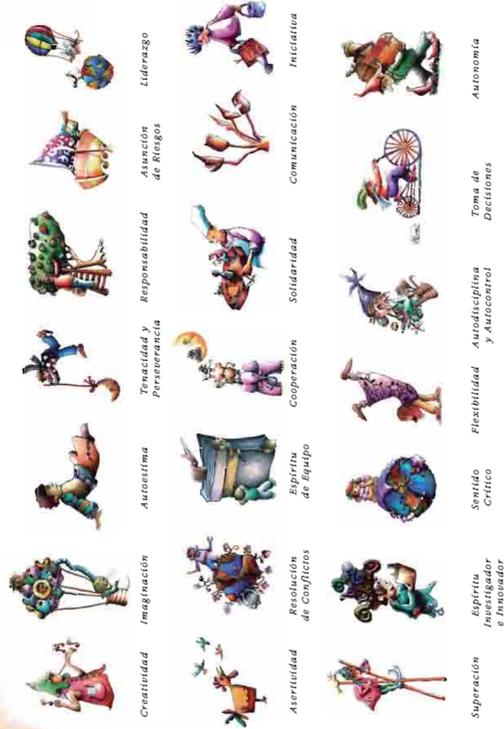
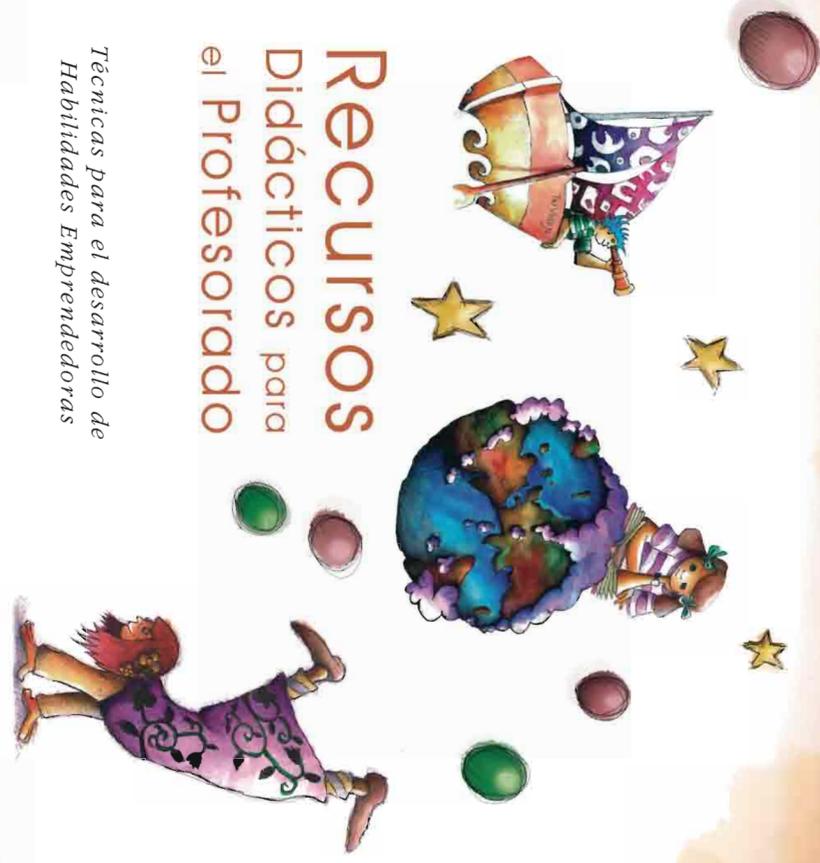


**JUNTA DE EXTREMADURA**

Técnicas para el desarrollo de  
Habilidades Emprendedoras

# Recursos Didácticos para el Profesorado



# Presentación

navo*iniciativa*

Tienes a tu disposición una recopilación de recursos didácticos para el desarrollo de Habilidades Emprendedoras de jóvenes en distintos entornos formativos.

Concretamente, se recogen 21 técnicas creativas para el desarrollo de cada una de las habilidades que se proponen en la *Guía de Habilidades Emprendedoras* y con las que se trabaja en el programa Imaginar Para Emprender en el nivel de Primaria, y que desarrollan en colaboración la Consejería de Educación y la de los Jóvenes y del Deporte a través del Gabinete de Iniciativa Joven (GIJ).

Los objetivos que persigue el GIJ para impulsar la cultura emprendedora son por una parte, *fomentar el espíritu y la iniciativa emprendedora* y por otra, *ofrecer al alumnado herramientas para la interpretación del mundo en el que vive, un mundo con una realidad multiforme y globalizada*.

El fomento del emprendimiento plantea como reto que la infancia y la juventud extremeñas tengan la opción de ser personas emprendedoras, guiadas por una actitud autónoma, dinámica y creativa asociada a capacidades de diversa índole, como beneficiarias de los recursos y posibilidades que el entorno les ofrece

Recogemos 21 técnicas seleccionadas a título de ejemplo –no se ha pretendido confeccionar un exhaustivo catálogo de herramientas– para el desarrollo de esas 21 habilidades emprendedoras.

Cada una de estas técnicas, está desarrollada con un fin didáctico, atendiendo al siguiente esquema:

- *Habilidad emprendedora relacionada*
- *Nombre de la técnica*
- *Objetivos*
- *Tiempo necesario para su aplicación*
- *Material requerido*
- *Proceso de aplicación*
- *Competencias del currículo y emprendedora*
- *Referencias bibliográficas*

# Habilidades y Técnicas

navo | iniciativa

*(Ordenadas por orden alfabético de la habilidad emprendedora que desarrolla)*

<i>Asertividad</i>	<i>Enfoque de valores</i>
<i>Asunción de riesgos</i>	<i>Construyendo la nave del futuro</i>
<i>Autodisciplina y autocontrol</i>	<i>La diana</i>
<i>Autoestima</i>	<i>Eficiencia máxima</i>
<i>Autonomía</i>	<i>Mi árbol</i>
<i>Comunicación</i>	<i>El objeto que hay que describir</i>
<i>Cooperación</i>	<i>Casa-perro-árbol</i>
<i>Creatividad</i>	<i>El juego del objeto invisible</i>
<i>Espíritu de equipo</i>	<i>El nudo humano</i>
<i>Espíritu investigador e innovador</i>	<i>La superpregunta</i>
<i>Flexibilidad</i>	<i>Las gafas</i>
<i>Imaginación</i>	<i>Gramática de la fantasía</i>
<i>Iniciativa</i>	<i>El plan B</i>
<i>Liderazgo</i>	<i>Las dimensiones del liderazgo</i>
<i>Resolución de conflictos</i>	<i>La decisión de Marta</i>
<i>Responsabilidad</i>	<i>Juego del rol</i>
<i>Sentido crítico</i>	<i>Concordar - discordar</i>
<i>Solidaridad</i>	<i>Todas tenemos un problema</i>
<i>Superación</i>	<i>Collage</i>
<i>Tenacidad y perseverancia</i>	<i>Sueña tu futuro</i>
<i>Toma de decisiones</i>	<i>10 jóvenes de vacaciones</i>



# Aplicación

navo|iniciativa

## ALGUNAS RECOMENDACIONES PARA LA APLICACIÓN DE LAS TÉCNICAS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES EMPRENDEDORAS

Las herramientas para el desarrollo de habilidades emprendedoras que se ofrecen son *técnicas participativas*, que por coherencia requieren de la aplicación con el grupo-clase y no con el/la alumno/a de forma individual.

*“La técnica participativa es el instrumento, el estímulo que propicia la participación, para la generación de conocimientos”: el grupo deduce, analiza, relaciona, interpreta y sintetiza el conocimiento o situación que se ha comunicado.*

El simple hecho de observar, oír, vivir, actuar a través del desordenamiento o rompimiento de la lógica de lo cotidiano, el uso de nuevos códigos expresivos, la exageración medida, el humor, la ironía, el dramatismo, la sorpresa, vivir situaciones actuando, jugando... hacen de estas herramientas un recurso didáctico motivador para el alumnado, con el que además desarrolla actitudes, aprende y aplica en la práctica lo aprendido con compañeros/as, regulando fenómenos grupales y desarrollando habilidades para emprender, lo cual permite favorecer el desarrollo entre iguales, desarrollar el querer, saber y hacer del grupo de alumnos y alumnas.

Conviene recordar **algunos principios básicos de la acción de grupos**, como el ambiente, la reducción de la intimidación, el liderazgo distributivo, la formulación de objetivos, la flexibilidad, el consenso, la comprensión del proceso y la evaluación continua.

Asimismo, hay que tener en cuenta algunos aspectos fundamentales a la hora de aplicar las técnicas como el tipo de grupo (si es natural, de aprendizaje o de tarea) y sus características, tanto afectivas, conceptuales como operativas; la fase de participación en la que el grupo se encuentra (identidad, construcción, aplicación). También, los objetivos pretendidos; la habilidad que se quiere trabajar; la temática abordada; las condiciones del lugar de trabajo (espacio, disposición, equipamiento técnico); el tiempo del que se dispone, etc...



# Aplicación

navo|iniciativa

Otro aspecto muy importante a tener en cuenta es el nivel de heterogeneidad del alumnado. La complementariedad entre los/as componentes del grupo es un potencial educativo y de enriquecimiento mutuo.

Sobre la **distribución de grupos**, puede hacerse de forma aleatoria hasta tener una mayor cohesión y conocimiento de las personas. En ese momento, la distribución por parte del/la facilitador/a, se hará atendiendo a criterios de heterogeneidad en cuanto a aptitudes y nivel educativo y homogeneidad en cuanto a afinidades en relación con la tarea, liderazgos.

A medida que el grupo va madurando, se respetarán las afinidades que ya pueden existir entre el alumnado sin olvidar la cohesión de todo el grupo, la afinidad personal, los intereses y preferencias comunes, los conocimientos comunes y la edad cronológica.

