmo y que puedan replicar la experiencia en otro momento. Al mismo tiempo, los docentes comprometidos puedan constituirse en un ejemplo de innovación del contenido de sus clases en futuros años escolares.

Con la ejecución del Proyecto surgen algunas reflexiones que permiten establecer lecciones aprendidas para futuras intervenciones similares.

- La ejecución del Proyecto, específicamente a través del Modelo Think Big, como experiencia inicial en Panamá, requirió de ajustes y modificaciones en su implementación para el logro de los objetivos trazados.
- El disponer y formarse, por parte de los involucrados directamente en la ejecución del Proyecto, en todos los recursos didácticos que el Modelo Think Big contiene, jugó un papel importante en el tiempo de ejecución del Proyecto, al requerirse un trabajo de diseño de estos recursos que no estaba contemplado y no solo de adecuación de los mismos al perfil y entorno de los/as jóvenes participantes.
- La actividad de inducción con respecto al Proyecto tanto para Directores y Docentes de los Centros Educativos participantes, así como para los/as jóvenes, deberían ser más intensivas, de manera propiciar una participación continua, comprometida y entusiasta en el mismo.

- Cabe resaltar que una jornada de inducción que involucre a los padres o acudientes de los/as jóvenes podría ser de gran ayuda para la comprensión por parte de ellos de la participación de sus hijos en el Proyecto y especialmente en las actividades como los Campamentos, para la cual debían permanecer fuera de sus casas requiriendo para esto de su autorización.
- Lograr no solo la participación, sino el verdadero compromiso por parte de los Centros Educativos y sus Docentes en la ejecución del Proyecto, aparece como un elemento importante en la ejecución de todas las actividades del Proyecto, especialmente aquellas vinculadas a la formación de los/as líderes y a todos los estudiantes que estuvieron participando de las réplicas entre pares. En estas actividades se requirió de mayor acompañamiento en su realización.
- Por otro lado, este compromiso permite propiciar el empoderamiento del Proyecto por parte tanto de los Centro Educativos interesados en la formación integral del estudiante, así como de los propios estudiantes que ven en el mismo un desarrollo de su potencial.
- El tiempo inicial programado de ejecución del Proyecto, así como, el calendario escolar para la realización de las Réplicas entre Pares, fueron también elementos importantes en la necesidad de redefinir la estrategia de ejecución del Proyecto.
- La puesta en marcha de una nueva estrategia de intervención directa por parte del equipo técnico del Proyecto, permitió que los jóvenes aplicaran los módulos 5 y 6 en los proyectos que pasaron por el proceso de selección interna de las Escuelas y posteriormente en la Feria de Emprendimiento.
- Vale la pena reflexionar, en base al desarrollo de la ejecución del Proyecto, sobre la consistencia entre la dimensión de la población objetivo y el mecanismos de ejecución; frente al tiempo de ejecución del mismo y las características particulares del entorno en que se debía desenvolver (Centros Educativos).

Algunas reflexiones de la Consultora, coordinadora del Proyecto:

- **“Pese a todas las dificultades que se presentaron durante las réplicas; en la última etapa de selección de ideas de proyectos por salones y posteriormente a la selección interna para elegir los dos proyectos que representarían a cada Centro Educativo en la Feria de Emprendimiento Juvenil; los líderes demostraron nuevamente su entusiasmo y liderazgo”.**

- **“Esto nos evidencia que los jóvenes requieren un apoyo directo y de crearles condiciones que permitan que sus talentos, creatividad y originalidad salgan a flote”.**
- **En la etapa de selección de los proyectos “ya no participaban todo los estudiantes de cada salón; nuevamente hicimos un proceso de auto-nominación y participaron voluntariamente aquellos/as que deseaban continuar con el proyecto. Se tuvo la oportunidad de trabajar en grupos más pequeños y esto permitió la orientación directa a sus ideas; surgieron en esta etapa nuevos líderes/as.**
- **“Fomentar el emprendimiento, el liderazgo y la formación en jóvenes entre pares, es un reto que se puso a prueba a través del Proyecto piloto. Los aprendizajes significativos se dan a través de procesos, en los cuales los participantes interiorizan y ponen en práctica las áreas que le son más relevantes; a la vez se establece un aprendizaje colectivo en el compartir. De esta forma se pueden medir los avances y logros de cada etapa”**

ANEXO 1

MODELO THINK BIG MODIFICADO<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Modificado por la Consultora Nitzia Espinosa

**MATRIZ DEL MÓDULO 1.****MÓDULO 1. PIENSA A LO GRANDE:**

Qué es Think Big, técnicas de generación de ideas, formulación de proyecto.

<b>Objetivo General</b>		Fomentar la creatividad y formas de pensar diferente, como un medio para generar ideas de proyectos.		
<b>Resultados Esperados</b>		Generadas oportunidades de proyectos, a través de la creatividad y la innovación.		
<b>Duración</b>		3 clases de 40 minutos cada una.		
# Clase	Temas	Actividad	Material de Apoyo	Duración
<b>1ra Clase</b>	Introducción al Módulo.	Saludo y bienvenida		
		Exposición breve de los temas del módulo.	-Presentación power point -Computadora -Proyector -Cuadernillo	15 minutos
		Video	-Video -Computadora -Proyector	5 minutos
	Generación de ideas	Guía práctica 1 - Lluvia de Ideas	-Cuadernillo	15 minutos
		Dinámica 1 y 2 - Estiramiento neuronal	-Presentación power point o hacer la dinámica desde los cuadernillos de trabajo	5 minutos
<b>2da Clase</b>	Generación de ideas	Guía práctica 2 - Generando ideas	-Cuadernillo de trabajo -Tarjetas de colores -Pilotos -Cinta Adhesiva -Tijeras	25 minutos
		Guía práctica 3 - Selección de Ideas	-Cuadernillo	15 minutos
<b>3ra Clase</b>	Generación de ideas	Guía práctica 4	-Cuadernillo	15 minutos
	Radiografía del	Guía práctica 5	-Cuadernillo	15 minutos

	Proyecto			
		Guía práctica 6	-Cuadernillo	10 minutos

**MATRIZ DEL MÓDULO 2**

**MOTIVADOS PARA LLEGAR A LA LUNA:**

Motivaciones y Talentos.

<b>Objetivo General</b>		Identificar las claves de la motivación y poner en práctica nuestros talentos en una idea de proyecto.		
<b>Resultados Esperados</b>		Potenciados los talentos en base a las motivaciones personales y la idea de proyecto a desarrollar.		
<b>Duración</b>		2 clases de 40 minutos cada una.		
# Clase	Temas	Actividad	Material de Apoyo	Duración
<b>1ra Clase</b>	Introducción al Módulo.	Saludo y bienvenida		
		Exposición breve de los temas del módulo.	-Presentación power point -Computadora -Proyector -Cuadernillo	5 minutos
		Video	-Video -Computadora -Proyector	5 minutos
		Guía práctica 1 - Mis Talentos	-Cuadernillo	10 minutos
	Cambiamos el Mundo	Guía práctica 2	-Cuadernillo	20 minutos
<b>2da Clase</b>	Motivándonos	Dinámica 1 y 2	-Cuadernillo	10 minutos
	Mapa motivacional del proyecto	Guía práctica 3	-Cuadernillo -Cartulina o papelógrafo -Revistas y periódicos -Pilotos -Cinta Adhesiva -Tijeras -Goma	30 minutos



**MATRIZ DEL MÓDULO 3:**

**NO ESTOY SOLO, ¡JUNTOS PODEMOS!**

Trabajo en equipo y resolución de conflictos.

<b>Objetivo General</b>		Reconocer la importancia del trabajo en equipo y cómo afrontar los conflictos que puedan surgir entre nosotros.		
<b>Resultados Esperados</b>		Fortalecidas las estrategias de trabajo en equipo y resolución de conflictos, que nos permiten vivir relaciones personales sanas.		
<b>Duración</b>		1 clases de 40 minutos.		
# Clase	Temas	Actividad	Material de Apoyo	Duración
<b>Una sola clase</b>	Introducción al Módulo.	Saludo y bienvenida		
		Enunciado breve de los temas del módulo.	-Lámina con títulos: Trabajo en equipo y Resolución de conflictos.	5 minutos
	Trabajo en equipo y resolución de conflictos.	Dinámica # 1: Asamblea en el Taller de Carpintería	-Cuadernillo -1 copia del dibujo de cada personaje. - cinta adhesiva	15 minutos
		Dinámica # 2: Charada	-Cuadernillo -1 copia de texto de la charada -tijeras	15 minutos
	Cierre del módulo	Video	-Video -Computadora -Proyector	5 minutos

### MATRIZ DEL MÓDULO 4.

#### Gestionando Nuestro Proyecto:

Plan de trabajo, cómo, quién, cuándo, cuánto y con qué.

<b>Objetivo General</b>		Describir los pasos para gestionar el proyecto y valorar el impacto social que tendremos.		
<b>Resultados Esperados</b>		Visualizada la imagen global del proyecto, que nos permite realizar el seguimiento y control de los niveles de ejecución.		
<b>Duración</b>		3 clases de 40 minutos cada una.		
# Clase	Temas	Actividad	Material de Apoyo	Duración
<b>1ra clase</b>	Introducción al Módulo.	Saludo y bienvenida		
		Exposición breve de los temas del módulo.	-Presentación power point -Computadora -Proyector -Cuadernillo	5 minutos
		Video	-Video -Computadora -Proyector	5 minutos
	¿ <b>CÓMO?</b> se llevará a la práctica tu idea.	Guía práctica # 1	-Cuadernillo	20 minutos
	¿ <b>QUIÉN?</b> se encargará de cada tarea.	Guía práctica # 2	-Cuadernillo	10 minutos
<b>2da clase</b>	¿ <b>CUÁNTO?</b> costará implantarlo.	Guía práctica # 3	-Cuadernillo	10 minutos
		Guía práctica # 4	-Cuadernillo	30 minutos
<b>3ra clase</b>	¿ <b>CON QUÉ?</b> recursos contarás.	Guía práctica # 5	-Cuadernillo	15 minutos
	¿ <b>CUÁNDO?</b> se realizará cada tarea.	Guía práctica # 6	-Cuadernillo	25 minutos

### MATRIZ DEL MÓDULO 5.

#### Houston: Tenemos un problema:

Solución de problemas, búsqueda de alternativas.

