Santa María la Real fundación | empleo e inclusión social

Subvencionado por la Junta de Castilla y León con cargo a la asignación tributaria del IRPF

juventud castilla y león | Junta de Castilla y León

INNORURAL Fomento de la innovación social y la cultura emprendedora

JÓVENES CASTILLA Y LEÓN

Manual de transferencia metodológia Innorural Joven

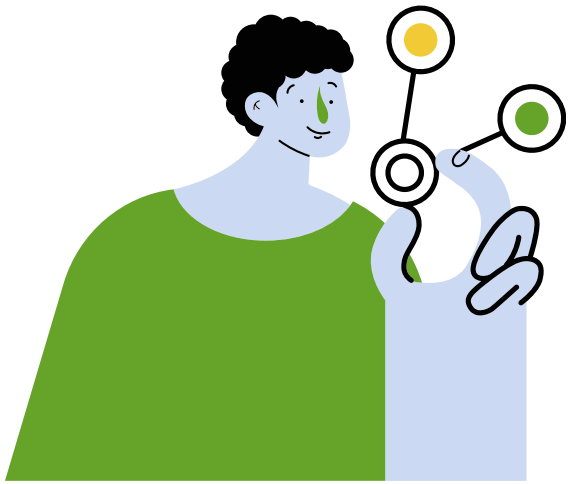
Fomentando la innovación social y la cultura emprendedora



1 Introducción
2 Claves
3 Metodología
4 Actividades y dinámicas
5 Herramientas para el acompañamiento
6 Recursos complementarios
7 Conclusiones

1. Introducción

El emprendimiento social se ha consolidado en los últimos años como una alternativa real para que la juventud pueda transformar su entorno, generar oportunidades y afrontar los grandes retos sociales, medioambientales y digitales de nuestro tiempo.



1.1 Contexto y objetivos del manual

El Programa Innorural de la Fundación Santa María la Real nace con la misión de sensibilizar y formar a jóvenes en el diseño de proyectos emprendedores con impacto social y sostenible en el ámbito rural de Castilla y León. Durante los 3 años de implementación, el programa ha demostrado que trabajar la cultura emprendedora desde edades tempranas y con metodologías ágiles permite a la juventud:

- Descubrir sus talentos y motivaciones.
- Conectar sus intereses personales con las necesidades de la sociedad.
- Diseñar proyectos con impacto real en su entorno.
- Desarrollar competencias emprendedoras

Este manual se concibe como una herramienta de transferencia metodológica, dirigida a profesionales que trabajan con jóvenes en centros educativos, programas de empleo, entidades sociales o administraciones públicas. Su finalidad es ofrecer un recurso práctico para fomentar la cultura emprendedora, sensibilizar sobre el emprendimiento social y acompañar a la juventud en el proceso de crear e impulsar proyectos con impacto social en el ámbito rural.

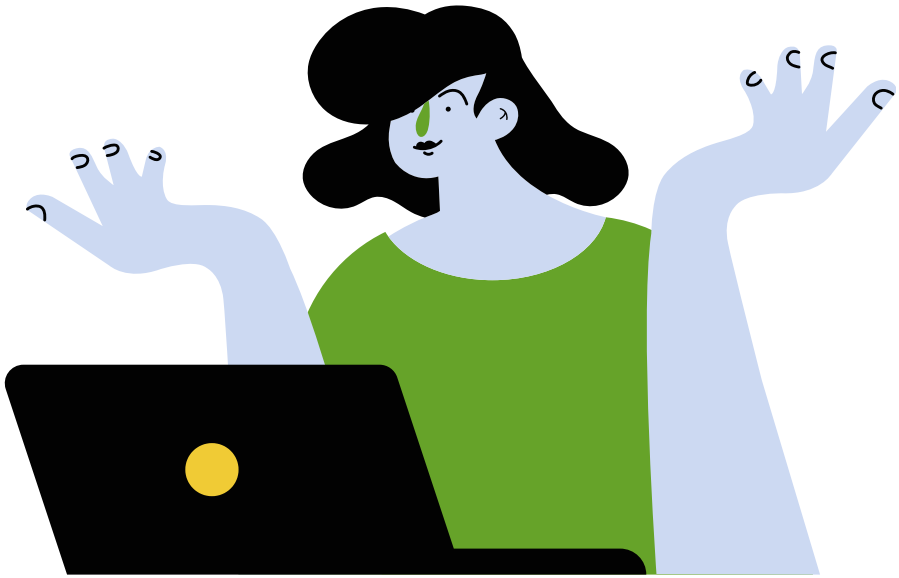
Objetivos específicos del manual

- Ofrecer claves conceptuales sobre emprendimiento social juvenil.
- Proporcionar herramientas prácticas y dinámicas que faciliten la labor de acompañamiento.
- Integrar la perspectiva de género, la sostenibilidad y la digitalización como ejes transversales.
- Facilitar recursos puedan ser aplicados directamente en talleres y sesiones formativas.

1.2 ¿Por qué trabajar el emprendimiento social juvenil hoy en Castilla y León?

Vivimos en un contexto marcado por profundos cambios económicos, sociales y tecnológicos. La juventud en España, y particularmente en zonas rurales, se enfrenta a retos como:

- Altas tasas de desempleo juvenil.
- Despoblación y falta de oportunidades en municipios pequeños.
- Brecha digital y desigual acceso a recursos tecnológicos.
- Desigualdades de género en el acceso al empleo y al emprendimiento.
- Emergencia climática y necesidad de modelos de negocio más sostenibles.



Ante este escenario, el emprendimiento social se presenta como una herramienta transformadora.

No solo busca la viabilidad económica de los proyectos, sino también el impacto positivo en la comunidad y el entorno.

Fomenta una visión del emprendimiento ligada a valores, propósito y compromiso con la sociedad.

Trabajar el emprendimiento con la juventud no significa únicamente formar futuros empresarios o empresarias, sino desarrollar competencias emprendedoras que serán útiles en cualquier trayectoria personal y profesional: iniciativa, capacidad de resolver problemas, creatividad, liderazgo colaborativo o comunicación efectiva.

2. Claves para fomentar la cultura emprendedora en jóvenes

2.1 El emprendimiento como actitud y competencia vital

El emprendimiento no debe entenderse únicamente como la creación de empresas, sino como una actitud ante la vida que implica iniciativa, resiliencia, creatividad y capacidad para generar cambios en el entorno.

Trabajar el emprendimiento con jóvenes significa:

- Potenciar su autoestima y autonomía.
- Fomentar la toma de decisiones responsables.
- Impulsar la resolución creativa de problemas.
- Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo y liderazgo colaborativo.

En un contexto social marcado por la incertidumbre, la cultura emprendedora ofrece a la juventud herramientas para desenvolverse en el presente y proyectar su futuro de forma activa.

2.2 Emprendimiento social, sostenible y digital: tendencias actuales

El emprendimiento juvenil se está transformando hacia modelos que combinan innovación con impacto social y medioambiental. Algunas tendencias clave son:

El Emprendimiento social: los proyectos no buscan solo rentabilidad económica, sino también mejorar la vida de las personas y comunidades

Emprendimiento verde: cada vez más iniciativas juveniles ponen el foco en la transición ecológica: energías renovables, economía circular, reducción de residuos, consumo responsable.