El número de componentes de cada grupo dependerá de factores como el nº de alumnos/as que integran la clase (el trabajo en grupo es más complicado cuanto más numerosa es la clase), la edad, la facilidad para realizar los trabajos en grupo, la materia que se esté trabajando e incluso el tipo de tarea que se pretende realizar. El número recomendable es de 3 a 5 personas, aunque este número lo determinará la persona facilitadora del grupo.

Es importante que se dé la **máxima democratización** de los planteamientos grupales y distribución de tareas. Se introducirán distintos roles que pueden darse en un grupo de trabajo como por ejemplo:

*El/la coordinador/a, quien asegura la intercomunicación de los miembros del grupo.*

*El/la secretario/a, quien ayuda a la persona coordinadora a tomar notas.*

*El/la observador/a, está pendiente de las reacciones y actitudes de las/os componentes y de los procesos que se van desarrollando.*

# Aplicación

navo|iniciativa

## Fases por las que deben pasar los trabajos en grupo:

1. *Definición de objetivos. El objetivo de trabajo debe ser siempre el objetivo del grupo.*
2. *Delimitación del objeto de estudio y del trabajo.*
3. *Reparto de tareas y puesta en común posterior.*
4. *Aportación de datos ya existentes sobre el tema a tratar.*
5. *Trabajo en cada grupo con estos materiales.*
6. *Anotación de conclusiones por cada grupo.*
7. *Si se cree conveniente, conclusiones y discusión de toda la clase.*
8. *Traslaciones individuales o al cuaderno de grupo.*
9. *Evaluación, individual y conjunta.*

Finalmente, es aconsejable introducir fórmulas organizativas y códigos expresivos poco a poco. En una primera fase, trabajo en plenario y códigos expresivos acostumbrados hasta llegar al trabajo individual y a códigos expresivos menos experimentados.

El monitor o monitora que facilite el proceso de aprendizaje, va adaptando su papel al crecimiento del grupo: de mayor a menor control sobre el grupo.

*Esperamos que disfrutes y te resulten útiles estos contenidos.  
No dudes en hacernos llegar tus sugerencias a través de nuestra web.*



# Asertividad

navo*iniciativa*



## Técnica

ENFOQUE DE VALORES

## Objetivos

- Reforzar la asertividad social e individual del alumnado.
- Lograr una escucha activa y la aceptación de cada persona en el grupo.
- Aprender a comprender el punto de vista del/la otro/a.
- Desarrollar la expresión lingüística.

## Material requerido

Folios y bolígrafos.

## Tiempo necesario

1 hora

## Proceso de Aplicación

El ejercicio consiste en establecer un espacio de escucha centrado en cada uno/a de los/as alumnos/as.

**A.** El/la formador/a explica que en el proceso de realización del ejercicio, los/as participantes han de observar las siguientes reglas:

La regla 1 del foco: cada persona del grupo ha de ser protagonista durante 5 minutos.

Regla 2 de la aceptación: has de ser receptor/a de la persona-foco (afirmaciones con la cabeza, sonrisas, gestualidad variada... ayudan a lograr la comunicación). Si no estás de acuerdo con lo que dice, no muestres en modo alguno tu disconformidad, tendrás ocasión sobrada de hacerlo más tarde.

Regla 3 de comprensión: intenta comprender lo que te dice. Preguntar lo que sea preciso para entender mejor lo que te quiere comunicar, pero sin mostrar ningún sentimiento o actitud negativa en tu pregunta.

(Cada participante puede tener una copia de las reglas; éstas han de aceptarse).

# Asertividad

navo|iniciativa

**B.** Se da un papel a cada participante, en el que cada uno/a debe escribir afirmaciones de tipo "me encuentro mejor cuando estoy con un grupo de gente que...", "me encuentro peor con un grupo de gente que...", "me gusta cuando alguien hace/dice ...", "no me gusta cuando alguien hace/dice ...".

**C.** Una vez completadas las frases, los/as participantes se dividen en grupos de tres. Cada uno/a ha de tener la certeza de que los/as otros/as dos le escuchan durante 5 minutos. En ese tiempo, el/a "protagonista" hablará sobre sus respuestas. La interacción con el grupo se desarrollará de acuerdo con las consignas de partida. A continuación los papeles cambian, hasta que los/as tres hagan de "protagonistas".

**D.** Evaluación: en primer lugar por grupos y después en gran grupo. Se puede flexibilizar la regla 1 para facilitar un diálogo fluido.

## *Competencias*

### *Del Currículum:*

En comunicación lingüística

### *Emprendedoras:*

Uso de la comunicación lingüística

Identificar necesidades propias y de los/as demás y poder darles respuesta

# Asunción de Riesgos

navo|iniciativa



## Técnica

CONSTRUYENDO LA NAVE DEL FUTURO.

## Objetivos

- Eliminar la connotación negativa que tiene asumir riesgo.
- Favorecer la aceptación del error y aprovecharlo para plantear mejoras y nuevos retos.
- Hacer una planificación de los recursos y el trabajo.
- Evaluar y corregir errores en grupo.

## Material requerido

Cinta de carroceros, Cañitas, Zona de compra de materiales, Zona de lanzamiento (con unas marcas a 50 cms., 1 mt., 1,5 mts., 2 mts., y 2,50 mts. de altura) Cinta de medir y tijeras, Papel Marrón o plástico "anti-impacto" de Naves. Un huevo cocido por grupo. Hoja de Instrucciones en Anexo 1.

## Tiempo necesario

1 hora

## Proceso de Aplicación

Deben diseñar, desarrollar y probar el aterrizaje de una nueva nave intergaláctica que permitirá ampliar el Universo conocido hasta ahora. Pero como los recursos son escasos deberán demostrar que saben hacerlo con sentido del riesgo, habilidad en la gestión del presupuesto, y produciendo la máxima rentabilidad. El aterrizaje debe hacerse de forma que la nave quede totalmente intacta.

Ganará la nave de trayectoria más larga y rentable.

Cada grupo parte con el mismo presupuesto.

Los materiales y precios son orientativos, puede adaptarse a los materiales que se dispongan, (hojas de periódico, esponjas, etc.)

Se puede dar una hoja de instrucciones por grupo, o bien dibujar en una pizarra o soporte similar.



# Asunción de Riesgos

navo|iniciativa

## Reflexión Final

Se hace preguntas al grupo para el análisis de lo que ha ocurrido.

*Qué han hecho bien y qué han hecho mal. Qué sentimientos han tenido los/as exploradores/as cuando estaban creando los diseños, evaluando alternativas de dispositivos de aterrizaje. Cómo se han puesto de acuerdo o no. Si midieron el riesgo adecuadamente de cada solución posible, así como en la decisión de la altura de lanzamiento. Si se escucharon o no todas las aportaciones. Si se organizaron bien para la puesta en práctica. Si aprovecharon todas las posibilidades de los escasos recursos disponibles y sus costes, si controlaron el tiempo disponible, si hubo nervios, conflictos, imprevistos y cómo se solucionaron, si se coordinaron bien las operaciones finales y si la ejecución se ha correspondido con lo previsto, es decir su calidad, etc.*

## Competencias

### Del Currículum:

Aprender a aprender  
Autonomía e iniciativa personal

### Emprendedoras:

Identificación e intervención sobre los estados de ánimo  
Capacidad de organización  
Desarrollar la propia iniciativa y asumir responsabilidades

# Asunción de Riesgos

navo | iniciativa

## ANEXO.

Construyendo la Nave del Futuro





# Autodisciplina y autocontrol

navo|iniciativa



## Técnica

LA DIANA

## Objetivos

- Fomentar la responsabilidad y la disciplina inductiva.
- Evaluar la correspondencia que hay entre objetivos, acciones o tareas que un grupo organizado se ha propuesto, y las necesidades concretas a las que se enfrenta.
- Hacer evaluaciones parciales de un plan de trabajo elaborado.

## Material requerido

Cartulinas, tarjetas, folios y bolígrafos.

## Tiempo necesario

2 horas

## Proceso de Aplicación

Para realizar en dos sesiones de una hora cada una:

Primera sesión:

**A.** El/la formador/a propone un trabajo de clase que debe realizarse en pequeños grupos. Por ejemplo organizar un concurso literario, o de dibujos, una fiesta. Cada grupo debe planificar el trabajo planteándose: objetivos, tareas, forma de trabajo, calendario y recursos que necesitarían. Si no fuera suficiente el tiempo de la sesión, tendrán que organizarse para traer el trabajo hecho para la sesión siguiente. El/la dinamizador/a puede llevar preparado el material, habiendo identificado previamente distintas tareas y necesidades (por ejemplo redacción de las bases, difusión del concurso, cartel anunciador, patrocinadores para los premios), y que sean los pequeños grupos quienes se organicen el trabajo y se comprometan a realizar algunas tareas en un tiempo determinado.

# Autodisciplina y autocontrol

navo*iniciativa*

Segunda sesión:

- A. El/la formador/a prepara unas "dianas" en cartulina, debajo de las cuales se escriben los objetivos y/o tareas que cada grupo se ha propuesto cumplir.
- B. Los/as alumnos/as elaboran unas tarjetas en las que anotan alguna necesidad importante que tiene el grupo en ese momento para conseguir realizar algunas de las tareas. El número de tarjetas dependerá de la situación concreta (relacionado con el trabajo, con los miembros del grupo y su relación).
- C. A continuación se ponen en común las tarjetas para anotar las que sean similares.
- D. Se colocan los "dianas" para que sean visibles por todos/as. Por turno, se colocan las tarjetas de necesidades junto al objetivo al que se refieren.
- E. Una vez que están colocadas todas las tarjetas se evalúa.

Aspectos evaluables: el trabajo individual y el grupal, el grado de compromiso y responsabilidad con las tareas asumidas, el cumplimiento de objetivos...

- F. Puede continuarse el trabajo con la organización del concurso en futuras sesiones.