<b>Objetivo General</b>		Poner en práctica diversas alternativas para solucionar los problemas que surjan en nuestro proyecto.		
<b>Resultados Esperados</b>		Fortalecida la toma de decisiones, a través de la generación de diversas alternativas para solucionar los problemas que surgen en el proyecto.		
<b>Duración</b>		1 clase de 40 minutos.		
# Clase	Temas	Actividad	Material de Apoyo	Duración
<b>Una sola clase</b>	Introducción al Módulo.	Saludo y bienvenida		
		- Exposición breve de los temas del módulo. -Lectura: Problema o condición.	-Presentación power point -Computadora -Proyector -Cuadernillo de trabajo - Lectura	5 minutos
	Encontrando solución a los problemas	Guía Práctica 1 - Tormenta de ideas	-Cuadernillo de trabajo - papelógrafo -pilotos -cinta adhesiva	15 minutos
		Guía Práctica 2 - Tomando decisiones	-Cuadernillo de trabajo - papelógrafo -pilotos -cinta adhesiva	15 minutos
	Cierre del Módulo	Video	-Video - Computadora -Proyector	5 minutos

## MATRIZ DEL MÓDULO 6.

### Mi idea te va a encantar.

Comunicación de ideas, selección de interlocutores.

<b>Objetivo General</b>		Poner en práctica algunas técnicas, para comunicar con éxito nuestro proyecto ante distintos interlocutores.		
<b>Resultados Esperados</b>		Desarrolladas las técnicas de comunicación antes distintos interlocutores de nuestro proyecto.		
<b>Duración</b>		2 clases de 40 minutos cada una.		
# Clase	Temas	Actividad	Material de Apoyo	Duración
<b>1ra Clase</b>	Introducción al Módulo.	Saludo y bienvenida		
		- Exposición breve de los temas del módulo. -Lectura: Influyendo no manipulando	-Presentación power point -Computadora -Proyector -Cuadernillo de trabajo - Lectura	5 minutos
	Contando mi idea en un ascensor	Guía Práctica # 1	-Cuadernillo de trabajo	25 minutos
	No es lo mismo a 1 que a 100	Indicaciones para la siguiente clase	-Cuadernillo de trabajo	10 minutos
<b>2da Clase</b>	No es lo mismo a 1 que a 100	Guía práctica # 2	-Cuadernillo de trabajo	30 minutos
	Cierre del Módulo	Video	-Video -Computadora -Proyector	10 minutos

ANEXO 2  
GUÍAS PRÁCTICAS<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Elaboradas por la Consultora Nitzia Espinosa

## GUÍA PARA LÍDERES

Nos hemos propuesto cambiar el mundo y lo queremos hacer contigo. Creemos en las/os jóvenes, en tu potencial de pensar en grande, creemos en el espíritu emprendedor y en el poder de las ideas innovadoras...

### PREVIO AL INICIO LAS CLASES:

- ✓ Lean el “Material para enriquecer la Clase”, así podrá complementar, ampliar y enfatizar en los temas tratados. Y brindar siempre información oportuna y a sus compañeros.
- ✓ Analizar las Guías prácticas y las Dinámicas cada módulo. Es importante que los/as estudiantes se sientan cómodos durante el desarrollo de las mismas.
- ✓ En el cuadernillo esta los pasos para realizar cada Guías prácticas y las Dinámicas
- ✓ Pueden elaborar una presentación power point si tienen las facilidades de equipos en los salones de clase.
- ✓ En cada módulo hay un video corto para introducir los temas.

**Tanto para el curso en general como para el desarrollo de cada clase se debe tomar en cuenta: el objetivo, guías prácticas, dinámicas, videos y material para enriquecer las clases.**

### HILO CONDUCTOR

Establecer la relación de cada clase con el curso en general, a través de la técnica del hilo conductor, que es una técnica donde el/la líder hace un breve resumen del tema o los temas anteriores, relacionándolos con los objetivos de las sesión que impartirá ese día, (puede apoyarse en el grupo, pidiéndoles que enuncien los principales elementos que

recuerdan de la sesión anterior o del curso en general, y concluir estableciendo la relación con la sesión del día).

### **CONSIDERAR DEL GRUPO**

- ✓ Su propia dinámica de integración y forma de relacionarse entre ellos.
- ✓ Los saberes previos.
- ✓ Promover la participación e integración de todo el grupo, el respeto por la opinión de todos/as y la confianza.
- ✓ Construir acuerdos de convivencia durante el curso.
- ✓ Esta metodología les permitirá potenciar sus habilidades y capacidades personales y adquirir competencias; además de tomar decisiones de mejora personal y aprovechamiento de oportunidades.

### **MURAL INFORMATIVO**

Con la finalidad de incentivar en los/as estudiantes el hábito de estar informados, se sugiere construir un MURAL INFORMATIVO, en el que se colocarán resúmenes de los principales hallazgos de cada clase, y en el que ellos/as también puedan aportar y llevar material relevante en la temática de liderazgo, trabajo en equipo, emprendimiento y otros.

## MÓDULO 1.

### PIENSA A LO GRANDE:

Qué es Think Big. Técnicas de generación de ideas, formulación de proyecto.

#### INTRODUCCIÓN DEL MÓDULO.

*Saluden y den la bienvenida al grupo.*

- ✓ Uno de los/as líderes del salón debe organizarse para hacer una presentación sencilla a cerca del Proyecto, la Creatividad e innovación y el rol que ustedes van a desarrollar para este proyecto; para que el grupo esté informado y obtengan su apoyo y colaboración.
- ✓ Presenten este VIDEO: **¿Qué es Pensar en Grande?**

*Veremos un Video de introducción del módulo (video Think Big).*

- ✓ Si no pueden presentarlo, pidan a un compañero/a que lea el siguiente recuadro.

#### ¿QUÉ ES PENSAR A LO GRANDE?

- ❖ Es **ser creativo**, pensar de forma diferente. Generar muchas ideas sin miedo a equivocarnos.
- ❖ Es saber **encontrar oportunidades** a través de nuestros talentos, gustos, retos, necesidades y experiencias.
- ❖ Es aprender a **valorar la viabilidad** de nuestras ideas.
- ❖ Es **ser innovador**, transformando nuestras ideas en proyectos concretos.
- ❖ Es **tener claro nuestra marca personal**, el impacto social que lograremos con nuestro proyecto



**¡Será una gran experiencia, que viviremos en grupo!**

## **GENERACIÓN DE IDEAS.**

**¡Piensa a lo grande!** No te pongas barreras; pero piensa en algo que puedas llevar a cabo con los recursos que tienes, y con lo que puedes llegar a conseguir. Añádele nuestra ayuda y ya tienes tu proyecto. **Una idea emprendedora que involucre a más jóvenes y que beneficie a tu entorno inmediato.**

**¿Dónde podemos encontrar las Grandes Ideas?**

En nuestro interior tenemos muchos recursos, si sabemos descubrirlos. Y con esos recursos podemos hacer Grande nuestra idea. Algunos de esos recursos son: **talentos, retos, necesidades y experiencias.**

**¡Las oportunidades están más cerca de lo que piensas!**

**¿Por dónde empezamos?**

### **Guía práctica # 1 - Individual. (Lluvia de Ideas)**

- ✓ Escribe por lo menos 5 ideas o proyectos sociales.
- ✓ Para ello, piensa en las actividades que te gustaría liderar; que sea una necesidad y que puede involucrar a otras personas.

---

---

---

---

---

- ✓ Si te cuesta mucho pensar en las 5 ideas, hagamos estiramientos neuronales y después intentemos nuevamente completar el listado.

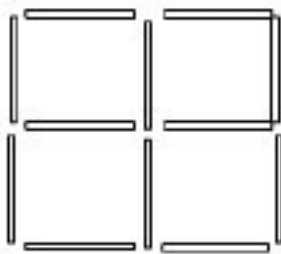
**ESTIRAMIENTOS NEURONALES - Piensa Diferente.**

Generar una idea, requiere que ejercitemos nuestras neuronas para sacar el máximo rendimiento. Así que vamos a calentarlas un poco ante seguir trabajando.

**¡Seamos creativos!**

**Dinámica # 1.**

- ✓ Partiendo de la siguiente imagen, **cambia la posición de sólo cuatro palillos** para obtener tres cuadrados del mismo tamaño.

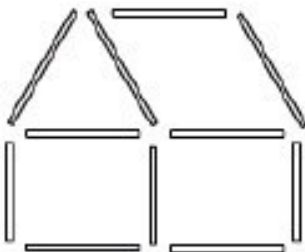


El pensamiento creativo, es algo que podemos ejercitar. Con la práctica vamos a lograr más agilidad mental.

**¡Seguimos fortaleciendo nuestra creatividad!**

**Dinámica # 2.**

- ✓ La casa que te mostramos está orientada al este, ¿podrías orientarla al oeste moviendo sólo un palillo de posición?



### Guía práctica # 2 - Individual. (Generando Ideas)

Los/as líderes deben tener preparado el material que van a utilizar en esta Dinámica (Tarjetas de colores, pilotos, cinta adhesiva y tijeras).

- ✓ Cada estudiante debe seleccionar 3 de sus ideas o proyectos sociales y las escribirán en tarjetas (una por tarjeta).
- ✓ Solicíteles que lean en voz alta cada una de sus 3 tarjetas y las peguen en la pared, según la similitud de las ideas o proyectos sociales que vayan surgiendo entre todo el grupo.
- ✓ Al final se hará en plenaria una lectura de las clasificaciones que han surgido.

### Guía práctica # 3 - Grupal. (Selección de ideas)

- ✓ Ahora que ya conocemos todas las Geniales ideas. Indícale a tus compañeros/as **que deben conformar grupos** con quienes les interesen los mismos temas (grupos de aproximadamente 5 estudiantes).
- ✓ Cada grupo **seleccionará una de las ideas o proyectos sociales** que quieran desarrollar para el Proyecto de Emprendimiento Juvenil.
- ✓ Los/as integrantes del grupo deben sentirse identificados con la idea que han elegido; pueden revisar nuevamente las ideas pegadas en la pared, para complementar la que han seleccionado.
  
- ✓ Escriban la Idea que han elegido para el Proyecto de Emprendimiento Juvenil.

**Idea Original:**

---

---

---

---

**Nota:** Una vez que termine la clase, los/as líderes del salón deben recoger y ordenar las tarjetas pegadas en la pared, según las clasificaciones que surgieron. Deben guardarlas para que los grupos la puedan revisar cuando necesiten complementar sus ideas.

## ¿Cómo lo haremos?

Ya tenemos una idea, y ahora lo que queremos es perfilarla. Podemos complementar la **Idea Original** que elegimos, realizando una serie de preguntas.

Se trata de:

- ❖ sustituir algún elemento de la idea original por otro
- ❖ intentar combinar distintos elementos
- ❖ buscar otros ámbitos en los que podamos aplicar nuestra idea, adaptándola
- ❖ Buscar usos alternativos
- ❖ Pensemos como el proyecto puede ser innovador.

