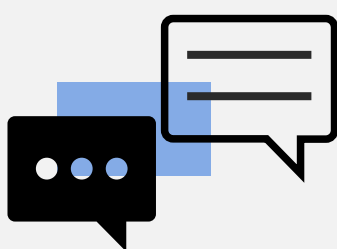


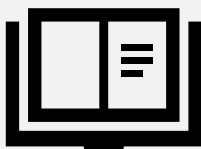
SIMPLY INCLUDED

Integración social de los inmigrantes
en formación profesional

2019-1-DE02-KA202-006153



Conjunto de herramientas: diversas clases de FP para la integración



© CC BY-SA



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

CONTENIDO

SECCIÓN 1: UNA AGRADABLE ATMÓSFERA DE CLASE MULTICULTURAL Y SEGURA..... 7

1. Actividad: “Fogata de campamento” 9
2. Actividad: “La maleta” 10
3. Actividad: “Piedra, papel, tijera” 11
4. Actividad: “Globos con música” 13
5. Actividad: “Las mentiras” 14
6. Actividad: “El bosque” 16

SECCIÓN 2: METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE COOPERATIVO 18

SECCIÓN 3: PEDAGOGÍA POSITIVA..... 22

- 3.1. CATEGORÍA: FEEDBACK/(AUTO)EVALUACIÓN 25
 1. Actividad: “La silla parlante” 25
 2. Actividad: “Notas Adhesivas” 27
 3. Actividad: “Feedback Constructivo” 29
 4. Actividad: “Feedback para el empoderamiento” 31
 5. Actividad: “Smiley” 33
- 3.2. CATEGORÍA: EMPODERAMIENTO 34
 1. Actividad: “Confrontación” 34
 2. Actividad: “Desatar el nudo” 35
 3. Actividad: “Confianza en uno mismo: Narrativa Acróstica” 36
 4. Actividad: “De uno a diez o sentados juntos” 37
 5. Actividad: “El retrato en papel de aluminio” 38
- 3.3. CATEGORÍA: RELACIONES 40
 1. Actividad: “El Nudo Humano” 40
 2. Actividad: “Ducha Cálida” 41



3. Actividad: “Busca y encuentra”	43
4. Actividad: “De la Palabra a la Historia”	44
5. Actividad: “La línea más larga-corta”	46
3.4. CATEGORIA: CONFIANZA	48
1. Actividad: “Árboles en el viento”	48
2. Actividad: “¡Amigo! Confío en ti”	49
3. Actividad: “Guiar con los ojos vendados”	50
4. Actividad: “Círculo de Confianza”	52
5. Actividad: “La Oruga”	53

SECCIÓN 4: PROGRAMA DE CAPACITACIÓN Y CÓMO IMPARTIR UNA CAPACITACIÓN 55

1. Preparación	57
2. Implementación	61
3. Seguimiento.....	66
4. Aprendizaje colaborativo, active e intercultural. Un programa de formación para profesorado de FP	68



INTRODUCCIÓN

Sobre que trata el proyecto “SIMPLY INCLUDED”.

“SIMPLY INCLUDED – Integración social de los inmigrantes en formación profesional” es un proyecto de asociación estratégica perteneciente a la categoría Acción Clave 2 de Erasmus+: Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas dentro del área de la Formación Profesional (FP).

El proyecto tiene como objetivo aumentar la conciencia sobre el potencial de los inmigrantes en las empresas y el sistema de FP recalcando los beneficios versus los desafíos/retos que la diversidad que puede traer consigo.

El proyecto está diseñado para tres grupos específicos:

- *Refugiados e inmigrantes*
- *Profesores de FP que trabajan con inmigrantes*
- *Compañías e instructores*

A lo largo del proyecto, el equipo ha desarrollado tres resultados diferentes para cada uno de los grupos mencionados anteriormente con el fin de impulsar/alentar el proceso de la integración social.

El resultado presentado en este documento es un conjunto de herramientas llamado “Diversas clases de FP para la integración” dirigido a los profesores. Proveerá a los profesores con métodos de educación multicultural especialmente creativos, de pensamiento crítico y constituidos con métodos de aprendizaje cooperativo activo que ayudarán a evitar la exclusión social de inmigrantes en las aulas.



El conjunto de herramientas contiene cuatro secciones:

1ª sección: Cómo crear un entorno multicultural agradable y seguro en clase.

2º sección: Metodología de aprendizaje cooperativo centrada en los métodos de aprendizaje cooperativo creativo, crítico y activo (CCCL)

3º sección: Pedagogía positiva (retroalimentación, empoderamiento, relación, confianza)

4ª sesión: Programa de formación y cómo impartir la formación

Como usar el conjunto de herramientas:

Si es profesor, encontrará en este resultado un conjunto de actividades relacionadas con diferentes aspectos y secciones mencionadas anteriormente para mejorar la integración social en su clase. Puedes usar las actividades descritas o incluso adaptarlas a su propia realidad.

Al utilizar el conjunto de herramientas, usted, como profesor y sus alumnos, podrán establecer relaciones sostenibles, desarrollar dinámicas de grupo positivas mediante procesos de empoderamiento, reconocer el potencial individual en la clase y mantener el clima y la atmósfera inclusivos dentro de su grupo una vez que éste se haya creado. Además, podrá transmitir sus conocimientos sobre los métodos de educación multicultural a los compañeros de su propia institución educativa mediante un taller para el que se ofrece orientación en la sección 4.

Cómo van los estudiantes a beneficiarse del conjunto de herramientas:

Al utilizar el método del conjunto de herramientas, los estudiantes de diversos grupos pueden trabajar juntos con un mayor enfoque en la integración social. Lo que es esencial en este contexto es entender la “diversidad” ampliamente, no solo referirse a ella como las diferencias en lo que respecta a nacionalidad, sino entender diferentes tipos de diversidad (antecedentes culturales, antecedentes personales y experiencia previa). Por lo que la metodología tratará de ser inclusiva para todo tipo de estudiantes con antecedentes diferentes, ya sean culturales, de estatus, por impedimentos (físicos, mentales, intelectuales, etc.). De esta manera, la diversidad puede ser valorada y las diferencias son consideradas mientras se mantiene un entorno inclusivo para todo el mundo, de forma que todos puedan aprender y participar.



SECCIÓN 1:

UNA AGRADABLE ATMÓSFERA DE CLASE MULTICULTURAL Y SEGURA



SECCIÓN 1:

UNA AGRADABLE ATMÓSFERA DE CLASE MULTICULTURAL Y SEGURA

Crear una buena atmósfera de clase tiene un impacto positivo en el proceso de aprendizaje. Ayuda a los estudiantes a comprometerse y está directamente relacionada con la calidad de la enseñanza. *Las clases que fomentan el bienestar emocional crean una atmósfera tanto para el desarrollo del aprendizaje, como para el desarrollo emocional. La investigación educativa apoya la creación de una atmósfera de respeto mutuo, en la que los estudiantes se sientan relajados al hacer preguntas y expresar sus pensamientos y sentimientos (Stronge, 2002).*

Pero ¿qué es una buena atmósfera de clase? Una buena atmósfera de clase es aquella en la que todos los estudiantes se sienten seguros, confiados y motivados a participar. Los alumnos se sienten valorados y respetados por el profesor y por sus compañeros/as y se sienten animados a hablar y compartir sus pensamientos u opiniones sin miedo a sentirse juzgado o pasado por alto. (Ofoghi, Sadeghi, & Babaei, 2016 y Bucholz, & Sheffler, 2009).

Hay 3 factores clave para crear una buena atmósfera de clase:

- ▶ **Espacio Físico.** Esto incluye el diseño de las mesas y sillas, el equipo electrónico, la posición de los estudiantes y el mismo profesor dentro de la clase, y su flexibilidad para



adaptar el equipamiento de la clase y la decoración de las paredes a las diferentes actividades. Es importante incluir decoración que haga sentir bienvenidos a los estudiantes y que les recuerde los valores que comparten dentro del entorno de clase. Podrían incluso participar, al principio del año académico, en la decoración del espacio. Mostrar las obras de los estudiantes a lo largo del año también puede tener un efecto motivador. El profesor siempre puede ir a esta decoración para reforzar o recordar a los estudiantes su progreso o la cultura de la clase.

- ▶ **Gestión de la clase.** La atmósfera de la clase tiene relación directa con el estilo de gestión del profesor. *“El profesor crea una clase atractiva aplicando las habilidades de gestión adecuadas que hacen que las relaciones entre él y sus alumnos sean positivas y activas”* (Ofoghi, Sadeghi y Babaei, 2016). Es importante que el profesor promueva un entorno en el que todos se sientan seguros para hablar e intercambiar puntos de vista, que muestre respeto y anime a los estudiantes a opinar y que comprenda sus demandas. De la misma manera, también debe promover un enfoque respetuoso hacia él y entre los propios estudiantes. Esto no debe confundirse con una falta de supervisión y control, pero esta supervisión y control debe provenir de la organización, no de la autoridad. Por ejemplo, es importante establecer reglas y valores de clase, que deben ser acordados por todos los estudiantes y deben ser visibles en la clase. Los profesores también deben dejar claro cuáles son los objetivos de aprendizaje de cada estudiante y deben fomentar la autovigilancia, no sólo del proceso de aprendizaje sino también del entorno de toda la clase.
- ▶ **Clima y cultura de la clase.** El profesor debería fomentar un sentido de comunidad en la clase. Los estudiantes comparten espacio, comparten valores y son parte de una comunidad. Como cualquier comunidad, necesita una cultura, y la cultura está basada en valores comunes. Estos deberían ser definidos al principio del año académico por todos los estudiantes y el profesor en conjunto, para facilitar relaciones cálidas y de apoyo y la cooperación entre los estudiantes. No solo es el profesor quien debe asegurarse de que estos valores se cumplan, sino que los estudiantes también deben ser responsables para que, de esta manera, la cultura de la clase sea respetada por todos. Esto es muy importante dado que afecta a las expectativas de los estudiantes. Cuando los valores de clase son acordados y están claros; y todo el mundo está a cargo de llevarlos a cabo, los estudiantes saben que esperar cuando van a clase y participan, sintiéndose seguros e incluidos.

Mientras que estos 3 factores son clave para construir y mantener un buen ambiente en las aulas a lo largo del año académico, también nos gustaría proponer varias actividades que se podrían poner en marcha para facilitar el compromiso y la participación de los estudiantes desde el primer momento.





1. Actividad: "Fogata de campamento"

Organización:
KulturLife gGmbH

País:
Alemania

Objetivos de la actividad:

- *fomentar la experiencia de un proceso de creación común*
- *Practicar la escucha activa*
- *Promover la consideración hacia los demás*
- *Disfrutar de una dinámica de grupo mientras nos permitimos no controlar el flujo de la actividad*

Implementadores y Grupo Objetivo:

Implementadores: profesores, instructores, mentores, cualquier otra persona que dirija los procesos de grupo

Grupo objetivo: jóvenes con cualquier tipo de antecedente y con cualquier contexto educativo o grupal

Duración:

Depende del tamaño del grupo y del volumen de introducción y seguimiento elegidos. La duración de la actividad puede ser acordada antes de empezar la narración de la historia (por ejemplo, dos rondas en el círculo o 15 minutos) o el grupo puede decidir esto durante la actividad (por ejemplo, cuando la historia llega a un buen punto final).

Descripción del proceso de implementación:

Haz que los estudiantes se sienten en círculo y pídeles que imaginen estar alrededor de una fogata, como en las vacaciones cuando la gente se reúne después de un bonito día de verano, alguien toca la guitarra, otros cuentan historias.