## Competencias

### Del currículum:

Aprender a aprender  
Matemática

### Emprendedoras:

Identificación e intervención sobre los estados de ánimo  
Capacidad de organización

# Autoestima

navo | iniciativa



## Técnica

EFICIENCIA MÁXIMA

## Objetivos

- Contribuir a desarrollar y elevar el autoconcepto y la autoestima del alumnado.
- Ser conscientes de los límites y capacidades.
- Valorar y plantear la seguridad en sí misma/o en relación a las presiones sociales y del grupo.

## Tiempo necesario

1 hora

## Material requerido

Una caja ancha, un frasco estrecho y 75 clips.

## Proceso de Aplicación

- Seis alumnos/as voluntarios/as son invitados/as a dejar el aula.
- Al resto del grupo se les explica en qué consiste el ejercicio: en transferir, de uno en uno, a un pequeño recipiente, el mayor número posible de clips contenidos en un recipiente más grande, 20 segundos.
- Los/as voluntarios/as son llamados/as uno por uno y se les pide someterse a un test de destreza manual (capacidad de movimientos rápidos y precisos). A los/as dos primeros/as voluntarios/as se les afirma que es generalmente posible transferir alrededor de 25 clips en 20 segundos, mientras que a los/as dos siguientes se les dice que esta cifra es alrededor de 40. A los/as dos últimos/as se les dice que es también de 40 y se añade un factor más, por ejemplo de "miedo" o de "premio".

# Autoestima

navo|iniciativa

D. Antes de iniciar la explicación a los/as voluntarios/as, se les pregunta cuántos clips creen poder transferir a la caja; después del ejercicio se les pide que digan cuántos transferirá la persona que entre a continuación

E. Puesta en común y evaluación del ejercicio:

- Valorar nuestra forma de reaccionar ante las presiones del grupo.
- Nuestra forma de hacer valoraciones personales.
- ¿Qué es más importante, lo que se siente o los puntos de vista de otras personas?
- Puede dar pie a analizar la competencia internacional (en comercio, en armamentos...). Es interesante analizar lo que sentimos cuando se añade el factor "miedo" o "premio" y las consecuencias personales del sentimiento de fracaso o de éxito.

## Competencias

### Del Currículum:

Aprender a aprender  
Autonomía e iniciativa personal

### Emprendedoras:

Identificación e intervención sobre los estados de ánimo  
Desarrollar la propia iniciativa y asumir responsabilidades  
Capacidad de auto superación, perseverancia y actitud positiva

# Autonomía

navo | iniciativa



## Técnica

### MI ÁRBOL

## Objetivos

- Desarrollar la iniciativa en actividades individuales y en grupo.
- Favorecer la capacidad de elegir y calcular las ventajas y desventajas de los comportamientos individuales.
- Favorecer el conocimiento propio y de los/as demás.
- Estimular la autoafirmación y la valoración positiva de los/as demás.

## Tiempo necesario

1 hora

## Material requerido

Folios y bolígrafos.

## Proceso de Aplicación

- Explicación del ejercicio y sus consignas al grupo. Se trata de que cada persona dibuje su árbol indicando sus cualidades, realizaciones, éxitos e intereses (aficiones, gustos...).
- Cada persona dibuja un árbol, el que más le guste, con sus raíces, ramas, hojas y frutos. En las raíces escribe las cualidades y capacidades que cree tener. En las ramas puede ir poniendo las cosas positivas que hace, en las hojas, los intereses y gustos, y en los frutos, los éxitos o triunfos.
- A continuación se hace la puesta en común, en el transcurso de la cual, cada participante puede añadir "raíces" y "frutos" que las/os demás le reconocen e indican.
- Finalizará la ronda planteándose cada uno/a un reto de trabajo autónomo para un período de tiempo determinado (por ejemplo, un trimestre); realizar su árbol genealógico, investigando en su familia. Se puede incorporar al árbol también los gustos, logros, intereses de sus miembros, al menos los de la última generación.

# Autonomía

navo|iniciativa

## *Competencias*

### *Del currículum:*

Autonomía e Iniciativa personal

### *Emprendedoras:*

Desarrollar la propia iniciativa

Asumir responsabilidades

Capacidad de auto superación, perseverancia y actitud positiva

# Comunicación

navo|iniciativa



## Técnica

EL OBJETO QUE HAY QUE DESCRIBIR

## Objetivos

- Fomentar la comunicación grupal en el aula y la toma de conciencia sobre sus dificultades.
- Hacer tomar conciencia de la dificultad de proyectar el propio pensamiento y de llegar a describir, por medio de la palabra, un objeto sencillo.
- Demostrar la diversidad que existe en todos los grupos.
- Favorecer el uso de la comunicación lingüística.

## Material requerido

Folios, bolígrafos y un objeto.

## Tiempo necesario

1 hora

## Proceso de Aplicación

- El/la formador/a solicita a un/a alumno/a voluntario/a al que describe –fuera de la vista y el oído del grupo- un objeto muy característico que debe observar atentamente.
- El/la alumno vuelve ante el grupo y tiene que describir el objeto en treinta segundos en voz alta. No puede hacer gestos ni explicar de qué está hecho o para qué sirve, sólo debe describirlo.
- El resto del grupo tiene que adivinar de qué objeto se trata.
- Cuando han pasado los treinta segundos el/la formador/a pide a cada miembro del grupo que ponga por escrito el nombre del objeto que ha creído reconocer.

# Comunicación

navo|iniciativa

E. A continuación cada uno/a lee en voz alta lo que ha entendido que era.

F. Debate y valoración sobre la experiencia vivida y su relación con el proceso de comunicación en un grupo.

Suelen existir diferencias bastante claras entre lo que cada alumno/a ha entendido qué era el objeto; cada miembro ha procedido a una reconstrucción que no es forzosamente la misma que la de su compañero/a.

Si aparecen diferencias es porque a menudo ha llamado la atención un detalle concreto que suscita una evocación, una imagen determinada. Resulta que este detalle no es idéntico para todas las personas del grupo.

## Competencias

### Del Currículum:

De comunicación lingüística

Tratamiento de la información y competencia digital

### Emprendedoras:

Uso de la comunicación lingüística

Identificar necesidades propias y de los/as demás y poder darles respuesta

Escucha activa de necesidades

# Cooperación

navo*iniciativa*



## Técnica

CASA-PERRO-ÁRBOL

## Objetivos

- Hacer comprender a alumnos y alumnas la diferencia entre individualismo, competencia y cooperación.
- Contribuir a la toma de conciencia de la necesidad de que todos/as participen para conseguir nuevos retos.
- Reflexionar sobre la necesidad de comunicarse, tomar decisiones por consenso, cooperar y regular los conflictos para trabajar de forma eficaz en grupo.

## Material requerido

Folios y bolígrafos.

## Tiempo necesario

50 minutos

## Proceso de Aplicación

**A.** El/la formador/a explica las consignas del ejercicio al grupo.

Se formarán parejas, sus integrantes deben estar sentados/as uno al lado de la otra y compartir un folio que debe estar situado entre las dos y un bolígrafo que debe sujetarse a medias.

**B.** Se les pide que en el menor tiempo posible dibujen, con la disposición que tienen y sin hablar: una casa, un perro y un árbol.

**C.** El/la formador/a debe estar atento a que las parejas no hablen y recordarles que el tiempo se acaba, pasados cinco minutos se les pide que dejen de dibujar.

**D.** Una persona de cada pareja mostrará su dibujo y explicará cómo lo han realizado: quién ha llevado la iniciativa, cuál ha sido el papel de cada uno/a...

**E.** Una vez hayan expuesto todas las parejas su proceso de trabajo, el/la formador/a planteará los siguientes interrogantes:

# Cooperación

navo | iniciativa

¿Qué les ha parecido el ejercicio? ¿Cuál creen que es su finalidad? ¿Cuáles han sido las principales dificultades que han tenido para realizarlo? ¿Cuáles deberían haber sido las condiciones para hacerlo con menor dificultad? ¿Ha existido comunicación en el grupo? ¿Se han tomado decisiones en grupo?, ¿cómo se han tomado? ¿Se ha cooperado o competido? ¿Ha habido conflictos?, ¿cómo se han resuelto?

**F.** Debate y reflexión sobre el comportamiento que ha tenido cada pareja (si se ha tenido mayor o menor tendencia a la competencia, a la cooperación, al individualismo) y la relación de lo vivido con el grupo y su forma de trabajo.

**G.** Puede realizarse una variante utilizando plastilina en lugar de papel y boli. En ese caso tendrían que modelar un bloque común de plastilina sin hablar.

## Competencias

### Del Currículum:

Social y ciudadana

### Emprendedoras:

Estrategias de cooperación y trabajo en equipo  
Capacidad de asumir compromisos

# Creatividad

navo | iniciativa



## Técnica

EL JUEGO DEL OBJETO INVISIBLE

### Objetivos

- Desarrollar en el alumnado las destrezas y competencias de la creatividad.
- Potenciar la atención selectiva, la concentración y la adaptación al entorno cambiante.
- Promover la lectura de expresiones y la atención a compañeros/as.
- Buscar soluciones imaginativas y creativas a los problemas.
- Tomar conciencia de los músculos que se ponen en marcha en el acto de sostener y exteriorizar las emociones.
- Observar, sentir y recordar sensaciones vividas, para poder reproducirlas con precisión y veracidad cuando no están.

### Tiempo necesario

1 hora

### Material requerido

Objetos del aula que se puedan levantar y mover con facilidad.

## Proceso de Aplicación

**A.** Organizaremos al grupo en círculo y de pie y comenzaremos recordándoles la frase de la novela "El principito": "Lo esencial es invisible a los ojos", para darnos cuenta de la cantidad de cosas que nos pasan desapercibidas y el desgaste de atención que nos va en cosas poco importantes.

**B.** Explicación de las consignas del ejercicio. El "objeto invisible" consiste en soportar un peso que no existe.

Pediremos al grupo que coja un objeto cualquiera, por ejemplo una silla; y que trate de memorizar y reconocer todas sus cualidades, cuánto pesa, si es dura o blanda, grande o pequeña. Después deberán seguir moviéndose como si tuvieran la silla en la mano pero ahora sin ella. Podemos probar con distintos pesos, texturas y volúmenes, por ejemplo un libro, una naranja, la mochila o portafolio, una pluma, un/a compañero/a, etc.