### **Guía práctica # 4 - Grupal.**

- ✓ Piensen en la **Idea Original** que han seleccionado y contesten en grupo cada una de las siguientes preguntas. Para ello, primero conversen sobre lo que opina cada participante del grupo sobre las preguntas, esto les ayudará a complementar sus aportes y luego anoten lo que han decidido en grupo.
- ✓ Tomen en cuenta los talentos y experiencias que cada uno de los/as participantes del grupo tiene respecto a la idea seleccionada.
- ✓ Después de reflexionar sobre los talentos, retos, necesidades y experiencias del grupo; escriban aquí, su **Idea Evolucionada**, tal y como ha quedado.

Preguntas para reflexionar	Respuesta del Grupo
<p><b>TALENTOS Y GUSTOS:</b>                      ¿Estamos aplicando nuestros talentos y gustos en el proyecto?  <b>¿De qué manera?</b></p>	
<p><b>RETOS:</b>                      ¿Es retador nuestro proyecto?                      ¿Supone romper con alguna situación que parece difícil cambiar?  <b>¿Podríamos hacer que fuera más retador? ¿Cómo?</b></p>	
<p><b>NECESIDADES:</b>                      ¿Qué necesidades viene a cubrir nuestro proyecto?  <b>¿Podríamos satisfacer alguna necesidad más?</b></p>	
<p><b>EXPERIENCIAS:</b>                      ¿Qué experiencia previa tenemos en la misma línea del proyecto?                      ¿Tenemos experiencia en otras áreas diferentes que también podrían incorporarse al proyecto?  <b>¿Cómo podríamos aplicar esa experiencia previa al proyecto?</b></p>	

**Idea Evolucionada:**

---



---



---



---



---

## RADIOGRAFIA DEL PROYECTO.

Hemos pasado nuestra idea de proyecto por varios filtros y ya tenemos mucha claridad respecto a lo que queremos hacer. Ahora vamos a resumir los puntos claves que hemos ido concretando para tener una Radiografía de nuestro proyecto.

Cuando completemos nuestro **proyecto** con éxito, éste tendrá un impacto en la vida de las personas, **tendrá un impacto social**.

¡Nuestro Proyecto será un **Instrumento de Cambio!**

### Guía práctica # 5 - Grupal.

1. ¿Quiénes y cuántos van a ser las/os **beneficiarios** de nuestro proyecto?  
(beneficiarias/os son a quienes vamos a enfocar todo nuestro esfuerzo).

---

---

---

2. ¿Necesitamos **intermediarios** para llegar a nuestros beneficiarios/as?, ¿quiénes serán? (los intermediarios/as son quienes nos ayudan a llegar a los beneficiarios/as).

---

---

---

3. ¿Cuáles son nuestras **fronteras**?

✓ **Geográficas** (son los lugares, barrios donde vamos a realizar nuestro proyecto).

---

---

---

- ✓ **Temporal** (se refiere al tiempo que dedicaremos a atender a las/os beneficiarios (por ejemplo. Los fines de semana, durante tres meses).

---



---

- ✓ **Económicas** (es un estimado de cuánto creemos que vamos a necesitar para nuestro proyecto)

---



---

**¿Tiene su Idea de Proyecto, el FACTOR “B”?**

**¿Es lo suficientemente “Big” para desarrollarla?**

**Guía práctica # 6 - Grupal.**

- ✓ Contesten las siguientes preguntas, dándole una puntuación de 0 a 20, siendo el 0 la puntuación más baja y el 20 la máxima en relación a la pregunta.

**Por ejemplo,** en la pregunta # 1, una puntuación alta significa que pueden explicar su idea con facilidad, tienen muy claro lo que quieren conseguir.

¿Podrían explicar claramente su idea en un minuto?	
¿Cuánto les apasiona esta idea?	
¿Podrían desarrollarla en seis meses?	
¿Podrían aplicar sus talentos en este proyecto?	
¿Cuánto de novedad tiene su proyecto?	
<b>TOTAL DEL FACTOR “B”</b>	

## COMO INTERPRETAR EL FACTOR B.

Si la puntuación es de **0 a 25:**

**Talla “S”.** Les recomendamos que modifiquen esta idea y que vuelvan a aplicar la Guía práctica # 4.

Si la puntuación es de **26 a 50:**

**Talla “M”.** Su idea está bien, pero deben mejorarla en algún aspecto. Revisen la Guía práctica # 5.

Si la puntuación es de **51 a 75:**

**Talla “L”.** ¡Enhorabuena! Su idea tiene el FACTOR “B” Ya estamos preparados para empezar a desarrollarla.

Si la puntuación es de **76 a 100:**

**Talla “XL”.** ¡Enhorabuena! ¡Su idea es genial! Lo tienen clarísimo, les apasiona, pueden realizarla a tiempo, es novedosa...

**¡Además de BIG, es BRILLANTE!**

**Antes de despedirnos, aquí tienes un regalo:**

“La creatividad es pensar cosas nuevas.  
Innovar es hacer cosas nuevas.  
Las ideas son inútiles a menos que sean usadas.  
La prueba de valor está en su implementación”.

**Theodore Levit.**

Intenta no olvidar estas palabras. La verdadera prueba de valor de una idea está en llevarla a cabo. Por ello te animamos a que continúes con este reto y que hagan realidad su sueño.



## MÓDULO 2.

### MOTIVADOS PARA LLEGAR A LA LUNA:

#### Motivaciones y Talentos

##### INTRODUCCIÓN DEL MÓDULO.

*Saluden y den la bienvenida al grupo.*

- ✓ Uno de los/as líderes del salón debe organizarse para hacer una presentación sencilla del tema de este módulo (en base a la siguiente información).

En este Módulo vamos a aprender a **entender nuestra motivación**, aprenderemos a **manejar los momentos difíciles**, que seguro vendrán.

**Todos estamos muy ilusionados ¡Todo nos parece genial y posible!**

Sin embargo, llegarán los momentos en que nos parecerá difícil seguir. Y para lograr volver a sentir la energía necesaria para sacar adelante nuestro proyecto, es muy bueno tener claras las bases de nuestra motivación.

Conocer que me gusta y cómo nuestro proyecto me permite ponerla en práctica, va a ser una de las claves para mantenerme motivado incluso en los momentos difíciles.

¿Qué es importante para mí?, por ejemplo.

- ❖ Ayudar a los demás.
- ❖ Trabajar con mis compañeros en equipo.
- ❖ Reírme y pasarlo bien haciendo algo que me gusta.
- ❖ Aprender cada día algo nuevo.
- ❖ Poner en práctica y desarrollar mi creatividad.
- ❖ Hacer algo que tenga sentido y cambie el mundo.
- ❖ Tener una experiencia que me pueda ayudar el día de mañana.

- ✓ Presenten este VIDEO: **Estar Motivados**.

*Veremos un Video de introducción del módulo (video Think Big).*

## MIS TALENTOS

Por supuesto, para estar motivados con nuestro proyecto es importante que podamos hacer en él, algo que nos permita desarrollar nuestros GUSTOS y **TALENTOS**.

El talento es esa **capacidad** que tenemos **de hacer algo especialmente bien**. Son aquellas habilidades que nos hacen muy buenos en algo. Y encima disfrutamos poniéndolo en práctica.

Nuestro rol en el proyecto debería estar conectado con nuestros talentos, porque ahí es donde somos especialmente buenos y eso nos hace disfrutar.

### **Guía práctica # 1 - Individual. (Mis Talentos)**

Dedícale 5 minutos a tus TALENTOS. Piensa, qué sabes hacer especialmente bien. **Por ejemplo**, te gusta mucho la música, pero no eres bueno tocando un instrumento.

Tu talento está en que eres bueno escogiendo música que va bien para cada momento.

Podrías ser el DJ del grupo.

- ✓ Escribe al menos 5 de tus talentos.

---

---

---

---

---

## CAMBIEMOS EL MUNDO

**¿Son un equipo motivado que cree en su idea, para hacerla posible?**

Con nuestro proyecto podemos ayudar a que **EL MUNDO CAMBIE**, aunque sea un poquito. Y además, es una buena oportunidad para poder **REALIZAR** algunos de **NUESTROS SUEÑOS** personales. Vamos a analizarlo con más detalle:

### Guía práctica # 2 – Grupal.

- ✓ A partir de la **Idea Evolucionada** (desarrollada en el Guía # 4 del Módulo 1), contesten en grupo cada una de las siguientes preguntas. Para ello, primero conversen sobre lo que opina cada participante del grupo sobre las preguntas, esto les ayudará a complementar sus aportes y luego anoten lo que han decidido en grupo.

Concepto	Preguntas para reflexionar	Respuesta del Grupo
<p><b>CAMBIEMOS EL MUNDO</b> Imaginemos un mundo diferente, en el que la gente disfrute más de algunas cuestiones que para nosotros son importantes. Es nuestra <b>VISIÓN</b> del mundo. <b>Por ejemplo</b>, queremos que los niños y los jóvenes disfruten más del deporte al aire libre.</p>	<p>Qué nos gustaría cambiar que está a nuestro alcance.  ¿A quiénes? queremos ver más felices.  ¿Cómo? nos gustaría que las cosas mejorasen.</p>	<p><b>Visión:</b></p>
<p><b>NOSOTROS AYUDAMOS A QUE EL MUNDO SEA MEJOR.</b> Nuestro proyecto va a cambiar nuestro mundo más inmediato. Es nuestra <b>MISIÓN</b>.</p>	<p>¿Cómo vamos a ayudarles? ¿Dónde? ¿Quiénes? ¿De qué manera?</p>	<p><b>Misión:</b></p>

Concepto	Preguntas para reflexionar	Respuesta del Grupo
<p><b>Por ejemplo,</b> vamos a rehabilitar la cancha de nuestro barrio para que los jóvenes puedan jugar en ella.</p>		
<p><b>Y QUÉ VAMOS A CONSEGUIR NOSOTROS CON ESTE PROYECTO.</b> Es importante que nuestro proyecto nos permita satisfacer nuestras propias necesidades. <b>Por ejemplo,</b> nos encanta ayudar a la gente y vamos a poder hacerlo.</p>	<p>¿Cómo satisfacer nuestras necesidades?  Identifiquemos las necesidades y motivaciones que vamos a poder cumplir a través de nuestro proyecto.</p>	<p><b>Necesidades:</b></p>
<p><b>QUÉ PAPEL QUIERO DESEMPEÑAR EN EL PROYECTO.</b> Dentro de todas las tareas que vamos a desarrollar en el proyecto, cuáles quiero asumir <b>Por ejemplo,</b> quizás quiera ser el responsable creativo del grupo, porque eso es lo que se me dan mejor y me gusta más.</p>	<p>¿Cuáles serán nuestras responsabilidades o funciones dentro del proyecto?, en base a nuestros talentos y gustos.</p>	<p><b>Responsabilidades:</b></p>

- ✓ Finalmente, escriban su **Idea Enriquecida**, tal y como ha quedado después de este proceso creativo.