La tarea dentro de la actividad "fogata" es contar una historia conjuntamente con todo el grupo involucrando a todo el mundo. Más precisamente, cada estudiante inventa una frase y la comparte con el grupo. Un estudiante comienza la historia formulando la primera frase, luego, el turno es en el sentido de las agujas del reloj con el estudiante sentado al lado del que empieza la historia y así sucesivamente. De esta manera, la historia se desarrolla y depende de los estudiantes (o del entrenador) cuando terminar de contarla.

Antes de la actividad, el instructor debe sensibilizar a los estudiantes para que se escuchen activamente. Deberán retomar el contenido del estudiante predecesor y basar su propia historia en él para continuar la historia común. La actividad sólo puede tener éxito (lo que significa que una historia coherente puede evolucionar) si los estudiantes se escuchan unos a otros y se comportan de manera reflexiva. Finalmente, se necesita que todo el grupo cuente la historia y cada uno aporte algo y, por lo tanto, cada estudiante es importante y relevante.

Información adicional:

El formador puede poner un tema para la historia (ej. confianza, amistad, etc.) o dejar que los



estudiantes elijan el tema. Podría ser una buena idea preservar la historia contada en papel. Por ejemplo, sería bonito si cada uno de los estudiantes escribiera su frase y así tener una historia con diferentes caligrafías de los estudiantes. Luego, se podría poner la historia en la pared del aula para recordar a los estudiantes que cada uno de ellos fue necesario para crear esa historia.

Preguntas sugeridas para el informe:

- ¿Te gusto la historia que creasteis todos juntos?
 - ¿Llegaron a sorprenderte las frases de otros estudiantes o los giros en la historia que inventaron?
 - ¿Hay algo que te gustaría preguntarle a otro estudiante sobre la frase que compartió con el grupo?
 - ¿Qué crees que puedes aprender de esta actividad?
-



2. Actividad: "La maleta"

Organización:
OTXARKOAGA-HETEL

País:
España

Objetivos de la actividad:

- *Crear una buena atmósfera de clase, practicar la escucha activa*
 - *Mejorar el conocimiento de los estudiantes sobre el resto de los compañeros*
-

Implementadores y Grupo Objetivo:

Implementadores: profesores o tutores, educadores

Grupo Objetivo: estudiantes

Duración:

1 sesión

Recursos (en caso de necesidad):

Un trozo de papel y un boli o lápiz para cada estudiante

Descripción del proceso de implementación:

Se le da un trozo de papel a cada uno de los estudiantes. Se les pide que dibujen la forma de una maleta, y que dentro de ella dibujen de 4 a 6 objetos que llevarían a una isla desierta. Es importante que los alumnos sepan que no tienen que hacer un dibujo perfecto, ya que puede que algunos no tengan la suficiente confianza en sí mismos para enseñar sus dibujos (15 minutos).

Después, uno por uno, cada estudiante tiene que explicar lo que ha dibujado en su papel y explicar por qué han escogido esos objetos (5 minutos por estudiante).

Si el grupo es grande, es importante no forzar a los estudiantes que no quieren salir al frente a presentar delante de la clase y dejar que los voluntarios lo hagan.



Los profesores también deberían participar en la actividad y ser los primeros en explicar los dibujos que han hecho. Esta es una buena manera de romper el hielo y dar consejos a los estudiantes sobre cómo hacer la actividad. Además, es una forma de dejar que los estudiantes conozcan a su profesor.

Sí hubiera algún estudiante que no quisiera hablar, el profesor puede hacer algunas preguntas como “¿es este objeto importante para ti?”, “¿cómo te hace sentir?”, “Te gusta...?”, etc. También sería interesante que los profesores destacaran los objetos que se aparecen frecuentemente para que los estudiantes puedan ver que tienen cosas en común.

Se podrían colgar los dibujos en la pared antes de que termine la sesión.

Información adicional:

Los profesores pueden repartir copias con la maleta ya dibujada para que los estudiantes solo tengan que centrarse en los objetos.

Preguntas sugeridas para el informe:

¿Te ha ayudado esta actividad a conocer mejor a tu profesor y al resto de tus compañeros?

¿Cómo?

¿Hay algo que te haya sorprendido de los dibujos de tus compañeros han hecho en sus “maletas”?

¿Por qué?



3. Actividad: “Piedra, papel, tijera”

Organización:
Mobilizing Expertise AB

País:
Suecia

Objetivos de la actividad:

- *Crear una buena atmósfera de clase*
 - *Trabajar en un grupo de forma creativa*
 - *Ser capaz de liderar y de ser liderado por otro*
-

Implementadores y Grupo Objetivo:

Implementadores: profesores o tutores, educadores

Grupo objetivo: estudiantes

Duración:

1 sesión

Descripción del proceso de implementación

El profesor pide a los estudiantes que se hagan un círculo a su alrededor para que pueda explicar



en juego **Piedra, Papel, Tijera**. Habrá tres partes relacionadas con el juego dentro de la actividad:

- 1- El juego del nombre
- 2- Evolución
- 3- Baile/Actuación

Introducción (10 minutos): El profesor explica cómo funciona el juego de Piedra, Papel, Tijera. Los estudiantes tendrán que jugar cómo la gente lo suele hacer normalmente. Después, el profesor cambia las normas del juego. Los estudiantes se enfrentarán los unos a los otros, empezando por la pareja que ha quedado última mientras jugaban el juego habitual. Si los jugadores sacan el mismo signo (los dos Piedra, los dos Papel o los dos Tijera), los alumnos se volverán un equipo que solo podrá enfrentarse a aquellos grupos con el mismo número de personas—salvo en caso de que no haya un grupo con el mismo número exacto, por lo que se enfrentarán con el grupo que tenga el número de personas más cercano a ellos. Si los estudiantes no sacan el mismo signo, entonces pasarán al siguiente—es decir, seguirán solos hasta que saquen el mismo signo que su contrincante. Esto continuará hasta que todos los estudiantes acaben siendo un solo grupo otra vez.

Evolución (20 min): El profesor implica a los estudiantes para que elijan 5 niveles diferentes. Por ejemplo:

- Nivel 1. Pez
- Nivel 2. Gallina
- Nivel 3. Mono
- Nivel 4. Elefante
- Nivel 5. Robot

Tanto los estudiantes como el profesor repiten todos los niveles mientras van sumando un movimiento y sonido específicos a cada uno. Cuando los niveles, los movimientos y los sonidos han quedado claros para todos, solo entonces los estudiantes están listos para jugar. El juego solo permite que juegues contra los compañeros que tengan tu mismo nivel. Si un estudiante gana a otro, entonces subes de nivel. Pero si pierde, el alumno baja de nivel. El objetivo de los estudiantes es incrementar su nivel lo máximo posible.

Actuación (10 minutos + 10 minutos): El profesor para la actividad de la evolución y los estudiantes quedan congelados. Entonces, el profesor agrupa a los alumnos dependiendo del nivel que tengan. El profesor deja que los estudiantes preparen su baile/actuación basando ese baile/actuación en el nivel al que pertenecen para después presentarlo delante de toda la clase.





4. Actividad: "Globos con música"

Organización:
Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
(EMTAL)

País:
Turquía

Objetivo de la actividad:

- *Crear una buena atmósfera de clase*
- *Asegurarse de que los estudiantes socializan entre ellos*
- *Mejorar el conocimiento que los estudiantes tienen los unos de los otros*

Implementadores y Grupo Objetivo:

Implementadores: profesores o tutores, educadores

Grupo objetivo: estudiantes

Duración:

1 sesión

Recursos (si fueran necesarios):

A cada estudiante se le dará un trozo o página de papel, un lápiz o boli, un globo, un pin y un aparato de música para reproducir música o algo similar.

Descripción del proceso de implementación:

Es importante empezar las clases saludando a los estudiantes con una sonrisa y una bienvenida diferente con cada uno de ellos. Ayuda a cada uno de los estudiantes a sentirse importante y a asentar un tono positivo para la clase.

Se le da un trozo de papel a cada estudiante. Se les pide que escriban sus nombres y que lo coloquen en el pecho con un pin. Después, el profesor empezará a explicar la actividad que van a hacer:

“Conozcámonos todos y hagámoslo de una forma divertida. Primero, os voy a dar un trozo de papel a cada uno y un pin. Ahora, que cada uno escriba su nombre en el trozo de papel y que luego se lo coloque en el pecho con el pin. ¿Habéis escrito ya todos vuestros nombres?”

Después, los estudiantes cogen cada uno un globo y escriben su nombre en el antes de empezar a hincharlo. El tutor volverá a dar las explicaciones:

“Ahora, vais a lanzar el globo al aire, y mientras la música siga sonando intentaréis que el globo no toque el suelo. Cuando yo pare la música, todos cogereis un globo e iréis hacia la persona cuyo nombre aparezca en ese globo que habéis cogido para tratar de conocerlo mejor. Entonces, cuando la música empiece a sonar otra vez, volveremos a lanzar los globos al aire y repetiremos el mismo proceso otra vez.”

La música sonará cada vez durante 45-60 segundos, y los estudiantes deberán lanzar el globo por lo menos una vez al aire. En vez de dejar que cada estudiante hable de lo que quiera, se les puede dar algunas preguntas específicas—esto hará las cosas más fáciles para los estudiantes más tímidos que no sepan que preguntar.



Información adicional:

Si la clase es un grupo muy grande, entonces quizás sea mejor hacer esta actividad en el jardín o en una clase grande. En este caso, puede que haya estudiantes que no se hayan conocido al final del juego. Si hay alumnos que no se conocen durante la evaluación, haz que se presenten de forma breve entre ellos.

Preguntas sugeridas para el informe:

¿Cómo ha sido conocerse los unos a los otros?

¿Qué habéis aprendido los unos de los otros?

¿A quién has conocido?



5. Actividad: "Las mentiras"

Organización:
OTXARKOAGA-HETEL

País:
España

Objetivos de la actividad:

- *Crear una buena atmósfera de clase*
 - *Mejorar el conocimiento que los alumnos tienen los unos de los otros*
 - *Trabajar con estereotipos*
-

Implementadores y Grupos Objetivos:

Implementadores: profesores o tutores, educadores

Grupo Objetivo: estudiantes

Duración:

1 sesión (alrededor de 1 hora)

Recursos (si fueran necesarios):

Un trozo de papel y un lápiz o un boli para cada estudiante

Descripción del proceso de implementación:

Se le da un trozo de papel a cada estudiante. Se les pide que escriban su nombre justo en el centro del papel con letras grandes, para que se pueda ver bien. Después, tienen que escribir cuatro cosas sobre ellos mismo en cada una de las esquinas del papel, 3 de ellas tiene que ser verdaderas y una de ellas tiene que ser mentira. Los profesores les tienen que recordar a los estudiantes que la mentira que escriban no sea muy fácil, porque el resto del grupo tendrá que intentar adivinar cuál de las cuatro es mentira. Una vez terminen de escribir, los estudiantes hablarán entre ellos en grupos de 2/3 empezando de la siguiente forma: Mi nombre es...y estos son los 4 hechos sobre mí...Los otros tendrán que intentar adivinar qué hechos son verdad y cuál es



mentira. Es importante que la mayor parte de los estudiantes intenten adivinar la respuesta antes de decir cuál de todas es la correcta. También deberían explicar los hechos que sean verdad al resto de la clase.

Los profesores deberían ser los primeros en realizar la actividad frente a la clase para romper el hielo y dar consejos a los estudiantes en cómo llevar a cabo el ejercicio. De esta manera, los estudiantes también acabarían conociendo a su profesor.