# Creatividad

navo|iniciativa

Después podemos pasar directamente a utilizar objetos imaginarios. Se les plantea por ejemplo: ¿cómo cogeríamos una barra de hielo, una olla llena de agua hirviendo, una bandeja con 20 vasos de vidrio, un pajarito herido, dos globos de agua, una manzana podrida, etc.?

Al principio todo el grupo hace sus pruebas al mismo tiempo. Más tarde, cada uno/a cargará un objeto imaginario que no esté en la lista previa y los/as demás tendrán que adivinar de qué se trata.

C. Volveremos al círculo y cada uno/a expresará lo que ha experimentado.

Con el ejercicio podemos valorar la importancia de la imaginación y de la creatividad para generar ideas, llegar a sitios diferentes, adaptarnos a los cambios del mundo en el que vivimos.

## Competencias

### Del Currículo:

Competencia cultural y artística  
Competencia de la comunicación lingüística  
Aprender a aprender

### Emprendedoras:

Creatividad aplicada a la vida diaria  
Uso de la comunicación lingüística  
Identificar necesidades propias/de otros/as y poder dar respuesta

# Espíritu de equipo

navo | iniciativa



## Técnica

EL NUDO HUMANO

## Objetivos

- Permite analizar la labor asesora de un individuo frente al grupo.
- Sirve para analizar elementos de comunicación no verbal.
- Propicia la integración de los miembros de un equipo de trabajo.

## Material requerido

Un salón suficientemente amplio e iluminado, en donde el grupo en su conjunto pueda desplazarse cómodamente.

## Tiempo necesario

½ hora

## Proceso de Aplicación

- El/la monitor/a pide uno o dos personas voluntarias, aunque puede designar a alguien específico si sus necesidades así se lo demandan.
- Le pide que salga o salgan del recinto donde se llevará a cabo el ejercicio.
- Al grupo que queda les pide se tomen de las manos haciendo un gran círculo.
- Se les comenta que esa forma del grupo es, de alguna manera, su estructura original; pero que los grupos, en su propia dinámica tienden a desarrollar hábitos que aglutinan y hacen variar la estructura original.
- Se les solicita hacer un nudo humano lo más intrincado que puedan, sin soltarse de las manos hasta que se les de la indicación.

# Espíritu de equipo

navo|iniciativa

F. Una condición importante es que los miembros del grupo que constituyen el nudo no podrán hablar mientras las personas voluntarias intenten deshacerlo.

G. Se invita a entrar a la persona o personas a quienes se les hizo salir y se les plantea que ellas asumirán el rol de asesores/as y que su tarea consistirá en llevar a ese grupo a su estructura original, que éstas no pueden soltarse de las manos y a la vez no pueden hablar palabra alguna.

H. Pasado un tiempo razonable, si no han podido deshacer el nudo los/as asesores/as, se le pide al grupo que retome su estructura original sin soltarse de las manos.

I. Se invita a sentarse a los/as participantes y se discute la experiencia, tratando de llegar a conclusiones.

## Competencias

### Del Currículum:

Social y ciudadana

Conocimiento e interacción con el mundo físico

### Emprendedoras:

Estrategias de cooperación y trabajo en equipo

Capacidad de organización

Conocimiento de las propias capacidades para influir y participar en el medio

# Espíritu Investigador e Innovador

navo|iniciativa



## Técnica

LA SUPERPREGUNTA

### Objetivos

- Desarrollar la visión de futuro, el sentido crítico, la creatividad, la gestión del cambio y la iniciativa.
- Potenciar el espíritu investigador e innovador en el alumnado.
- Planificar acciones y proyectos emprendedores.
- Comenzar a establecer criterios de prioridad para la acción o el proyecto.
- Familiarizar al alumnado con las técnicas de consulta bibliográfica y a través de Internet y practique ésta de forma fluida.
- Organizar a los/las integrantes de cada grupo para la utilización de material y la colaboración en la búsqueda de soluciones.

### Material requerido

Sala de informática con acceso a Internet y Biblioteca.

### Tiempo necesario

Durante aproximadamente 2 horas.

## Proceso de Aplicación

**A.** Propuesta de un trabajo de investigación por grupos en clase.

Realizar una "lluvia de tarjetas" individuales para recoger propuestas de temas de investigación (explicación del ejercicio en anexo).

Puesta en común y agrupamiento por afinidad en el tema (por ejemplo, historia de los videojuegos...).

**B.** Hacer el plan de investigación.

Organización del grupo, de sus funciones y tareas y desarrollo del trabajo.



## *Espíritu Investigador e Innovador*

navo*iniciativa*

**C.** Análisis de la información sobre tres preguntas de relevancia en la sala de informática y en la biblioteca (por ejemplo, ¿qué son los videojuegos?, ¿quién los inventó?, ¿qué tipos de videojuegos existen?, ¿cómo se fabrican?...). La información obtenida por todos los grupos se analiza con vistas a elaborarla y mostrarla como un producto o servicio innovador: audiovisual, libro...

**D.** Devolución de resultados.

En una exposición conjunta, a través de vídeos, murales, boletines, presentación en Power Point, etc.

**E.** Evaluación de la experiencia.

Variante:

El/la formador/a lleva a sus alumnos/as a la biblioteca y/o a la sala de informática y forma grupos de cuatro o cinco personas.

Los equipos tendrán que resolver tres preguntas planteadas por el/la formador/a, cada una más difícil que la anterior: para contestarlas, cada grupo tendrá un tiempo fijo (unos cinco minutos por cada cuestión), durante el cual consultarán el material bibliográfico (libros, revistas...) o en Internet.

### *Competencias*

#### *Del currículum:*

Cultural y artística

Conocimiento e interacción con el mundo físico

Tratamiento de la información y competencia digital

#### *Emprendedoras:*

Creatividad aplicada a la vida diaria

Trabajar con colaboradores/as e inventar nuevas realidades con ellos/as

Escucha activa de necesidades

Diseñar prototipos para compartir ideas y proyectos



## *Espíritu Investigador e Innovador*

navo | iniciativa

# ANEXO

### *Objetivo*

Aportar gran número de ideas o soluciones acerca de un tema o problema, evitando críticas o valoraciones.

### *Material*

Bolígrafos, tarjetas y pizarra o papelógrafo.

### *Tiempo de aplicación*

De 20 a 30 minutos

### *Desarrollo*

- El/la formador/a debe hacer una pregunta clara, con la que exprese el objetivo que se persigue. La pregunta debe permitir que los/las alumnos y alumnas puedan responder a partir de su realidad, de su experiencia.
- A continuación, cada alumno/a debe escribir en una tarjeta **una idea** sobre lo que piensa acerca del tema.
- Todos los/as alumnos/as deben aportar por lo menos una idea. Mientras los/as participantes van anotando sus ideas, el/la formador/a las va pegando en la pizarra o en un papelógrafo.
- Una vez terminado este paso, **se debate** para escoger aquellas ideas que resuman la opinión de la mayoría del grupo, o se elaboran en grupo las conclusiones realizándose un proceso de eliminación o recorte de ideas.
- Pero si el objetivo es **analizar los diferentes aspectos** de un problema o hacer el **diagnóstico** de una situación, es importante ir anotando las ideas con cierto orden.

Al final se obtendrán varias columnas o conjuntos de ideas que nos indicarán la coincidencia o no de la mayoría de las opiniones del grupo, lo que permitirá seleccionar los temas de trabajo o ir profundizando cada aspecto del tema a lo largo del debate.



# Flexibilidad

navo|iniciativa



## Técnica

LAS GAFAS

## Objetivos

- Favorecer el reconocimiento de la diversidad y de su riqueza en el grupo.
- Reconocer las actitudes negativas y valorar las positivas.
- Ver la realidad a través de distintos prismas.
- Comprender el punto de vista de los/as otros/as y cómo una determinada postura condiciona nuestra visión de la realidad.

## Material requerido

8 monturas de gafas viejas, sin cristales, o de alambre o cartulina.

## Tiempo necesario

40 minutos

## Proceso de Aplicación

A. El grupo de alumnos/as han de concentrarse en percibir la realidad a través del prisma que suponen unas gafas.

B. El/la formador/a plantea la siguiente consigna: "Éstas son las gafas de la desconfianza, soy muy desconfiado". ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué piensa de nosotros/as?

Después se sacan otras gafas que se van ofreciendo a sucesivos/as voluntarios/as (por ejemplo las gafas de la "confianza", del "replicón", del "yo lo hago todo mal", del "todas me quieren", del "nadie me acepta", etc.).

C. Evaluación en grupo. Cada uno/a puede expresar cómo se ha sentido y qué ha visto a través de las gafas. Puede ser el inicio de un diálogo sobre los problemas de comunicación en el grupo, la aceptación o no de las diferencias y de la diversidad de opiniones, gustos, cultura y nuestra actitud y comportamiento hacia los/as demás.

# *Flexibilidad*

navo|iniciativa

## *Competencias*

### *Del currículum:*

Social y ciudadana  
Interacción con el mundo físico

### *Emprendedoras:*

Estrategias de cooperación y trabajo en equipo y capacidad de asumir compromisos  
Trabajar con colaboradores/as e inventar nuevas realidades con ellos/as

# Imaginación

navo|iniciativa



## Técnica

GRAMÁTICA DE LA FANTASÍA

## Objetivos

- Desarrollar la capacidad imaginativa, la fantasía y la creatividad del alumnado.
- Desarrollar la comprensión lectora y la expresión lingüística.
- Motivar para la lectura.
- Reconstruir el pasado y anticiparnos al futuro.

## Tiempo necesario

1 hora

## Material requerido

Recopilación de cuentos seleccionados o de propia inventiva, realizados por el grupo, papel y lápiz o bolígrafo para todos/as los/as participantes.

