

Caja de Herramientas

Edición 2018-2019

junioemprende
®nevo|iniciativa

¡Hola!

Te presentamos esta Caja de Herramientas como un conjunto de dinámicas de trabajo grupal que ha sido construida de forma colaborativa con aportaciones de profesorado y el equipo de cultura emprendedora, y que está pensada para complementar el desarrollo de vuestro proyecto emprendedor ayudarte en el diseño de la experiencia Junioemprende adaptada a tu grupo.

Se trata de un recurso abierto y en constante evolución ya que irá enriqueciéndose con vuestras aportaciones. Esta es la edición para el curso 2018-2019.

Estas actividades están encuadradas siguiendo las fases de desarrollo de proyecto descritas en la propuesta de trabajo y clasificadas según las competencias emprendedoras a trabajar, tomando como referencia el marco de trabajo Entre-Comp.

Estas herramientas son sólo ejemplos para reforzar algunas habilidades mientras trabajas el proyecto en el aula y esperamos que siga creciendo con tu aportación.

Puedes enviar tus aportaciones al correo: junioemprende@juntaex.es

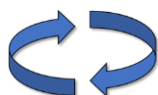


0 Planificación Docente



Actividades y ejercicios que faciliten: Integrar Junioemprende en la programación, identificar resultados de aprendizaje, preparar el espacio físico y comunicar al claustro. Crear equipo docente. Conocimiento del programa por parte del alumnado y de conceptos relacionados con emprendimiento.

1 Ideas y Oportunidades



Conocimiento mutuo: Actividades y ejercicios que faciliten: Trabajo en habilidades individuales y grupales. Exploración de gustos e intereses. La creatividad, producción y selección de ideas.

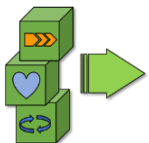
Definimos el proyecto: Actividades y ejercicios que faciliten: Identificar el proyecto, conocer iniciativas de la zona, buscar campos de acción o áreas de mejora. Tomar decisiones grupales y llegar a consenso eligiendo el proyecto sobre el que se va a trabajar.

2 Recursos y Alianzas



Diseño y planificación: Actividades y ejercicios que faciliten: Concretar acciones para llevar a cabo el proyecto. Reparto de tareas y responsabilidades en el grupo. Planificar tareas en un calendario, visualizar resultados deseados. Conectar con la comunidad educativa y el entorno mas cercano, involucrarles. La cooperación y el trabajo en grupo como foco de trabajo.

3 Pasamos a la acción



Pasar a la acción: Actividades y ejercicios que faciliten: Comunicar y documentar el proyecto y llevarlo a cabo según lo planeado, darle difusión.

Reflexión y proyección de futuro: Actividades y ejercicios que faciliten: Intercambio de información y reflexión sobre qué se ha aprendido, aprovechar el error como oportunidad para aprender. Redimensionar el proyecto y plantear si procede acciones futuras.

La Caja de Herramientas en 3 pasos

¿Qué es?

Es una fuente de recursos viva, en constante construcción.

Partiremos de las dinámicas propuestas en otras ediciones e iremos añadiendo otras nuevas durante el curso escolar.

La participación es voluntaria, tanto para proponer como para consultar y poner en práctica las dinámicas.

¿Para qué es?

La mayoría de habilidades se amplían y movilizan por el mero hecho de lanzarse a poner en marcha el proyecto emprendedor, pero en ocasiones es útil utilizar dinámicas propias o prestadas para ampliar el alcance del proyecto. Aquí te presentamos una descripción de la dinámica incluyendo los materiales y tiempos orientativos para ponerla en marcha y en ocasiones una ficha para imprimir.

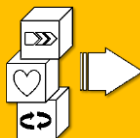
Pretendemos incorporar herramientas nuevas creadas por vosotros y citaremos la autoría, para así favorecer la colaboración y la creación de una red de maestros y maestras.

¿Cómo colaborar?

Os invitamos a revisar las dinámicas que solemos utilizar en el aula o aquellas que hemos descubierto y que ya hemos puesto en práctica.

Idealmente la dinámica estaría encuadrada en alguna de las fases, para facilitar la organización de este documento.

Volcad los contenidos en la ficha tipo y enviadla al equipo de Junioemprende por correo electrónico. El equipo Junioemprende introduce la nueva dinámica en la caja de herramientas y le da difusión para que pueda ser reutilizada.





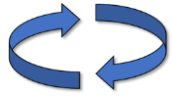
En esta fase de inicio hemos recopilado actividades y ejercicios que faciliten la planificación docente y la contextualización del programa en el centro educativo y con el alumnado participante: Integrar Junioemprende en la programación, identificar resultados de aprendizaje, preparar el espacio físico, comunicar al claustro y crear equipo docente.

En esta fase es conveniente reflexionar sobre el papel de facilitador del emprendimiento que adopta el docente a cargo del programa, introducir el concepto de emprendimiento en el grupo-clase y prever el apoyo de agentes de la comunidad educativa incluidas las familias y el equipo directivo, empresas u otras organizaciones o asociaciones del entorno que puedan aportar al proyecto.

INDICE DE CONTENIDOS

- Gigante Entre-Comp para la competencia emprendedora pg 6
- Canvas de Situación Docente pg 8
- Brújula de situación Pg 10
- Mis aportaciones Pg 11
- ¿Qué es Junioemprende? Pg 12

1 Ideas y Oportunidades



El foco de esta área serán estimular la creatividad y visión de futuro para conseguir dar forma al proyecto a partir de los intereses e ideas del alumnado. Aquí se exploran problemas a solucionar, retos, áreas de acción, gustos e intereses, defendiendo los diferentes puntos de vista y ganando en autoestima. Al finalizar esta fase tendréis una idea de proyecto definida. Identificar el proyecto, conocer técnicas básicas de creatividad, conocer iniciativas de la zona o identificar áreas de mejora. Tomar decisiones grupales y llegar a consenso.

INDICE DE CONTENIDOS

• Felicidad TV.....	Pg 15
• Mapa de Ideas.....	Pg 16
• Mi árbol	Pg 18
• Ideas de Plastilina	Pg 19
• Al revés	Pg 20
• Design Thinking y Prototipado.....	Pg 21
• Dafo de proyecto.....	Pg 24
• Gafas de colores.....	Pg 25
• Una historia para contar.....	Pg 26

2 Recursos y Alianzas



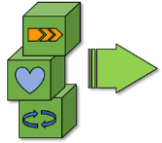
En esta fase el foco estará puesto en la planificación de acciones y organizar cómo se va a poner en marcha el proyecto.

Se incluyen actividades y ejercicios que faciliten: Concretar acciones para llevar a cabo el proyecto. Reparto de tareas y responsabilidades en el grupo. Planificar tareas en un calendario. Todo lo relacionado con el trabajo de equipo, reparto de roles y tareas y cooperación será clave durante esta etapa.

INDICE DE CONTENIDOS

- Cooperación casa-perro-árbol..... Pg 28
- Saco de dudas..... Pg 29
- Mapa de empatía..... Pg 30
- El ovillo de Lana..... Pg 33
- Rutinas de pensamiento..... Pg 34
- Línea del Tiempo..... Pg 36

3 Pasamos a la acción



Pasar a la acción: Actividades y ejercicios que faciliten: Comunicar el proyecto y llevarlo a cabo según lo planeado.

Reflexión y proyección de futuro: Actividades y ejercicios que faciliten: Intercambio de información y reflexión sobre qué se ha aprendido. Redimensionar el proyecto y plantear si procede acciones futuras.

INDICE DE CONTENIDOS

- Una historia, tres mensajes..... Pg 37
- No eres tú, soy yo..... Pg 38
- Role Playing..... Pg 39
- Start; Stop; Continue Pg 41
- Anécdotas que nos unen..... Pg 42
- Diferente, difícil, aprendido..... Pg 43



Fase 0:

PLANIFICACIÓN DOCENTE

NOMBRE : El gigante entrecomp

DESCRIPCIÓN:

Esta herramienta está adaptada del manual EntreComp into action. Permite de una manera lúdica profundizar en las 3 áreas y 15 competencias emprendedoras, para la reflexión grupal o individual, puede utilizarse tanto con adultos como con niños.

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

El modelo está pensado para trabajar en modo papiroflexia y tiene múltiples usos.

Puede usarse para construir proyectos o para auto-evaluar las competencias emprendedoras. Puede empezarse por la parte central (área de ideas y oportunidades) y luego ir desplegando y completando el gigante con el resto de áreas.

Con adultos puede usarse como guía de reflexión y trabajo grupal sobre las habilidades emprendedoras personales para:

- Conocer en profundidad el modelo entrecomp
- Identificar las 15 sub-competencias y en qué circunstancias el grupo puede desarrollarlas en su práctica docente
- Comprobar la importancia de compartir ideas.