Emprendimiento digital: la digitalización permite a las personas jóvenes emprender desde cualquier lugar, con costes reducidos y acceso a mercados globales.

2.3 Retos y oportunidades del emprendimiento juvenil en el ámbito rural de Castilla y León

Retos principales:

- **Desempleo juvenil:** España mantiene una de las tasas más altas de Europa.
- **Despoblación rural:** la falta de oportunidades en los pueblos expulsa a la juventud hacia las ciudades.
- **Falta de referentes:** muchas personas jóvenes no conocen ejemplos cercanos de emprendimiento social en su entorno.
- **Acceso limitado a financiación y redes:** especialmente en iniciativas lideradas por jóvenes y mujeres.

Oportunidades emergentes:

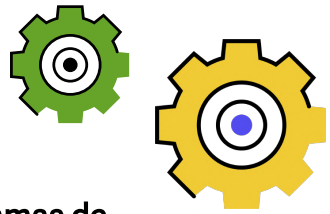
- **Fondos europeos** y programas de apoyo al emprendimiento joven.
- **Creciente demanda** de proyectos vinculados a la sostenibilidad, la economía social y la digitalización.
- **Potencial de los territorios rurales** como laboratorios de innovación social (espacios colaborativos, economía circular, turismo sostenible).
- **Interés de la juventud** en participar en proyectos con propósito, más allá del beneficio económico.



3. Metodología del Programa Innorural

La metodología del programa Innorural se fundamenta en la experiencia que acumula la **Fundación Santa María la Real** en el impulso del emprendimiento juvenil en España, con programas innovadores y adaptados a las necesidades de la juventud y de los territorios.

A lo largo de estos 6 años, la FSMLR se ha consolidado como referente nacional en emprendimiento social juvenil, trabajando en red con jóvenes, profesionales, entidades educativas y sociales.

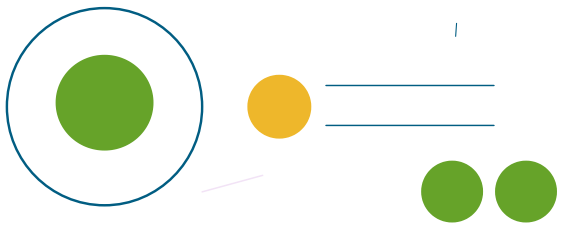


Los resultados obtenidos en los diferentes programas de emprendimiento de la FSMLR reflejan la relevancia e impacto de sus intervenciones:

- **Más de 30 centros educativos** han acogido talleres que acercan a estudiantes de diferentes etapas las competencias necesarias para diseñar proyectos emprendedores con impacto social.
- **Más de 1.500 jóvenes** participantes han recibido formación a través de talleres presenciales, cursos online tipo MOOC y procesos de mentoría personalizada, que les han permitido avanzar desde la idea inicial hasta la validación de proyectos.
- **Más de 200 profesionales** de juventud y del ámbito educativo han fortalecido sus capacidades mediante formaciones digitales y en directo, aplicando después las metodologías y herramientas en su trabajo cotidiano.
- **El 80 % de la juventud** encuestada confirma haber mejorado sus competencias emprendedoras y el conocimiento sobre emprendimiento social tras su paso por los programas.

Este trabajo ha contribuido a crear un ecosistema formativo inclusivo, accesible y de calidad, que conecta a las personas jóvenes con su propósito, impulsa su creatividad, y fomenta valores de sostenibilidad, innovación y compromiso social.

La apuesta por una **metodología híbrida**, que combina sesiones presenciales con recursos digitales, ha facilitado la llegada a todos los territorios, incluidas las zonas rurales y con menor acceso a recursos, reduciendo así desigualdades territoriales.



3.1 Principios metodológicos del programa Innorural Joven

El programa Innorural ha construido su metodología a partir de la experiencia práctica en talleres con jóvenes yformaciones a profesionales en Castillla y León.

Sus pilares metodológicos son:

- **Aprendizaje experiencial:** "aprender haciendo" mediante dinámicas, retos y proyectos reales.
- **Metodologías ágiles:** aplicación de Design Thinking, Lean Startup y herramientas visuales como el Business Model Canvas.
- **Enfoque inclusivo:** garantizar la participación de todas las personas, teniendo en cuenta la perspectiva de género y la diversidad cultural y social.
- **Orientación al impacto:** los proyectos se diseñan no solo para ser viables, sino para aportar soluciones a retos sociales, medioambientales y económicos.
- **Digitalización como aliada:** utilización de herramientas digitales, aplicación de la IA y metodologías mixtas (presenciales y virtuales) para llegar a más jóvenes.
- **Trabajo colaborativo en red:** impulso de espacios de cooperación entre jóvenes, entidades sociales, centros educativos y agentes del territorio.

3.2 Perspectiva transversal en el emprendimiento juvenil

El programa Innorural **incorpora tres dimensiones clave** como ejes transversales: la igualdad de género, la sostenibilidad medioambiental y la digitalización. Estos aspectos son imprescindibles para que la juventud desarrolle proyectos emprendedores coherentes con los retos actuales y alineados con las transformaciones sociales y económicas en marcha.

a) La igualdad de género y emprendimiento inclusivo

En España, las mujeres jóvenes siguen enfrentando más barreras para emprender: menor acceso a financiación, redes de apoyo y referentes cercanos. Por lo que nos parece un criterio esencial en cualquier proceso formativo con jóvenes.

Claves para trabajar la igualdad de género en el emprendimiento juvenil:

- **Visibilizar referentes:** presentar ejemplos de mujeres jóvenes emprendedoras en sectores diversos.
- **Cuestionar estereotipos:** romper con la idea de que ciertos sectores (tecnología, innovación, liderazgo empresarial) son "masculinos".
- **Dinamizar espacios inclusivos:** garantizar que todas las voces tengan lugar en las sesiones y actividades.
- **Perspectiva interseccional:** reconocer que las barreras se agravan en mujeres jóvenes rurales, migrantes o con diversidad funcional.



b) Emprendimiento verde y transición ecológica

La emergencia climática exige que cualquier proyecto emprendedor tenga en cuenta su impacto ambiental. La juventud muestra cada vez más interés por iniciativas que promuevan la sostenibilidad y la economía circular.

Ejes para trabajar con jóvenes:

- **Consumo responsable:** fomentar proyectos que reduzcan residuos, reutilicen recursos y promuevan la economía circular.
- **Energías renovables y eficiencia:** explorar oportunidades en comunidades energéticas locales o soluciones para reducir la huella de carbono.
- **Turismo sostenible y territorio:** iniciativas que revaloricen espacios rurales y patrimoniales desde una mirada ecológica.
- **ODS como guía:** vincular los proyectos a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (Agenda 2030).



c) Digitalización y herramientas tecnológicas aplicadas

La digitalización es hoy una condición indispensable para la competitividad de cualquier proyecto emprendedor. Además, permite que la juventud pueda emprender desde cualquier lugar, incluyendo territorios rurales.