**Idea Enriquecida:**

---



---



---

## MOTIVÁNDONOS.

### Dinámica # 1 - Grupal.

- ✓ Todos junto hagan una tormenta de ideas de temas musicales que les gusten y que quieran asociar a su proyecto y las anotan.
- ✓ Elijan al menos 3 canciones, para que las escuchen cada vez que trabajen en el proyecto.

---

---

---

### Dinámica # 2 - Grupal.

- ✓ Piensen en que forma les gustaría celebrar los éxitos. Hagan un listado de al menos 5 celebraciones. **Por ejemplo**, tomarse un refresco, cantar juntos, entre otras.

---

---

---

---

---

## DIBUJANDO EL MAPA MOTIVACIONAL DE NUESTRO PROYECTO.

**¿Qué les parece si le ponemos color a todo esto?**

### Guía práctica # 3 - Grupal.

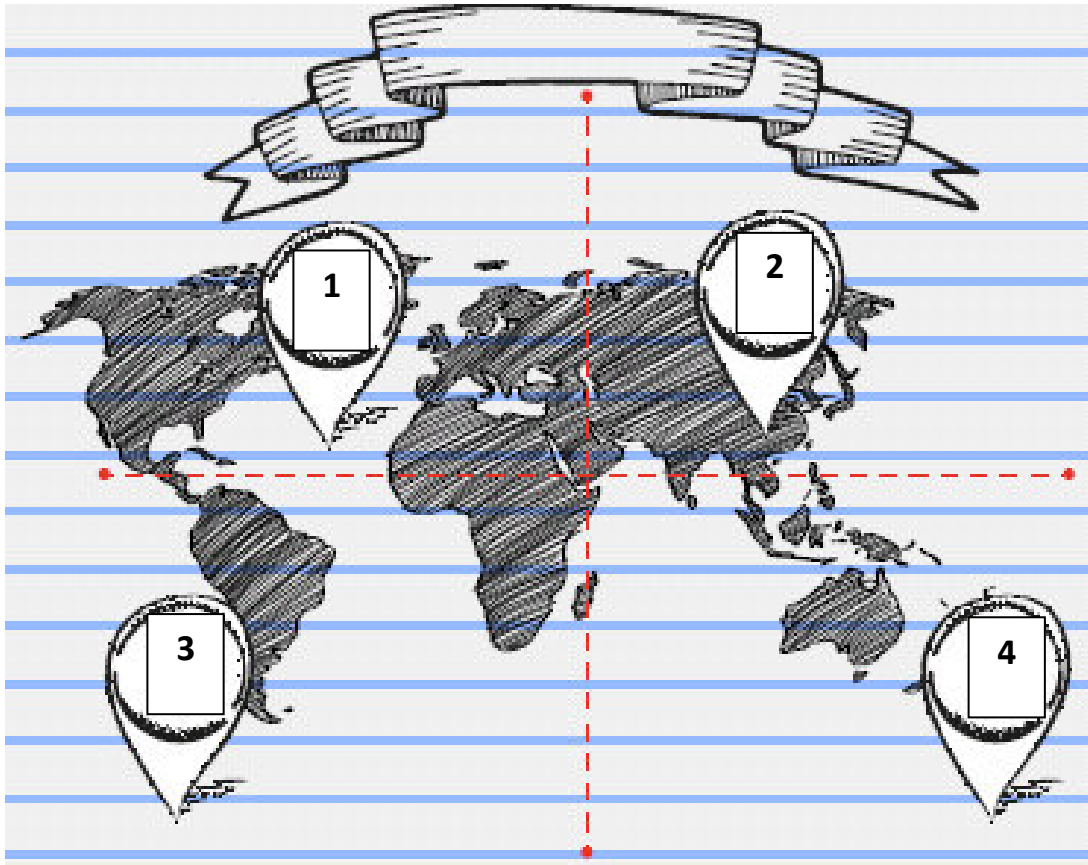
Los/as líderes deben tener preparado el material que van a utilizar en esta Guía práctica (Cartulina o papelografo, revistas y periódicos, pilotos, cinta Adhesiva, tijeras, goma).

- ✓ Usaremos una CARTULINA GRANDE o un PAPELOGRAFO, este será el soporte de nuestro mapa.
- ✓ Empezaremos por ponerle un NOMBRE a nuestro mapa. Puede ser el nombre del proyecto o un lema que resuma su espíritu.
- ✓ Después vamos a representar cada uno de los 4 CUADRANTES que hemos trabajado hasta ahora (revisemos lo que describimos en la Guía práctica # 2 de este módulo); si nos falta una parte la podemos completar antes de hacer el mapa motivacional).
  - ❖ Queremos que el mundo sea mejor (1)
  - ❖ Nosotros ayudamos a que el mundo sea mejor (2)
  - ❖ Y qué voy a conseguir yo con este proyecto (3)
  - ❖ Qué papel quiero desempeñar en nuestro proyecto (4).
- ✓ Para ello vamos a usar todo tipo de ELEMENTOS VISUALES: fotos, dibujos, titulares recortados de una revista, periódico u otros.
- ✓ Por último, COLGAMOS nuestro MAPA MOTIVACIONAL a la vista, en un lugar muy especial.

**Recuerden las canciones que eligieron para su proyecto,  
y cántenla cuando están creando su Mapa.**

**¡Desarrollemos toda nuestra creatividad!**

## MAPA MOTIVACIONAL DE NUESTRO PROYECTO



**Antes de despedirnos, recuerda:**

- ❖ Nuestra motivación va a tener altas y bajas, por lo que es importante conocer sus claves para poder mantenerla arriba.
- ❖ Nuestro proyecto quiere cambiar el mundo y es una oportunidad para hacer realidad nuestros sueños: esto nos motiva.
- ❖ Aplica tus talentos en las tareas que asumirás.
- ❖ Cuando este desmotivado, aplica la Regla del 4:
  - Lectura realista y positiva: busca oportunidades, no problemas.
  - Confía en tus capacidades
  - Divide grandes objetivos en pequeñas metas
  - Celebra los éxitos
- ❖ La risa es un buen antídoto contra la desmotivación, vamos a cultivarla.
- ❖ Recuerda y escucha las canciones que seleccionaron para el proyecto.

**¡Nos vemos en el siguiente módulo!**



## MÓDULO 3.

### NO ESTOY SOLO, ¡JUNTOS PODEMOS!

#### Trabajo en equipo y resolución de conflictos.

##### INTRODUCCIÓN DEL MÓDULO.

En este módulo hablaremos de la importancia del trabajo en equipo y saber afrontar los conflictos que puedan surgir entre nosotros.

*Saluden y den la bienvenida al grupo.*

- ✓ Uno de los/as líderes del salón deben hacer el enunciado del tema que tratarán este día. Para ello, debe tener listas dos láminas con los títulos: **Trabajo en equipo y Resolución de conflictos**; y puede pegarlos en un lugar visible (tablero o pared).
- ✓ Lean el siguiente recuadro.

Aprender a afrontar y a resolver los conflictos, son los aspectos más importantes de las relaciones personales sanas.

El lenguaje corporal y gestual influye grandemente en las discusiones; porque muchas veces decimos cosas opuestas a lo que estamos expresando con nuestros cuerpos. Y en ocasiones no decimos nada, sino que esperamos que el otro adivine lo que necesitamos o deseamos.

*Inviten al grupo a hacer la primera dinámica.*

## TRABAJO EN EQUIPO Y RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

### **Dinámica # 1.** (La Asamblea en el Taller de Carpintería)

Los/as líderes deben tener preparado el material que van a utilizar en esta Dinámica (una copia del dibujo de cada personaje, cinta adhesiva, el texto de los personajes de la Asamblea del Taller de Carpintería está en la sección de Material para enriquecer las clases de este módulo).

- ✓ Soliciten la participación de 6 voluntarios/as. Uno de los/as líderes del grupo debe llevar a las/os voluntarios fuera del salón, para explicarles cuál es su rol.
- ✓ Deben entregarles una copia de La Asamblea de la Carpintería y un dibujo que deben pegar en su pecho, este será su rol (ejemplo. martillo, lija, etc). Pueden practicar unos minutos, para luego entrar y hacer la dramatización.
- ✓ Mientras los 6 voluntarios/as se preparan; otro de las/os líderes le pedirán al grupo que quedo dentro el salón, que se formen en un círculo y que mantengan silencio para que puedan apreciar la dramatización.
- ✓ Ahora pueden traer al salón a los 6 voluntarios/as y se colocarán dentro del círculo que han hecho sus compañeros y realizarán la dramatización de sus respectivos roles.
- ✓ Al finalizar la dramatización, les dan un gran aplauso.
- ✓ Manteniéndose todos/as en el círculo, ahora haremos tres preguntas para reflexionar:
  - ❖ ¿A partir de que surgieron las diferencias entre las herramientas?
  - ❖ ¿Qué hizo reflexionar a las herramientas y darse cuenta de su error?
  - ❖ ¿Qué enseñanza obtenemos a partir de la dramatización?

**Cierren esta dinámica recordando que:**

Todas las personas tenemos un propósito y una función dentro de la humanidad, a pesar de las diferencias individuales.

## Dinámica # 2. (Charada)

Esta Dinámica nos muestra como sin palabras, podemos comunicar una necesidad, sentimiento, idea o deseo. También como puede ser confuso el tratar de entender a otro cuando no habla.

Los/as líderes deben tener preparado el material que van a utilizar en esta Dinámica (bolsita, una copia del texto de las charada (verbos y frases) que está en la sección de Material para enriquecer las clases de este módulo). Deben recortar los papelitos de los verbos y frases y tenerlos dentro de las bolsitas.

- ✓ Pidan a los/as estudiantes, que se enumeren de 1 a 2.
- ✓ Luego, se van a unir formando dos grupos (de los 1 y de los 2).
- ✓ Les deben indicar que cada grupo, sacará un papelito de la bolsita (verbos y frases) y deben actuarlo, solo podrán utilizar su cuerpo, hacer gestos y emitir sonidos; **pero no deben hablar.**
- ✓ Un integrante del primer grupo toma un papelito de la bolsita y actúa lo que dice el papelito, y sus compañeros de grupo deben intentar adivinar (tres intentos de adivinar por cada papelito).
- ✓ Ahora le toca al segundo grupo, saca el papelito, lo actúa y sus compañeros deben adivinar (tres intentos de adivinar por cada papelito).
- ✓ Se van turnando estudiantes del primer grupo y estudiantes del segundo grupo.
- ✓ El grupo que más verbos o frases adivina, gana.
- ✓ Cada grupo debe sacar 5 papelitos.