A nivel didáctico la dinámica permite:

- Analizar: Pensar en ejemplos concretos de cómo las 5 competencias en el área central han contribuido a identificar y solucionar problemas (identificar oportunidades, creatividad, visión, valorar idea y pensamiento ético-sostenible)
- Errores. Pensar en los errores como oportunidades para el desarrollo de competencias emprendedoras: asumir riesgos, sacar aprendizajes significativos, aprender de la experiencia.
- Marcar la diferencia. Qué competencias nos ayudan a generar valor y por qué. Tomar la iniciativa, movilizar recursos, etc.
- Crecimiento personal. Como estas competencias contribuyen al desarrollo personal y profesional: Confianza en uno mismo, colaboración...



TIEMPO
 30- 45 minutos

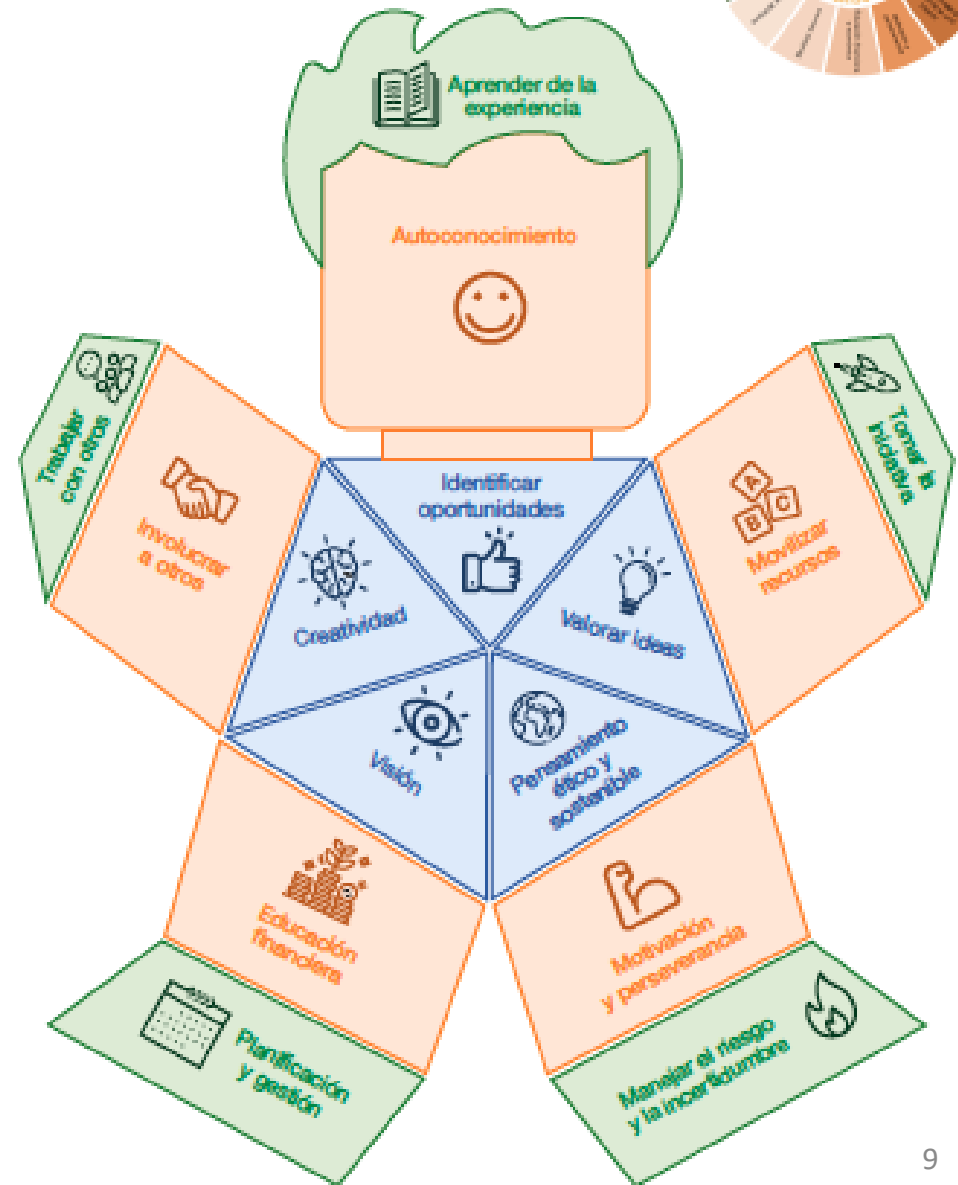


MATERIALES
 Plantilla
 impresa en A3
 preferente.





Fase 0: PLANIFICACIÓN DOCENTE





Fase 0: PLANIFICACIÓN DOCENTE

NOMBRE : CANVAS de situación

DESCRIPCIÓN:

Con esta actividad te invitamos a poner por escrito tus objetivos ante el programa y relacionarlo con tu programación.

Puedes comenzar por la parte central, y ya que el proyecto parte de ti como maestro o coordinador del programa, reflejar aquí tus deseos y expectativas personales.

El resto de apartados te ayudará a poner orden a tus ideas antes de comenzar. El objetivo es tener por escritos las bases necesarias para introducir el proyecto en la programación y compartirlo con el resto del claustro.

Será interesante incluir las competencias emprendedoras que a priori te gustaría trabajar con tu aula de manera preferente, identificar espacios para el desarrollo del proyecto y preveer la organización con otros docentes para intentar buscar la transversalidad y la integración de otras competencias durante el desarrollo del proyecto.

Completa este CANVAS de situación y compártelo con el centro.

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Para relacionar el desarrollo del proyecto con tu programación ponemos a tu disposición los mapas curriculares Decreto 103/2014 elaborados por maestros y maestras de Extremadura, así como las sesiones de seguimiento programadas durante el proyecto.

Recurso publicado por la Junta de Extremadura:

<http://comclave.educarex.es/mod/folder/view.php?id=400>



TIEMPO
 El que necesites



MATERIALES
 Ficha a
 imprimir o
 material de
 escritura para
 notas





Fase 0: PLANIFICACIÓN DOCENTE

NOMBRE : CANVAS de situación. Plantilla

Habilidades emprendedoras Preferentes – Otras competencias.	Integración de tecnología	Resultados de aprendizaje esperados
Tipo de evaluación requerida	Deseos y expectativas personales	Recursos disponibles
Dudas		
Proyectos de centro. Experiencias previas de emprendimiento		





Fase 0:

PLANIFICACIÓN DOCENTE

NOMBRE : Brújula de situación

DESCRIPCIÓN:

Con esta actividad te invitamos a poner por escrito tus objetivos ante el programa y relacionarlo con tu programación. Paralelamente, te invitamos a buscar **ocasiones propicias** para encontrar motivos e ideas para orientar el proyecto sobre el cual vais a trabajar. También necesitarás hacer recuento de recursos disponibles o necesarios para llevar adelante el programa en el centro.

DESARROLLO:

Hacer un brújula de situación haciendo recuento de Recursos - Ocasiones – Objetivos de aprendizaje – Intereses.

Recursos: Recursos necesarios y disponibles (humanos y materiales) - Posibilidades para poner en marcha el proyecto (permisos de salida o modificación de espacios, horas disponibles para dedicarle al proyecto). Hacer un recuento del contexto mas cercano, conexiones con otros centros participantes, comunidad educativa, familias, ayuntamiento, etc...¿Existe algún espacio para la creación joven en vuestra localidad?

Ocasiones: Espacios programados de donde pueden salir colaboradores para el proyecto, ideas, campos de acción en las que trabajar o problemas por solucionar que os afecten directa o indirectamente.

Intereses: Explorar los propios y los del grupo. Escúchales y piensa en los que les gusta y les motiva.

Objetivos: Qué me planteo conseguir y qué contenidos de mi programación me gustaría cubrir con el programa.



TIEMPO
 El que necesites



MATERIALES
 Materiales para plasmar mis ideas

NOTAS Y RECOMENDACIONES: Complemento al Canvas de Situación.





Fase 0: PLANIFICACIÓN DOCENTE

NOMBRE : Mis aportaciones a la Caja de herramientas

DESCRIPCIÓN:

Con esta actividad te proponemos que revises los recursos concretos que aportamos en la Caja de Herramientas y selecciones algunos. También te invitamos a que aportes y compartas nuevas dinámicas con el fin de ampliarla, mejorarla y hacerla más accesible. En este cuadro puedes anotar algunas ideas propias a desarrollar en cada una de las fases propuestas. Si no tienes tiempo o no sabes cómo convertir tu experiencia y aportaciones en una herramienta concreta, no te preocupes, envíanosla y la adaptamos conjuntamente.