Aspectos clave para integrar la digitalización en proyectos juveniles: :

- **Herramientas digitales accesibles:** usar software gratuito para diseño, comunicación, gestión de equipos y validación de ideas (Canva, Miro, Google Workspace, etc.).
- **Marketing digital:** enseñar a jóvenes a difundir su proyecto en redes sociales, generar comunidad y atraer apoyos.
- **E-commerce y plataformas:** explorar la venta online como canal de distribución, incluso para productos locales.
- **Competencias digitales básicas y avanzadas:** garantizar que todas las personas jóvenes adquieran habilidades digitales para su emprendimiento.

3.3 Rol de las personas profesionales que acompañan a jóvenes

El papel de las personas profesionales en Innorural no es el de "profesoras que imparten contenidos", sino el de personas facilitadoras de procesos.

Sus principales funciones son:

- **Motivar y sensibilizar:** mostrando el emprendimiento como una opción de desarrollo personal y profesional.
- **Guiar y acompañar:** ayudando a estructurar el proceso, ofreciendo recursos y proponiendo retos.
- **Facilitar dinámicas participativas:** que promuevan la reflexión, la creatividad y la toma de decisiones compartida.
- **Ofrecer feedback constructivo:** centrado en el aprendizaje y la mejora continua.
- **Visibilizar referentes:** acercar ejemplos reales de emprendimiento juvenil y social, especialmente en el territorio cercano.



3.4 Intervención con jóvenes

Una de las claves de la metodología del programa Innorural, es su aplicación a diferentes niveles educativos, adaptando los contenidos a diferentes tipos y duración de las sesiones, para conseguir un mayor alcance del impacto.

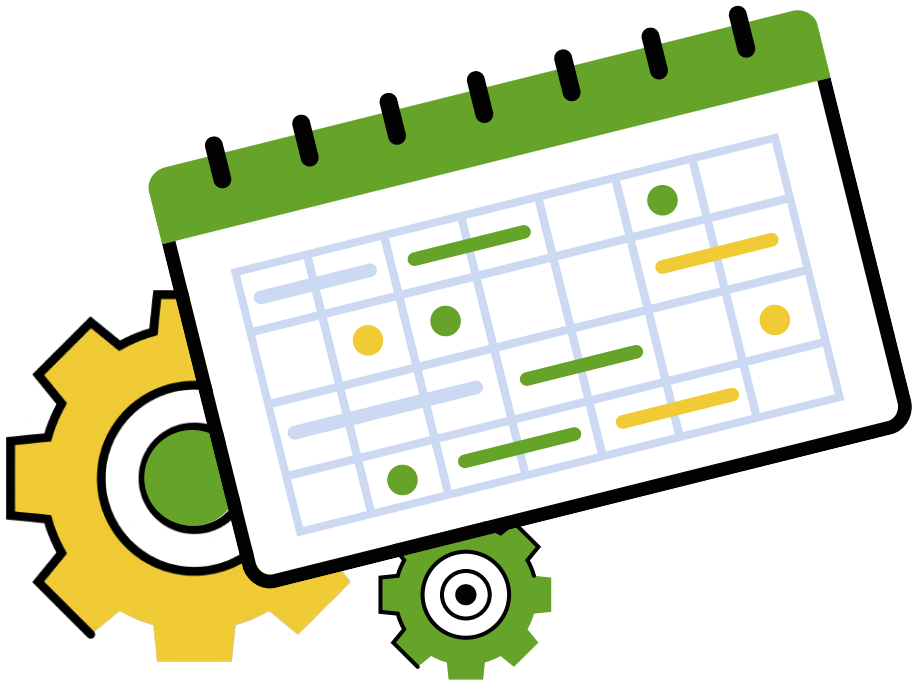
De manera que se ajustan las actividades según las edades del público objetivo, si se realizan en online o presencial y en función a la duración de los itinerarios formativos y de intervención.

Talleres grupales para las primeras etapas (14-17 años):

- Itinerario gamificado de introducción al emprendimiento.
- Utilización de tecnología como videojuegos didácticos.
- Actividades que trabajan la creatividad, el trabajo en equipo, el liderazgo y la visión crítica.

Talleres grupales para las primeras etapas (18-35 años):

- Pensamiento emprendedor con impacto,
- Identificación de necesidades sociales y medioambientales.
- Generación de ideas y herramientas creativas.
- Diseño de la propuesta de valor.





3.5 Dinámicas grupales e individuales en el proceso emprendedor

El programa alterna dinámicas de trabajo colectivas e individuales, de manera que cada participante desarrolla su potencial personal y, al mismo tiempo, entrena habilidades de trabajo en equipo.

Dinámicas grupales:

- Lluvias de ideas colectivas.
- Ejercicios de prototipado rápido.
- Presentaciones tipo Elevator Pitch en equipo.

Dinámicas individuales:

- Ejercicios de autoconocimiento como el Ikigai y DAFO.
- Elaboración de un plan de acción personal.
- Prácticas de comunicación y liderazgo individual.

Esta combinación asegura que las personas jóvenes desarrollen competencias blandas y, al mismo tiempo, avancen en el diseño de proyectos reales.

4. Actividades y dinámicas

para trabajar con jóvenes



El trabajo con jóvenes requiere **propuestas dinámicas, participativas y creativas.**

Este bloque recoge actividades prácticas que las personas profesionales pueden implementar en talleres, aulas o espacios comunitarios, con la finalidad de fomentar la cultura emprendedora y acompañar a la juventud en el desarrollo de sus ideas.

Cada dinámica incluye: competencias, objetivos, duración, materiales y una breve descripción de los pasos a seguir.



4.1 Exploración de retos sociales y generación de ideas

A) Lluvia de retos (Brainstorming)

Objetivo:

- Identificar retos sociales/ambientales del entorno y traducirlos en oportunidades de emprendimiento.

Competencias trabajadas:

- Observación crítica y sensibilidad social.
- Análisis del contexto y priorización.
- Enfoque de problea–solución.

Duración: 50–70 min.

Materiales:

Post-its, plantillas de categorías (salud, empleo, movilidad, ocio, digitalización, igualdad…), rotuladores.

Desarrollo de la sesión:

- **Calentamiento (5’)**: 3 ejemplos locales de retos (p.ej., movilidad rural, residuos en zonas verdes, soledad personas mayores), por cada categoría.
- **Lluvia individual (10’):** 1 post-it indicando un reto, por cada categoría, con un lenguaje claro y específico.
- **Agrupar (10’):** Tematizar por categorías; identificar causas/efectos visibles.
- **Profundizar (10’):** Para los 5 retos con más menciones, completar una ficha: qué personas se ven afectadas, dónde, cuándo, consecuencias.
- **Priorizar (10–15’):** Votación por puntos + criterio de urgencia, alcance y factibilidad.