## Proceso de Aplicación

- Explicación del ejercicio que consistirá en la realización de cuatro actividades.
- Primera actividad:

Se dividirá al grupo en cinco subgrupos que tendrán que realizar un resumen de un cuento seleccionado.

Se asignará una vocal a cada uno de los cinco grupos. Cada grupo sustituirá las vocales del resumen del cuento seleccionado por la que le han asignado, que será la vocal propia del grupo (grupo 1: a; grupo 2: e; grupo 3: i; grupo 4: o; grupo 5: u).

Al finalizar tendrán que leer el resumen del cuento en voz alta y los demás grupos adivinar de qué se trata. (Ejm.: la naña astaba layanda an caanta...).

# Imaginación

navo|iniciativa

## C. Segunda actividad:

Se propone a los subgrupos realizar una composición mezclando elementos de cuentos diferentes, por ejemplo, el escenario donde ocurra uno, el nombre del personaje de otro, la aventura de otro. Un ejemplo: La caperucita roja que vivía en una casa de chocolate, y que se encontró con un príncipe encantado.

## D. Tercera actividad:

Deberán escribir un cuento a partir de unas palabras que el/la formador/a propone.

## E. Cuarta actividad:

Para finalizar la sesión harán frases en cadenas, pasándose un folio e irán escribiendo una frase que se les ocurra.

## Competencias

### Del Currículum:

Competencia cultural y artística

Competencia de comunicación lingüística

### Emprendedoras:

Creatividad aplicada a la vida diaria

Uso de la comunicación lingüística

Identificar necesidades propias y de los/as demás y poder darles respuesta

# Iniciativa

navo|iniciativa



## Proceso de Aplicación

**A.** Se hacen grupos de 4 ó 5 personas y se les reparte a cada grupo la hoja de respuestas del anexo 1. Otra opción es que se escriba el modelo en la pizarra y los chicos y chicas lo copien en una hoja.

Se les da las indicaciones de que van a realizar una serie de pruebas para generar ideas y soluciones a situaciones con dificultades. Tienen que demostrar su capacidad de iniciativa y creatividad. Las preguntas se responderán en grupo, y se anotarán como mínimo 5 soluciones y como máximo 10. Para cada pregunta tienen 5 minutos. El grupo interactúa durante este tiempo intercambiando opiniones y anotando las ideas con las que está de acuerdo. La persona responsable del grupo va anotando las respuestas de cada grupo a cada una de las situaciones, de forma que todos/as puedan verlo y los siguientes grupos solo aporten ideas nuevas.

**B.** Se les plantea la primera situación:

Este fin de semana estás solo/a en casa con tu hermana/a mayor. Es viernes por la tarde, y vuelves de jugar con tus amigas/os y te das cuenta de que has perdido las llaves. No hay nadie en casa. Supones que tu hermano/a tardará un poco en llegar.

¿Cuál es tu PLAN B?

## Técnica

EL PLAN B

## Objetivos

Eliminar la connotación negativa que tiene asumir riesgos.

Potenciar en el alumnado el desarrollo de la percepción de la realidad del entorno, imaginar, crear y materializar ideas para mejorarlo

Favorecer la organización del grupo y la colaboración en el diseño de acciones y en la búsqueda de soluciones a problemas.

Tomar conciencia de la existencia de los "Planes B"

## Material requerido

Materiales: ordenador con proyector, pizarra o algo similar donde se pueda ir anotando y que el grupo lo pueda ir viendo. Hoja de respuestas en Anexo 1.

## Tiempo necesario

1 hora



# Iniciativa

navo|iniciativa

**C.** Se les plantea la segunda situación:

Imagina que terminas tus estudios de música, y una lesión te impide tocar tu instrumento favorito. ¿Cuál es tu PLAN B?

**D.** Se les plantea la tercera situación:

Imaginemos que vamos a montar distintos negocios en la clase, pero todos/as tenemos la misma idea, y disponemos de los mismos recursos. Un ejemplo en anexo II.

¿Cuál es tu PLAN B?

## *Reflexión final*

Se hace preguntas al grupo para el análisis de lo que ha ocurrido, por ejemplo cómo se han sentido con la generación de ideas en grupo, cómo se han puesto de acuerdo o no, si se escucharon o no todas las aportaciones. Se le da al grupo algunas ideas claves como: ¡No debemos tirar la toalla ante el primer problema! Si quieres, puedes. Y si puedes, debes. Tener competencia no siempre es malo, ¡la unión hace la fuerza!

Se pueden trasladar algunos ejemplos de personas que han optado por el plan B: Pascal Kleiman, documental 'Héroes. No hacen falta alas para volar' [www.pascalkleiman.com](http://www.pascalkleiman.com); Spencer Silver, historia del post-it; Steve Jobs, fundador de Apple Macintosh y de Pixar.

## *Competencias*

### *Del Currículum:*

Cultural y Artística

Autonomía e iniciativa personal

Conocimiento e interacción con el mundo físico

Aprender a aprender

### *Emprendedoras:*

Creatividad aplicada a la vida diaria

Desarrollar la propia iniciativa y asumir responsabilidades

Trabajar con colaboradores inventar nuevas realidades con ellos/as

Identificación e intervención sobre los estados de ánimo

# Iniciativa

navo|iniciativa

## ANEXO I

### PRUEBA **1**

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_
- 6 \_\_\_\_\_
- 7 \_\_\_\_\_
- 8 \_\_\_\_\_
- 9 \_\_\_\_\_
- 10 \_\_\_\_\_

### PRUEBA **2**

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_
- 6 \_\_\_\_\_
- 7 \_\_\_\_\_
- 8 \_\_\_\_\_
- 9 \_\_\_\_\_
- 10 \_\_\_\_\_



*Iniciativa*

navo|iniciativa

## ANEXO II

NEGOCIO QUE PODRÍA MONTAR:

# PELUQUERÍA

Taller de  
búsqueda  
de recursos  
**PLAN B**

RECURSOS QUE TENGO PARA MI NEGOCIO:

- Alquiler de local pagado durante un año en la Calle Pablo Picasso
- 3 empleados con contrato de un año
- Todo el material necesario para una peluquería

# Liderazgo

navo | iniciativa



## Técnica

LAS DIMENSIONES DEL LIDERAZGO

## Objetivos

- Concretar y tener presentes las responsabilidades y los problemas del liderazgo.
- Diferenciar los distintos tipos de liderazgo y la influencia que ejercen sobre el grupo.
- Ejercitar las cualidades del liderazgo participativo.

## Material requerido

Folios y bolígrafos, textos sobre los tres estilos de liderazgo.

## Tiempo necesario

1 hora

## Proceso de Aplicación

### Primera parte

- Se forman tres subgrupos, el/la formador/a pide a cada grupo que elija una persona que asuma el papel de líder, que tendrá que recolectar 50 céntimos de euro de cada persona del grupo. A continuación explicará que cada líder redistribuirá el dinero, siguiendo un criterio múltiple y variado.
- El/la formador/a solicita la ayuda del grupo para que sugiera criterios múltiples para la redistribución del dinero. Si se quiere, se forman subgrupos. El/la líder elegido/a no tomará parte, pero podrá observar.
- Hechas las sugerencias, es competencia del/la líder elegido/a tomar su decisión basándose o no en los criterios que se han apuntado. Todo criterio es válido excepto el de redistribuir el dinero dando a cada uno/a la misma cantidad.
- El/la líder pondrá en marcha la redistribución del dinero explicando el criterio que ha adoptado.

# Liderazgo

navo|iniciativa

## Segunda parte

**E.** Se entrega a cada grupo un texto con las características del/a líder: al grupo 1 se le entregará el dejar-hacer, al grupo 2 el autoritario y al grupo 3 el democrático o participativo. Cada grupo debe analizar las características del liderazgo que le ha correspondido y consensuar sus aspectos negativos y positivos. (En anexo)

**F.** Se expondrán en plenario las conclusiones y se debatirá sobre lo ocurrido en la primera parte del ejercicio y su relación con el estilo de liderazgo adoptado.

**G.** Puesta en común de la experiencia vivida y análisis de los/as líderes, su estilo y la influencia que ejercen en los grupos, a partir de la experiencia vivida. (Notas de apoyo en anexo)

## Competencias

### Del Currículum:

Social y ciudadana

Autonomía e iniciativa personal

Matemática

### Emprendedoras:

Estrategias de cooperación, trabajo en equipo y capacidad para asumir compromisos

Desarrollar la propia iniciativa y asumir responsabilidades

Capacidad de autosuperación, perseverancia y actitud positiva

Capacidad de organización

# Liderazgo

navo | iniciativa

## ANEXO. ESTILOS DE LIDERAZGO

### *Liderazgo democrático*

- Conserva la dirección del grupo.
- Ayuda a discutir a fondo la solución de tareas o problemas.
- Evita la dirección autoritaria.
- Lleva al grupo al proceso de maduración.
- Observa los procesos dinámicos del grupo y mueve a sus miembros a la colaboración activa.
- El núcleo central lo constituye la tarea como asunto común.
- Nace el sentimiento de "nosotros y nosotras", crecen y perduran la actividad espontánea y la predisposición al trabajo común.
- El efecto es la práctica de modos de comportamiento grupal y la solución de conflictos.

### *Liderazgo dejar hacer*

- Actitud directiva que deja que todo suceda de forma pasiva.
- Parte de la idea de que el grupo despliega sus propias fuerzas por sí solo.
- Descuida su participación en el proceso colectivo.
- Se esconde una grave indiferencia que encubre: resignación, narcisismo, predisposición hostil.
- Quiere en el fondo impedir que el grupo se desarrolle.
- Desconcierto e inseguridad dentro del grupo.
- Se produce un rápido desmoronamiento del grupo, que se manifiesta en formación de subgrupos y crecientes rivalidades hasta que desaparece el grupo.
- Destruye la coherencia del grupo y la vinculación interhumana.
- Surge la necesidad de renovación a través de un poder autoritario.