TIEMPO
 El que necesites

	Fase 0 Planificación docente	
	Fase 1 Ideas y oportunidades	
	Fase 2 Recursos	
	Fase 3 Pasamos a la acción	





Fase 0:

PLANIFICACIÓN DOCENTE

NOMBRE : ¿Qué es Junioemprende?

DESCRIPCIÓN:

Una actividad para conocer el programa Junioemprende y explorar ideas de partida sobre qué es emprendimiento. Generaremos conocimiento sobre el programa, deseo de participación, conciencia del reto, fortaleciendo la idea de pertenecer a un movimiento global dentro de las escuelas en Extremadura.

DESARROLLO:

La actividad comienza viendo algunos de los materiales publicados sobre los proyectos Junioemprende desarrollados otros años, por ejemplo el dossier de proyectos del curso pasado en los centros escolares de Educación Primaria en Extremadura que han participado en el programa.

Explicar en qué consiste el programa durante este curso.

Dossier de Proyectos:

<http://culturaempresarial.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2012/09/Dossier-Junior-Proyectos.pdf>

Video Cultura emprendedora: <https://youtu.be/URKi32iC0B0>

Videos 120 minutos proyectos de cada centro grabados en Iso encuentros de Badajoz, Mérida y Cécere respectivamente:

https://www.youtube.com/watch?v=P7uEPf-XQG0&list=PLiH5UJbgROX16li-DI8yODjOmH2_pnQLt

https://www.youtube.com/watch?v=aWrziSLPRR8&list=PLiH5UJbgROX3VDcykZr3lt3n5laWnNe_4

https://www.youtube.com/watch?v=w_rmi29UddQ&list=PLiH5UJbgROX3UqllnncdBXUg7tNrMzzN0

https://www.youtube.com/watch?v=e8U5J4j2Gkc&list=PLiH5UJbgROX2wMgdGkSyJ_3EI2QRReNuDQ

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

La actividad puede concluir con una recogida de expectativas ante el programa por parte de la clase.



TIEMPO
1 sesión



MATERIALES
Dossier de proyectos
Presentación Junioemprende
Projector video





Fase 1: IDEAS Y OPORTUNIDADES

NOMBRE : Felicidad TV

DESCRIPCIÓN: creatividad – autoestima – detección de oportunidades - visión

El objetivo de esta actividad es explorar qué cosas nos hacen felices y/o cuales serían las buenas noticias del día, cosas buenas que están pasando o están por pasar y que afectan a nuestra felicidad y a la del mundo que nos rodea.

Recuerda que esta es una actividad lúdica, que alimenta la fantasía y el pensamiento positivo.

DESARROLLO:

Dividimos la clase en pequeños grupos de 3 a 5 alumnos/as por grupos. Cada grupo tendrá una cartulina y recortará de ella una televisión.

Rotularán su televisión "Felicidad TV".

Seguidamente dejaremos unos 10 o 15 minutos para que cada grupo cree su noticiario de la felicidad, lo ensaye y lo presente al gran grupo. Cada grupo elegirá a un presentador/a que de al resto las buenas noticias del día.

"Buenos días y bienvenidos a felicidad TV. Las buenas noticias de hoy son las siguientes: El recreo del colegio va a durar 2 horas y los viernes habrá disco en el gimnasio. Desde que todos reciclamos hemos conseguido parar el calentamiento global, además los coches han dejado de circular por el centro del pueblo y ahora venimos al colegio en bicicleta y podemos jugar con la pelota en la calle... "

Las buenas noticias serán eso, noticias positivas en contextos mas o menos cercanos o con ideas mas o menos fantasiosas que les diviertan y hagan felices. Todo vale. La única norma para los contenidos de este informativo es que contiene noticias felices en las que todos salen ganando.

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Esta es una actividad corta orientada a la producción de ideas y la búsqueda de situaciones deseables. Lo cómico y lo fantasioso es aceptado y cualquier idea vale. Tras la actividad podemos hacer algunas preguntas orientadas a conocer si ha sido fácil o difícil encontrar situaciones felices y si les ha gustado la actividad.



TIEMPO
 30 minutos



MATERIALES
 Cartulina por grupo
 Tijeras
 Rotuladores





Fase 1: IDEAS Y OPORTUNIDADES

NOMBRE : Mapa de ideas

DESCRIPCIÓN: creatividad – producción y selección de ideas – organización – oportunidades

El objetivo es buscar ideas para dar forma al proyecto. Se trata de obtener el mayor número de ideas por parte del grupo y asegurarnos que hay suficientes aportaciones individuales. Posteriormente organizaremos las ideas presentadas en un máximo de 3-4 (a ser posible) sectores o áreas de interés. La organización podrá hacerse basándonos en algún campo de acción: Mejora de problemas que afectan al aula en concreto, al centro, a la localidad, globales...Estos sectores o grupos de ideas serán la base para trabajar mas adelante eligiendo el proyecto concreto por el que se va a empezar.

DESARROLLO:

Se forman grupos pequeños de 3 personas y se les piden que en cada post-it se escriba una única idea de proyecto para poner en marcha en el aula en el contexto de Junioemprende. De 5 a 10 minutos. Cada grupo producirá un mínimo de 5 ideas y podrían ser ideas de todo tipo. Al terminar el tiempo, cada grupo lee las ideas producidas, una a una, y las pega en la pizarra o cartulina. Para finalizar la dinámica organizaremos los post-it en nubes o grupos con similar temática o campo de acción. Quizá los campos de acción vayan viéndose claramente desde el principio y el maestro/a vaya organizándolos preguntando al grupo sobre su parecer ¿A qué categoría pertenece esta idea? Una vez terminadas de exponer todas las ideas, nombramos a cada nube de post-it con su campo de acción, rotulando el nombre para que se vea bien claro. Sacamos fotos y conclusiones sobre los que los grupos de ideas tiene en común. Guardamos los resultados para futuras referencias. Una manera de aprovechar los post-it individuales y guardar las ideas es crear un "congelador de ideas" este sería por ejemplo una caja de zapatos dónde vamos guardando estas y otras ideas generadas en el transcurso del proyecto que han sido descartadas pero después podrán inspirarnos o desbloquearnos.

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Para complementar o enriquecer esta actividad aportamos una fichas de los materiales del programa "Recapacita" de la fundación Mapfre. <http://www.recapacita.fundacionmapfre.org>

Mapa ANEXO: Mira a tu alrededor y piensa. Puedes usar este mapa que añadimos a la actividad para estimular la producción de ideas.



TIEMPO
 1 o 2 sesiones



MATERIALES

- Post-It de diferentes colores
- Cartulinas para organizar los post-it
- Cámara de fotos para registrar las nubes de ideas





Fase 1: IDEAS Y OPORTUNIDADES

NOMBRE : Mapa de ideas



NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Adaptado de: <http://www.recapacita.fundacionmapfre.org>





Fase 1: IDEAS Y OPORTUNIDADES

NOMBRE : Mi árbol

DESCRIPCIÓN: autoconocimiento – autoestima – creatividad

Esta es una actividad orientada a la reflexión individual, favoreciendo la capacidad de abstracción y el cálculo de las ventajas y desventajas de comportamientos individuales.

La actividad favorece el conocimiento propio y de los demás, estimulando la autoafirmación y favoreciendo a posteriori la creación de grupos de trabajo.

DESARROLLO:

Explicación del ejercicio.

Cada persona dibuja su árbol, indicando sus cualidades, realizaciones, éxitos, intereses, gustos...

Cada persona dibuja un árbol con los siguientes elementos: raíces, ramas, tronco, hojas y frutos. En las raíces se escriben algunas capacidades y cualidades que se creen tener. En las hojas intereses y gustos. En los frutos algunos éxitos, logros, cosas positivas que se han conseguido.

3. Se hace una puesta en común. Si el grupo piensa que la persona que expone su árbol ha omitido algo, puede esperar a que termine y plantearlo, siempre en positivo y ésta completará su dibujo con estas aportaciones.

4. Material para compartir lo expuesto: Los participantes pueden completar un pequeño texto con las siguientes reflexiones:

- ¿Qué es lo que mas te ha llamado la atención de lo escuchado?
- ¿Has encontrado aficiones o intereses parecidos a los tuyos?
- ¿Te han surgido ideas o preguntas sobre lo que has escuchado?
- ¿Te ha gustado esta dinámica? ¿Cómo te has sentido?

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Es muy importante que el árbol esté orientado a las cosas positivas que cada persona pueda aportar .

Recurso adaptado del material: Recursos Didácticos para el Profesorado. Iniciativa Joven.



TIEMPO
 1 sesiones



MATERIALES
 Ficha individual
 (Folio, lápices y
 colores)
 Cámara de foto-
 video para
 registrar





Fase 1: IDEAS Y OPORTUNIDADES

NOMBRE : Ideas de plastilina

DESCRIPCIÓN: selección de ideas – organización – oportunidades

Esta es una actividad grupal y el objetivo será explorar los 3 o 4 campos de acción o focos de trabajo resultantes de actividades anteriores (1DA) sacar al menos una idea de proyecto de cada campo de acción y acordar por grupo un proyecto a llevar a cabo para cada ámbito.