## CIERRE DEL MÓDULO

- ✓ Presenten este VIDEO: ¡No estoy solo ¡Juntos podemos!

*Veremos un Video de cierre del módulo (video Think Big).*

- ✓ Si no pueden presentarlo, pídanle a un compañero/a que lea el recuadro.

### IDEAS CLAVE

- ❖ Trabajar en equipo implica una actitud positiva y confianza en el otro.
- ❖ Además de una buena actitud, necesitamos recursos suficientes, buena organización de las tareas y asignarlas en función de nuestros talentos.
- ❖ El equipo es un ser vivo que va evolucionando y pasa también por una fase de conflictos.
- ❖ El conflicto puede ser positivo, siempre y cuando lo gestionemos adecuadamente.
- ❖ Empecemos por resaltar lo que nos une, luego describe objetivamente lo que ha pasado y las consecuencias que se han generado.
- ❖ Escuchemos al otro y busquemos una solución, siendo flexibles.

## MÓDULO 4.

### Gestionando Nuestro Proyecto: Plan de trabajo, cómo, quién, cuándo, cuánto y con qué.

#### INTRODUCCIÓN DEL MÓDULO.

*Saluden y den la bienvenida al grupo.*

- ✓ Uno de los/as líderes del salón deben organizarse para hacer una presentación sencilla del tema de este módulo (en base a la siguiente información).

A lo largo de este módulo les vamos a ayudar para que completen su idea. Para conseguirlo tendrán que realizar estos cinco pasos:

1. **¿CÓMO?** Cómo se llevará a la práctica tu idea.
2. **¿QUIÉN?** Quién se encargará de cada tarea.
3. **¿CUÁNTO?** Cuánto costará implantarlo.
4. **¿CON QUÉ?** Con qué recursos contarás.
5. **¿CUÁNDO?** Cuándo se realizará cada tarea.

- ✓ Presenten este VIDEO: **Qué es gestionar un proyecto.**

*Veremos un Video de introducción del módulo (video Think Big).*

- ✓ Si no pueden presentarlo, pídanle a un compañero/a que lea el recuadro.

## ¿QUÉ ES GESTIONAR UN PROYECTO?

- ❖ Es tener claro cómo te vas a organizar para representar tu proyecto.
- ❖ Es saber desglosar tu objetivo clave en tareas realizables.
- ❖ Es determinar lo que te costará llevar a cabo tu proyecto y conseguir la forma de financiarlo.
- ❖ Es fijar unos plazos de ejecución de las tareas y hacer un seguimiento de los mismos.
- ❖ Es conocer y valorar el impacto social que tendrá tu esfuerzo.

## PLAN DE TRABAJO

### 1. ¿CÓMO? se llevará a la práctica su idea.

#### ¿Por dónde empezamos a poner en práctica nuestra idea?

El objetivo será desglosar el proyecto en **las actividades clave**, y éstas a su vez en **tareas** para elaborar el **PLAN DE TRABAJO**.

#### ¿Por qué es importante desglosar las FASES clave?

Las fases clave son aquellas actividades que debemos ir resolviendo para que nuestro proyecto sea una realidad.

- ❖ Nos permite planificar el proyecto.
- ❖ Nos ayuda a recordar y detallar todos los trabajos que tenemos que realizar.
- ❖ Nos facilita la tarea de calcular costos y tiempos.
- ❖ Nos muestra una imagen global del proyecto que permite realizar su seguimiento y controlar en qué nivel de ejecución del proyecto estamos.

## ¿Cómo desglosar las actividades en tareas?

### **UN EJEMPLO:**

Nuestro proyecto consiste en **clases de natación para la tercera edad**.

Vamos a juntarnos los compañeros del proyecto.

### **DESGLOSAMOS LAS FASES CLAVE:**

1. Planificación de las actividades de la piscina.
2. Búsqueda de personas mayores con ganas de nadar.
3. Determinación de los recursos necesarios.
4. Puesta en marcha del proyecto.

### **CONCRETAMOS LAS TAREAS** (para cada una de las fases):

**Por ejemplo**, para la fase “Determinación de los recursos necesarios”, las tareas son:

- a. Búsqueda de la piscina adecuada o más cercana.
- b. Listado de los materiales para las actividades.
- c. Conseguir el dinero necesario para la compra de materiales.
- d. Realización de tómbola o venta de dulce para recaudar fondos.
- e. Compra de materiales, y otros.

**Es nuestro turno. ¡Vamos a realizar el Plan de Trabajo de nuestro proyecto!**

### **Guía práctica # 1 - Grupal**

- ✓ A partir de la **Idea Enriquecida** (desarrollada en el Guía # 2 del Módulo 2), contesten en grupo cada una de las siguientes preguntas.
- ✓ Describan las actividades que necesitan para el proyecto (columna # 1).
- ✓ Detallen las tareas que deben hacer para lograr cada actividad, estas serán las partes que deben ir resolviendo para poder completar su proyecto (columna # 2).





## 2. ¿QUIÉN? se encargará de cada tarea.

Ya sabemos qué hay que hacer y ahora es el momento de contestar a la siguiente pregunta: **¿Quién se encargará de realizar cada tarea?**

Para ello tendremos que **Asignar responsabilidades**: Teniendo claro quiénes somos, y cuáles son los talentos de cada participante del grupo; es decir, aquellos que sabemos hacer bien y nos gustan y sobre las que tenemos conocimientos y capacidades.

### Guía práctica # 2 - Grupal

- ✓ Asignemos quién hace cada tarea, en la columna # 3 de la Guía práctica # 1.

## 3. ¿CUÁNTO? costará implantarlo.

Por muy buenas intenciones que tengamos, nuestro proyecto va a **costar esfuerzo, tiempo y dinero**. Así que tendremos que contestar a la pregunta de: **¿Cuánto va a costar todo esto?**

Para saber cuánto costará realizar el proyecto tendremos que hacer una estimación de Tiempos y Costos:

- ❖ **TIEMPOS**: cuánto tiempo nos va a llevar hacer cada tarea y el proyecto en su totalidad.
  - **Esfuerzo**: Representa las horas que alguien dedica a completar un trabajo. Depende de nuestra habilidad, la experiencia y otros rasgos como la capacidad de concentración y otros.
  - **Duración**: Es el plazo transcurrido entre la fecha de inicio y la de fin de una tarea: un día, una semana, etc.

**Si seguimos con el ejemplo anterior:**

Para la tarea de “búsqueda de la piscina”, podemos dedicarle un total de 5 horas porque en nuestra localidad hay cinco piscinas municipales. La duración de esta tarea será de cinco días (una piscina por día).

**Guía práctica # 3 - Grupal**

- ✓ Describan el esfuerzo y la duración de cada tarea en las columnas # 4 y 5 de la Guía práctica # 1.

❖ **COSTOS:** cuántos recursos vamos a necesitar.

Hay que calcular los recursos necesarios (materiales, equipos, instalaciones y otros) para determinar el costo del proyecto.

1. Identificar **QUÉ** necesitaremos (**recursos**).

- Personales: si tenemos que contratar a algún profesional, como un diseñador gráfico.
- Instalaciones: quizás tengamos que pagar un alquiler, luz.
- Equipos: por ejemplo, computadoras
- Materiales: hojas, lápices y otros
- Otros recursos: pasajes, meriendas.

2. Establecer **CUÁNTO** necesitaremos (**cantidades**).

- a. El número de personas que se beneficiarán del proyecto, para así valorar el número de recursos que necesitarás.
- b. El tiempo que durará el proyecto: considera como punto de partida 3 ó 6 meses.

3. Concretar el **COSTO Total**.

Es el presupuesto económico que nos sirve para saber cuánto tenemos que invertir en nuestro proyecto.





**5. ¿CUÁNDO?** se realizará cada tarea.

Estamos ya en el último paso de la planificación del proyecto. Es el momento de recoger todo lo trabajado hasta ahora en un **Calendario del proyecto**.

Se trata de un cronograma en el que representaremos:

- ❖ **Por filas:** Las tareas a realizar.
- ❖ **Por columnas:** Los tiempo de ejecución (esfuerzo y duración).

Estos datos ya los tenemos en nuestro Plan de Trabajo, pero puede ser interesante tener por separado el calendario y mantenerlo a la vista siempre.

**¡Vamos a confeccionar el calendario del proyecto!**

No olvides tener a mano el “Plan de trabajo”.

Calendario del Proyecto												
Tareas	Semanas											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

ANEXO 3  
RECURSOS DIDÁCTICOS ADICIONALES<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Elaboradas por la Consultora Nitzia Espinosa

## MATERIALES PARA ENRIQUECER LAS CLASES DEL MÓDULO 1.

### CREATIVIDAD E INNOVACIÓN: EMPRENDIMIENTO EN LOS JÓVENES.

**Creatividad**<sup>7</sup>: Es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

**Las claves para potenciar la creatividad, tanto en los ámbitos personales como empresariales, se pueden resumir en cuatro aspectos:**

1. Es necesario **la búsqueda de "el elemento"**: ese aspecto, tema, proyecto que interioriza la realización personal, y permite que el individuo se perciba como "alguien que dejará huella" en su etapa vitalicia.
2. **La pasión** como componente transversal en los niveles de Inteligencia Emocional, está presente en los procesos de búsqueda y elección de nuestro "elemento".
3. **Constancia, trabajo y control**: los procesos de creatividad se caracterizan por un nivel elevado de esfuerzo, planificación, reiteración y realimentación.
4. **Riesgo de extrapolarse de la "zona de confort"**: la creatividad implica intrínsecamente valentía, riesgo y atrevimiento. La analogía con los personajes principales o héroes de la mayoría de los cuentos o cómics, es muy relevante para identificar la necesidad de "salirse de la rutina y de lo cómodo" para intensificar las conexiones cognitivas y emocionales de la creatividad.

**Innovación**<sup>8</sup>: Es un proceso que consiste en convertir en una solución, un problema, una necesidad, una idea creativa.

---

<sup>7</sup> Creatividad: <http://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad>



La innovación puede realizarse a través de mejoras y no solo de la creación de algo completamente nuevo.