# Liderazgo

navo | iniciativa

## *Liderazgo autoritario*

- Estricto control por parte del jefe del grupo, el cual da órdenes, impone objetivos y examina premeditadamente la realización de cada trabajo.
- A los miembros del grupo sólo se les permite un mínimo de información sobre el proceso total del trabajo.
- Resultado efectivo inicial parece favorable pero enseguida se produce un descenso en el rendimiento que se intensifica cuando se sustituye al/la coordinador/a.
- Moviliza deseos de revancha en los miembros del grupo que a veces se desvía hacia los miembros más débiles del grupo.
- Prevalece el yo sobre el nosotros y nosotras y se frena la iniciativa.

## *ANEXO. Beneficios y costes de un buen y mal liderazgo*

### *Beneficios de un buen liderazgo*

- El grupo se muestra dispuesto a hacer un esfuerzo adicional cuando es preciso.
- Se busca el trabajo bien hecho.
- Todo el mundo conoce la función del grupo y su labor dentro del mismo.
- El grupo se encuentra motivado para hacer su trabajo con eficacia.
- Idoneidad en el reparto de tareas.
- El grupo funciona como equipo, no como un conjunto de personas aisladas. Todos/as tienen un objetivo común.
- El grupo es capaz de comprender sus objetivos y cómo cada uno de los objetivos parciales encajan en el conjunto de objetivos generales.
- Sus integrantes se apoyan entre sí.

### *Costes de un mal liderazgo*

- El grupo no sabe lo que tiene que hacer. Se pierde tiempo y recursos y el trabajo no se realiza correctamente.
- El grupo no se encuentra motivado. Tarda en completar la tarea o no la acaba nunca.
- El grupo trabaja para cumplir. El grupo no desarrolla su potencial y por tanto es incapaz de afrontar nuevas situaciones.

# Resolución de conflictos

navo | iniciativa



## Técnica

LA DECISIÓN DE MARTA

## Objetivos

- Favorecer el aprendizaje de las formas de tratar y de los pasos a dar para resolver conflictos.
- Identificar necesidades propias y de los/as demás para darles respuesta.

## Material requerido

Folios, bolígrafos y un texto para cada alumna/o con el conflicto a resolver.

## Tiempo necesario

1 hora

## Proceso de Aplicación

- A.** Explicación del ejercicio por parte del/la formador/a, que lance el siguiente reto al grupo:  
"Tenéis que ayudar a que esta chica sepa qué es lo que tiene que hacer ante el siguiente conflicto":

*Marta tiene 11 años, es una chica muy tranquila, no le gustan las discusiones y mucho menos las peleas. Es bastante estudiosa y siempre saca buenas notas. Desde hace unas semanas, Juan, un compañero de clase de su misma edad y cabecilla del grupo más gamberro de la clase, no para de reírse y meterse con ella, llamándola empollona delante de todos. Marta se pone roja y Juan se ríe más todavía diciendo: ¡Mirad cómo se pone roja! El otro día al llegar a clase se encontró unos insultos escritos en la pizarra dirigidos contra ella. Últimamente va a disgusto al colegio. A Marta esto le da mucha rabia y está hasta las narices de Juan y su grupo pero no sabe que hacer. Está claro que tiene que cortar esta situación y tomar una decisión, pero ¿qué decisión puede tomar Marta?*

- B.** El/la formador/a pide al grupo que apunte en un folio todas las soluciones que se les ocurran, sin discutir si son buenas o malas.



# Resolución de conflictos

navo | iniciativa

C. A continuación deben debatir una por una las consecuencias (positivas y negativas) de cada una de las soluciones (todavía no hay que elegir ninguna, sólo analizar qué puede pasar en cada caso).

D. Y por último elegir una de ellas y pensar en cómo, cuándo y dónde puede Marta llevarla a cabo. Hacer un plan de acción.

E. Puesta en común del plan de acción y valoración de lo vivido relacionándolo con la experiencia del grupo.

## Competencias

### Del Currículum:

Social y ciudadana  
De comunicación lingüística  
Aprender a aprender  
De interacción con el mundo físico

### Emprendedoras:

Estrategias de cooperación y trabajo en equipo  
Capacidad para asumir compromisos  
Uso de la comunicación lingüística  
Identificar necesidades propias y de los/as demás y poder darles respuesta  
Identificación e intervención sobre los estados de ánimo

# Responsabilidad

navo|iniciativa



## Técnica

JUEGO DEL ROL

## Objetivos

- Experimentar en el aula la libertad individual y la responsabilidad con otros/as.
- Facilitar en el alumnado la comprensión del sentido de la responsabilidad.
- Mejorar la acción proyectada, corrigiendo los errores y aumentando el control personal y colectivo.
- Comprender los diferentes roles en presencia (argumentos, reacciones...).
- Percibir las emociones.
- Desarrollar la cohesión y la confianza en el grupo, aprendiendo a responsabilizarse de lo que puede hacer cada uno/a.
- Desarrollar la confianza en sí mismo/a, aprendiendo lo que uno/a mismo/a puede hacer.

## Material requerido

Material adaptado a los roles (ver ej. en anexo).

## Tiempo necesario

1 hora

## Proceso de Aplicación

- Inventar y definir previamente el escenario, la circunstancia, y condiciones en las que se desarrollará la acción. Al inicio de la dinámica, deben detallarse al alumnado.
- Definir los roles y enumerarlos, así como el número de observadores/as.
- Atribuir los roles y elegir a los/as observadores/as a razón de uno/a por tipo de rol, al menos. (Los roles pueden estar relacionados con la personalidad: el/a animoso/a, el/la triste, el/la silencioso, el/la desconfiado/a, o con la función que tiene en relación con el grupo de trabajo: secretario/a, coordinador/a o líder...).

# Responsabilidad

navo*iniciativa*

- D. Dar a los grupos de actores un cierto tiempo de preparación, y consignas a los/as eventuales observadores/as, así como a ciertos roles.
- E. Comenzar el juego de rol dando una señal o haciendo una indicación al principio.
- F. Evaluar
- G. Volver a jugar, modificando eventualmente las personas que representan cada uno de los distintos roles, tantas veces como sea necesario.

## *Competencias*

### *Del Currículum:*

Autonomía personal  
Social y ciudadana  
Conocimiento e interacción con el mundo físico

### *Emprendedoras:*

Desarrollar la propia iniciativa y asumir responsabilidades.  
Capacidad de autosuperación, perseverancia y actitud positiva.  
Estrategias de cooperación, trabajo en equipo y capacidad de asumir compromisos.  
Trabajar con colaboradores/as e inventar realidades con ellos/as.

# Responsabilidad

## ANEXO

### JUEGO DE ROL

#### Ejemplo

Se coloca toda la clase en círculo (o divididos en pequeños grupos). Se le da un tema o diálogo, bien de un tema de clase o de otro tipo, como por ejemplo: ¿Cuáles son los tres mejores acontecimientos y los tres peores que han ocurrido en la clase durante este año?

Se abre un debate en el que el alumnado debe intentar desempeñar uno o los cuatro roles (organizar, contribuir, animar, hacer conexiones). Incluso pueden cambiar de rol a lo largo del debate.

Antes de que empiece el debate el/la formador/a escoge a uno/a o dos alumnos/as de cada grupo para hacer de observadores/as. Se les da unos formularios según el modelo siguiente. Deben escribir los nombres de las personas del grupo y anotar cada vez que una persona desempeña uno de los cuatro roles.

Después del debate los/as observadores/as presentan sus datos. El/la formador/a toma estos datos como base para profundizar en la actuación y efectividad del grupo.

ROLES				
NOMBRES	ORGANIZAR	CONTRIBUIR	ANIMAR	HACER CONEXIONES
Observaciones				



# Sentido Crítico

navo|iniciativa



## Técnica

CONCORDAR-DISCORDAR

## Objetivos

- Facilitar en el alumnado la expresión libre de pensamientos, gustos y aficiones.
- Promover la comunicación eficaz y constructiva de las críticas.
- Definir la posición individual y en equipo en relación con una serie de afirmaciones determinadas por el/la formador/a.

## Material requerido

Folios y bolígrafos.

## Tiempo necesario

1 hora

## Proceso de Aplicación

- A.** El/la formador/a plantea al grupo una serie de afirmaciones y les pide que, en silencio e individualmente, indiquen si están de acuerdo o no con cada una de ellas.
- B.** Se divide al grupo en equipos reducidos y se les dan las siguientes instrucciones:  
"El trabajo de cada equipo es decidir, por consenso, si están de acuerdo o no con cada una de esas afirmaciones. No deben decidir por mayoría de votos, sino a través de la discusión y fundamentación de las opiniones personales. Si después de discutir no llegan a ponerse de acuerdo en alguna afirmación, pueden modificar la forma en que está redactada para establecer un consenso"
- C.** Se realiza un plenario para que cada equipo presente sus conclusiones. El/la formador/a anota la decisión de cada equipo en relación con cada una de las afirmaciones. En las afirmaciones en que haya diferencias entre los equipos, el/la formador/a propiciará la discusión y fundamentación de cada opinión, para ver si se llega a un consenso grupal. Si éste no se alcanza fácilmente, se pasa a la siguiente afirmación. Durante este plenario, el/la formador/a aún no da su opinión personal, sino que simplemente propicia la discusión y el intercambio de ideas.



# *Sentido Crítico*

navo|iniciativa

D. Se continúa con el plenario, pero en este momento el/la formador/a exterioriza su opinión personal, indica al grupo lo que el/ella considera correcto y los puntos en los que les faltó profundizar o afinar detalles, aclara las dudas que hayan quedado y complementa el tema.