Ahora podemos volver a mirar los focos y debatir cuales son los que generen hechos, preguntas o ideas mas factibles para llevarse a cabo.

DESARROLLO:

Una vez seleccionados los focos de trabajo, será imprescindible decidir sobre cual se va a trabajar. Cada miembro del grupo puede hacer una votación diciendo sobre el foco que quiere trabajar. El número de votaciones por foco nos dará una idea clara de los intereses del grupo.

Se estructuran grupos de trabajo en torno a los focos. Si todos han elegido el mismo no importa, se trabajará sobre el mismo foco (por ejemplo solucionar problemas de limpieza que afectan al barrio) los demás pueden guardarse en el "congelador de ideas" por si necesitamos revisar el proceso en el futuro.

Cada grupo trabaja con su foco o campo de acción generando un proyecto posible para llevar a cabo dentro de ese ámbito y tendrá que preparar una defensa de su proyecto: La defensa puede estar apoyada de algún material que ilustre la idea: Un cartel publicitario del proyecto, un prototipo, un dibujo, etc...

Votaciones sobre el proyecto. Se intentará llegar a un consenso sobre el proyecto que se va a trabajar en el aula. Mediante discusión de pros y contras o mediante votación, el grupo decidirá su proyecto.

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Para desbloquear la decisión final entre dos o mas proyectos, los grupos pueden trabajar en casa los pros y contras comentándolos con sus familias y continuar la exposición en una sesión siguiente. Una vez se haya tomado la decisión merece la pena celebrarlo con una foto de grupo y el nombre del proyecto escrito en una cartulina o pizarra.



TIEMPO
 Tómate tu tiempo



MATERIALES
 Papel - Cartulina
 Tijeras
 Revistas
 Grapadora
 Pegamento
 Plastilina (...)
 Cámara de foto
 video para registrar



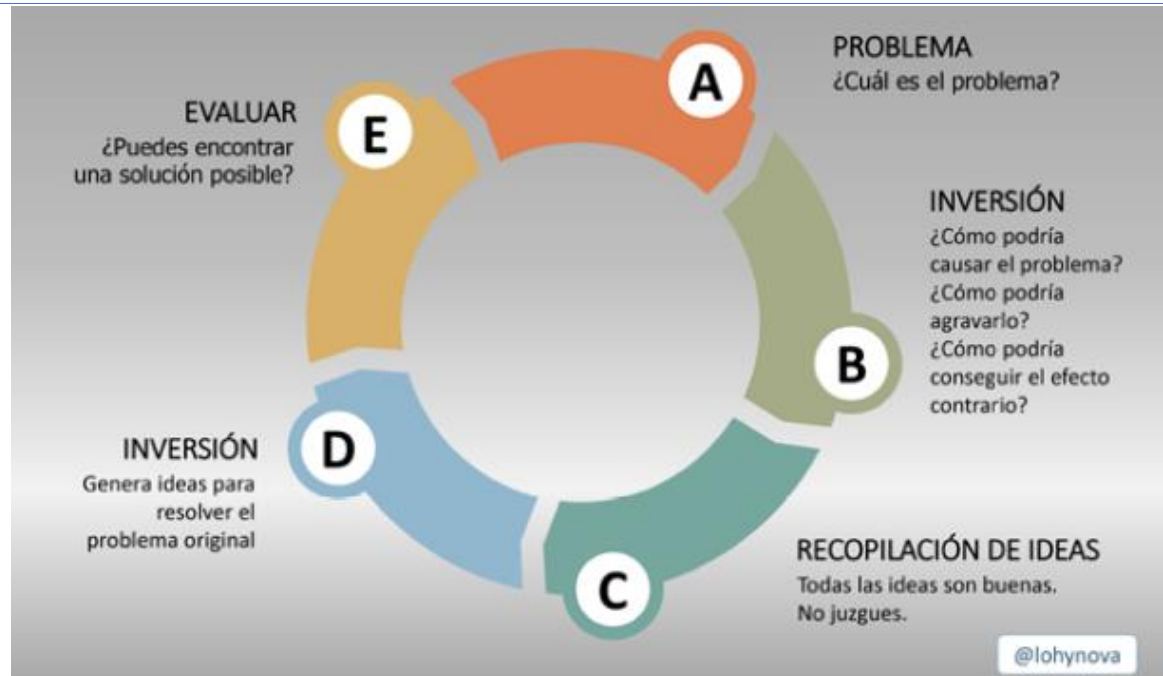


Fase 1: IDEAS Y OPORTUNIDADES

NOMBRE : Al revés (lluvia de ideas inversa para estimular la creatividad)

DESCRIPCIÓN: creatividad – producción de ideas

A veces aparecen nuevas ideas si lo ponemos todo del revés. Divide al alumnado en grupos y dales un problema a resolver. Dale la vuelta preguntando ¿Cómo podemos empeorar el problema? Pide al menos 5-6 ideas de cada grupo. Todas valen y no se aplicará ningún filtro para generar muchas ideas que empeoran el problema. En un segundo momento, volved a darle la vuelta a las ideas y esta vez el objetivo si será el de generar soluciones válidas al problema planteado.



TIEMPO
 Una sesión de 45 minutos



MATERIALES
 Postit o material para escribir

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Esta dinámica está adaptada del manual “EntreLearn” <https://bit.ly/2E8RKLq> publicado en inglés y castellano por I-Linc





Fase 1: IDEAS Y OPORTUNIDADES

NOMBRE : Design Thinking y Prototipado

DESCRIPCIÓN: creatividad – producción y selección de ideas – comunicación

El Design Thinking es un método de creación de ideas y resolución de problemas que buscan extrapolar los procesos utilizados en campos como el diseño de productos a otros ámbitos, incluidos el educativo. El programa YouthEmprende de Cultura Emprendedora para alumnado de bachillerato está basado en esta metodología. En Design Thinking lo importante es el proceso y la construcción colectiva de soluciones usando la creatividad y la empatía. Hay muchos recursos disponibles para profundizar en esta metodología de trabajo. Te invitamos a consultar el siguiente material:

<http://designthinkingespaña.com/design-thinking-en-el-aula>



TIEMPO

Serán necesarias al menos dos sesiones.

DESARROLLO:

Lo principal es tener un foco de trabajo o reto definido sobre el que trabajar. Con este reto en mente (mejorar la convivencia en el patio, recaudar fondos para alguna causa, concienciar sobre algún problema medioambiental, etc.) Tendréis que producir muchas ideas, cuantas mas mejor, y luego filtrarlas para quedaros con las mejores. (Ver las siguientes diapositivas con lienzos para recoger y filtrar ideas)

Una vez hayáis conseguido seleccionar una idea, os invitamos a **PROTOTIPARLA**, es decir, a representarla en tres dimensiones para haceros una idea de cómo sería el resultado final si lo aplicaseis en la vida real (Valen dibujos, plastilina, legos o una mezcla de todo ello)

Este prototipo os ayuda a visualizar y defender vuestras ideas mejor, a ver los puntos débiles y fuertes y a detectar áreas de mejora.



MATERIALES

Materiales para representar ideas en 3D.
 Logos.
 Plastilinas mezcladas con pajitas, limpiapipas etc...
 Cámara de foto video

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

El proceso de Design Thinking es circular. Culmina con la presentación de la idea en forma de prototipo a usuarios o clientes potenciales o al propio grupo y se comienza de nuevo para mejorar ésta en base a lo que hayan indicado.





Fase 1: IDEAS Y OPORTUNIDADES

NOMBRE : Design Thinking y Prototipado – Mapa de filtrado



UFF!!!

Ideas que son muy obvias, ya se han intentado o son poco viables de manera evidente



WoW!!!

Ideas interesantes, que tiene que ver con el reto y que tienen posibilidades de funcionar al menos combinadas con otras.



OH YEAH!!!