1. **Innovación como novedad:** En la dimensión objetiva de la innovación observamos la singularidad de artefactos, productos, métodos o servicios hasta ahora desconocidos y **sin precedentes hasta el momento**.
2. **Innovación como cambio:** En la dimensión temporal, las innovaciones se nos presentan como **nuevos procesos** (los que por su parte conducen, en todo caso, a artefactos novedosos) en el sentido de transformaciones, de difusiones o simplemente de cambios.
3. **Innovación como ventaja:** En la dimensión social nos referimos a formas nuevas de ventajas, que van acompañadas de nuevas formas de administrar la interpelación del público al que se orientan (por ejemplo la selección de nuevos y atractivos productos y su utilización como símbolos de estatus) y que pueden verse como progreso o adelanto.

Por ello creemos que las/os jóvenes tienen todo el **potencial para desarrollar la creatividad e innovación a través del Emprendimiento:** identificando y desarrollando una idea novedosa, una oportunidad o simplemente una mejor la manera de hacer algo. Utilizando sus capacidades y talentos.

---

<sup>8</sup> Innovación: <http://es.wikipedia.org/wiki/Innovación>

## ¡NO TENGAS MIEDO A EQUIVOCARTE!

Cuando estamos inmersos en un proceso creativo es muy frecuente encontrarnos con ciertas barreras como “no se me ocurre nada”, “esta idea es una tontería”, “esto no va a salir bien”, etc.

Detrás de estos pensamientos se encuentran las verdaderas barreras a la imaginación que son las emociones de vergüenza y miedo. Es importante saber manejarlas para que no supongan un obstáculo a nuestra actividad creativa.

¿Qué podemos hacer? Tan sólo con tres pasos:

1. **Identifica la emoción:** ¿Qué es lo que estoy sintiendo? ¿Miedo, vergüenza, ansiedad, tristeza?
2. **Acéptala:** ¡No pasa nada! Tal vez sea la primera vez que intentas innovar o que aportas ideas dentro de un grupo.
3. **Regula las emociones:** Ahora que sabes lo que sientes, pregúntate: ¿Cuánta vergüenza estoy sintiendo? ¿Está justificada? ¿Qué es lo peor que puede ocurrir? ¿Y lo mejor? ¿Qué estás perdiendo si no llevas a cabo el proyecto?

A continuación ve poniéndote pequeños objetivos. **Por ejemplo**, si te da miedo decir ideas en público, haz una pequeña aportación de la que te sientas con seguridad. Si lo que sientes es miedo al fracaso, empieza por un proyecto que suponga sólo un pequeño cambio aunque no sea demasiado...

**En definitiva, ¡atrévete a pensar a lo grande!**

## TÉCNICAS DE AUTOMOTIVACIÓN<sup>9</sup>

- 1. Habla con energía:** Una de las mejoras maneras de automotivarse, es hablar con energía. Para realizar una tarea cualquiera, sobre todo las menos inspiradoras, es bueno que hables primero de ellas con energía; eso va a transmitirse en tu estado de ánimo y en tu automotivación para lograr realizarla.
- 2. Aumenta tu deseo:** Imaginándote tu potencial hecho realidad en el futuro, aumentas tu automotivación para poner en marcha tus planes. Asegúrate de que lo que tienes que hacer, es algo que deseas desde el interior.
- 3. Imagina las consecuencias de no actuar:** Una técnica diferente, pero efectiva, es pensar en la frustración que puedes sentir al vincular mentalmente el dolor de no actuar. Imagínate las consecuencias malas de no ponerte en marcha y hacer lo que tienes que hacer.
- 4. Ten interés verdadero:** Si tú no tienes ningún interés en lo que estás haciendo, posiblemente signifique que podrías estar haciendo algo mejor. Si es una tarea que no te gusta lo suficiente; pero que tienes que hacer, relaciónala claramente con una meta o un objetivo, que sí te motive.
- 5. Aumenta tu energía:** Para conseguir aumentar tu automotivación, necesitas energía. Hacer ejercicio, los nutrientes adecuados y un buen descanso, son las mejores actividades que te pueden aportar energía.
- 6. Dar el primer paso por pequeño que sea:** Esta es una técnica de automotivación muy efectiva, así que habitúate a dividir los objetivos grandes en pequeños, fácilmente ejecutables.

---

<sup>9</sup> Destrezas para una vida de paz. Guía de aprendizaje # 4.

## DINÁMICAS: ESTIRAMIENTO NEURONAL

### Dinámica # 1.

A continuación vamos a ver una imagen durante sólo tres segundos. Y vamos a apuntar en un papel lo primero que pensemos que es.

**¿Qué es esto?**

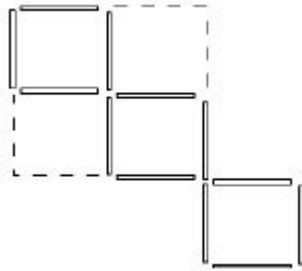


### Dinámica # 2.

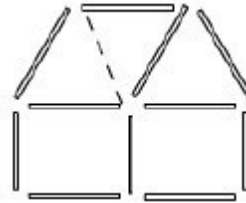
¿Serías capaz de construir cuatro triángulos con sólo nueve palillos?

## SOLUCIONES DE LOS ESTIRAMIENTO NEURONAL

### Dinámica # 1.



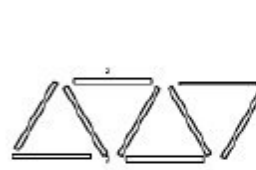
### Dinámica # 2.



### Dinámica # 3.

El 99% de las personas suele ver una **casa**, y sólo un **1%** es capaz de ver **otras cosas**. Se trata de **respuestas creativas**, que se salen de lo habitual. Y lo interesante es que enriquecen la primera propuesta con nuevos enfoques.

### Dinámica # 4.



Solución 1



Solución 2

## **MATERIALES PARA ENRIQUECER LAS CLASES DEL MÓDULO 2.**

### **HISTORIETA**

Déjame que te cuente una historia.

Un grupo de ranas viajaba por el bosque, y dos cayeron en un hoyo profundo. Las demás se reunieron alrededor del hoyo. Al ver que el hoyo era hondo, les gritaban a las dos ranas que debían darse por muertas. Las dos ranas no hicieron caso y siguieron tratando de saltar fuera del hoyo con todas sus fuerzas.

Las demás insistían que sus esfuerzos serían inútiles. Finalmente, una de las ranas puso atención a lo que las demás decían y se rindió. Se desplomó y murió.

La otra rana continuó saltando tan fuerte como le era posible. Las demás ranas continuaban gritándole que era inútil seguir luchando. Pero la rana saltó cada vez con más fuerzas hasta que logró salir del hoyo.

Cuando salió, las otras ranas le dijeron: "Nos da gusto que hayas logrado salir, a pesar de lo que te gritábamos".

La rana les explicó que no les oía bien, y que pensó que la estaban animando para salir del hoyo.

## **LA CLAVE DE NUESTRA MOTIVACIÓN SON NUESTROS PENSAMIENTOS.**

Muchas veces nuestros pensamientos nos ponen barreras adicionales a las que la propia situación plantea.

Por ejemplo

Si algo sale mal y me digo...

- ❖ ¿Por qué me tiene que pasar esto a mí? Así nunca lo voy a lograr. Es imposible. Será difícil que pueda resolver ese tropiezo.

Sin embargo, si ante ese problema me digo algo como...

- ❖ ¡Bueno!, con esto no contaba y la verdad, sería mejor si no hubiera pasado. Pero ya que están así las cosas, ¿cómo puedo resolverlo?

## **ALGUNAS REGLAS QUE PODEMOS APLICAR PARA CAMBIAR ESTOS PENSAMIENTOS LIMITANTES.**

La **REGLA DEL 4:**

Son cuatro pasos sencillos que podemos dar para que nuestra motivación siga estando bien arriba, incluso en los momentos difíciles.

1. **Haz una lectura realista y positiva de la situación:** busca oportunidades, no sólo problemas.
2. **Confía en tus propias capacidades:** “¡Puedo hacerlo, claro que lo voy a hacer!”
3. **Divide los grandes objetivos:** en pequeñas partes o tareas.
4. **Celebra los éxitos:** cuando algo te salga bien. “iiiiEeeyyyy, lo hemos conseguido!!!! Vamos a tomarnos un refresco para celebrarlo”

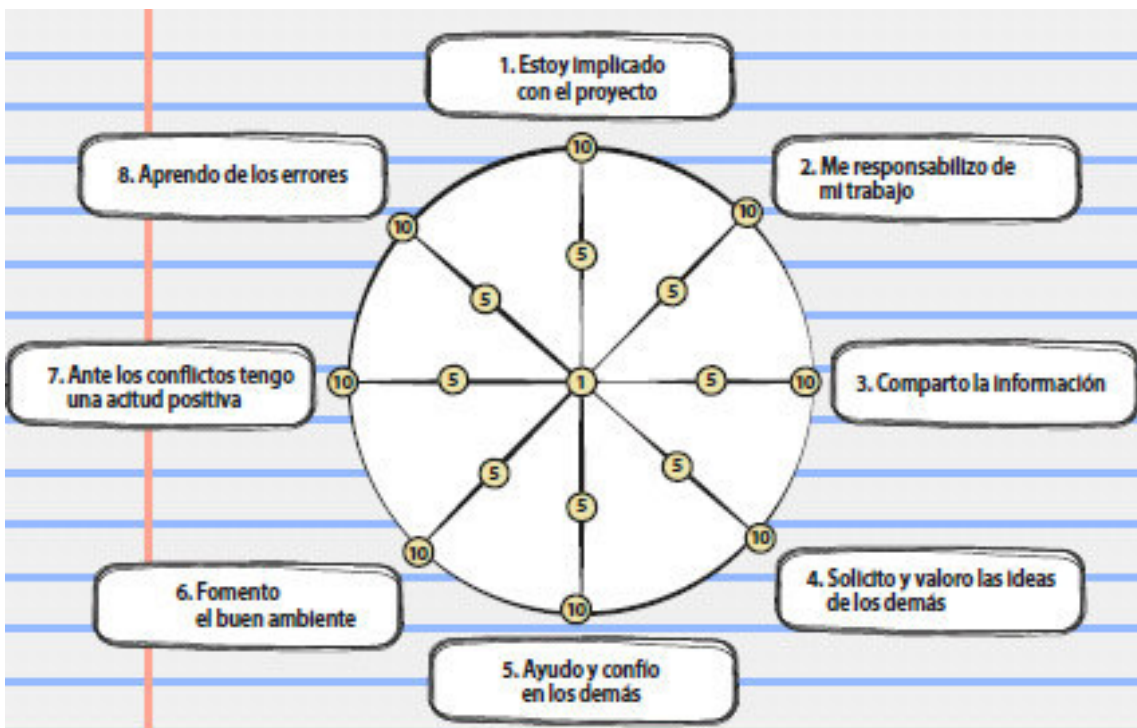
## MATERIALES PARA ENRIQUECER LAS CLASES DEL MÓDULO 3.