Transformar reto en oportunidad (30 min)

- Por cada reto elegido, en pequeños grupos, se responde a la pregunta:

  "¿Qué soluciones podrían convertirse en un producto o servicio que aporte valor y pueda convertirse en una oportunidad de negocio?"

- Se estimula el pensamiento creativo usando disparadores:
  - ¿Qué harías con tecnología?
  - ¿Qué solución low cost podría aplicarse?
  - ¿Qué ejemplos de otras ciudades/países pueden inspirarnos?
  - ¿Cómo resolverías este reto si tuvieras que hacerlo con 0 euros?
  - ¿Qué solución aplicarías si solo tuvieras un móvil e internet?
  - ¿Qué haría una persona mayor / una persona joven / alguien recién llegado a tu pueblo?
  - ¿Cómo lo resolverías si solo tuvieras 24 horas?
  - ¿Qué están haciendo en otros países que podría inspirar aquí?
- **Mapa de oportunidades** (10 min)
- Cada grupo escribe sus propuestas en cartulina: reto identificado → posibles soluciones → oportunidad de negocio social.
- Se comparten con el resto de la clase en formato "mini pitch" de 2 minutos.
- **Cierre** (5'): 1–2 retos priorizados pasan a fase de idea/prototipado.

Entregables: Mapa de retos + ranking priorizado + fichas.



B) SCAMPER

Objetivo:

- Aplicar SCAMPER para mejorar o transformar una idea de emprendimiento social hasta convertirla en una propuesta más viable y con mayor impacto.

Competencias trabajadas:

- Creatividad aplicada e innovación.
- Pensamiento crítico y analítico.
- Orientación al impacto y a la persona usuaria.
- Trabajo en equipo y comunicación.

Duración: 70–90 min.

Materiales:

Pizarra o mural, post-its/plantillas SCAMPER, rotuladores; online: Miro/Mural.

Preparación previa: Elegir 1–3 ideas base (propias del grupo) o un ejemplo cercano (p.ej., "App de movilidad compartida en zona rural").

Desarrollo de la sesión:

- **Arranque (10'):** Explicar SCAMPER (Sustituir, Combinar,Adaptar,Modificar/Maximizar/Minimizar, Proponer otros usos, Eliminar, Reordenar) con 1 ejemplo.
- **División (5'):** Equipos de 3–5 personas. Repartirles la plantilla con las 7 palancas.
- **Ideación guiada (30–40'):** Cada equipo recorre SCAMPER generando al menos 3 propuestas por cada (mín. 21 mejoras). Selección (10–15'): Cada equipo elige 3 mejoras "top" usando Matriz Impacto–Esfuerzo (rápida: 2×2 en post-its).
- **Pitch relámpago (10'):** 1 min por equipo para compartir sus 3 mejoras y razón de selección.
- **Cierre (5'):** Conectar con Propuesta de Valor y próximos pasos (qué prototipar primero).

Entregables: Plantilla SCAMPER completa + foto de la matriz impacto/esfuerzo + 3 mejoras priorizadas.

4.2 Prototipado y validación de ideas

A) Prototipado (PMV)

Objetivo:

- Construir prototipos de baja fidelidad para testear hipótesis clave con personas usuarias y recoger evidencia para decidir.

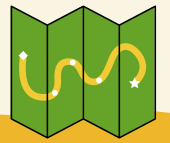
Competencias trabajadas:

- Diseño centrado en la persona (Design Thinking).
- Iteración, aprendizaje validado (Lean Startup).
- Comunicación visual y síntesis.

Duración: 59–120 min.

Materiales:

Cartón, folios, cintas, rotuladores, móviles; online: wireframes simples, mockups, formularios de feedback.



Desarrollo de la sesión:

- **Definir hipótesis (10'):** Problema, segmento, solución propuesta, beneficio esperado.
- **Elegir prototipo (5'):** Storyboards, flyer del servicio, landing esquemática, role play, maqueta.
- **Construcción (35–45'):** Prototipo "lo suficientemente real" para que alguien lo entienda en 1–2 min.
- **Test interno (10'):** Intercambio entre equipos; cada equipo simula a personas usuarias y da feedback con una plantilla (claridad, relevancia, dudas, sugerencias).
- **Iteración (10–15'):** Mejoras de alta prioridad.
- **Plan de validación externo (10'):** 3 preguntas clave + a quién entrevistar/encuestar esta semana + qué métrica observar (p.ej., % que entiende el valor, % que lo usaría, intención de pago).
- **Cierre (5'):** Documentar aprendizajes y decisiones (seguir/pivotar).

Entregables: Prototipo + registro de feedback + plan de validación (personas, preguntas, métrica).

B) Entrevista exprés

Objetivo:

- Practicar entrevistas cortas para validar problema/solución y descubrir necesidades reales sin sesgos.

Competencias trabajadas:

- Comunicación empática y escucha activa.
- Formulación de preguntas abiertas y neutrales.
- Análisis cualitativo rápido.

Duración:

45–60 min.

Materiales:

Guion de entrevista, hojas de registro, temporizador; online: salas de 2–3, documento compartido.

Desarrollo de la sesión:

- **Diseño del guion (10'):** 5–7 preguntas abiertas (evitar "¿te gusta mi idea?").
  Ejemplos:
  - "Cuéntame la última vez que… (te faltó transporte/te sentiste sola…)"
  - ¿Qué has probado?
  - ¿Qué funcionó/no funcionó?"
  - "Si tuvieras una varita mágica, ¿qué cambiarías?"
- **Rondas exprés (20'):** Tríos: entrevistadora, entrevistada, observadora. 5' por entrevista + 2' de notas, rotando roles.
- **Síntesis (10'):** Hallazgos por equipo: patrones, sorpresas, citas textuales.
- **Decisiones (5'):** ¿Qué cambia en nuestra idea? ¿Qué hipótesis se refuerza o cae?

Entregables: Guion + matriz de insights (problemas, soluciones actuales, barreras, oportunidades).

4.3 Herramientas digitales gratuitas para dinamizar sesiones

Mentimeter
Kahoot

- Para encuestas, votaciones y concursos en directo.

Miro

- Trabajo colaborativo en lienzos digitales.

Genially

- Creación de presentaciones interactivas y juegos tipo escape room.

Canva

- Creación de presentaciones interactivas y juegos tipo escape room.