En caso de tener tiempo, se puede realizar una segunda ronda utilizando la parte trasera del papel anteriormente utilizado. En este caso, sin embargo, se escribirán tres hechos y solo uno de ellos será verdadero. El resto de la clase deberá adivinar cuál es el real y cuáles son los falsos.

Si los estudiantes no se conocen entre sí, basarán su respuesta en la apariencia de la otra persona o en un prejuicio que puedan tener, así que este ejercicio también permite dejar de lado los estereotipos negativos.

Los profesores deberían dar ejemplos de los hechos que los estudiantes deben escribir, como hobbies, número de hermanos/as, los idiomas que hablan, el instrumento musical que tocan...

Si el grupo es grande, es importante no forzar a los estudiantes que no quieren hablar a salir al frente a presentar. Es mejor dejar que aquellos que se presten voluntarios salgan primero.

Preguntas sugeridas para el informe:

¿Te ha sorprendido alguno de los hechos (falsos o verdaderos) de tus compañeros o profesor?

¿Cuáles han sido y por qué te han sorprendido?

¿Ha habido algún hecho verdadero sobre ti mismo que haya sorprendido a tus compañeros?

¿Por qué?

¿Cuánto crees que tus prejuicios o la primera impresión ha influido en tus respuestas?





6. Actividad: "El bosque"

Organización:
GRM NOVO MESTO

País:
Eslovenia

Objetivos de la actividad:

- *Crear una buena atmósfera de clase*
- *Mejorar el conocimiento que los alumnos tienen los unos de los otros*

Implementadores y Grupos Objetivos:

Implementadores: profesores o tutores, educadores

Grupo Objetivo: estudiantes

Duración:

De 1 a 2 horas

Recursos (si fueran necesarios):

Acuarelas, una gran hoja de papel (se pueden pegar varias páginas pequeñas para hacer una más grande)

Descripción del proceso de implementación:

Se les pide a los estudiantes que dibujen una línea horizontal simple que será el suelo del dibujo. Entonces, cada uno de ellos dibuja su propio árbol en ese suelo que acabamos de pintar. No importa el color del dibujo, o si es o no realista. Todos los árboles en conjunto crearán un hermoso bosque. Es importante que todos los estudiantes dibujen por lo menos un árbol y que los estudiantes intercambien colores, materiales, etc. Si hubiera tiempo, los estudiantes también podrían pintar el sol, las nubes, flores, animales...

Información adicional:

El bosque puede seguir creciendo durante todo el curso escolar. Al principio del año se puede hacer parte del dibujo y después de un tiempo (a mitad o al final del año escolar) los estudiantes pueden pintar otra parte del bosque. Entonces, pueden comparar las dos partes que han sido pintadas en diferentes momentos del año, y hablar sobre ello.

Preguntas sugeridas para el informe:

¿Cómo te sientes en el grupo?

¿En qué forma te representa el árbol que has pintado?

¿Crees que tu árbol es parte del bosque?

¿Crees que un árbol solitario puede ser tan exitoso como cuando está acompañado por el bosque?



SECCIÓN 2:

METODOLOGÍA DE

APRENDIZAJE

COOPERATIVO



SECCIÓN 2:

METODOLOGÍA DE

APRENDIZAJE

COOPERATIVO

El concepto “Aprendizaje Cooperativo” es un término general que engloba una variedad de enfoques educativos que unen el esfuerzo intelectual de los estudiantes, o estudiantes y profesores en conjunto. Normalmente, los estudiantes trabajan en grupos de dos o más personas, buscando un entendimiento mutuo, soluciones, significados o creando un producto (Smith. B and MacGregor’s J.T, 1992).

A pesar de que el Aprendizaje Cooperativo se refiere a una gran variedad de métodos de aprendizaje, todos tienen algunos elementos clave en común: aprendizaje centrado en el estudiante (no en el profesor), rol activo de los estudiantes y de su diversidad, entre otros. En el caso del proyecto SIMPLY INCLUDED, estos elementos de diversidad son muy relevantes, ya que se está tratando de abordar la diversidad relacionada con la integración de los inmigrantes. Los estilos de Aprendizaje Cooperativos asumen que todos los estudiantes son diversos y que cada uno trae consigo su propia perspectiva, estilo de aprendizaje, antecedentes, experiencia y aspiraciones a la clase.

Por otro lado, el Aprendizaje Cooperativo está definido por “el uso instructivo de grupos pequeños para que los estudiantes trabajen juntos para maximizar su propio aprendizaje y también el de los otros” (Johnson D.W. y Johnson R.T., 1990). En el Aprendizaje Cooperativo, es tan importante el desarrollo de las habilidades interpersonal como el aprendizaje en sí.



Hay cinco elementos requeridos para un Aprendizaje Cooperativo efectivo (Johnson, 1998):

- *una clara interdependencia positiva entre los estudiantes*
- *interacción cara a cara;*
- *responsabilidad individual;*
- *enfaticar las habilidades interpersonales y de grupos pequeños;*
- *procesos de examen de grupo para mejorar la eficacia*

Es importante tener en cuenta que la "estructura" e "interdependencia" son dos palabras clave que hacen que el aprendizaje cooperativo sea muy diferente del simple trabajo en grupo. Por lo tanto, cuando se diseña una actividad de aprendizaje cooperativo, el profesor/formador debe asegurarse de que esas 2 características están claramente presentes.

En una actividad de aprendizaje cooperativo, los alumnos dependen de las capacidades de cada uno y la interacción personal es esencial para escuchar otras opiniones, comprender las ideas de los demás, analizarlas, compararlas, evaluarlas y elegir. No es difícil ver los beneficios que el aprendizaje cooperativo aporta a la integración de todos los estudiantes en el grupo, cómo aumenta su valor personal frente a los demás y para sí mismos, lo que desempeña un papel clave para aumentar su autoestima y su sentimiento de pertenencia. "El aprendizaje cooperativo tiene un papel para reducir el sentimiento de soledad individual. Cuando un grupo de estudiantes trabaja en conjunto, desarrolla un sentido de pertenencia" (Kampylis P. y Berki E., 2014).

Por otra parte, el aprendizaje cooperativo también promueve el pensamiento crítico, especialmente cuando se combina con el aprendizaje basado en proyectos, en el que los alumnos deben trabajar juntos para llegar a la mejor solución posible. *"La colaboración desarrolla la capacidad de los estudiantes para pensar tanto de forma independiente como con otros, permitiéndoles considerar una amplia gama de perspectivas y, por lo tanto, aumentando su potencial creativo. En este sentido, el pensamiento creativo no es sólo una característica de los individuos sino también una propiedad de los grupos de individuos"* (Kampylis P. y Berki E., 2014).

Llevamos a cabo un grupo de discusión con profesores de FP de diferentes áreas (fabricación mecánica, robótica, informática y administración de empresas) para analizar, según su experiencia después de 6 años de aplicación del aprendizaje cooperativo, cómo su uso ha cambiado su papel de profesores, qué retos han encontrado y cuál ha sido el impacto en los estudiantes.

Uno de los aspectos que destacaron es que la preparación de las clases lleva más tiempo, especialmente al principio, cuando el diseño de las actividades es más difícil. Es necesario contar con el apoyo de la dirección y de otros profesores para integrar el aprendizaje cooperativo en la impartición regular de las clases, pero también es muy importante un cambio de mentalidad en los propios profesores/capacitadores para adoptar el papel necesario para aplicar el



aprendizaje cooperativo, donde los profesores se parecen más a los facilitadores, recayendo la responsabilidad del aprendizaje en los alumnos.

Según la experiencia de estos profesores, el aprendizaje cooperativo no es bien aceptado por los estudiantes de FP al principio, ya que significa un cambio en la forma en que la mayoría de ellos han estado aprendiendo. Sin embargo, después de las primeras experiencias la mayoría de los alumnos lo prefieren porque les da más autonomía y libertad para adaptar el proceso de aprendizaje a sus propias necesidades y se sienten apoyados y al mismo nivel que el resto de sus compañeros.

De hecho, el aprendizaje entre iguales desempeña un papel importante en el aprendizaje cooperativo, ya que los estudiantes necesitan interactuar y se intercambian las mejores habilidades de cada uno para que todos tengan algo que enseñar y todos tengan algo que aprender, y lo hacen siendo iguales. Esta percepción de igual importancia de cada miembro del grupo es lo que hace, según estos 4 profesores, que el aprendizaje cooperativo sea un instrumento útil para la integración y la potenciación de los migrantes, así como del resto de los estudiantes/aprendices.

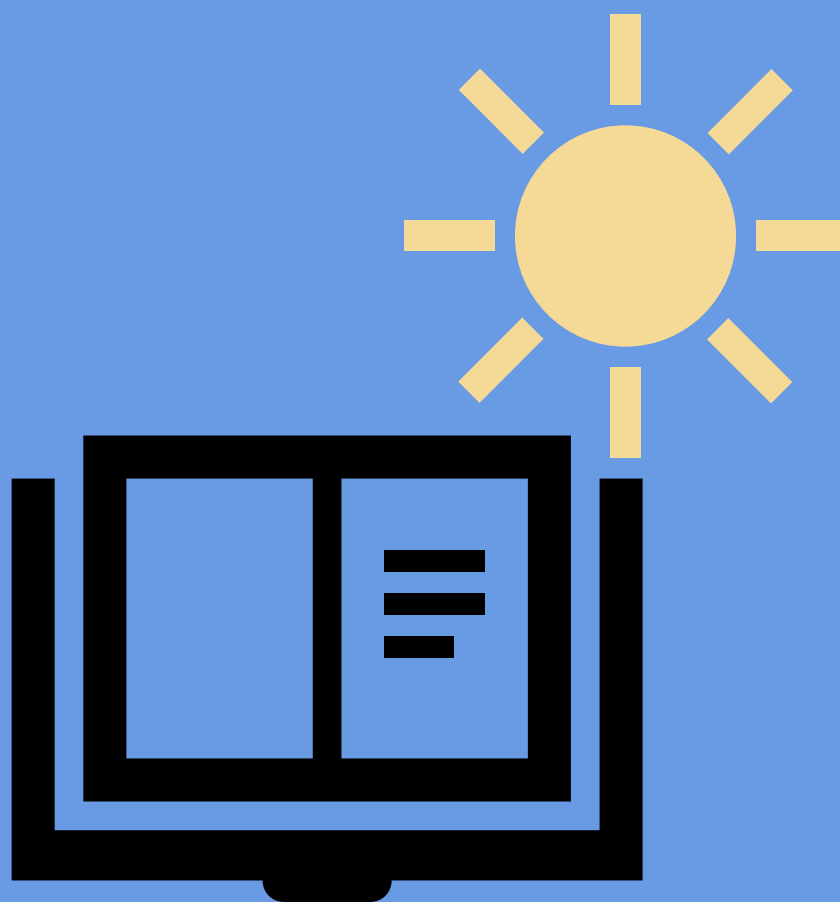
Bibliografía

- Johnson D. W., & Johnson R. T. *“Cooperative Learning and Achievement”*. 1990. S. Sharan (Ed.).
- Johnson D.W., Johnson R.T. & Smith K. A. *“Cooperative learning”*. 1998. Universidad de Minesota.
- Mandušić D. y Blašković L. *“The impact of Cooperative learning to critically thinking”*. 2015. Departamento de Ciencias de la Información y Matemáticas, Facultad de Agricultura, Universidad de Zagreb, República de Croacia
- Panagiotis N. y Kampylis E. *“Cooperative learning and creative thinking”*. 2014. Academia Internacional de Educación.
- Smith B. y MacGregor’s JT. *“What Is Cooperative Learning?”*. 1992. Centro Nacional de Enseñanza, Aprendizaje y Evaluación Postsecundaria de la Universidad Estatal de Pennsylvania.