### LA RUEDA ACTITUDINAL

Cuando nos proponemos trabajar en equipo con otras personas, o colaborar con ellas, es importante revisar con qué actitud estoy colaborando. Esta rueda te ayuda a reflexionar sobre aspectos relevantes de tu participación en el equipo del proyecto.

#### La Actitud hace la Diferencia.

- ✓ Individualmente responde, evaluando del 1 a 10 cada uno de los aspectos de la rueda y después une los puntos señalados.



- ✓ Lo ideal es que la rueda esté nivelada en todos sus aspectos, porque si alguna de las áreas está más baja que otras, significa que son los puntos más débiles. Esas



áreas necesitarán que cambies tu forma de abordarlas, para que el equipo trabaje mejor y logre los resultados que se han planeado.

- ✓ Puedes revisar **“Cómo interpretar la Rueda Actitudinal”** para que evalúes donde debes mejorar individualmente.
  
- ✓ **Es una buena idea** que todos los integrantes compartan sus resultados y puedan identificar donde tienen fortalezas y donde deben mejorar como equipo.

## COMO INTERPRETAR LA RUEDA ACTITUDINAL

1. **Estoy implicado con el proyecto:** me siento parte del proyecto, anticipando el objetivo global a mis intereses personales. Quiero que el proyecto salga a delante y estoy dispuesto a renunciar a algunas comodidades para ello, si hace falta. Estoy orientado a la acción, persistir a pesar de los obstáculos, no abandonar cuando las cosas van mal.
2. **Me responsabilizo de mi trabajo:** asumo mi parte del proyecto, las tareas que me corresponden. Si me equivoco, reconozco mi responsabilidad en el resultado.
3. **Comparto la información:** no me guardo información que tengo yo y que puede ser necesaria para los demás. Garantizo que todos compartimos los datos que necesitamos para hacer nuestra parte del proyecto.
4. **Solicito y valoro las ideas de los demás:** la aportación de los demás me parece interesante y valiosa. Pregunto cómo harían las cosas los demás y tengo en cuenta su punto de vista.
5. **Ayudo y confío en los demás:** me doy cuenta cuando los demás están en aprietos y les ofrezco mi ayuda. Confío en la responsabilidad con la que los demás asumen sus propias tareas y en su buen hacer.
6. **Fomento el buen ambiente:** genero dinamismo y alegría en los momentos cotidianos del proyecto. Si hay tensiones, trato de suavizar la situación.
7. **Ante los conflictos, tengo una actitud positiva:** fomento que las tensiones se arreglen de una forma constructiva. Genero un ambiente de respeto y trato de que las partes implicadas lleguen a un entendimiento.
8. **Aprendo de los errores:** Hago un análisis cuando cometo un error, para descubrir cuál ha sido la equivocación y generar un aprendizaje de ello. Evito culpabilizar a otros o a mí mismo cuando las cosas salen mal.

## LA ACTITUD HACE LA DIFERENCIA

Una buena actitud es la base para que el trabajo en equipo funcione. Y para mejorar la fórmula conviene agregar algunos elementos más.

**ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO:** debemos tener claro cómo vamos a organizar el trabajo que hay que hacer. Para ello responde a las siguientes preguntas:

- ❖ Qué hay que hacer
- ❖ Cómo vamos a hacerlo
- ❖ Quién lo va a hacer
- ❖ Cuándo tiene que estar hecho.

**REPARTO DE TAREAS:** cada participante del equipo tiene una serie de talentos, áreas que se nos dan bien. Y la asignación de las tareas debería hacerse teniendo en cuenta esos talentos. Les puede ayudar contestar a estas preguntas:

- ❖ Qué tareas hay que hacer
- ❖ A quien le gusta hacerlas
- ❖ Asignación de responsabilidades.

**RECURSOS:** para sacar adelante el proyecto necesitamos contar con algunos recursos, quizás no muchos, pero sí importantes. Revisa si:





- ❖ Tenemos un lugar cómodo dónde trabajar
- ❖ Tenemos el tiempo necesario para sacar el proyecto adelante
- ❖ Contamos con el dinero necesario
- ❖ Si nos falta alguno de estos recursos: ¿cómo vamos a organizarnos para generarlo?

## EL CONFLICTO Y NUESTRAS EMOCIONES

Los **Conflicto** son situaciones, en las que entramos en oposición o **desacuerdo** con el otro; porque sus intereses, deseos o valores son **incompatibles** o **los percibimos como incompatibles**. Dónde juegan un papel muy importante las **emociones** y dónde nuestra **relación** con el otro puede salir fortalecida o deteriorada en función de cómo sea el proceso para resolverlo.

El conflicto genera muchas emociones en cada una de las personas implicadas, lo que hace más difícil que tengamos una actitud tranquila para abordarlo.

**Que emociones sientes cuando te enfadas con alguien.**

	Enojo		Frustración
	Tristeza		Sorpresa

Ver la realidad de forma distinta no significa que el otro esté equivocado, sencillamente tiene un **punto de vista distinto** del mío. Pero esto puede tener consecuencias importantes y nos puede llevar al conflicto, si no lo manejamos bien.

El primer paso, por tanto, será darle espacio a las emociones que sentimos, porque si estamos llenos de enfado, será muy difícil poder escuchar al otro desde la calma. Para gestionar esas emociones, tenemos varias opciones:

- ❖ Darnos un tiempo para que las emociones se calmen. Si estoy enfadado, espero a que mi enfado se haya calmado antes de hablar contigo.
- ❖ Hacer algo que me guste, para distraer mi mente y permitir que se calmen esas emociones.
- ❖ Generar algo de actividad física, como hacer ejercicio, salir a correr, practicar deporte: esa actividad física hará que nos calmemos.

Una vez calmadas nuestras emociones, podremos abordar la situación que las ha generado, pero de forma más constructiva.

### UNA ÚLTIMA RECOMENDACIÓN

Quizás nos parezca complicado solucionar un conflicto sin que terminemos enojados con el otro. Las siguientes pautas nos pueden ayudar a conseguir que del conflicto salga algo bueno para nuestro proyecto y nuestra relación.

Pautas	Actitud para resolver el conflicto.
Identificar si tenemos algo en común:	Aunque están enfadados, siguen teniendo la misma opinión respecto a muchas cosas. Solo que ahora, tienen puntos de vista diferentes respecto a una cuestión concreta. Es importante poner de relieve lo que los une. Y tienen algo fundamental: QUIEREN QUE EL PROYECTO SALGA ADELANTE. ¿Eso lo tienen claro? Es bueno recordarlo.
Describir lo que ha pasado:	Sean objetivos al contar lo que ha sucedido. Ser objetivo es describir lo que veo, oigo, noto, por mis sentidos, sin ponerle ninguna valoración por mi parte.
Explicar las consecuencias:	Expresar lo que les preocupa y lo que puede ocurrir si no resuelven la situación.
Preguntar al otro/a cómo lo ve, que opina:	Es posible que no lo vea de la misma manera, o que aporte una información que nosotros no conocíamos.
Proponer una alternativa y Dialogar con actitud flexible:	Se trata de que hablen con el otro/a y construyan juntos/as una solución. Para ello es muy importante ser flexibles y estar dispuestos a encontrar una solución que a lo mejor no es la nuestra, pero que puede ser igualmente buena.

## DINÁMICA:

### ASAMBLEA EN EL TALLER DE CARPINTERÍA<sup>10</sup>

**Personajes:** El carpintero, el martillo, el destornillador, el tornillo, la lija, el serrucho.

**Narrador:** Cuentan que el taller de Carpintería hubo una vez una extraña Asamblea. Fue una reunión de herramientas para arreglar sus diferencias.

**El Martillo:** ¡En la mañana de hoy iniciaremos la Asamblea!

Todos: ¡Exigimos tu renuncia, martillo! ¡Porque haces demasiado ruido!

**El martillo:** Esta bien, reconozco que hago mucho ruido, pero si es así... ¡Yo exijo la expulsión del destornillador!

**Todos:** ¿Por qué?

**El martillo:** ¡Porque el muy ridículo, hace todo desde la superficie! ¡Nunca debe ensuciarse!

**El destornillador:** Acepto mi culpa... pero de ser así, ¡Exijo la expulsión del tornillo!  
¡Porque hay que darle muchas vueltas para que cumpla con su trabajo!

**Todos:** Estamos de acuerdo ¡Fuera el tornillo!

**El Tornillo:** Acepto que es verdad, pero ¡yo quiero exigir la expulsión de la lija! ¡Por ser tan áspera en su trato!

---

<sup>10</sup> Destrezas para una vida de paz. Guía de aprendizaje # 6.

**La Lija:** ¡Que se vaya también el metro! ¡Por andar midiendo todo, como si fuera el único perfecto!

**Todos:** ¡El metro no está, pero le comunicaremos la decisión!

**Narrador:** En eso entró el carpintero y se fue al banco para iniciar su trabajo. Utilizó el martillo, el destornillador, el serrucho, el papel lija, el metro (lo traía consigo) y el tornillo. Finalmente, hizo una hermosa silla.

Cuando el taller de carpintería quedó nuevamente sola, la Asamblea reanudó la deliberación. Fue entonces cuando tomó la palabra el serrucho, y dijo.

**El Serrucho:** Señores y Señora, ha quedado demostrado que tenemos muchos defectos, pero el carpintero trabaja con nuestras cualidades. Eso es lo que nos hace valiosos y nos da un propósito para existir. Así que no pensemos ya en nuestras debilidades, aunque sabemos que debemos mejorarlas y por ahora concentrémonos en la utilidad de nuestras fortalezas.

**Narrador:** La Asamblea encontró entonces que el **martillo** era fuerte y contundente y el **destornillador** suave y eficaz. Se dieron cuenta que el **tornillo** tenía habilidad para unir y dar fuerza; y el **papel lija** era especial para afinar situaciones y limar asperezas. Y observaron que el **metro** y el **serrucho** eran precisos y exactos. Se sintieron entonces un equipo capaz de ayudar a producir muebles de calidad. Se sintieron orgullosos de sus fortalezas, y de poder trabajar juntos.