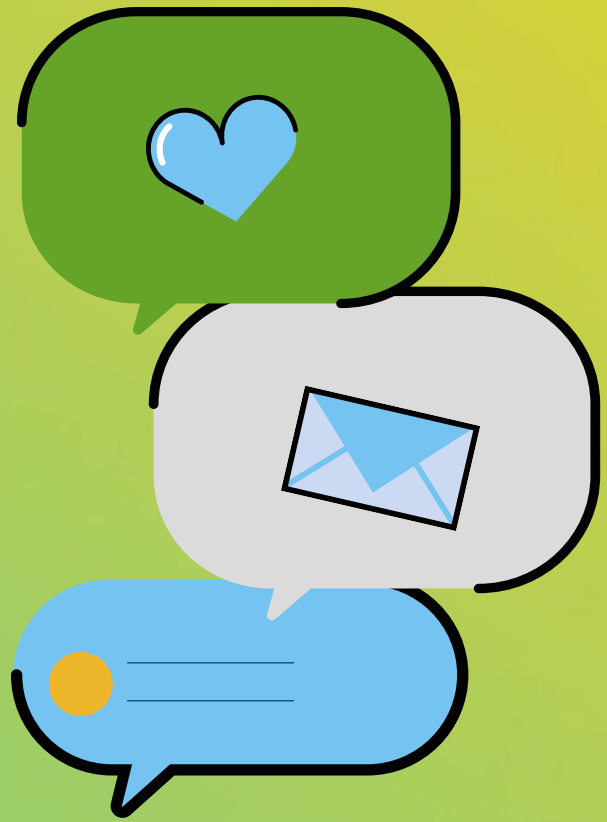
Padlet

- Muro digital para compartir ideas, recursos o fotos de actividades.



5. Herramientas prácticas

para el acompañamiento



Este bloque reúne seis herramientas clave para acompañar a **personas jóvenes** en el diseño y puesta en marcha de proyectos con impacto social: **Ikigai, Buyer Persona, Mapa de Empatía, Propuesta de Valor, Business Model Canvas y Elevator Pitch**.

Cada una cumple una función concreta dentro del proceso emprendedor: pasar del **propósito personal** a la **comprensión profunda de la persona usuaria**, de ahí a una **solución con valor diferencial**, su **modelo de sostenibilidad** y, finalmente, una **comunicación clara y persuasiva.**

La propuesta metodológica se basa en aprendizaje activo y enfoque centrado en las personas. Los tiempos son orientativos y adaptables a grupos presenciales u online.



5.1 IKIGAI: conectar propósito personal y proyecto emprendedor

Descripción breve:

- Ayudar a la juventud a identificar motivaciones personales vinculadas con su proyecto.
- Fomentar la reflexión sobre el equilibrio entre pasión, talento, necesidad social y viabilidad económica.
- Conectar el desarrollo personal con el emprendimiento social y sostenible.

Competencias trabajadas:

- Autoconocimiento y motivación.
- Orientación a propósito y sentido.
- Pensamiento estratégico.

Duración:

45-60 min.

Aplicación de la herramienta:

Fase 1. Introducción (10 min)

- Explicar el concepto de Ikigai y cómo puede servir para conectar lo que la persona ama, lo que sabe hacer bien, lo que el mundo necesita y por lo que puede recibir una retribución.

Fase 2. Rellenar el lienzo (20 min)

Cada participante responde a cuatro preguntas clave:

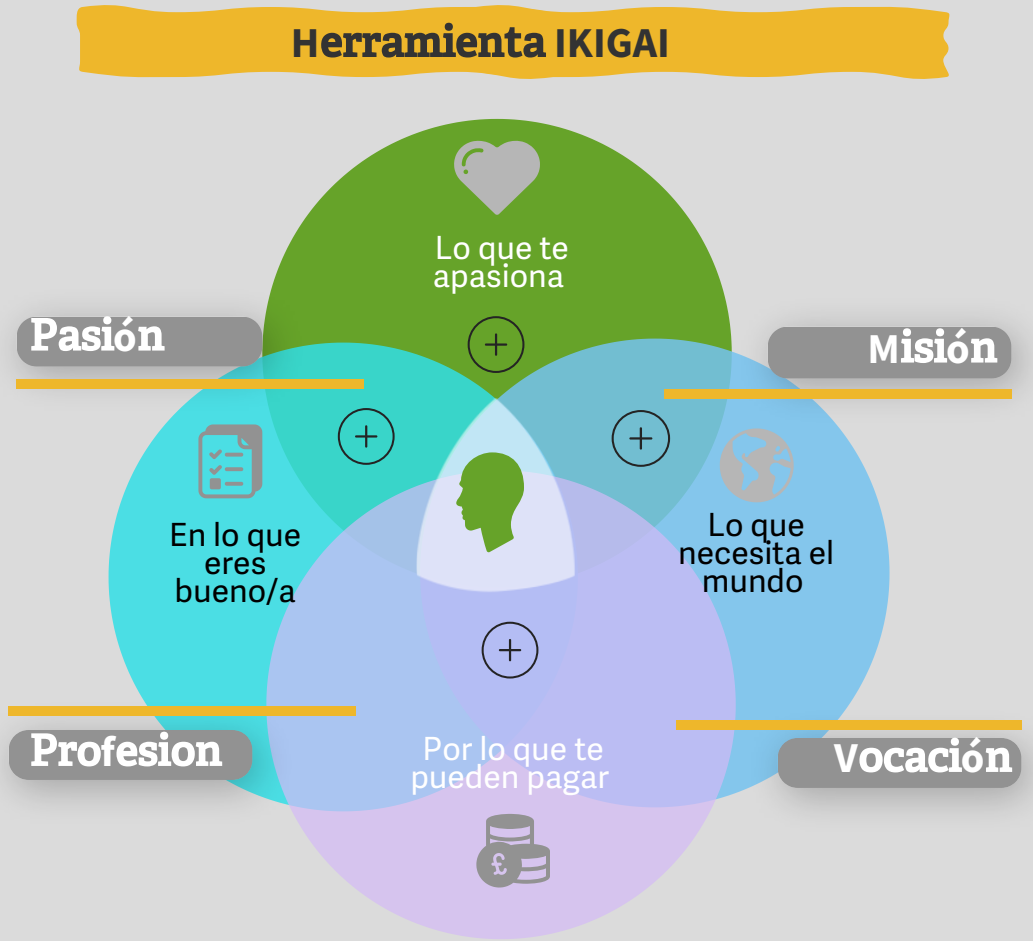
1. ¿Qué me apasiona? (Lo que amo).
2. ¿Qué hago bien? (Mis talentos y habilidades).
3. ¿Qué necesita el mundo? (Necesidades sociales o ambientales que percibo).
4. ¿Por qué puedo recibir ingresos o reconocimiento? (Posibles modelos de sostenibilidad).

Fase 3. Identificación de intersecciones (15 min)

- **Pasión:** entre lo que amas y lo que haces bien.
- **Vocación:** entre lo que amas y lo que el mundo necesita.
- **Profesión:** entre lo que haces bien y por lo que puedes recibir ingresos.
- **Misión:** entre lo que el mundo necesita y por lo que puedes recibir ingresos.

Fase 4. Reflexión colectiva (10-15 min)

Compartir los aprendizajes en grupo. La persona facilitadora anima a conectar los resultados del Ikigai con la definición de retos y proyectos de emprendimiento social.



5.2 BUYER PERSONA: arquetipo de cliente/a joven

Descripción breve:

- El Buyer Persona es una representación semi-ficticia del cliente o beneficiario ideal de un proyecto emprendedor. Ayuda a comprender quién es la persona destinataria, qué necesita, qué le motiva y cómo toma decisiones.

Objetivos:

- El Identificar perfiles concretos de clientes o beneficiarios.
- Poner el foco de clientes de forma específica.
- Adaptar la propuesta de valor a personas reales.