SECCIÓN 3:

PEDAGOGÍA POSITIVA



SECCIÓN 3:

PEDAGOGÍA POSITIVA

El modelo de Pedagogía Positiva está basado en el modelo PERMA desarrollado por Martin Seligman, considerado como el fundador de la psicología positiva.

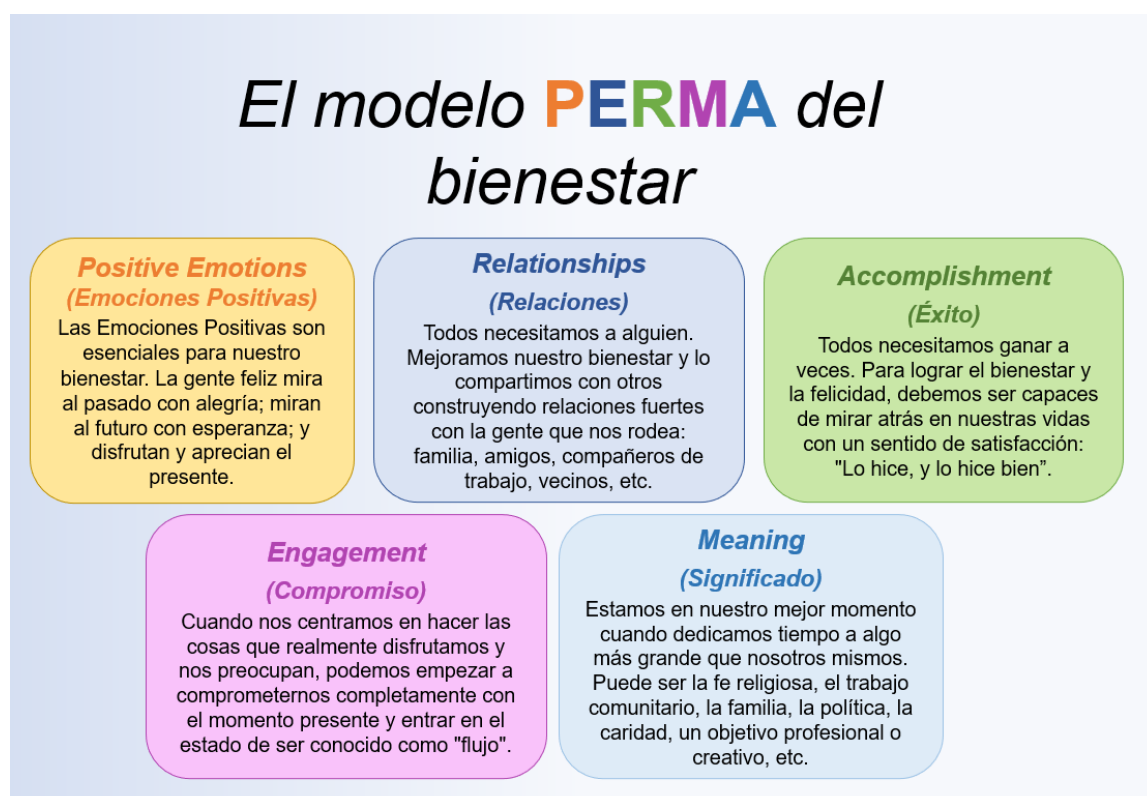


Ilustración 1: Modelo PERMA del bienestar, Fuente: Martin Seligman: Flourish, 2011.

El modelo PERMA se basa en 5 elementos básicos de bienestar y felicidad y Seligman cree que estos 5 elementos ayudan a las personas a alcanzar la felicidad y el sentido de sus vidas.

La pedagogía positiva se basa en el concepto de la psicología positiva, combinando la educación tradicional con los 5 elementos de la psicología positiva. "El objetivo fundamental de la educación positiva es promover el florecimiento o la salud mental positiva dentro de la comunidad escolar" (Norrish, Williams, O'Connor & Robinson, 2013).

De hecho, la pedagogía positiva se centra en el bienestar mental de los alumnos para evitar la depresión, la deserción escolar o la baja autoestima y, a cambio, promueve el empoderamiento, la capacidad de recuperación y hace que los alumnos sean valorados.

Los programas de educación positiva suelen definir características positivas utilizando las fortalezas del carácter que se representan en la publicación *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification* by Peterson and Seligman (2014)—*Fortalezas y Virtudes del Carácter: un Manual y Clasificación* de Peterson y Seligman (2014).

Las fortalezas principales del carácter son:

1. Sabiduría y Conocimiento;
2. Valor;
3. Humanidad;
4. Justicia;
5. Temperamento;
6. Transcendencia.

Las características positivas no son innatas—son construcciones externas que necesitan ser cultivadas. El objetivo de la educación positiva es revelar la combinación de las fortalezas de carácter de un niño/a y desarrollar sus habilidades para aprovechar de manera efectiva esos puntos fuertes (Linkins, 2015).

Para saber más sobre este tema, haz clic en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=UxNoCQfYJ8&feature=youtu.be>

La pedagogía positiva cambia de un enfoque negativo a un enfoque en los aspectos positivos de cualquier situación. Si aplicamos este principio a la situación de los estudiantes inmigrantes en el sistema de FP los antecedentes culturales y personales de los inmigrantes serán, de acuerdo con la pedagogía positiva, reconocidos y valorados por la escuela de FP y los profesores de FP. Además, serán considerados fortalezas en la educación impartida a todos los estudiantes, transformando la discriminación en reconocimiento.



Algunos ejemplos de ello se pueden encontrar en el libro “Conviviendo con las Vulnerabilidades y las Oportunidades en un Contexto de Inmigración — *Living with Vulnerabilities and Opportunities in a Migrant Context*”. Aunque el libro ilustra la situación de los niños de zonas rurales que migran a áreas urbanas, podemos encontrar varios ejemplos que muestran cómo la pedagogía positiva ayuda a los profesores a transformar un “problema” en apariencia en una ventaja para toda la comunidad educativa, dando al estudiante inmigrante un sentimiento de valor y empoderamiento.

Uno de los ejemplos del libro hace referencia a las escuelas de EE. UU., donde los profesores van cambiando entre español e inglés para promover la integración de los estudiantes Latinos “*no se trata solo de que los profesores se adapten a los estudiantes Latinos, sino de incluir culturalmente a sus estudiantes en la comunidad de la clase*” ya que consideran la posibilidad de usar el español como un buen recurso para toda la escuela. Como consecuencia, los estudiantes Latino incrementan su autoestima y su resiliencia.

Hay muchas maneras de aplicar la pedagogía positiva en una clase, como la técnica del Rompecabezas, una técnica de aprendizaje cooperativo exitosa para reducir el conflicto e incrementar los resultados de educación positiva. En las actividades propuestas, nos centraremos en diferentes aspectos de la pedagogía positiva relacionados con el aporte de retroalimentación, el empoderamiento o el establecimiento de relaciones.

Bibliografía

- Guanglun M.M. y Yang H. “*Living with Vulnerabilities and Opportunities in a Migration Context*”. 2016. Publicación Sense.
- Linkins M. Niemiec R.M, Gillham J. y Mayerson D. “*Through the lens of strength: A framework for educating the heart*”. La Revista de Psicología Positiva.
- Norrish J.M., Williams P., O’Connor M. & Robinson J. “*An applied framework for positive education*”. 2013. Revista Internacional de Bienestar.
- Peterson C. & Seligman M. “*Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*”. 2014. Asociación Americana de Psicología.
- Seligman M. “*Flourish*”. 2011. Prensa libre. Recuperadp de: <https://www.jigsaw.org>



3.1. CATEGORIA: FEEDBACK/(AUTO)EVALUACIÓN



1. Actividad: "La silla parlante"

Organización:
KulturLife gGmbH

País:
Alemania

Descripción de las actividades:

La actividad "La silla parlante" es muy adecuada para dar y recibir retroalimentación personal e intensivo. La persona sentada en la "silla parlante" decide si el/ella quiere dar retroalimentación al grupo o recibirlo. La naturaleza de la retroalimentación debería ser positiva. Se pueden utilizar diferentes formas de retroalimentación que estarán determinadas por el profesor.

Resumen (Detalles):

El grupo forma un círculo con sillas con una silla en medio, la llamada "silla parlante". Durante la sesión de retroalimentación, cada persona se sentará una vez en la "silla parlante" y recibirá o dará retroalimentación.

Son posibles las siguientes situaciones:

- 1) La persona sentada en las "silla parlante" **DA** retroalimentación al grupo, cómo se percibe a sí mismo dentro del grupo, cómo han funcionado las actividades, qué es lo que él/ella ha aprendido de sí mismo y también puede hablar sobre algún miembro del grupo en específico. Es importante añadir que el tipo de retroalimentación debe ser respetuoso y constructivo. Este método no es adecuado para una revisión crítica.
- 2) La persona sentada en "la silla parlante" en la mitad del círculo **RECIBE** retroalimentación del resto del grupo. El instructor puede elegir entre los siguientes métodos para llevar a cabo esta acción:
 - *Tres personas del grupo dan una retroalimentación personal e individual a la persona sentada en la silla. Es importante recalcar que esta evaluación debe tener observaciones positivas además de la propia retroalimentación. La persona en la silla puede elegir a las tres personas.*
 - *Cada persona del círculo exterior dice una palabra sobre la persona sentada en la "silla parlante" y dar así la retroalimentación.*

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

La actividad está diseñada para enseñar a los estudiantes a dar y recibir retroalimentación positiva. Esto crea una dinámica de grupo positiva y una base de confianza gracias a la que se pueden llevar a cabo discusiones críticas.



2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

Es importante enfatizar que todo aquello que se dice en el círculo de la silla se queda en ese círculo, es decir, saber que el círculo se considera como espacio seguro. El hecho de que la naturaleza de la retroalimentación debe ser positiva debe ser comunicado desde un principio a todos los estudiantes. Los profesores también pueden participar de forma activa en esta actividad y coger un sitio en la "silla parlante" para dar retroalimentación.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

La duración de esta actividad depende del tamaño del grupo, por lo que puede llegar a durar más de una hora. Cada persona debe pasar por lo menos 5 minutos en la "silla parlante". En el caso de grupos pequeños, el tiempo se puede ajustar dependiendo el método de retroalimentación que se utilice.

4) Tamaño del grupo

6 – 25 personas

5) ¿Cuáles son los materiales necesarios?

Sillas para el círculo de la silla y la "silla parlante". Si la actividad tiene lugar fuera del aula, el grupo también puede sentarse en el suelo y se puede colocar un cojín en el centro del círculo.

6) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

Las dificultades de comunicación pueden ser una barrera para este tipo de retroalimentación, pero esta barrera puede ser superada si el profesor elige el escenario apropiado para cada estudiante, que puede ser una retroalimentación rica o una retroalimentación más espontánea y menos compleja.

7) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

Este método debe utilizarse en grupos que ya se conocen mejor y no al principio de una fase de conocimiento. De esta manera la retroalimentación será más personal e intensiva.





2. Actividad: "Notas Adhesivas"

Organización:
Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
(EMTAL)

País:
Turquía

Descripción de las actividades:

La actividad "notas adhesivas" es muy adecuada para dar y recibir retroalimentación emocional, personal e intensiva sin palabras. La persona que comienza a hablar sobre un tema recibirá un poco de retroalimentación de los demás y esta retroalimentación ocurre sólo con su lenguaje corporal sin ninguna palabra. Todo el grupo da la misma retroalimentación en nombre de la nota adhesiva escrita en su cabeza. Las notas adhesivas y el tema sobre el que hablarán fueron preparados por el profesor antes de la actividad.