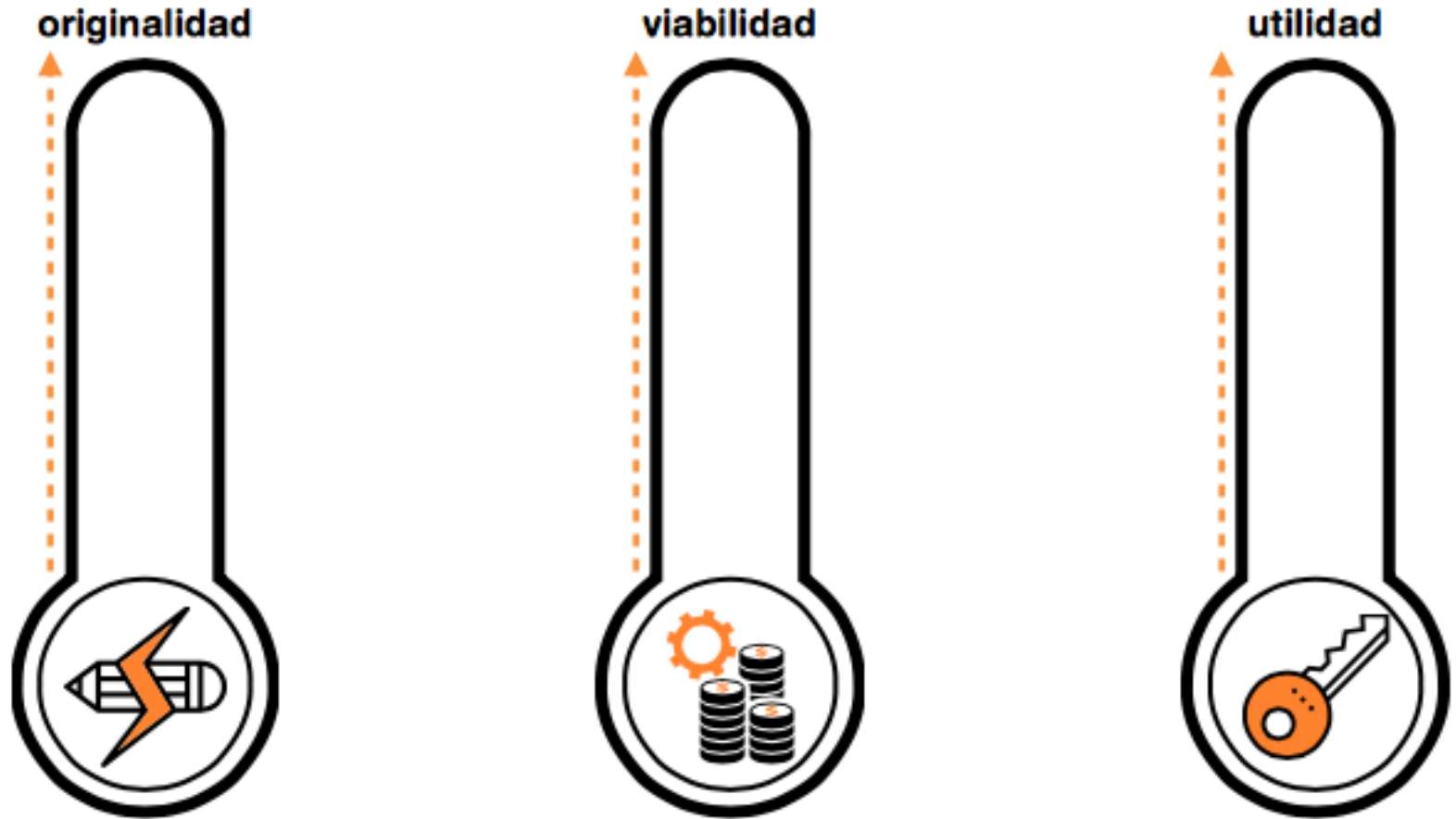
Ideas que nos han sorprendido o que directamente llaman la atención. Están conectadas con el reto y sentimos que pueden ser la clave de nuestra solución.





Fase 1: IDEAS Y OPORTUNIDADES

NOMBRE : Design Thinking y Prototipado – Test del usuario



Este es el termómetro en el que marcareis las opiniones de usuarios, amigos y personas relacionadas con el proyecto. Marcad hasta que punto la idea elegida puede ser **original** (no se ha hecho antes) **viable** (hay posibilidades de ponerla en marcha) o **útil** (mucha gente se va a ver favorecida por esta idea, aportamos valor a nosotros y a quienes nos rodean). Este ejercicio también puede valer para decidir entre dos o tres ideas votando entre todos cual es la mejor.





Fase 1: **IDEAS Y OPORTUNIDADES**

NOMBRE : DAFO del proyecto

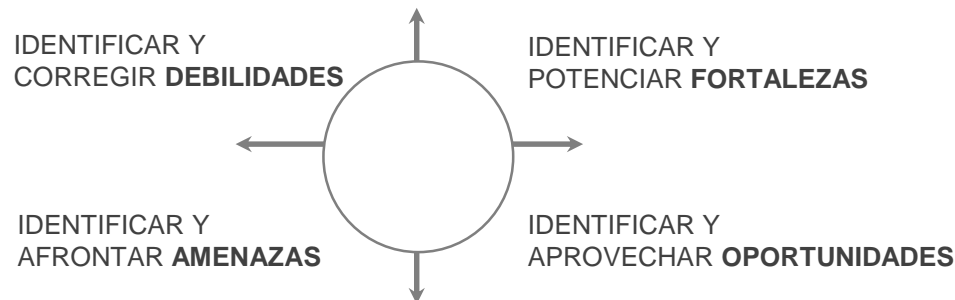
DESCRIPCIÓN: Selección de ideas – organización

Esta es una herramienta muy utilizada en planes de empresa y otros entornos “adultos” para analizar proyectos, se hace desde dos puntos de vista, uno de cara al exterior del equipo, a nuestro entorno; y otro de cara al equipo, al alumnado participante. Qué ventajas y facilidades podemos tener a la hora de poner en marcha nuestro proyecto en el entorno elegido y que dificultades e inconvenientes nos podemos encontrar. Por otra parte debemos ver qué posibilidades hay de que nuestro alumnado lo ponga en marcha y qué recursos van a necesitar; y que dificultades internas pueden tener como equipo y qué de recursos son especialmente difíciles de conseguir. Poner todo esto por escrito nos ayudará a ver la viabilidad o no de nuestro proyecto y tener previsto determinadas situaciones antes de que surjan, para poder reconducir al grupo en momentos en los que se puedan sentir desmotivados, o no sean capaces de avanzar.



TIEMPO
 Tómate tu tiempo

DESARROLLO:



MATERIALES
 Materiales para registrar ideas

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Para realizar este DAFO es necesario que la clase haya decidido ya sobre qué proyecto va a trabajar. Esta actividad te ayudará a anticiparte y afrontar amenazas y reconducir el proyecto para aprovechar las oportunidades.





Fase 1: IDEAS Y OPORTUNIDADES

NOMBRE : Gafas de colores

DESCRIPCIÓN: Creatividad - Selección de ideas – organización

Esta es una herramienta que complementa el DAFO siendo mucho mas creativa y divertida. Basada en los 6 sombreros para pensar de Edward de Bono. Se trata de adoptar un rol diferente según un color establecido para analizar un problema, idea o proyecto desde diferentes puntos de vista.

Podéis confeccionar gafas con cartulina o goma Eva de 4 colores y trabajar en grupos de 5, cada uno da su punto de vista en base al color de sus gafas y la quinta persona apunta lo que surge. Luego el redactor de cada grupo comparte los puntos de vista de cada sub-grupo.

DESARROLLO:

Gafa Azul: Expone lo objetivo, lo que se sabe y es cierto.

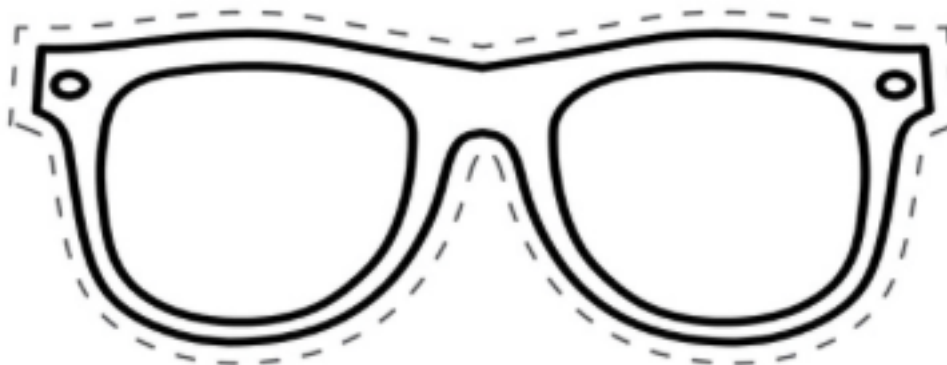
Gafa Verde: Expone el punto de vista positivo, lo que funciona.

Gafa Negra: Expone el punto de vista negativo, lo que puede salir mal.

Gafa Roja: Expone las emociones, lo que siente.



TIEMPO
 Una sesión



MATERIALES

Papel para registrar las ideas. Tijeras y cartulinas de colores para hacer las gafas.