Competencias trabajadas:

- Empatía
- Capacidad analítica
- Orientación al cliente/usuario.

Duración: 45 min.

Materiales: Plantilla de Buyer Persona (impresa o digital). Rotuladores, post-its o notas digitales.

Aplicación de la herramienta:

- **Definir características sociodemográficas:** edad, género, estudios, entorno, situación laboral.
- **Identificar objetivos y motivaciones**: ¿qué busca conseguir en su vida cotidiana?
- **Explorar frustraciones y problemas:** ¿qué le impide alcanzar lo que desea?
- **Analizar canales** de comunicación preferidos.
- **Ponerle un nombre** e incluso una foto ficticia para humanizar el perfil.

5.3 MAPA DE EMPATÍA:

Descripción breve:

- El Mapa de Empatía es una herramienta visual que permite profundizar en lo que piensa, siente, ve, escucha, dice y hace una persona usuaria. Sirve para comprender su experiencia, sus necesidades y diseñar soluciones ajustadas a su realidad.

Objetivos:

- Comprender a la persona usuaria más allá de sus características superficiales.
- Identificar motivaciones profundas, frustraciones y deseos ocultos.
- Aterrizar insights clave para diseñar la propuesta de valor.

Competencias trabajadas:

- Empatía y escucha activa.
- Análisis de necesidades.
- Creatividad orientada a la resolución de problemas.

Duración: 30 - 40 min.

Materiales: Plantilla del Mapa de Empatía. Rotuladores, post-its, pizarra digital o papel continuo.

Aplicación de la herramienta:

- **Elegir** el perfil de la persona usuaria (a partir del Buyer Persona).
- **Completar** los seis bloques:
  - ¿Qué piensa y siente?
  - ¿Qué oye? ¿Qué ve?
  - ¿Qué dice y hace?
  - ¿Qué le motiva?
  - ¿Qué le frustra?
- **Compartir** en grupo y buscar patrones.
- **Resumir** en un insight clave: **"Lo que realmente importa a esta persona es…".**

5.4 PROPUESTA DE VALOR: diseñar soluciones con impacto

Descripción breve:

- La Propuesta de Valor es el núcleo de un proyecto: define qué problema resuelve y qué beneficio ofrece a las personas destinatarias de forma diferencial.

Objetivos:

- Concretar el valor que aporta el proyecto.
- Alinear necesidades detectadas con soluciones.
- Identificar el factor diferencial frente a otras alternativas.

Competencias trabajadas:

- Pensamiento crítico.
- Innovación.
- Comunicación efectiva.

Duración: 60 min.

Materiales: Plantilla de Propuesta de Valor (Value Proposition Canvas recomendado). Post-its, rotuladores o herramientas digitales.

Aplicación de la herramienta:

- **Revisar necesidades** e insights de la persona usuaria (Mapa de Empatía, Buyer Persona).
- **Identificar los problemas** que queremos resolver.
- **Definir las soluciones** propuestas.
- **Conectar con los beneficios:** ¿qué gana la persona usuaria con nuestra propuesta?
- **Redactar una frase** de propuesta de valor clara y memorable.

5.5 BUSINESS MODEL CANVAS: estructura del modelo de negocio

Descripción breve:

- El Business Model Canvas, creado por Alexander Ostelwalder es una herramienta visual que permite diseñar y analizar un modelo de negocio de forma sencilla a través de nueve bloques clave.

Objetivos:

- Entender la estructura básica de cualquier modelo de negocio.
- Aplicar el Canvas a proyectos sociales y sostenibles.
- Desarrollar una visión de conjunto.

Competencias trabajadas:

- Pensamiento estratégico.
- Visión global.
- Capacidad de análisis.

Duración: 90 - 120 min.

Materiales: Plantilla Canvas en gran formato. Post-its de colores. Rotuladores.

Aplicación de la herramienta:

- **Explicar los 9 bloques:**
  - clientes
  - propuesta de valor
  - canales, relaciones
  - ingresos
  - recursos
  - actividades
  - socios clave
  - costes
- **Completar** cada bloque con post-its de un solo concepto.
- **Compartir** con el grupo para recibir feedback.
- **Revisar** y ajustar el modelo.

5.6 ELEVATOR PITCH: comunicar la idea de manera efectiva

Descripción breve:

- El Elevator Pitch es un discurso breve y persuasivo que permite presentar un proyecto en menos de dos minutos, generando interés y conexión con la audiencia.

Objetivos:

- Entrenar habilidades de comunicación.
- Aprender a transmitir la esencia del proyecto.
- Prepararse para contextos de presentación (concursos, inversores, eventos).

Competencias trabajadas:

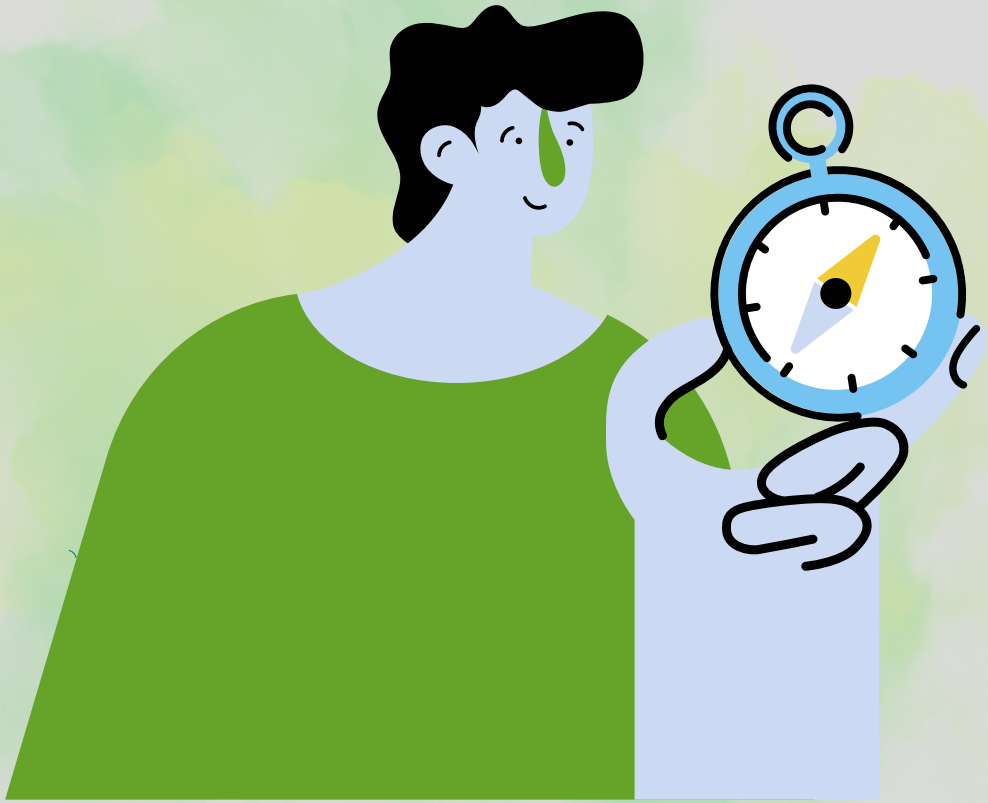
- Comunicación oral
- Síntesis y claridad
- Confianza y persuasión

Duración: 95 - 60 min.