Resumen (Detalles):

El grupo forma un círculo de sillas y se mantienen cerca los unos de los otros. Los estudiantes deben ser capaces de ver las notas adhesivas de cada uno de sus compañeros. El profesor preguntará a cualquier estudiante sobre cualquier tema y mientras ese estudiante comienza a hablar el resto de los estudiantes le darán retroalimentación en nombre de la nota adhesiva en su cabeza. En cada pregunta, el estudiante que habla cambiará y tendrá una respuesta en nombre de la nota adhesiva en su cabeza. Las notas adhesivas pueden ser "hablar entre vosotros mientras hablo", "reírse de mí mientras hablo", "dormir mientras hablo" o algo así, etc. Los otros estudiantes tratan de hacer estas actividades escritas en notas adhesivas para que el estudiante que habla reciba una retroalimentación.

Los siguientes escenarios son posibles:

- 1) La persona que está hablando contará sus ideas o sentimientos y así da retroalimentación al grupo, cómo se percibe a sí mismo dentro del grupo con su lenguaje corporal. Es importante señalar que el tipo de retroalimentación debe ser respetuosa y constructiva. Por lo general, la retroalimentación en nombre de las notas adhesivas es negativa, pero todas son graciosas y no se produce un estado de ánimo negativo en el grupo.
- 2) Cada persona tiene una nota adhesiva diferente en su cabeza y no saben lo que está escrito en esa nota. Por lo tanto, en cada momento la respuesta será diferente para cada estudiante. Los comentarios no son individuales, son todos los comentarios de todo el grupo y son el mismo por parte de todos en ese momento.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

La actividad está diseñada para enseñar a los estudiantes a dar y recibir retroalimentación. La retroalimentación es generalmente negativa, pero en un modo divertido, por lo que crea una dinámica de grupo positiva. Al final de la actividad habrá discusiones críticas si el moderador es capaz de construir un ambiente donde todos los estudiantes puedan participar y donde exista una base de confianza en la que se pueda confiar más adelante.



2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

La naturaleza de la retroalimentación debe ser negativa, pero no significa que sea tan negativa. Esta es una actividad divertida y el contenido de las notas adhesivas en su cabeza es importante en este punto. El moderador debe tener cuidado con ellas. Es importante que el estudiante no sepa lo que está escrito en su nota adhesiva en la cabeza.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

Dependiendo del tamaño del grupo, esto puede tomar 15 minutos. Cada persona debe ser capaz de pasar de hablar durante uno o dos minutos. Para grupos más pequeños el tiempo puede ser ajustado dependiendo del método de retroalimentación.

4) Tamaño del grupo

4-10 personas

5) ¿Cuáles son los materiales necesarios?

Sillas para el círculo de la silla y notas adhesivas. Se puede hacer fuera del aula y el grupo también puede sentarse en el suelo y colocar un cojín en la mitad del círculo.

6) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

A veces el uso de palabras no es suficiente para la comunicación y las dificultades de comunicación no pueden ser una barrera para este tipo de retroalimentación. El lenguaje corporal puede decir mucho a los demás y este tipo de retroalimentación es más simple, divertida, espontánea y menos compleja en esta actividad.

7) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

Este método debe utilizarse en grupos que ya se conocen mejor y no al principio de una fase de conocimiento. De esta manera la retroalimentación será más personal e intensiva.





3. Actividad: "Feedback Constructivo"

Organización:
Mobilizing Expertise AB

País:
Suecia

Descripción de las actividades:

Durante esta actividad los alumnos utilizarán las dos tarjetas de Tops (camiseta) y Pantalones para decir lo que les gusta y lo que no les gusta levantando la tarjeta apropiada después de cada pregunta.

El Top representa las cosas que nos gustan. El Pantalón representa las cosas que no nos gustan.

Resumen (Detalles):

Prepara el espacio de la siguiente manera: Cuelga la cuerda a través del espacio del taller para hacer una "línea de lavado" de mentira. Pide a cada alumno que tome varias tarjetas de Pantalón y una tarjeta de Top. Hazles preguntas de retroalimentación o citas de reflexión. Por ejemplo:

El edificio en el que nuestro grupo se reúne es... „Pantalón“ o „Top“

La forma en la que aprendemos en nuestro grupo es ... „Pantalón“ o „Top“

Los juegos a los que jugamos en nuestro grupo son ... „Pantalón“ o „Top“

La forma en la que los adultos tratan a los jóvenes es... „Pantalón“ o „Top“

Los alumnos deben entonces "pegar" sus tarjetas en el tendedero con la tarjeta que represente más apropiadamente su opinión.

Alternativamente, puedes proporcionar a los alumnos unas cuantas tarjetas y pedirles libremente su opinión. Pide a los alumnos que compartan su razonamiento si se sienten cómodos. Puedes adaptar la pregunta a cualquier tema o asunto del taller.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

La realización de actividades de recopilación de información como éstas puede ayudar a los líderes a saber cómo ha ido su sesión o las actividades elegidas. Como líderes, es importante que estemos abiertos a la crítica y a la retroalimentación negativa, así como felices de recibir también una retroalimentación positiva.

También puede ser una forma de evaluar informalmente el aprendizaje.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

Asegúrate de que todos los materiales estén listos antes de la sesión, para que la parte de la retroalimentación pueda pasar sin problemas.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

Deja suficiente tiempo para que todos tengan la oportunidad de compartir su opinión. La actividad debe durar más de 15 minutos.



4) Tamaño del grupo

10 personas sería ideal

5) ¿Cuáles son los materiales necesarios?

Tarjetas de Top y Pantalón, preguntas relacionadas con su asignatura, algo de cuerda para hacer una línea de lavado y algunas clavijas.

6) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

Algunos estudiantes (dependiendo de su cultura) pueden no entender la referencia de los pantalones y las camisetas. Esto se puede adaptar a otras prendas como "calcetines olorosos" u otras prendas que son más aceptables culturalmente.

7) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

Los estudiantes no deben sentirse obligados a participar, su contribución es voluntaria. Haz preguntas o declaraciones de retroalimentación claras y directas. Asegúrate de que es obvio lo que estás preguntando.

8) Otras lecturas, si procede

Todo niño/a necesita un campeón (Rita Pierson):

<https://www.youtube.com/watch?v=DpGY5uZob4o>





4. Actividad: "Feedback para el empoderamiento"

Organización:
OTXARKOAGA-HETEL

País:
España

Descripción de las actividades:

Durante este ejercicio el grupo forma dos líneas, una en frente de la otra. Primero, cada persona de la línea A le dice a la persona que tenga en frente (línea B) lo que les gusta de su comportamiento, empezando la frase con "A mí me gusta..."

Luego, le dice algo que quiere que la otra persona (línea B) haga más a menudo empezando la frase con "Me gustaría que tu..."

Finalmente, la otra persona (línea B) le dice a la persona que le ha hecho los comentarios (línea A) lo que ocurriría si hiciera más a menudo eso que le está pidiendo, empezando la frase con "Entonces, sería como si..."

El profesor puede meter variaciones al ejercicio, por ejemplo:

1. Después de decirle a la otra persona lo que te gusta de su comportamiento, también puedes decir que es lo que te gusta del grupo en general. Luego, dices que es lo que te gustaría que pasará en el grupo y la otra persona responde con: "Entonces el grupo sería..."
2. Después de que todos los de la línea A hayan hablado con los de la línea B, dejas que los estudiantes se pongan por parejas con los de su misma línea para que todos puedan hablar con todos.
3. También puedes hacer este ejercicio en un círculo, haciendo que todos los estudiantes puedan verse entre ellos. Una persona empieza eligiendo a alguien del grupo con el que quiera hacer el ejercicio. Después de que ambas personas hayan terminado su turno, es la persona que ha sido elegida anteriormente la que tiene que elegir a una persona del círculo. Continúa con este proceso hasta que todos hayan hecho el ejercicio.

Resumen (Detalles):

El grupo forma dos líneas, una en frente de la otra. De esta manera, los estudiantes estarán emparejados con la persona que tengan en frente. Cada pareja debe darse feedback entre ella. Una vez terminada la retroalimentación, las personas de una de las líneas se moverán una posición. De esta manera, se crearán nuevas parejas y el proceso volverá a empezar hasta que todos vuelvan a ponerse con su pareja inicial o hasta que el profesor lo deseé.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

Al llevar a cabo esta actividad se quiere conseguir que los estudiantes aprendan a dar y recibir una retroalimentación adecuada. Cuando uno da feedback, si no utiliza las palabras adecuadas (incluso si lo haces con la mejor de las intenciones), puedes acabar dañando los sentimientos de la otra persona.



2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

Dos profesores o educadores deberían empezar con un ejemplo en frente de toda la clase para que los estudiantes entiendan que es lo que se les está pidiendo.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

Depende del tamaño del grupo, pero no más de 2 a 3 minutos por pareja de estudiantes.

4) Tamaño del grupo

Depende del tamaño del grupo. Si este fuera muy grande se recomienda hacer algún cambio para que los estudiantes no se aburran. No más de 8 personas.

5) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

Algunos estudiantes (dependiendo de la cultura a la que pertenezcan) nunca han recibido una retroalimentación constructiva, así que pueden ser susceptibles a llevar a cabo esta actividad.

6) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

Antes de empezar la actividad es necesario crear un ambiente/entorno seguro. No presiones a los estudiantes a participar. Ten en cuenta la barrera del idioma en el caso de algunos estudiantes y animales a usar el lenguaje no-verbal para comunicarse si fuera necesario.





5. Actividad: "Smiley"

Organización:
GRM NOVO MESTO

País:
Eslovenia

Descripción de las actividades:

El profesor dibuja una mesa en la pizarra o en un gran pedazo de papel. En las columnas hay descriptores (excelente / bueno / suficiente / necesita mejorar). El profesor también prepara notas post-it con los nombres de los estudiantes y distribuye las notas entre los estudiantes. Cada estudiante recibe notas post-it con los nombres de los demás participantes. El profesor da instrucciones para la actividad. Puede ser tan simple como leer en voz alta para los niños pequeños o preparar un experimento de química para los estudiantes mayores. Lo único que importa en la actividad es que cada estudiante tiene una tarea que hacer. Después del trabajo o ejercicio (sobre lo que queremos dar retroalimentación), cada estudiante evalúa y da retroalimentación por el trabajo que otros han hecho. Depende de la actividad, la evaluación será diferente. Puede ser progreso / esfuerzo / actitud. Los compañeros pegan una nota post-it con el nombre del compañero bajo uno de los descriptores. Todo el grupo evalúa el resultado de los estudiantes, explicando las decisiones que tomaron.

Resumen (Detalles):

Después de la actividad/trabajo los estudiantes se evalúan los unos a los otros utilizando post-its y pegándolos debajo de descriptores (excelente/bien/suficiente/necesita mejora). Todo el grupo evalúa el resultado.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

Los estudiantes tienen que seguir el trabajo de los demás y también hacer su trabajo lo mejor posible. Después de eso tienen que dar una evaluación realista del trabajo de sus compañeros.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

El control del profesor es necesario, ya que tiene que evaluar el trabajo de todos los estudiantes y dar una retroalimentación realista.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

Con la actividad de dar retroalimentación juntos, 45 minutos. Sólo Smileys, 10 minutos.