Fase 1: IDEAS Y OPORTUNIDADES

NOMBRE : Una historia para contar

DESCRIPCIÓN: autoestima – visión – comunicación – creatividad

Imaginar el proyecto en formato cuento o historia, en grupos diferentes a los constituidos antes. Una vez el proyecto del aula esté seleccionado, es importante que el grupo pueda identificarse al máximo con él, sugerimos esta actividad para que cada uno pueda **CONTAR** el proyecto tal y como lo ve y lo entiende. De esta forma podrán tener una idea global de su proyecto y verla bajo el punto de vista de los demás. Esta actividad ayudará a al grupo a proyectarse al futuro, imaginarse los resultados de su puesta en marcha y "enamorarse" de la tarea.

DESARROLLO:

Para hacer esta actividad se dividirá la clase en pequeños grupos (2 o 3 niños/as) distintos a los grupos en los que han estado trabajando en las actividades anteriores. Cada grupo imaginará una historia sobre cómo es el proyecto. Durante 20-30 minutos cada grupo "creará" la historia del proyecto. Cómo se lo imaginan. El formato de la historia es libre, puede plantearse como un cuento. Pueden revisarse los contenidos de una buena historia (enlace) para dinamizar la producción de un cuento.

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Al terminar la actividad podemos reflexionar sobre los ingredientes de una buena historia, ver el video "I have a Dream" de M. Luther King y si procede, votar el cuento o la historia mas emocionante.

https://youtu.be/I_TUUqD3xcE



TIEMPO
 2 sesiones



MATERIALES

Papel –
 Cartulina,
 rotuladores y
 todo el material
 necesario que
 cada grupo
 necesite para su
 historia





Fase 1: IDEAS Y OPORTUNIDADES

NOMBRE : Una historia para contar – Storytelling como herramienta.

DESCRIPCIÓN: autoestima – visión – comunicación – creatividad

Continuación de la actividad anterior: Imaginar el proyecto en formato cuento o historia, en grupos diferentes a los constituidos antes. La diferencia con la actividad anterior será que previamente se preparará en grupo un “story-board”, esto es una herramienta que se utiliza para planificar la grabación de videos dibujando a priori los planos que se grabarán. Este story-board recogerá dibujos con las formas de realizar el proyecto y diferentes resultados esperados. Cada subgrupo realizará una breve presentación de su story-board eligiendo a un portavoz para hacerlo.

Título de la historia-proyecto: _____



TIEMPO
 1 sesión de 45 minutos



MATERIALES

Papel –
 Cartulina,
 rotuladores y
 todo el material
 necesario que
 cada grupo
 necesite para
 dibujar su
 historia





Fase 2:

RECURSOS

NOMBRE : Cooperación: casa-perro-árbol

DESCRIPCIÓN: creatividad – cooperación – comunicación – resolución de problemas.

Actividad orientada a reflexionar sobre la necesidad de comunicarse, tomar decisiones en consenso, cooperar y regular los conflictos para trabajar de forma eficaz en grupo. Se pondrá de manifiesto la importancia de la comunicación en el trabajo cooperativo, de desarrollar la flexibilidad, la imaginación y la creatividad, y de hacer comprender al alumnado la diferencia entre individualismo, competencia y cooperación.

DESARROLLO:

El maestro o la maestra explica las consignas al grupo. Se formarán parejas; las dos personas deben estar sentadas una al lado de la otra y compartir un folio y un bolígrafo que debe sujetarse a medias. 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. Pasados 5 minutos se les pide que dejen de dibujar.

Una persona de cada pareja enseña al gran grupo su dibujo, y explicarán cómo lo han hecho: quién ha llevado la iniciativa, cuál ha sido el papel de cada una, cómo se han sentido ... Una vez hayan expuesto todas las parejas su proceso de trabajo, el maestro o la maestra planteará los siguientes interrogantes:

¿Qué os ha parecido este ejercicio? ¿Cuál creéis que es la finalidad de este ejercicio? ¿Cuáles han sido las principales dificultades? ¿Cuáles deberían haber sido las condiciones para hacerlos con menor dificultad? ¿Ha existido comunicación en el grupo? ¿Cómo se han formado? ¿Se ha cooperado o competido? ¿Ha habido algún conflicto? ¿Cómo se ha resuelto?

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

El maestro o la maestra abrirá un 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 o al individualismo) y la relación de lo vivido con el grupo y su forma de trabajo.



TIEMPO
20 min



MATERIALES
Bolígrafo y papel





Fase 2:

RECURSOS

NOMBRE : Saco de dudas

DESCRIPCIÓN: autoestima – autonomía – comunicación

Planteamos el saco de dudas como un recurso transversal que acompañe al grupo durante el desarrollo del proyecto.

Puede usarse de manera estructurada, acompañado de dinámicas concretas de generación y solución de dudas, o simplemente como un compañero presente durante todo el proceso de aprendizaje que vaya recogiendo elementos para pensar o investigar en momentos posteriores del proyecto.

DESARROLLO:

Podemos hacer de la duda una compañera de viaje y aprovecharla para dinamizar la investigación. Una vez seleccionado el proyecto cada cual escribe en un tercio de folio una duda que le haya surgido sobre el proyecto.

Pasados unos minutos, para que todos hayan tenido tiempo de escribir su duda, la expone al resto del su equipo, para que, si alguien puede solucionarla, lo haga. Si alguien sabe responderla, el alumno que la tenía anota la respuesta en su cuaderno. Si nadie del equipo sabe responder su duda, la entregan maestro/a, el cual la coloca dentro del “saco de dudas” del grupo clase o responderla.

Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el profesor, acordamos una manera de resolverla entre todos /as, se incorpora al cuaderno de investigación o vuelve al saco. También la duda puede sacarse fuera del aula y posteriormente se ponen en común las soluciones encontradas.

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

www.orientacionandujar.es

fuelle guía eca EP_LA SALLE PATERNA.



TIEMPO
El necesario



MATERIALES

Papel con dudas anotadas

Una caja, tupper o botella de cuello ancho para personalizar el "saco de dudas"





Fase 2: **RECURSOS**

NOMBRE : Mapa de Empatía

DESCRIPCIÓN: empatía – comunicación – autoconocimiento

El Mapa de Empatía es una herramienta que nos permite conocer qué piensa y siente, qué dice y hace, qué escucha, y qué ve una persona relacionada con el proyecto que vamos a desarrollar. Se trata de profundizar a la hora de comprender a una persona objeto de nuestro proyecto. Si por ejemplo vamos a trabajar en democratizar el uso del patio para que todo el alumnado del colegio se sienta integrado, colocaremos en centro del mapa de empatía a “alguien” que se vea afectado por nuestras intervenciones.

Esta dinámica requiere de tiempo y tiene cierto nivel de complejidad, aunque puede ser perfectamente desarrollada por el alumnado de 10-12 años. Para un nivel de calentamiento y no tan relacionado con un proyecto en concreto, podeis utilizar el Mapa de Empatía – Calentamiento, dónde tendrán que ponerse en el papel de un gato, perro u otro animal y describir cómo se comportan, ven, “sienten”, etc...



TIEMPO
 1 sesión

DESARROLLO:

Trabaja sobre la plantilla “Mapa de Empatía” que se adjunta en esta Caja de Herramientas y/o en el Kit Junioemprende. De manera grupal, trabaja sobre este documento. Reparte possit al alumnado participante. Cada alumno/a debe responder por escrito, y en cada possit, a las preguntas del mapa reflexionando cómo la persona del centro del mapa se siente y se comporta. Después de un rato de reflexión, deben levantarse y colocar las respuestas volcadas en los possit, en la herramienta que debe estar impresa (mínimo en A3).

Fomenta el diálogo y el debate entre todos y todas para llegar a unas conclusiones, provocando que el alumnado se coloque en otro papel y entienda mejor a la persona “tipo” que está analizando, y verse así reflejados en este análisis.



MATERIALES

Mapa de Empatía, possits, lápices, rotuladores

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Utilizar la herramienta que está en el Kit Junioemprende e imprimir (mínimo en A3). También se puede dibujar el Mapa de Empatía en la pizarra para trabajar sobre una plantilla más amplia.



Fase 2: RECURSOS



NOMBRE : Mapa de Empatía - Calentamiento

Mapa de Empatía

¿Qué “piensa” y siente?

¿Qué oye?

¿Qué ve?



¿Qué hace?

¿Qué le motiva?

¿Qué le frustra?



Fase 2: RECURSOS



NOMBRE : Mapa de Empatía

Persona-foco:

¿Qué PIENSA?
¿Qué SIENTE?

¿Qué OYE?

¿Qué VE?

¿Qué DICE?

¿Qué le FRUSTRA?

¿Qué le MOTIVA?

Fecha:

GRUPO:





Fase 2: **RECURSOS**

NOMBRE : El ovillo de lana

DESCRIPCIÓN: involucrar a otros – autoconocimiento – cooperación

Vamos a aprovechar esta dinámica para ayudar a reforzar esa parte positiva que siempre llevamos dentro. Pondremos en práctica el hablar bien de nosotros y nosotras hasta que se haga tan normal oír nuestras cualidades como oír nuestros defectos.