**¿Qué ocurre lo mismo con los seres humanos?**

**Dibujos de Personajes**

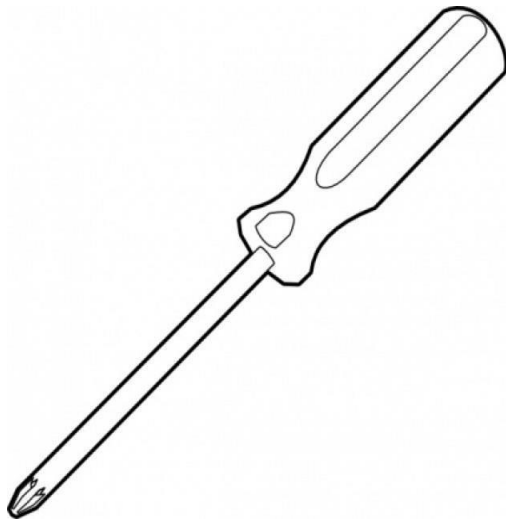
**CARPINTERO**



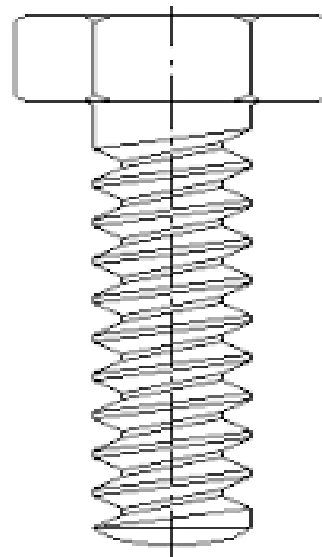
**MARTILLO**



**DESTORNILLADOR**

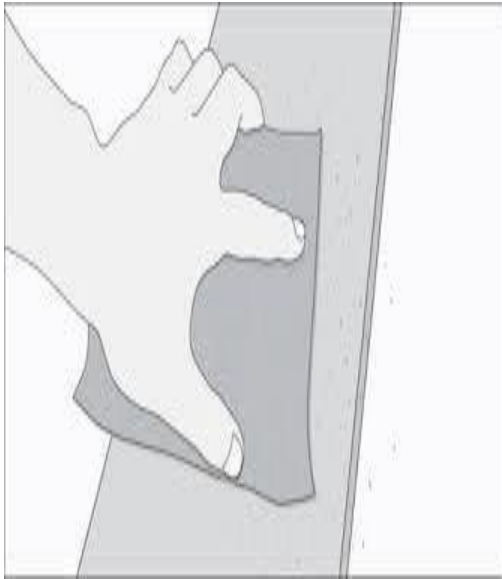


**TORNILLO**

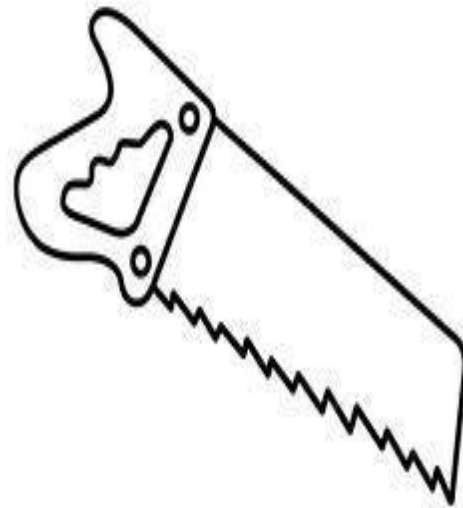




**LIJA**



**SERRUCHO**



**DINÁMICA: CHARADA<sup>11</sup>**

Algunos verbos y frases que se sugiere escribir en papelitos son:

A qué hora nos vemos	Estoy triste
Amenazar	Hablar
Apoyar	Huir
Atacar	Me gustaría un abrazo
Ayudar	Me siento solo/a
Buscar	Pensar
Compartir	Perdonar
Construir	Podemos hablar mañana
Dialogar	Por favor
Encontrar	Que quieres hacer hoy
Estoy enojado/a	Respetar
Estoy nervioso/a	Tengo miedo

<sup>11</sup> Destrezas para una vida de paz. Guía de aprendizaje # 5.

## MATERIALES PARA ENRIQUECER LAS CLASES DEL MÓDULO 4.

### TIPOS DE RECURSOS.

**Personales:** La mayoría de los recursos humanos que colaborarán en el proyecto lo harán de forma voluntaria y altruista, es decir, que no cobrarán un salario por realizar el trabajo. Su remuneración será la satisfacción de formar parte del proyecto y ver cómo ayudamos a los demás. Sin embargo, podemos llegar a necesitar en algún momento el contar con algún tipo de ayuda profesional que nos suponga algún coste económico. Es en este apartado donde incluiremos sus “honorarios”.

**Instalaciones:** Dependiendo de las actividades que realicemos, necesitaremos alquiler. Siempre que sea posible, intentaremos que el coste sea cero o el menor posible. Aquí también deberíamos incluir una estimación de luz, agua y otros.

**Equipos:** En función del tipo de proyecto que realicemos necesitaremos unos equipos u otros. En este apartado incluiremos el equipamiento que es duradero, es decir, que podrá ser utilizado en más de una ocasión.

**Materiales:** Aquí incluiremos todas las materias primas o recursos que utilizaremos en el día a día del proyecto. Consistirá en todo aquello que se consume rápidamente y no se puede volver a utilizar (hojas, lápices, otros).

**Otros recursos:** Por ejemplo: Gastos de transporte, meriendas para el equipo de trabajo del proyecto, y otros.

## RECURSOS AJENOS.

**Ayudas de un patrocinador:** Las ayudas serían las aportaciones que diferentes organizaciones pueden realizar a tu proyecto. **Por** lo que te aconsejamos que centren tus esfuerzos en buscar uno o varios patrocinadores.

**Recursos públicas:** Los organismos públicos como Municipios u otros convocan en ocasiones concursos para la obtención de recursos. Por ejemplo, a nivel estatal se convocan ayudas para asociaciones calificadas de utilidad pública.

**Donaciones personales:** Al igual que los colaboradores pueden realizar aportaciones voluntarias, también puede haber personas que se identifiquen con tu proyecto aunque no participen en él y quieran realizar alguna donación.

**Realización de actividades:** Aunque no cobremos a nuestros beneficiarios o usuarios finales del proyecto, sí que podemos organizar actividades que nos reporten recursos económicos para el proyecto. Por ejemplo: Organizar venta de dulces, un mercadito solidario, u otras.

## CICLO DEL PROYECTO<sup>12</sup>

Ciclo del Proyecto	Preguntas	Actividades
<b>Identificación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es lo más importante para nosotros? (Situación , problema)</li> <li>• ¿Qué cambios podemos hacer con el proyecto?</li> <li>• ¿Quién más tiene interés en la misma ideas que nosotros?</li> <li>• ¿Qué piensas otras personas sobre su idea?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer una lista de las ideas del grupo.</li> <li>• Investigar o hacer entrevistas</li> <li>• Decidir en qué idea van a trabajar</li> </ul>
<b>Planificación (planeación)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es la mejor manera de hacer el cambio que nos gusta?</li> <li>• ¿Con qué recursos contamos?</li> <li>• ¿Qué recursos necesitamos?</li> <li>• ¿Es realista el proyecto?</li> <li>• ¿Cómo vamos a saber si hemos sido exitosos?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer una lista de los pasos para realizar el proyecto (plan de trabajo).</li> <li>• Encontrar a otras personas que puedan ayudar.</li> <li>• Encontrar otros recursos que se necesiten.</li> <li>• Determinar cuánto costaría desarrollar el proyecto.</li> </ul>
<b>Ejecución</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hay que hacer?</li> <li>• ¿Quién es responsable de las diferentes tareas del proyecto?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguir la lista para realizar el proyecto.</li> </ul>
<b>Revisión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo está avanzando el proyecto?</li> <li>• ¿Estamos cerca de lograr nuestros objetivos?</li> <li>• ¿Qué más necesitamos hacer antes de terminar?</li> <li>• ¿Terminaremos a tiempo?</li> <li>• ¿Qué se ha logrado con el proyecto?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparar los resultados logrados con los resultados esperados.</li> <li>• Identificar los aspectos que no están avanzando adecuadamente.</li> <li>• Dar seguimiento a los cambios que estemos haciendo.</li> </ul>
<b>Celebración</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Terminaremos?</li> <li>• ¿Estamos contentos con los resultados?</li> <li>• ¿A quién debemos agradecer?</li> <li>• ¿Qué aprendimos?</li> <li>• ¿Qué nuevo proyecto podríamos hacer?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agradecer a las personas que colaboraron y a quienes apoyaron con recursos.</li> </ul>

<sup>12</sup> Destrezas para una vida de paz. Guía de aprendizaje # 5.

## COMPETENCIAS DIGITALES<sup>13</sup>

La sociedad del siglo XXI se conoce como la **Sociedad del Conocimiento**<sup>14</sup>, refiriéndose a la innovación de las tecnologías de la información y las comunicaciones, donde el incremento en las transferencias de la información modificó en muchos sentidos la forma en que desarrollan muchas actividades en la sociedad moderna.

Según el Parlamento Europeo y el Consejo de la Unión Europea en diciembre de 2006. Las **competencias** son una combinación de conocimientos, capacidades, y actitudes adecuadas al contexto, y las **competencias clave** son aquellas que todo el mundo necesita para su realización y desarrollo personales, así como para el ejercicio de la ciudadanía activa, la inclusión social, y el acceso al empleo.

La **competencia digital** es una de esas competencias clave; y define que la persona debe ser capaz de usar los ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar, e intercambiar información, así como comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet. Se trata pues, de que las personas estén alfabetizadas digitalmente de la mejor manera posible.

Estas competencias se evidencian en el dominio estratégico en cinco grandes capacidades asociadas respectivamente a las diferentes dimensiones de la competencia digital:

1. **Acceso:** Aprender a utilizar correctamente la tecnología.
2. **Adopción:** Apoyar una forma tradicional de enseñar y aprender.
3. **Adaptación:** Integrar lo digital con formas tradicionales de interacción en el aula.

---

<sup>13</sup> Competencias digitales: [http://es.wikipedia.org/wiki/Competencias\\_digitaes](http://es.wikipedia.org/wiki/Competencias_digitaes)

<sup>14</sup> Sociedad de la Información y el Conocimiento:  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Sociedad\\_de\\_la\\_informaci%C3%B3n\\_y\\_del\\_conocimiento](http://es.wikipedia.org/wiki/Sociedad_de_la_informaci%C3%B3n_y_del_conocimiento)

4. **Apropiación:** Uso colaborativo en proyectos y situaciones necesarias.
5. **Innovación:** Descubrimiento de nuevas aplicaciones de la tecnología, combinando diferentes modalidades.

Los estudiantes de hoy crecen en una sociedad que es muy diferente de la de sus padres y abuelos. Para tener éxito en la actual "sociedad de la creatividad y la innovación", se debe aprender a pensar de manera creativa, planear sistemáticamente, analizar críticamente, trabajar colaborativamente, comunicarse claramente, diseñar iterativamente, y aprender continuamente