4) Tamaño del grupo

El tamaño óptimo serían 10 estudiantes

5) ¿Cuáles son los materiales necesarios?

Una gran hoja de papel y post-its.

6) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

Retroalimentación realista a los estudiantes.



3.2. CATEGORÍA: EMPODERAMIENTO



1. Actividad: "Confrontación"

Organización:
GRM NOVO MESTO

País:
Eslovenia

Descripción de las actividades:

El profesor da una declaración provocativa con una respuesta de sí o no (por ejemplo, los OGM son buenos para la salud/humanidad). Los estudiantes tienen que decidir si están de acuerdo o no. Luego el profesor les da 5 minutos para preparar argumentos a favor y en contra de su decisión. Si hay alguien que cambia de opinión, puede cambiar libremente el grupo a favor o en contra. El profesor explica que el cambio de opinión no es un signo de debilidad, pero puede ser un signo de carácter fuerte, sin miedo a ser flexible y de mente abierta. Después de 15 minutos de confrontación tienen que terminar las discusiones. Entonces el profesor mira el resultado, ¿cuántos estudiantes han cambiado de grupo?

Resumen (Detalles):

Después de decir una declaración provocativa en la clase, los estudiantes tienen que elegir un grupo (a favor o en contra). Luego, pueden intentar convencer al otro grupo de que ellos son los que tienen la razón.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

Los estudiantes tienen el poder de decir su opinión y de presentar buenos argumentos. Pueden descubrir que tienen el poder de cambiar la opinión de los demás.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

El maestro tiene que dar instrucciones y seguir la confrontación. Tiene que intervenir en medio si es necesario.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

20- 25 minutos

4) Tamaño del grupo

No hay restricciones.

5) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

Las diferentes culturas pueden tener mentalidades muy diferentes sobre algunos temas y algunos temas pueden tener un fuerte impacto emocional en los estudiantes. El profesor tiene que prestar atención a la comunicación respetuosa.

6) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?



Buen conocimiento sobre el tema.



2. Actividad: "Desatar el nudo"

Organización:

**Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
(EMTAL)**

País:

Turquía

Descripción de las actividades:

En esta actividad, los estudiantes se unirán para formar un nudo uniendo sus manos. Luego intentarán deshacer este nudo sin separar sus manos.

Resumen (Detalles):

Los estudiantes se unen para formar un círculo. Luego juntan su mano derecha con la opuesta o con el lado opuesto de otro compañero. La mano izquierda permanecerá libre. El profesor explica a los estudiantes que el objetivo es desatar el nudo sin separar sus manos. Los estudiantes tratarán de deshacer el nudo girando sus brazos, cambiando su lugar entre ellos o similar. Pero no deben separar sus manos.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

El objetivo es hacer que los individuos resuelvan un problema juntos y comprender que cada uno es valioso a la hora de resolver este problema.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

Este método ayuda a los estudiantes a superar esto, no sólo individualmente, sino con trabajo en equipo. Junto con las habilidades individuales, el pensamiento y la toma de decisiones en conjunto hacen a los estudiantes más fuertes.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

3-5 minutos de duración para esta actividad

4) Tamaño del grupo

6 – 8 estudiantes

5) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

La dificultad en estos grupos es que los participantes actúan individualmente. Sin embargo, en esta actividad, es necesario actuar como un todo en lugar de actuar individualmente. Otra posibilidad es que los estudiantes reúnan las fortalezas y habilidades especiales de los otros estudiantes y se apoyen mutuamente para hacerlo.

6) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?



La dificultad en estos grupos es que los participantes participan de manera activa. Es aconsejable preparar un ejemplo de esta actividad y presentarlo a los estudiantes en la introducción.



3. Actividad: "Confianza en uno mismo: Narrativa Acróstica¹"

Organización:
OTXARKOAGA-HETEL

País:
España

Descripción de las actividades:

Los estudiantes deben ser colocados individualmente, para que puedan pensar qué escribir y sin que nadie los mire. En un pedazo de papel escribirán una narración acróstica o un poema usando sus nombres. Deben escribir sus nombres en vertical en el lado izquierdo del papel. Luego, usando cada letra de sus nombres (comenzando con esa letra) tendrán que escribir un rasgo positivo o la capacidad de describirse a sí mismos. Por ejemplo, una estudiante llamada Maria puede escribir algo como esto:

M=Meticulosa; A=Amable; R=Responsable; I=Ingeniosa; A=Alegre. Los estudiantes más jóvenes pueden usar palabras sueltas, y los estudiantes mayores con mayores habilidades de escritura pueden ser animados a escribir frases o poemas basados en esas letras. Esta actividad hace que los estudiantes piensen en su autoestima y en las características positivas que aportan al mundo.

Resumen (Detalles):

Haga que los estudiantes escriban sus nombres verticalmente en el lado izquierdo de una hoja de papel. Luego haga que describan sus rasgos positivos o habilidades usando cada letra de su nombre. Los estudiantes más jóvenes pueden usar palabras sueltas, y los estudiantes mayores con mejores habilidades de escritura pueden ser animados a escribir frases o poemas basados en estas letras.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

Llevando a cabo esta actividad, los estudiantes llegan a pensar en su autoestima y en los rasgos positivos que traen al mundo.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

El profesor o educador debe empezar con un ejemplo delante de la clase/grupo para que los estudiantes puedan ver y aprender lo que se les pide que hagan.

¹ Un acróstico es una pieza de escritura en la que un conjunto particular de letras -típicamente la primera letra de cada línea, palabra o párrafo- deletrea una palabra o frase con un significado especial para el texto. Los acrósticos se escriben más comúnmente como una forma de poesía, pero también pueden encontrarse en prosa o utilizarse como rompecabezas de palabras. Ver algunos ejemplos: <https://examples.yourdictionary.com/acrostic-poem-examples.html>



3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

10-20 minutos para realizar la actividad individualmente y luego no más de 1 minuto para explicarla frente al resto de la clase.

4) Tamaño del grupo

El tamaño de la clase.

5) ¿Cuáles son los materiales necesarios?

Un trozo de papel y lápiz o bolígrafo.

6) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

Algunos estudiantes pueden pensar que no tienen ningún aspecto o aspectos positivos, por lo que es importante alentarlos y dar ejemplos de los aspectos positivos de una persona.

7) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

Antes de comenzar con la actividad, se debe crear una atmósfera de confianza. No presione a los estudiantes para que participen en la actividad. Como se ha mencionado antes, el profesor debe empezar a dar rasgos positivos pero divertidos sobre sí mismo para que los estudiantes se sientan cómodos.



4. Actividad: "De uno a diez o sentados juntos"

Organización:
Mobilizing Expertise AB

País:
Suecia

Descripción de las actividades:

Parte 1: El facilitador y los alumnos empiezan a contar del uno al 15. No hay un orden que diga qué número. Si dos personas dicen el mismo número al mismo tiempo necesitan empezar de nuevo. Cuando lleguen a 15 ganarán juntos como equipo.

- *Los profesores también pueden contar del 15 al 1.*
- *Pueden contar con los ojos cerrados*
- *Pueden contra en idiomas diferentes*

Parte 2: El mismo juego con el mismo número será transferido de otra manera. El facilitador y los alumnos se ponen de pie en círculo. El facilitador pone un objeto en el centro del círculo. Cada alumno del círculo debe mirar el objeto y al mismo tiempo sentarse en el suelo uno por uno. Si dos personas se sientan al mismo tiempo necesitan levantarse de nuevo por completo. Cuando todos los alumnos se sientan en el suelo el juego termina.

Resumen (Detalles):

Contar juntos dentro de la clase o sentarse juntos es una actividad desafiante y cumplirla da una



buena sensación de éxito que lleva al empoderamiento.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

En esta actividad los estudiantes sentirán que son parte importante de la clase y el éxito pertenece al trabajo en grupo que cada individuo necesita para participar.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

El facilitador debe tomar un papel pasivo y dejar que los estudiantes empiecen la actividad y la terminen.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

10-20 minutos para realizar la actividad contando de maneras diferentes. Y 10-20 minutos para sentarse.

4) Tamaño del grupo

Todo el grupo

5) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

Los estudiantes más extrovertidos de la clase pueden dirigir la actividad, sin embargo se verá que el grupo debe trabajar en conjunto. Cambiar el lenguaje o la forma de trabajar puede ser un reto para los estudiantes.

6) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

Permitir que los estudiantes cometan errores. Permitir a los estudiantes tomar decisiones sobre el aumento del desafío de la actividad.



5. Actividad: "El retrato en papel de aluminio"

Organización:
KulturLife gGmbH

País:
Alemania

Descripción de las actividades:

En esta actividad los estudiantes hacen un autorretrato en papel de aluminio, que debe ser un espejo de la persona respectiva. Alrededor del retrato escriben de 5 a 10 puntos fuertes y atributos de carácter que los conforman como persona.

Resumen (Detalles):

Al principio del ejercicio, cada estudiante pega un trozo de papel de aluminio del tamaño de DIN A3



en una caja de cartón. Cada estudiante dibuja su cara en el papel de aluminio con un rotulador. No es importante que el retrato sea muy detallado o realista, pero puede incluir DETALLES distintivos como gafas o pendientes para su reconocimiento. Junto con el grupo, el profesor o individualmente, los estudiantes recogen ahora de 5 a 10 términos que los definen como persona, habilidades en las que son particularmente buenos, cosas que les gusta hacer o valores que son importantes para ellos y los escriben alrededor de su "cabeza". Al final cada estudiante presenta su retrato antes de que todos los retratos se cuelguen en el aula o también se puede pedir a los estudiantes adivinen quién es.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

La actividad tiene por objeto poner en el centro de atención las fortalezas individuales de los estudiantes, hacerlos conscientes de ellas y expresarlas, iniciando así un proceso de empoderamiento.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

Este método ayuda a los estudiantes a visualizar y destacar sus fortalezas y competencias individuales. A través de la exposición de los retratos, las fortalezas y habilidades individuales se hacen accesibles permanentemente y los estudiantes se fortalecen de esta manera.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

Para esta actividad se debe planificar una duración de hasta una o dos horas dependiendo del tamaño del grupo

4) Tamaño del grupo

5 – 20 estudiantes

5) ¿Cuáles son los materiales necesarios?

Papel de aluminio, cartón, pegamento, rotulador, tijeras...

6) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

Un reto en los grupos mixtos puede ser la discusión previa de las fortalezas personales, valores y rasgos de carácter. No todas las personas han reflexionado sobre sus propias fortalezas y son capaces de identificarlas de forma independiente. Para superar este obstáculo es posible nombrar y explicar las fortalezas y los valores al comienzo de la actividad. Otra posibilidad es que los estudiantes reúnan las fortalezas y habilidades especiales de los otros estudiantes y se apoyen mutuamente para hacerlo.

7) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

Es aconsejable preparar un ejemplo de esta actividad y presentarlo a los estudiantes en la introducción.



3.3. CATEGORÍA: RELACIONES



1. Actividad: "El Nudo Humano"

Organización:
OTXARKOAGA-HETEL

País:
España

Descripción de las actividades:

Divide la clase en grupos de al menos seis personas. Haz que los grupos se pongan de pie en círculos. Instruye a todos los estudiantes a que cierren su mano derecha con alguien del otro lado del círculo, para hacerlo más difícil, diles que cierren sus manos con la persona que está justo al otro lado. Luego, diles que cierren sus manos izquierdas con alguien del otro lado del círculo.