E. Valoración en plenario del ejercicio realizado y su relación con el sentido crítico.

## *Competencias*

### *Del currículum:*

Conocimiento e interacción con el mundo físico

En Comunicación digital

### *Emprendedoras:*

Trabajar con colaboradores/as e inventar nuevas realidades con ellos/as

Uso de la comunicación lingüística

Identificar necesidades propias y de los/as demás para poder darles respuesta

# Solidaridad

navo|iniciativa



## Técnica

TODOS/AS TENEMOS UN PROBLEMA

## Objetivos

- Desarrollar en el aula valores y actitudes solidarias.
- Potenciar la actitud solidaria para mejorar su entorno.
- Ayudar al alumnado a que se dé cuenta de que puede generar ideas constructivas para solucionar sus problemas y los de compañeros/as.
- Ayudar a alumno/a a que aprenda que la solución de problemas cooperativamente es más eficaz que de manera individual.
- Practicar el "ponerse en el lugar de la otra persona".

## Material requerido

Folios y bolígrafos.

## Tiempo necesario

1 hora

## Proceso de Aplicación

**A.** Explicación por parte del/la formador/a de las consignas del ejercicio.

Se hacen grupos de seis alumnos/as y se da a cada uno/a un folio.

El/la formador/a lee la siguiente pregunta a todo el grupo:

¿En qué situación te has sentido, o te sentirías discriminado/a por tus compañeros/as del grupo?

Los/as participantes deben responder por escrito pero sin poner su nombre.



# *Solidaridad*

navo | iniciativa

**B.** Cuando han terminado, se doblan los folios, se mezclan los de las seis personas de cada grupo y cada persona se lleva uno.

Por turno, cada alumno/a lee "en primera persona" y en alto su papel y se mete en la piel de quien lo ha escrito, haciendo suyo el problema.

Después de leerlo dedica un minuto para hablar de cómo cree que podría resolverlo (lo hace en primera persona). Posteriormente el resto del grupo le ayuda con más soluciones. Se repite el proceso con todas las personas del grupo.

**C.** Debate y valoración de la experiencia vivida con el ejercicio y relación con el grupo-clase.

## *Competencias*

### *Del Currículum:*

Conocimiento e interacción con el mundo físico  
Social y ciudadana

### *Emprendedoras:*

Trabajar con colaboradores/as e inventar nuevas realidades con ellos/as  
Estrategias de cooperación y trabajo en equipo y capacidad de asumir compromisos

# Superación

navo|iniciativa



## Técnica

COLLAGE

## Objetivos

- Favorecer la valoración del aprendizaje continuo y de la proactividad.
- Analizar las actividades y mecanismos que provoca una dinámica competitiva, así como diferentes formas de enfrentarla.

## Material requerido

4 cartulinas, 1 barra de pegamento, 1 rotulador y una revista o periódico.

## Tiempo necesario

50 minutos

## Proceso de Aplicación

**A.** El grupo es dividido en tres subgrupos con el mismo número de alumnos/as y un cuarto grupo con tres observadores/as. El/La formador/a debe colocar en medio de los tres grupos el siguiente material: 3 cartulinas, 1 rotulador, 1 barra de pegamento, 1 fijeras y un periódico.

**B.** Los tres grupos recibirán la misma consigna en plenario:

Tienen que realizar un collage con el tema elegido por el/la formador/a en 20 minutos, sólo pueden utilizar el material que el/la formador/a ha situado en el suelo en un punto medio de los tres grupos.

Todos los recortes de periódico que se utilicen deben estar bien recortados y pegados a la cartulina y al menos debe estar rotulado el título.

Antes de cumplir los 20 minutos se han de entregar los collages al/la formador/a.

# Superación

navo | iniciativa

C. Por separado, el/la formador/a dará la siguiente consigna a cada grupo:

Al grupo 1. Debéis hacer todo lo que esté en vuestra mano para conseguirlo.

Al grupo 2. No podéis pedir ni exigir nada a otros grupos, debéis esperar a que os faciliten material.

Al grupo 3. Debéis ser conciliadores/as entre los grupos y colaborar para que el resto de los grupos también consiga un buen trabajo.

A cada observador/a se le asigna un grupo, al que debe supervisar y anotar todo lo que consideren importante.

D. Una vez dadas las consignas generales y dividido el grupo se le da un tiempo, antes de comenzar el trabajo, para que se organicen. Se da la señal de inicio, recordando que deben cumplir las consignas asignadas. A los 20 minutos finaliza el ejercicio y el/la formador/a pide a los grupos que por separado reflexionen sobre lo que han vivido y a los/a observadores/as que hagan de evaluadores/as del trabajo realizado por los grupos.

E. Puesta en común y debate sobre la experiencia vivida.

## Competencias

### Del Currículum:

Aprender a aprender  
Matemática

### Emprendedoras:

Identificación e intervención sobre los estados de ánimo  
Capacidad de organización

# Tenacidad y Perseverancia

navo|iniciativa



## Técnica

SUEÑA TU FUTURO

## Objetivos

- Favorecer el desarrollo de la perseverancia y la constancia en la búsqueda de objetivos y en las actividades.
- Transformar los sueños y convertirlos en realidad.

## Tiempo necesario

1 horas

## Material requerido

Folios, bolígrafos y una copia del "Cuestionario sobre mi sueño" para cada participante (en anexo).

## Proceso de Aplicación

A. Explicación de las consignas al grupo:

Debes escuchar atentamente las preguntas que te van a hacer.

Tu sueño debe ser tan grande como quieras que sea.

Piensa en todos los detalles posibles en respuesta a las preguntas que se formulan.

Cierra los ojos y relájate durante unos minutos.

Ahora imagínate la vida que quieres tener cuando tengas 15 años más y hayas finalizado tus estudios.

Ahora estás en un día de tu vida adulta, te has levantado, arreglado y desayunado y te vas al trabajo.

- ¿Cómo imagino mi lugar de trabajo? ¿Qué es lo que hago?
- A la hora de la comida, ¿Qué hago? ¿Cuánto tiempo tengo para comer?
- Está acabando el día de trabajo, ¿Qué estoy haciendo? ¿Qué hora es?
- ¿Dónde vas cuándo terminas? ¿Cómo te sientes al acabar el día?
- Ahora durante unos momentos piensa en cuáles son los pensamientos e ideas más importantes de tu sueño.

# Tenacidad y Perseverancia

navo|iniciativa

**B.** Se pasa el siguiente "Cuestionario sobre mi sueño" a cada participante. El alumnado deberá escribir las respuestas sobre la base de lo que ha soñado.

- ¿Cuáles son mis sentimientos más importantes sobre ese día?
- ¿Qué tipo de trabajo he escogido para mi mismo/a? ¿Por qué?
- ¿Trabajas con gente, con ideas o con pensamientos?
- ¿Cuáles eran los intereses, aficiones y habilidades que desarrollabas en él?
- ¿Trabajabas para alguien o estabas al frente de tu empresa?

**C.** Puesta en común y debate. Se acabará el debate con la formulación de conclusiones.

- ¿Cuántos de vosotros/as tendríais vuestra propia empresa?
- ¿Qué habilidades o aptitudes que tengas ahora o que estés aprendiendo a desarrollar en este momento utilizarías en ese trabajo?
- ¿Serías feliz con esa vida?
- ¿Qué has aprendido de los/as otros/as en esta actividad?
- ¿De qué crees que depende que consigas lo que has soñado en el futuro?

**D.** Reflexión sobre la tenacidad y la perseverancia en la realización de las tareas, en fijarse objetivos y metas, individualmente y en grupo.

## Competencias

### Del Currículum:

Autonomía e iniciativa personal  
Aprender a aprender  
Social y ciudadana

### Emprendedoras:

Desarrollar la propia iniciativa y asumir responsabilidades  
Capacidad de autosuperación, perseverancia y actitud positiva  
Identificación e intervención sobre los estados de ánimo  
Estrategias de cooperación y trabajo en equipo y capacidad de asumir compromisos



# *Tenacidad y Perseverancia*

navo|iniciativa

## *ANEXO*

### *CUESTIONARIO SOBRE MI SUEÑO*

1. ¿Cuáles son mis sentimientos más importantes sobre el día de mi vida adulta sobre el que he soñado?
2. ¿Qué tipo de trabajo he escogido para mi mismo/a? ¿Por qué?
3. ¿Trabajas con gente, con ideas o con pensamientos?
4. ¿Cuáles eran los intereses, aficiones y habilidades que desarrollabas en él?
5. ¿Trabajabas para alguien o estabas al frente de tu empresa?



# Toma de decisiones

navo|iniciativa



## Técnica

10 JÓVENES DE VACACIONES

## Objetivos

- Experimentar la toma de decisiones por consenso.
- Analizar, con la práctica grupal, las ventajas e inconvenientes de cada una de las fórmulas de toma de decisiones.

## Material requerido

Texto con la lista de los 50 objetivos posibles, folios y bolígrafos.

## Tiempo necesario

1 horas

## Proceso de Aplicación

**A.** El/la formador/a distribuye a cada miembro del grupo una hoja en la cual se describe la situación sobre la que se va a trabajar y explica el objetivo:

Se trata de preparar una lista común de 10 objetos que los y las jóvenes llevarán con ellos/as en vacaciones. Los diez objetos seleccionados no deben ser elegidos para el uso personal de una sola persona, sino con la intención de que la estancia de todos y todas sea lo más agradable y mejor organizada posible.

**B.** Un/a miembro del grupo lee en voz alta el conjunto del texto que comprende una lista de 50 objetos posibles (en anexo I). Cada uno/a sigue la lectura en su hoja. En determinados momentos, la persona que lee interrumpe la lectura para dar algunas explicaciones complementarias, con el fin de orientar a los/as participantes en la elección que deben efectuar. Responde a las preguntas que le hacen respecto a las razones que justifican la inscripción de tal o cual objeto en la lista en cuestión.

**C.** Después de la lectura, cada uno/a toma una hoja de papel, y, en silencio, efectúa una elección de 10 objetos entre los 50 que le han sido propuestos.



## *Toma de decisiones*

navo | iniciativa

**D.** Puesta en común, debate y elección de los 10 objetos. El grupo es libre de poner en práctica los procedimientos que estime más favorables, con el fin de llegar a un acuerdo sobre una lista única de 10 objetos.