Materiales: Plantilla de guion para Elevator Pitch, cronómetro. Cámara o móvil para grabar y analizar.

Aplicación de la herramienta:

- **Definir los mensajes clave:**
  - problema
  - solución
  - propuesta de valor
  - impacto
  - equipo
- **Ensayar** el pitch con cronómetro.
- **Grabar y analizar** fortalezas y áreas de mejora.
- **Presentar** ante el grupo y recibir feedback.



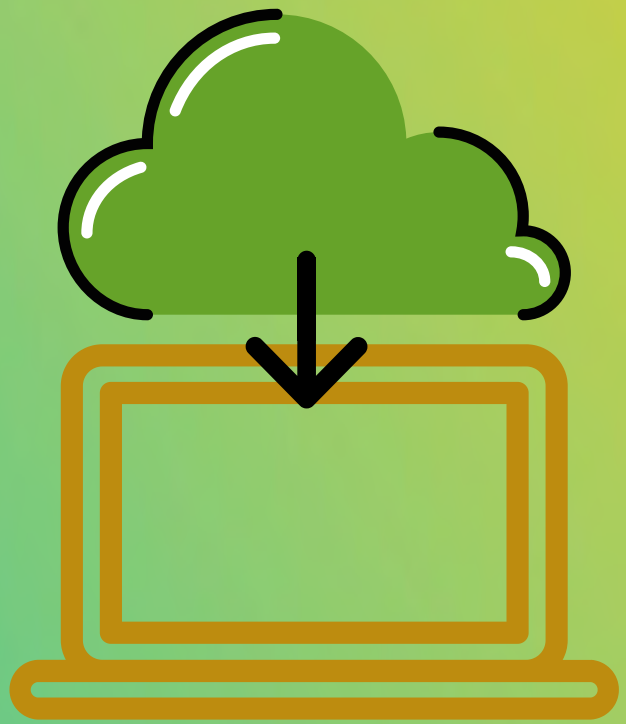
Al completar este recorrido, las personas jóvenes habrán avanzado desde su **razón de ser** (Ikigai) hasta un **modelo de negocio** socialmente relevante y viable (Canvas), y serán capaces de **explicarlo con impacto** (Pitch).

6. Recursos y materiales

complementarios



6.1 Recursos on line gratuitos



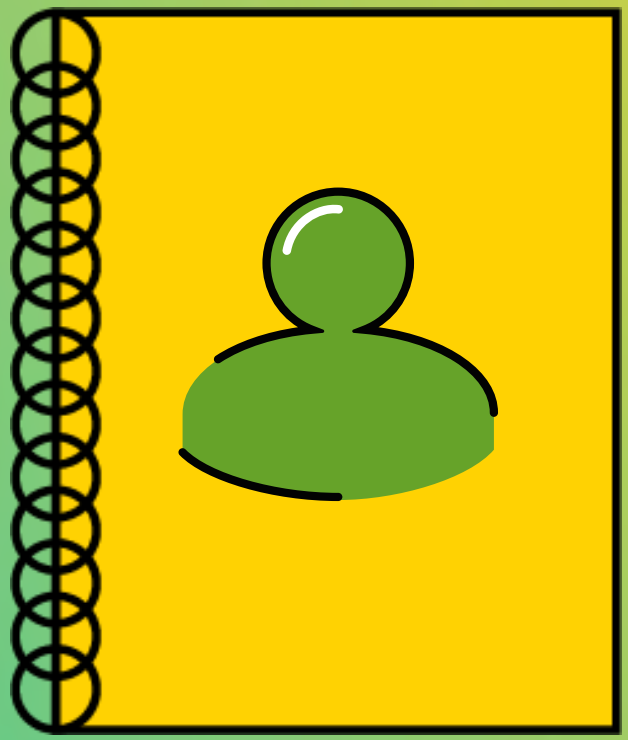
Herramientas de diseño y trabajo colaborativo

- **Canva:** para diseño de presentaciones, prototipos e infografías. (www.canva.com)
- **Miro /Mural:** pizarras colaborativas online. (www.miro.com | www.mural.com)
- **Genially:** creación de contenidos interactivos. (www.genial.ly)
- **Padlet**: muros digitales para recopilar ideas. (www.padlet.com)

Recursos de validación de ideas

- **Google Forms:** creación de encuestas y cuestionarios. (forms.google.com)
- **Typeform:** formularios dinámicos y visuales. (www.typeform.com)

6.2 Bibliografía y referencias recomendadas



- **Eric Ries (2011).** El método Lean Startup. Deusto.
- **Alexander Osterwalder & Yves Pigneur (2011).** Generación de modelos de negocio. Deusto.
- **Simon Sinek (2011).** Start with Why. DK.
- **Fernando Trías de Bes (2007).** El libro negro del emprendedor. Empresa Activa.
- **Tim Brown (2009).** Change by Design. Harper Collins.
- **GEM España (2024).** Informe Nacional sobre Emprendimiento.
- **Observatorio de Emprendimiento Social en España** (varios informes).

6.3 Redes, programas y entidades de apoyo al emprendimiento juvenil en España



- **INJUVE** – Instituto de la Juventud de España (programas de empleo y emprendimiento joven).
- **ENISA** Jóvenes Emprendedores – financiación específica para iniciativas juveniles.
- **Fundación Ship2B** – aceleradora de proyectos de impacto social.
- **Fademur** – Federación de Asociaciones de Mujeres Rurales (apoyo al emprendimiento rural femenino).
- **Cámaras de Comercio** – programas de formación y apoyo al autoempleo.
- **Centros Europeos de Empresas e Innovación (CEEIs)** – incubación y aceleración de proyectos innovadores.
- **Ashoka España** (www.ashoka.org/es): red internacional de emprendedores/as sociales.
- **Youth Business Spain** (www.youthbusiness.es): apoyo a personas jóvenes emprendedoras con mentoring.
- **Red Española de Desarrollo Rural** (www.redr.es): iniciativas de emprendimiento rural.
- **European Youth Portal** (youth.europa.eu): programas europeos de movilidad y emprendimiento.

7. Conclusiónes

El Programa Innorural ha demostrado que el emprendimiento social juvenil es una vía real de transformación personal y comunitaria, en el ámbito rural de Castilla y León.

A través de metodologías ágiles, dinámicas participativas y herramientas prácticas, se ha generado un modelo que conecta las motivaciones de la juventud con los retos de la sociedad, favoreciendo así la creación de proyectos con impacto.

Las principales conclusiones que se extraen de este manual son:

1. **El emprendimiento es una actitud vital:**

   Más allá de crear empresas, emprender significa tener iniciativa, capacidad de adaptación, creatividad y compromiso con el cambio. Estas competencias son valiosas en cualquier trayectoria personal y profesional de la juventud.