Una vez que estén bloqueadas, diles que intenten desenredarlas sin desbloquear las manos. Dale al grupo 20 minutos como máximo. Si un grupo puede desenredarse en menos de 5 minutos, diles que se sujeten las manos de nuevo, pero esta vez con más dificultad.

Resumen (Detalles):

En grupos, los estudiantes hacen un "nudo humano" con sus manos y tienen que cooperar para desenredar el nudo discutiendo una estrategia y confiando en los movimientos de las manos de los demás.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

Esta actividad trata de que los estudiantes se conozcan mejor, ya que necesitan cooperar para tener éxito en el desenredado de las manos. También tienen que confiar el uno en el otro porque tienen que ser cuidadosos y cuidar de no lastimarse o ser lastimados.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

Los profesores deben dejar claro que el objetivo no es desenredar el nudo en la medida de lo posible para que los alumnos no se vean tentados a desatar las manos y hacer trampas. Los profesores deben insistir en el hecho de que los estudiantes necesitan hablar y encontrar una estrategia juntos.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

30 minutos. (5 minutos para explicar la actividad). 20 minutos como máximo para llevarla a cabo y 5 minutos para recoger y discutir al final.

4) Tamaño del grupo

Mínimo 6 personas



5) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

Algunos alumnos pueden no querer tocar (o ser tocados por) sus compañeros de clase por diferentes razones (antecedentes culturales, timidez...) Es importante animarlos (podemos decirles que sólo tocarían sus brazos o manos) pero no forzarlos.

6) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

Una vez que los estudiantes empiezan a jugar, la actividad les hace reír para que se relajen y el ambiente de la clase cambie, por lo que los profesores deben aprovecharlo.



2. Actividad: "Ducha Cálida"

Organización:
KulturLife gGmbH

País:
Alemania

Descripción de las actividades:

El grupo se reúne en un círculo y un estudiante se sienta en el centro. Se pide a los estudiantes del círculo que den al del medio una "ducha cálida" usando palabras que hagan que el estudiante se sienta bien y feliz.

Resumen (Detalles):

El estudiante del medio puede mantener los ojos abiertos o también cerrarlos. A los otros estudiantes del círculo se les pide que digan algo agradable sobre el estudiante del medio, uno tras otro. Pueden ser palabras sueltas u oraciones completas. Podría ser por ejemplo algo agradable sobre el estudiante (por ejemplo, rasgos de carácter) o también buenos recuerdos de experiencias pasadas juntos. Después de que cada estudiante del círculo diga algo, el estudiante del medio puede cambiarse y otro puede tomar el asiento para recibir una "ducha cálida".

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

El resultado deseado es doble: primero, el estudiante del medio se sentirá feliz por las buenas palabras que se digan de él. En segundo lugar, la relación dentro del grupo se fortalece ya que las palabras dichas no sólo proporcionan una visión de la persona en el medio sino también de la persona que dice las palabras y la relación entre ambos. Cuando los estudiantes perciben lo que los conecta o lo que le gusta al otro sobre ellos, se fomentan los lazos dentro del grupo.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

Lo que es importante es que esta actividad sea guiada por un profesor/formador/mentor. Sólo apoyando a los estudiantes a encontrar las palabras "adecuadas" para expresarse o animándoles a pensar más profundamente en la relación con el estudiante del medio, la actividad desplegará su potencial y los beneficios para el grupo.



3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

Aproximadamente 5 minutos por persona, dependiendo del tamaño del grupo y si cada uno desea sentarse en el medio una vez.

4) Tamaño del grupo

No hay restricciones en cuanto al tamaño del grupo, pero para involucrar a todo el mundo el grupo debe ser dividido cuando sea demasiado grande.

5) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

Encontrar las palabras "correctas" puede ser difícil, especialmente cuando la actividad se lleva a cabo en un grupo con diferentes antecedentes culturales, ya que los elogios pueden expresarse y percibirse de manera diferente, y con grupos que incluyen a personas no nativas. Para abordar esto, el profesor/formador/mentor debe apoyar a cada estudiante en el proceso de reflexión, si es necesario.

6) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

La actividad está dedicada a grupos en los que los estudiantes se conocen al menos un poco, para que puedan superar el uso de aspectos superficiales o visuales dentro de la "ducha cálida". La relación puede ser especialmente fortalecida si los estudiantes están dispuestos a tomarse su tiempo para pensar un poco más profundo. Un tiempo para que los estudiantes puedan reflexionar sobre lo que decir es necesario.





3. Actividad: "Busca y encuentra"

Organización:
GRM Novo Mesto

País:
Eslovenia

Descripción de las actividades:

Los estudiantes se dividen en grupos. Cada grupo obtiene una lista de objetos que tienen que encontrar. Los objetos pueden estar también fuera y tienen que buscarlos. Como evidencia de haber encontrado el objeto, tienen que tomar una foto de cada uno de ellos. El primer grupo que recoja todas las fotos gana.

Resumen (Detalles):

Un grupo de estudiantes busca diferentes objetos en el área y toma una foto de esos objetos. El primer grupo con todas las fotos gana.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

Los estudiantes tienen que trabajar juntos y tienen que establecer una relación para completar la tarea.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

Lo importante es que el mentor explique las reglas y luego los estudiantes trabajen por su cuenta.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

En caso de que se quiera, se puede limitar el tiempo o no. Depende de si se quiere presionar un poco a los estudiantes que este factor. También depende de la lista de objetos que se les haya pedido buscar.

4) Tamaño del grupo

No hay restricciones

5) ¿Cuáles son los materiales necesarios?

Una lista de los objetos que haya que buscar

6) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

El trabajo en equipo es necesario para ser rápidos y eficientes





4. Actividad: "De la Palabra a la Historia"

Organización:
Mobilizing Expertise AB

País:
Suecia

Descripción de las actividades:

Parte 1: El facilitador divide el grupo completo en tres grupos más pequeños con un número igual de alumnos dentro de cada uno. Cada grupo obtendrá una palabra para crear una imagen con sus cuerpos en conjunto. Todos deben ser parte de la imagen final. Cada grupo recibirá diferentes temas y cosas para crear. En cada momento el grupo tendrá 10 segundos para actuar como grupo. Estos son los que se enumeran a continuación.

Grupo A	Grupo B	Grupo C
- Plátano	- Manzana	- Uvas
- Mesa	- Lámpara	- Silla
- Elefante	- Mono	- Abeja
- Bicicleta	- Coche	- Tren
- Avión	- Submarino	- Cohete
- Nadar	- Bailar	- Darse una ducha
- Máquina de café	- Lavadora	- TV
- Paz	- Esperanza	- Sueños
- Suecia	- Turquía	- España

Parte 2: Cada grupo traerá todas las palabras que les han sido dadas para hacer un cuento corto relacionado con cada palabra. Por ejemplo, el grupo A tendrá que hacer una historia de Banana, Mesa, Elefante, Bicicleta, Natación y Máquina de café. Cada grupo puede usar una palabra extra en su historia. Deberá tener un comienzo, un medio y un final. Cada grupo tendrá tiempo para preparar la historia y practicar. Luego cada grupo presentará su historia a los demás.

Después de cada presentación el facilitador hará algunas preguntas de reflexión; ¿Cuál fue la estrategia que utilizaron cuando recibieron esta tarea? ¿Cómo se sintieron? ¿Cuál fue el principal desafío? Se presentarán a otros grupos y explicarán qué palabras estuvieron implicadas y qué nos dice la historia.

Resumen (Detalles):

Los estudiantes trabajarán juntos para construir y visualizar algún objeto juntos bajo la presión del tiempo. También tendrán tiempo para crear una historia a partir de las palabras/objetos que trabajen juntos.



DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

Esta actividad intenta que los estudiantes se conozcan mejor bajo cierta presión (Presión del tiempo). Ellos construirán una relación durante la actividad de grupo para actuar juntos para alcanzar un objetivo común. Ser creativos y resolver problemas juntos son el principal efecto de una buena relación dentro del grupo.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

Dejar que el grupo decida cómo trabajar juntos y no juzgar sobre la decisión que toman los grupos.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

60 minutos:

- 5 minutos para explicar la actividad
- 25 minutos para la primera parte
- 15 minutos para preparar la historia
- 15 minutos para presentar la historia

4) Tamaño del grupo

Grupos pequeños dentro de todo el grupo (máximo 6 estudiantes en cada grupo pequeño)

5) ¿Cuáles son los materiales necesarios?

Estas palabras dentro del grupo A, B y C deben prepararse y escribirse en un papel con letras grandes para que cada miembro del grupo las vea claramente. Si necesita otro grupo para su clase, añada más palabras a la nueva categoría.

6) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

El contacto físico de nuevo puede ser problemático. Aquellos que no quieren involucrarse físicamente pueden seguir siendo parte de ello de la manera que ella o él quiere. Algunas palabras especialmente abstractas pueden traer diferentes representaciones en la mente de los estudiantes basadas en sus primeras experiencias. Como facilitador no debemos juzgar el resultado de la actividad. Debería estar mayormente orientada al proceso.

7) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

El objetivo de la actividad no es lograr un grupo que trabaje de forma perfecta. La actividad da la oportunidad a los miembros del grupo de trabajar juntos y construir una relación para resolver los desafíos comunes. El resultado puede ser diferente, pero en la actividad el proceso sobre cómo los estudiantes trabajan juntos es lo más importante.



5. Actividad: "La línea más larga-corta"

Organización:
Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
(EMTAL)

País:
Turquía

Descripción de las actividades:

Para permitir a los estudiantes aceptar las diferencias individuales y desarrollar una mejor amistad respetando estas diferencias.

Resumen (Detalles):

Divide a los participantes en tres grupos y cada uno de ellos deberá elegir un nombre de grupo para ellos. Anuncia esto a toda la clase después de que los nombres hayan sido identificados y da la siguiente directiva:

"Ahora, cada grupo tratará de crear la línea más corta posible utilizando todos los miembros del grupo. Podéis crear esta línea solos usando vuestro cuerpo o extremidades".

Dales a los grupos 10 minutos. Al final del evento, escucha la solución de todos y pídeles que la muestren. Luego pasa a la segunda etapa del evento. Da la siguiente directiva para comenzar la segunda fase:

"Ahora cada grupo tratará de crear la línea más larga posible usando todos los miembros del grupo. Pueden crear esta línea solos usando su cuerpo o extremidades".

Cuando los estudiantes discutan en grupo, escojan un voluntario de cada grupo. De los estudiantes que elija voluntariamente, ata las manos del primero, los ojos del segundo (venda) y los pies del tercero. Traten de hacer esto sin anunciarlo a todo el mundo tanto como sea posible mientras los miembros del grupo miran a su alrededor para crear la larga fila. Observa cómo los grupos tratan de crear las líneas más largas y más cortas a lo largo del evento. Después de que la actividad termine, mide las líneas y termina la actividad con preguntas de evaluación.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

Los miembros del grupo deben incluir en sus actividades a personas con las manos y los pies atados y con los ojos vendados. El resultado deseado es pensar en todos los miembros del grupo. Respetar sus diferencias individuales y añadir estas diferencias individuales a su encantadora amistad. Cada estudiante comenzará a pensar en los demás y esta pequeña actividad hace que cada estudiante sea importante para todo el grupo.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

Lo que es importante es que esta actividad sea guiada por un profesor/formador/mentor. Es importante la buena observación y el silencio durante el atado de los estudiantes voluntarios. Lo principal es hacer que los demás piensen en la situación de otros amigos que no participaron en esa actividad. ¿Cuál será la razón si participan y qué se perdieron sin ellos?