**E.** El/la formador/a observará el proceso y el procedimiento de toma de decisiones.

**F.** Puesta en común del resultado del ejercicio y debate sobre el procedimiento de toma de decisiones utilizado. Conviene concluir la técnica analizando los distintos modelos de toma de decisiones: autoritarismo, voto y consenso y valorar las ventajas y los inconvenientes de cada uno de ellos en los grupos. (Ver notas de apoyo en anexo II).

### *Competencias*

#### *Del currículum:*

Social y ciudadana  
Comunicación lingüística

#### *Emprendedoras:*

Estrategias de cooperación y trabajo en equipo  
Capacidad de asumir compromisos  
Uso de la comunicación lingüística

## ANEXO I

### LISTADO DE 50 OBJETOS

Los objetos de uso cotidiano están ya previstos, y por tanto no se incluyen en esta lista la lista:

- |   |                                       |
|---|---------------------------------------|
| 1 cómic.                                | 1 libro de juegos de exterior.        |
| 1 libro de recetas de cocina.           | 1 extintor pequeño.                   |
| 1 tienda de campaña para seis personas. | 1 Play Station con cuatro mandos.     |
| 1 cuerda.                               | 1 cometa.                             |
| 1 transistor de pilas.                  | 1 maquinilla de peluquero.            |
| 1 lanzacohetes y dos cohetes.           | 1 cámara de fotos sin cargador.       |
| 1 libro de aventuras.                   | 10 metros de tela plástica.           |
| 24 imperdibles.                         | 1 hacha.                              |
| 1 juego de mesa.                        | 1 caja de tizas.                      |
| 1 cancionero.                           | 1 barbacoa desmontable.               |
| Fichas de cartulina.                    | 1 bolsa de chucherías.                |
| 1 caja de rotuladores.                  | 1 lazo para cazar.                    |
| 1 brújula.                              | 1 silbato.                            |
| 1 libro de juegos de interior.          | 1 par de gafas de sol.                |
| 1 mapa de la región.                    | 1 lámpara de alcohol.                 |
| 1 caña de pescar completa.              | 1 guitarra.                           |
| 1 linterna.                             | 1 rollo de cinta adhesiva.            |
| 1 hornillo con bombona de gas.          | 1 máquina de escribir con accesorios. |
| 1 intercomunicador de pilas.            | 1 bandera.                            |
| Prismáticos                             | 1 despertador.                        |
| 1 magnetófono de pilas y cassette.      | 1 cuerda para escalar.                |
| 1 aparato de TV portátil (de pilas)     | 1 caja metálica con llave.            |
| 1 balón.                                | 1 ratonera.                           |
| 1 bicicleta.                            | 1 termo.                              |
| 6 marionetas.                           | 1 filtro de agua.                     |

### Información:

El pueblo más próximo se halla a 8 Km. A 50 metros de la casa corre un río con pesca abundante. En la sala grande hay una chimenea. La casa está abastecida de todo lo necesario para cocinar y dormir. Vuestro grupo llega allí el primer día en un microbús que transporta el material y que os recogerá también el último de su estancia. En los alrededores hay viñedos, pinares y rocas. Un sendero de tierra conduce a la casa. No hay electricidad ni agua ni instalaciones sanitarias. Tampoco hay teléfono. Los alrededores inmediatos están deshabitados.

## ANEXO II

### NOTAS DE APOYO DE DECISIONES

#### ¿Cómo tomar decisiones en un Grupo?

En un Grupo, las decisiones pueden tomarse siguiendo tres grandes modelos: el Consenso -acuerdo grupal-; el voto -democracia-; y la imposición -autoritarismo-.

Todos los modelos tienen sus ventajas e inconvenientes. Cada situación, cada Grupo, cada tipo de decisión hace aconsejable una forma de llegar a ésta. Todos los modelos presentan ventajas e inconvenientes, ofrecen oportunidades y riesgos. En general, tienen en común que "ninguno garantiza siempre mejores resultados".

El Consenso es más ventajoso para el Grupo. Intentar acordar las decisiones, sin recurrir al voto por norma o costumbre, no caer en el autoritarismo de la imposición, aporta ventajas más importantes para el Grupo: el Consenso agrupa; motiva y forma; y compromete a todos sus miembros, para cumplir lo acordado.

Hacemos la siguiente comparación:

**El Consenso:** agrupa, fortalece la unión del Grupo; motiva y forma, favorece la comunicación; y compromete a todos los miembros del Grupo.

**Pero:** con dificultades y esfuerzos; con posibles renunciaciones y rechazos; y tampoco garantiza siempre los mejores resultados.

**El Voto:** divide al grupo en mayoría y minoría; no enriquece tanto; y responsabiliza sólo a una parte del grupo.

**Sin embargo:** facilita la participación individual; y también da libertad.

**La Imposición:** aísla; confunde; y obliga.

**Sin embargo:** no cuesta nada al grupo (pues no decide); y no da participación (sólo se somete a lo decidido).

#### PASOS PARA TOMAR DECISIONES

- A) Identificar el tema
- B) Diagnosticar el tema
- C) Pensar alternativas
- D) Elegir las soluciones alternativas
- E) Poner en marcha las soluciones o alternativas
- F) Evaluar

# Referencias

navo|iniciativa

**ASERTIVIDAD:** Cascón Soriano, P.; Martín Beristain, C.: La alternativa del juego I. Edupaz. Los Libros de la Catarata, Madrid, 1997.

**ASUNCIÓN DE RIESGOS:** Diseñado por [www.aproinn.com](http://www.aproinn.com) para las jornadas formativas "Espacios para Innovar" en el contexto del programa "Imagina Tu Empresa 5" [www.imaginatuempresa.com](http://www.imaginatuempresa.com). Adaptación GIJ.

**AUTODISCIPLINA Y AUTOCONTROL:** Cascón Soriano, P.; Martín Beristain, C.: La alternativa del juego I. Edupaz. Los Libros de la Catarata, Madrid, 1997.

**AUTOESTIMA:** Cascón Soriano, P.; Martín Beristain, C.: La alternativa del juego I. Edupaz. Los Libros de la Catarata, Madrid, 1997.

**AUTONOMÍA:** Asociación Pro Derechos Humanos. Seminario de Educación para la Paz: La alternativa del juego II. EDUPAZ, Los Libros de la Catarata, Madrid, 1996.

**COMUNICACIÓN:** Limbos, E.: Cómo animar a un grupo. Editorial Marsiega, Madrid, 1999.

**COOPERACIÓN:** Medaura, O. y Monfarrel, A.: Técnicas de aprendizaje afectivo. LUMEN grupo editorial, Santa Fe, Argentina, 2008. Adaptación de Grupo RED, ([www.grupored.net](http://www.grupored.net)).

**CREATIVIDAD:** <http://www.eliceo.com/general/el-juego-del-objeto-invisible.html>

**ESPIRITU DE EQUIPO:** [http://members.fortunecity.com/dinamico/C3\\_7.htm](http://members.fortunecity.com/dinamico/C3_7.htm)

**ESPIRITU INVESTIGADOR E INNOVADOR:** Grupo RED, elaboración propia ([www.grupored.net](http://www.grupored.net)).

**FLEXIBILIDAD:** Cascón Soriano, P.; Martín Beristain, C.: La alternativa del juego I. Edupaz. Los Libros de la Catarata, Madrid, 1997.

# Referencias

navo|iniciativa

**IMAGINACIÓN:** Gianni Rodari, Gramática de la Fantasía, Colección Nuevos Caminos, Ediciones Colihue/Biblioser, 2004.

**INICIATIVA:** Diseñado por [www.estasenbabia.com](http://www.estasenbabia.com) para la jornada formativa "Universo Creativo" en el contexto del programa "Imagina Tu Empresa 4" [www.imaginatuesmpresa.com](http://www.imaginatuesmpresa.com). Adaptación GIJ.

**LIDERAZGO:** Fritzen, S.J.: 70 ejercicios prácticos de dinámicas de grupo. Editorial SAL Terrae, Santander, 1998. Adaptación de Grupo RED, ([www.grupored.net](http://www.grupored.net)).

**RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS:** Grupo RED, elaboración propia ([www.grupored.net](http://www.grupored.net)).

**RESPONSABILIDAD:** Escuela de Animación Juvenil de la Comunidad de Madrid y Colectivo AMANI: Educación Intercultural. Análisis y resolución de conflictos. Editorial Popular S.A., Madrid, 1994. Adaptación de Grupo RED, ([www.grupored.net](http://www.grupored.net)).

**SENTIDO CRÍTICO:** [http://www.wikilearning.com/curso\\_gratis/creatividad\\_e\\_innovacion\\_en Equipos\\_de\\_trabajo-tecnicas\\_innovadoras\\_de\\_la\\_dinamica\\_de\\_grupos\\_ii/16215-21](http://www.wikilearning.com/curso_gratis/creatividad_e_innovacion_en Equipos_de_trabajo-tecnicas_innovadoras_de_la_dinamica_de_grupos_ii/16215-21)

**SOLIDARIDAD:** Escuela de Animación Juvenil de la Comunidad de Madrid y Colectivo AMANI: Educación Intercultural. Análisis y resolución de conflictos. Editorial Popular S.A., Madrid, 1994.

**SUPERACIÓN:** Asociación Pro Derechos Humanos. Seminario de Educación para la Paz: La alternativa del juego II. EDUPAZ, Los Libros de Catarata, Madrid, 1996.

**TENACIDAD Y PERSEVERANCIA:** <http://members.fortunecity.com/dinamico/>. Adaptación, Grupo RED.

**TOMA DE DECISIONES:** Limbos, E.: Cómo animar a un grupo. Editorial Marsiega, Madrid, 1979. Adaptación GIJ.

# Mis Ideas...

nevo|iniciativa

A series of horizontal lines for writing, with decorative elements including stars and spheres scattered across the page.

# Mis Ideas...

nevo|iniciativa

A series of ten horizontal lines for writing, each accompanied by a faint, light-colored decorative graphic. The graphics include a white sphere, a yellow star, a pink sphere, and a green sphere, scattered across the lines.