DESARROLLO:

Necesitamos un ovillo de lana gruesa y habremos de tener cuidado para que no se hagan nudos. Nos sentamos en círculo de forma ordenada. Ya sabéis, sólo movemos las sillas. Una vez que estamos en círculo lanzamos un ovillo a otra persona del grupo, manteniendo la hebra de lana sujeta con nuestro dedo. Antes de lanzar el ovillo debemos decir alto a todo el grupo una cosa que hacemos muy bien. Repetiremos que es una cosa que hacemos muy bien y no una cosa que nos gusta hacer. Cada persona que recibe el ovillo, rodea uno de sus dedos con la lana y pasa el ovillo a otra persona. Así hasta que todo el grupo haya dicho algo que hace muy bien, pero muy, muy bien. Lo primero que comentaremos, como siempre, es cómo nos hemos sentido. Nos ha costado decidirnos por una de nuestras cualidades. (Habrá ayudado si la reflexión sobre lo que vamos a decir la hemos hecho antes de comenzar la dinámica, así se evita que se copien y que dediquen un tiempo a pensar sobre su propia vida).

A continuación reflexionamos sobre lo que hemos construido: ¿Qué hemos construido al final de la dinámica? Una tela de araña, un lío, una red, con esta última nos quedamos. Reflexionemos sobre lo que significa ser red. Cuando se trabaja en red, ¿cómo nos afectamos mutuamente?. Ejemplo: si una persona se levanta ¿qué les pasará al resto? Si se quiere ir, si no quiere sujetar la lana ¿afecta al grupo? Si tira con demasiada fuerza.... Buscamos situaciones reales de la vida para comparar esta situación. Hablamos de las ventajas o de los inconvenientes. Nos podemos centrar en el aula. ¿Somos una red? ¿Nos afectamos? ¿Cómo?

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Si grabamos el debate tendremos una "superponencia" de lo que es el trabajo en red.



TIEMPO
 El necesario



MATERIALES
 1 ovillo de lana





Fase 2: RECURSOS

NOMBRE : Rutina de pensamiento

DESCRIPCIÓN: organización – autonomía – involucrar a otros

Las rutinas de pensamiento son acciones planificadas para estructurar ideas y conocimientos sobre algún tema en concreto. Están diseñadas para estimular el pensamiento y clasificar lo que se sabe, lo que se necesita saber y lo que se quiere saber, lo que ya se ha aprendido. Esta actividad nos será útil para empezar a diseñar el proyecto y extraer tareas de investigación concretas a realizar individualmente o en grupo. Este tipo de actividad contribuye a hacer visible nuestro pensamiento, a nivel individual y grupal.

DESARROLLO:

Esta actividad puede hacerse a nivel individual o por parejas. Se reparte una ficha (anexa) dónde se recogerá :

¿Qué se sabe sobre el tema-proyecto? - ¿Qué necesito saber sobre el proyecto? - ¿Quién puede ayudarme? ---- ¿Qué he aprendido?

2. Se completa la ficha a nivel individual o parejas. En una exposición común se reorganiza la información poniendo en común lo que el grupo ya sabe sobre el proyecto, lo que el grupo necesita aprender, quien puede ayudarnos o cómo encontramos la información (en una ficha igual a la anterior pero grupal).

3. Se reparte de nuevo la tarea, cada cual se encargará de sacar fuera el listado de cosas por saber y buscar la información a través de las familias, de figuras de referencia, de otros maestros/as, visitando algún lugar de interés, recabando la información mediante entrevistas, observación...).

4. En un momento posterior se pone la información recabada en común y se completa el listado ¿Que he aprendido?

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Adaptación de actividad de Fundación Mapfre por Orientación Andújar:

<http://www.orientacionandujar.es/2015/11/02/rutinas-de-pensamiento-que-se-que-quiero-saber-que-he-aprendido/>



TIEMPO
 1 sesión



MATERIALES

1 ficha de recogida de preguntas por alumno.

Una ficha de puesta en común grupal, con las mismas 34 preguntas





Fase 2: **RECURSOS**

NOMBRE : Rutina de pensamiento. Tarjetas de investigación.

Tarjeta individual:

¿QUÉ SE SABE SOBRE EL TEMA-PROYECTO?	¿QUÉ NECESITO SABER SOBRE EL TEMA-PROYECTO?	¿QUIÉN PUEDE AYUDARME Y CÓMO?

Tarjeta grupal:

¿Qué sabemos sobre el tema-proyecto?	¿Qué necesitamos saber sobre el proyecto?	¿Quién nos ayuda?	¿Cómo pueden ayudarme?
¿Quién hace qué? Reparto de tareas de investigación			
¿Qué hemos aprendido? Puesta en común			





Fase 2:

RECURSOS

NOMBRE : LÍNEA DEL TIEMPO

DESCRIPCIÓN: motivación y perseverancia – organización – movilizar recursos

Mediante esta actividad conseguiremos expresar de manera visual la forma en la que hemos organizado el proyecto. Las "líneas del tiempo" son utilizadas para profundizar en temas históricos y obtener una visión global de los acontecimientos sucedidos en un tiempo determinado (años, siglos, eras...) o recoger hechos vitales en las propias biografías.

DESARROLLO:

Dejamos espacio suficiente en el aula o realizamos la actividad fuera. Desplegamos el papel continuo y organizamos al gran grupo en torno al papel. Comenzamos dibujando en el centro una línea con el ciclo de vida del proyecto. desde que comenzó hasta junio, fecha final del mismo. Marcamos los meses y el día en el que se realice la actividad.

Organizamos diferentes colores para ir incluyendo información. Podemos comenzar con actividades pasadas y a partir de ahí planificar las futuras.

Por ejemplo en rojo vamos marcando los hitos que consideremos mas importantes, cada clase tendrá los suyos, el día que pusimos nombre al proyecto, la visita que realizamos, cuando alguien vino a visitarnos, marcando estos hitos o logros en la línea del tiempo.

En verde podéis marcar los momentos mas divertidos. Así hasta la fecha actual con las categorías que consideréis.

Todo vale en esta línea del tiempo, no sólo lo que el grupo considera un hito.

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Ver adaptaciones en el recurso de técnicas grupales:

<https://docs.google.com/document/d/18jmQ9M61eSp45IP3CbKfZkR925uiKixUh2Rb4ma6K3Q/edit?hl=en>

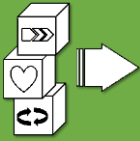


TIEMPO
1 sesión



MATERIALES
Papel continuo y rotuladores de colores. Cámara de fotos





Fase 3: **PASAMOS A LA ACCIÓN**

NOMBRE : Una historia, 3 mensajes

DESCRIPCIÓN: comunicación – autoconocimiento - involucrar a otros

Reflexionar sobre la importancia de la comunicación y cómo influye ésta en los resultados comunicativos

DESARROLLO:

Tres personas del grupo, voluntarias, deberán prepararse la representación de una escena con la siguiente consigna: una de ellas lo vive como algo bueno (positivo), para la segunda es una auténtica desgracia (negativo) y para la tercera no implica nada a nivel emocional (sólo dará datos objetivos. Tono neutral). La situación puede ser, por ejemplo, que a su familia le ha tocado la lotería (1000 millones de €), o que se van a vivir a otra ciudad. De una en una lo deberán representar al gran grupo.

Importante: se debe practicar la escucha activa, no vale hacer comentarios durante la exposición.



TIEMPO
 30 minutos

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

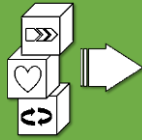
Para reflexionar en grupo:

- Comprobar cómo influye la forma en la que contamos una historia.
- Cómo influye en el resto del grupo.
- Cuando queremos contagiar, persuadir... ¿qué aspectos de la historia contamos?
- ¿Cómo nos sentimos al escuchar cada historia?
- Analizamos el mensaje. ¿Qué tipo de oraciones contiene? ¿Qué elementos incluye?
- Qué lenguaje no-verbal acompaña.



MATERIALES
 Papel y rotuladores para anotar resultados.
 Cámara de fotos





Fase 3: PASAMOS A LA ACCIÓN

NOMBRE : No eres tú, soy yo

DESCRIPCIÓN: comunicación – autoconocimiento - involucrar a otros

Dinámica orientada a tomar conciencia de la forma en la que nos dirigimos a las demás personas.

DESARROLLO:

Vamos a transformar los mensajes agresivos y pasivos en mensajes asertivos, utilizando la fórmula de “mensajes Yo”. Para ello, por parejas, leerán el listado de frases, y comentarán qué estado de ánimo y qué respuestas generan en la persona que las recibe. Se lee la definición de “mensajes yo” y deben transformar estas frases con las pautas dadas:

El **mensaje yo** es una comunicación respetuosa con la persona que tienes enfrente. Comunicas sin reprochar nada a la otra persona. Sin embargo, los mensajes tú, suelen atribuir a las otras personas las causas de tus comportamientos y opiniones. Se suelen expresar con mandatos e imperativos. Con estos mensajes tus compañeros/as pueden sentirse evaluados/as, controlados/as, culpados/as e injustamente tratados/as.