2. **El impacto social como motor:**

   La juventud no solo busca generar ingresos, sino también transformar su entorno. El emprendimiento social responde a este doble propósito: sostenibilidad económica e impacto positivo en las personas y comunidades.

3. **El acompañamiento profesional es clave:**

   Las personas profesionales que trabajan con jóvenes tienen un papel fundamental como facilitadoras. Su misión es motivar, guiar, inspirar y ofrecer herramientas que permitan a la juventud explorar, validar y escalar sus ideas.

4 **El La transversalidad en género, sostenibilidad y digitalización es imprescindible.**

5 **La metodología importa:**

El uso de enfoques como Design Thinking, Lean Startup, Ikigai, Business Model Canvas o Elevator Pitch permite que las personas jóvenes comprendan el proceso emprendedor paso a paso, desde la idea inicial hasta la comunicación del proyecto.

6 **Los referentes inspiran:**

El Mostrar casos reales de jóvenes que han emprendido en contextos similares resulta determinante para motivar a otras personas.

La inspiración transforma la percepción de "imposible" en "yo también puedo".

El emprendimiento social juvenil no es una moda ni una alternativa secundaria, sino una respuesta necesaria a los desafíos del presente y del futuro.

Apostar por la juventud significa apostar por la innovación, la sostenibilidad y la cohesión social.



Este manual quiere ser una herramienta viva, adaptable y flexible, al servicio de las personas educadoras, orientadoras, dinamizadoras y profesionales de juventud. Su éxito dependerá de cómo cada profesional lo ponga en práctica, lo adapte a su contexto y lo utilice como catalizador para que más jóvenes descubran su propósito, desarrollen su talento y creen proyectos con impacto.

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a la **Junta de Castilla y León** por confiar y apostar por un proyecto que contribuye a sensibilizar e impulsar el emprendimiento social juvenil en la región.

Su apoyo ha permitido avanzar en la construcción de una juventud más consciente, innovadora y comprometida con los retos sociales y medioambientales de nuestro tiempo.

Nuestro reconocimiento se extiende también a las **entidades sociales, organismos públicos y privados, profesionales del emprendimiento y centros educativos** que han hecho posible este camino.

Gracias a su colaboración, hemos podido acercar el emprendimiento social a más territorios, llegar a más jóvenes y generar un mayor impacto en comunidades que lo necesitaban.

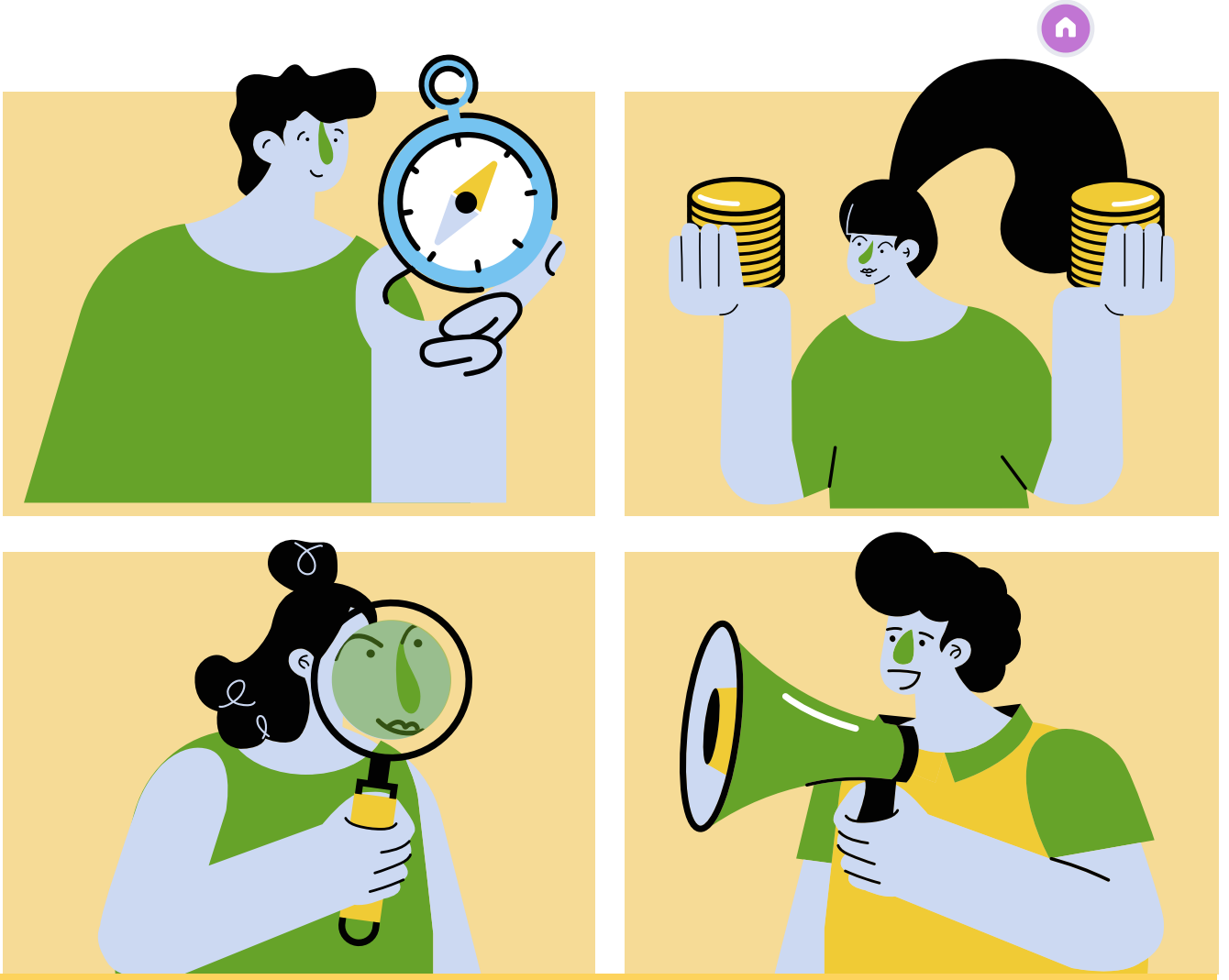


Y, por encima de todo, **nuestro agradecimiento más especial es para las personas jóvenes participantes** que, a lo largo de estos tres años, han compartido sus inquietudes, ilusiones y proyectos.

Ellas son la verdadera razón de ser de esta iniciativa: **motor de cambio, fuente de inspiración y prueba de que es posible construir un futuro más justo, inclusivo y sostenible.**

"Mucha gente pequeña, en lugares pequeños, haciendo cosas pequeñas, pueden cambiar el mundo"

-Eduardo Galeano-



Subvencionado por la Junta de Castilla y León con cargo a la asignación tributaria del IRPPF

Santa María la Real fundación | empleo e inclusión social | juventud castilla y león | Junta de Castilla y León

INNORURAL | Fomento de la innovación social y la cultura emprendedora | JÓVENES CASTILLA Y LEÓN