Para construir mensajes yo puedes seguir estos tres pasos:

Describir brevemente la situación o comportamiento que te disgusta o molesta. Describe y no juzgues. Ej.: Levantáis mucho la voz y no logro escuchar lo que dicen. Me siento molesto.

Describir las consecuencias o efectos que dicho comportamiento o sentimiento tiene sobre ti (... y no logro escuchar lo que dicen). Expresar los sentimientos que ese comportamiento te causa (Me siento molesto/a).



TIEMPO
 30 minutos



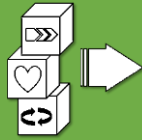
MATERIALES

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Para reflexionar en grupo:

- Cómo solemos comunicarnos.
- Cuando solemos utilizar mensajes tú y mensajes yo.
- Cuáles son las situaciones o frases en las que más usamos “mensajes tú”.
- En un mural, vamos a exponer situaciones cotidianas en las que nos expresemos con “mensajes yo”.





Fase 3: **PASAMOS A LA ACCIÓN**

NOMBRE : Role playing

DESCRIPCIÓN: comunicación – autoconocimiento - involucrar a otros - atreverse

Se trata que el alumnado conozca a través de un juego de simulación el tipo de “clientela” que te puedes encontrar y mejorar sus capacidades para comunicarse mejor con él.

DESARROLLO:

Prepara los roles de clientes que desees que tu alumnado represente. Una vez que tenga los roles, imprímelos y pégalos en una pizarra de tal manera que no se lea el contenido. Cada rol debe tener un número visible para conocer la secuencia y tener control de la actividad. Ejecute un rol por vez. De tal manera que tienen que haber dos participantes de la actividad realizándolo y el resto observando. Usted decide la cantidad de roles, en función del tiempo del que dispone y de la cantidad de participantes.

Para rifar las parejas que harán el rol, sugerimos imprimir en papel pequeños rótulos con las palabras Cliente/a y en otro Trabajador/a. De tal manera que los participantes puedan seleccionar el rol de forma aleatoria.

Cuando se hayan seleccionado los participantes, los y las que tiene el papel de Cliente/a tomarán uno de los papeles pegados en la pizarra. Deben leerlo y entender lo que debe hacer. El docente debe cerciorarse que haya entendido el papel. Se da unos minutos para ello.

El participante o la participante que tiene el rol de Trabajador/a, debe esperar a que el cliente que le corresponda lo aborde. El docente debe escoger el producto o servicio que van a representar en cada rol.

Una vez que concluya cada rol playing, pida a los observadores que adivinen el tipo de cliente/a que era y den sus recomendaciones para mejorar la atención.



TIEMPO
 1 sesión

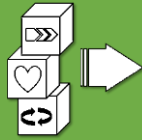


MATERIALES
 Lápices o bolis

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

En la siguiente diapositiva se adjunta una sugerencia de roles.





Fase 3: PASAMOS A LA ACCIÓN

NOMBRE : Role playing

ROLES DE CLIENTES

Rol 1: Usted es un cliente difícil. Habla fuerte. No deja hablar. Tiende a buscar su beneficio. Manipula y le gusta que hagan lo que usted desea. Le encanta impresionar.

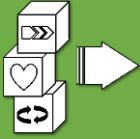
Rol 2: Usted es un cliente dócil, fácil de tratar. Le gusta respetar y ser respetado. Trata bien a las personas. Aunque este enojado es una persona agradable. Escucha atento.

Rol 3: Usted es un cliente que no tiene mucho conocimiento sobre el producto o servicio que vende la empresa. Pregunta mucho y siempre solicita que le expliquen otra vez. No entiende con facilidad y hace gestos de estar "perdido".

Rol 4: Usted es un cliente "amigo". Le encanta tratar a la gente como si fuera su amigo. Tutea, toca, abraza, besa y le encanta el contacto físico. Le habla a la gente de forma abierta y utiliza muchos dichos y palabras de uso popular. Es confianzudo.

Rol 5: Usted es un cliente aprovechado. Manipula. Es peligroso, ya que tiende trampas para ver que logra sacar de más. Si la oportunidad se lo brinda tratará de intimidar. Pero también puede invitar a la otra persona a "ganar" con usted algo (dinero, objetos). Se puede definir como un pillo.





Fase 3: **PASAMOS A LA ACCIÓN**

NOMBRE : Start, stop, continue

DESCRIPCIÓN: análisis grupal de situaciones – visión y capacidad crítica.

Esta dinámica tiene como objetivo reflexionar sobre el desarrollo del proyecto, identificar aquellos aspectos que han funcionado mejor o peor y rediseñar y establecer las bases de futuros proyectos.

DESARROLLO:

Divididos en grupos de tres, propón a tus alumnos y alumnas que lleguen a un consenso de equipo respecto a tres aspectos.

Primero, algo que no se ha hecho durante el proyecto y que les gustaría haber podido hacer (START); segundo, algo que sí se haya hecho y consideran que merece la pena dejar de hacer (STOP); por último, algo que sí se ha hecho y que es valioso seguir haciendo (CONTINUE). Pídeles que escriban cada acción en un post-it y que lo peguen en tres paneles, cada uno perteneciente a cada bloque (START/STOP/CONTINUE).

Después se pueden leer en alto y comentarlo con todo el grupo.



TIEMPO
 1 sesión

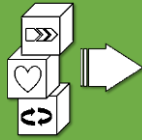


MATERIALES
 Bolígrafos y
 post it

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Esta dinámica está sacada del apartado EVOLÚA de la guía para facilitar proyectos de DESIGN FOR CHANGE ESPAÑA.





Fase 3: **PASAMOS A LA ACCIÓN**

NOMBRE : Anécdotas que nos unen.

DESCRIPCIÓN: análisis grupal de situaciones – visión - capacidad crítica - creatividad

Identificar momentos y emociones representarlas en un dibujo y compartirlas con el resto de la clase.

DESARROLLO:

Empezamos la dinámica explorando la línea del tiempo del proyecto si la hemos hecho ya y si no hacemos una nueva. En una línea apuntamos el inicio del proyecto y el final, y posteriormente los hitos objetivos mas importantes. Luego iremos añadiendo anécdotas y situaciones que nos hayan hecho sentir, ya sea para bien o para mal.

De forma individual que cada participante dibuja o nombra una anécdota que le haya ocurrido durante el proyecto y que le haya despertado alguna emoción. Una vez terminados todos los dibujos, podéis compartirlos comentando cada anécdota, o pegándola en la línea del tiempo para que todo el grupo pueda verlas. Al ver el proyecto en su conjunto con los momentos clave podrá tenerse una visión de conjunto y reforzar al equipo.



TIEMPO
 30 - 45 minutos



MATERIALES
 Folios, lápices y rotuladores.
 Línea del tiempo.

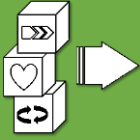
NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Para ir más allá en esta dinámica pueden introducirse los conceptos de roles de equipo de Belbin. Aquí se describen 9 roles de equipo agrupados en 3 tipos: De Acción, Sociales y Mentales.

Se reforzará la idea de que los diferentes roles que desempeñamos cambian según el contexto y el grupo, es importante tomar consciencia y también saber que los roles que se desempeñan puedes cambiar.

http://www.equipo humano.com/wp-content/uploads/2015/09/infografia_paraweb.jpg





Fase 3: PASAMOS A LA ACCIÓN

NOMBRE : Diferente, difícil, aprendido

DESCRIPCIÓN:

Identificar los aspectos innovadores del desarrollo del proyecto, graduar las dificultades de las tareas y concretar conceptos aprendidos.

DESARROLLO:

Divididos en grupos de tres, deben llegar a un consenso de equipo sobre algo que les haya parecido diferente, algo difícil y algo que hayan aprendido.

Después deben escribirlo en tres post-it y pegarlo en tres paneles en los que aparezcan las preguntas: ¿Qué nos ha parecido diferente?, ¿qué nos ha parecido difícil? Y ¿qué hemos aprendido? Para finalizar se leerán en alto y se comentarán con todo el grupo.



TIEMPO
1 sesión



MATERIALES
Bolígrafos y
post it

NOTAS Y RECOMENDACIONES:

Esta dinámica está sacada del apartado EVOLÚA de la guía para facilitar proyectos de DESIGN FOR CHANGE ESPAÑA.





® **nevoj iniciativa**

culturaempresarial.extremaduraempresarial.es

www.educarex.es

JUNTA DE EXTREMADURA