3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

Aproximadamente 10 minutos por grupo

4) Tamaño del grupo

No hay restricciones en cuanto al tamaño del grupo, pero en caso de aglomeración, el número de grupos puede aumentarse a 4.

5) ¿Cuáles son los materiales necesarios?

Cinta o cuerda o algo similar para atar.

6) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

Cada estudiante tiene una diferencia individual y es importante construir una fuerte y encantadora amistad conociéndolo todo. Cada persona es importante y sin ella a todo el grupo le falta algo.

7) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

Pregunte a los estudiantes voluntarios al final de la actividad sobre sus sentimientos. Recordad y haced sentir a los demás que hay quienes se sienten excluidos y olvidados, pero también importantes para todo el grupo. Discutir con toda la clase sobre a quién representan estas personas en la sociedad les ayudará a pensar y sentir más profundamente.



3.4. CATEGORIA: CONFIANZA



1. Actividad: "Árboles en el viento"

Organización:
OTXARKOAGA-HETEL

País:
España

Descripción de las actividades:

Divide la clase en grupos de seis a ocho personas. Que alguien se ofrezca como voluntario para ser el "árbol" y que el resto del grupo forme un círculo a su alrededor.

El árbol cierra los ojos y deja que el grupo sepa que está listo para caer. El grupo le hace saber al árbol que están listos para atraparlo. Con los brazos extendidos, mantienen el árbol en posición vertical.

Intenta hacer turnos para que todos los alumnos sean el árbol.

Resumen (Detalles):

El estudiante en el centro del círculo deja caer su cuerpo y el grupo tiene que mantenerlo erguido. La confianza es muy importante ya que el "árbol" está cegado y listo para estar en manos del equipo.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

Esta actividad intenta que los estudiantes confíen los unos en los otros. Llegan a saber que el equipo los protege y que pueden confiar el uno en el otro.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

Es importante que los árboles digan en voz alta que están listos para caer y los demás digan "estamos listos para atraparte". Al decir esas frases en voz alta, la confianza se hace explícita.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

2-3 minutos por estudiante

4) Tamaño del grupo

6-8 personas como mínimo

5) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

Algunos estudiantes pueden no sentirse cómodos cerrando los ojos delante de los demás y pueden no tener la suficiente confianza como para dejarse caer, en este caso, los profesores no deben forzarlos a ser voluntarios, sino que deben preguntarles de nuevo al final. Podría ser aconsejable pensar en crear los grupos según el género al principio y repetir la actividad más tarde en un grupo mixto cuando el grupo se conozca mejor. Después de algunos turnos, estos estudiantes reacios



pueden ver que la actividad es segura y divertida.

6) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

Dejar un tiempo al final de la actividad para que los estudiantes cuenten cómo se han sentido cuando fueron los árboles puede ser un factor de éxito.



2. Actividad: "¡Amigo! Confío en ti"

Organización:
Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
(EMTAL)

País:
Turquía

Descripción de las actividades:

El grupo se sitúa en la silla en línea recta y ayuda a su amigo a reemplazarla.

Resumen (Detalles):

Cada miembro del grupo tiene una silla y las pone en línea recta. Cada miembro se pone de pie en la silla y habrá una silla libre al final de la línea. El estudiante en el círculo comienza desde la primera silla y su amigo que está de pie en la silla lo abraza para ir a la siguiente silla. El objetivo de la persona en el círculo es llegar a su silla libre al final de la línea y necesita ir allí paso a paso. En cada silla su amigo tiene que ayudarlo a ir a la siguiente silla y esto suele ocurrir abrazándose.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

El resultado deseado de la actividad es construir la confianza dentro del grupo mientras los estudiantes del círculo están dispuestos a ir a su silla usando las sillas de otros estudiantes. Cada estudiante de pie en las sillas se responsabiliza de él/ella.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

Esta es una actividad basada en ayudar a cada estudiante del grupo. Si ni siquiera un estudiante ayuda, la actividad no tendrá éxito. Es una actividad de grupo en la que cada estudiante se responsabiliza.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

Aproximadamente 3 minutos por persona, por lo tanto, dependerá del tamaño del grupo.

4) Tamaño del grupo

Normalmente, 4-7 es el número ideal, pero los grupos grandes pueden ser divididos en grupos más pequeños.



5) ¿Cuáles son los materiales necesarios?

Una silla para cada estudiante.

6) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

Desafíos para los estudiantes del círculo: el estudiante del círculo necesita ser valiente y tiene que crear confianza con sus amigos de pie en las sillas. Puede ser difícil dar el control a los demás y soportar la incertidumbre que automáticamente va unida al estar en el círculo.

Desafíos para los alumnos orientadores: los alumnos orientadores necesitan cooperar entre sí mientras ayudan al alumno del círculo a sentirse lo más seguro y cómodo posible.

7) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

Para que la actividad sea beneficiosa para todos los involucrados, los grupos deben actuar con calma y cuidado. Todos deben tomar la actividad en serio y actuar al guiar de la misma manera en que desean ser guiados. Hacer que el otro se sienta seguro y cómodo abrazándose o ayudando de cualquier manera al caminar en las sillas es lo más importante.



3. Actividad: "Guiar con los ojos vendados"

Organización:
KulturLife gGmbH

País:
Alemania

Descripción de las actividades:

El grupo se divide en grupos de tres: un estudiante tiene los ojos vendados y los otros dos estudiantes lo guían a través de la habitación.

Resumen (Detalles):

El grupo se divide en grupos de tres para que dos estudiantes guíen a uno con los ojos vendados. Esta constante es necesaria para que el estudiante con los ojos vendados se sienta cómodo, lo que hace posible la construcción de la confianza. A los grupos de tres se les pide que caminen por la habitación sin hablar y sin chocar entre ellos. Los roles de los estudiantes con los ojos vendados y los estudiantes guía también pueden ser cambiados para hacer que todos experimenten cada rol en la actividad.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

El resultado deseado de la actividad es crear confianza dentro del grupo mientras el estudiante con los ojos vendados está dispuesto a entregar el control y mientras los estudiantes que lo guían se responsabilizan de él.



2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

Dependiendo de la composición del grupo y de lo bien que se conozcan los estudiantes, los grupos más pequeños deben ser compilados cuidadosamente. Podría tener sentido formar grupos que normalmente no funcionan juntos, pero dependiendo de la configuración específica de la constelación, estos grupos podrían necesitar más apoyo.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

Aproximadamente 5 minutos por persona, por lo tanto, dependerá del tamaño del grupo y si cada uno desea ser "ciego" una vez.

4) Tamaño del grupo

No hay restricciones

5) ¿Cuáles son los materiales necesarios?

Una venda que también podría ser una bufanda o bien alguna otra cosa que sirva como venda.

6) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

Hay diferentes desafíos dependiendo de los diferentes roles en la actividad.

Desafíos para los que tienen los ojos vendados: los que tienen los ojos vendados necesitan ser valientes y tienen que construir la confianza en los socios guías. Puede ser difícil dar el control a los demás y soportar la incertidumbre que automáticamente va unida al hecho de tener los ojos vendados.

Desafíos para los estudiantes orientadores: los estudiantes orientadores necesitan cooperar entre ellos sin usar palabras y haciendo que el estudiante con los ojos vendados se sienta tan seguro y cómodo como sea posible. Además, también tienen que observar su entorno y a los otros grupos cuando se mueven por la sala.

7) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

Para que la actividad sea beneficiosa para todos los involucrados, los grupos deben actuar con calma y cuidado. Cuando la atmósfera se vuelve agitada, con risas y bromas, los estudiantes con los ojos vendados pueden sentirse inseguros e incómodos. Esto causa daño y desconfianza en el grupo y definitivamente debe ser evitado. Todos deben tomar en serio la actividad y actuar al guiar de la misma manera en que desearían ser guiados.





4. Actividad: "Círculo de Confianza"

Organización:
Mobilizing Expertise AB

País:
Suecia

Descripción de las actividades:

La Actividad se ha dividido en 2 partes. Cada parte puede hacerse por separado o ambas en una sola lección. El propósito principal de la actividad es construir una atmósfera segura en la que los estudiantes puedan confiar el uno en el otro.

Primera parte: Los estudiantes se paran en círculo. El facilitador elige a un alumno y le pide que cierre los ojos. El círculo se convierte en un área de seguridad y cada alumno del círculo debe cuidar del alumno que tiene los ojos cerrados. El facilitador envía al alumno a otro alumno que esté de pie en el círculo. El alumno que el facilitador envía:

- *No puede abrir los ojos hasta terminar la actividad*
- *No tiene que ir muy rápido o muy despacio*
- *Debe caminar en línea recta, en la dirección en la que el profesor les ha enviado (la superficie del lugar debe ser plana y sin escalones de ningún tipo)*

El tamaño del círculo puede cambiar según el entorno. Los facilitadores dejan que todos los alumnos intenten cerrar el ojo y experimenten estar en el círculo.

Parte 2: El facilitador lleva a todos los alumnos a la cola del tren. El facilitador explica que cada alumno es una grabadora en el tren. Necesitan grabar todos los sonidos durante la actividad. El facilitador se pone al principio y dirige a todo el grupo. Los alumnos se abrazan entre sí y tienen los ojos cerrados. Se concentran en lo que escuchan e imaginan. El tren pasa por lugares interiores o exteriores. Al final abren los ojos y se sientan en el suelo. El facilitador dice que han estado grabando todos los sonidos y ahora es el momento de escuchar lo que los alumnos han grabado. Cuando el facilitador toca el hombro del alumno, éste empieza a reproducir los sonidos que ha grabado. El facilitador toca el hombro de cada uno de los alumnos uno por uno.

Resumen (Detalles):

En cada actividad el grupo trabaja en conjunto. Habrá estudiantes que confiarán y otros que serán de confianza. El papel principal del facilitador es mantener un ambiente seguro en el que los estudiantes puedan construir la confianza.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

El resultado deseado de la actividad es construir la confianza dentro del grupo mientras los estudiantes usan los otros sentidos. Ser dirigido o liderar son resultados clave que los estudiantes probarán en clase.

2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

El facilitador crea una dinámica de grupo en la que los estudiantes deben confiar a los demás. La creación de un círculo o un tren son un buen contexto para trabajar con confianza.



3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

Cada parte dura alrededor de 25 minutos

4) Tamaño del grupo

No hay restricciones

5) ¿Desafíos clave en grupos mixtos y con enfoques culturales diferentes?

No todos los estudiantes quieren ser tocados durante la Actividad y algunos de los estudiantes también tienen dificultades para cerrar los ojos, por lo que es mejor usar una venda.

6) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

El facilitador debe repetir las reglas especialmente enfocándose en estar en silencio y moverse con los ojos cerrados para que la actividad pueda tener el impacto correcto y completo. Es importante que los estudiantes tomen esta actividad seriamente. Bromear y poner a los demás en peligro dará un impacto contrario, por ejemplo, enviar a una persona al centro del círculo sabiendo que se estrellará contra otra persona o un objeto de la habitación.



5. Actividad: "La Oruga"

Organización:
GRM Novo Mesto

País:
Eslovenia

Descripción de las actividades:

Los estudiantes se dividen en grupos de tres o cuatro. Se paran en fila, uno tras otro y el siguiente sostiene al anterior por los hombros. Sólo el último de la fila no tiene los ojos cegados. No se permite hablar, la "oruga" tiene que comunicarse sólo con gestos en los hombros. El profesor le dice previamente a la "oruga" qué objetos tiene que recoger cada grupo. Los objetos pueden ser de diferentes colores, así que la "oruga" no necesita recordar todos los objetos. La primera persona en la "oruga" tiene que recoger diferentes objetos en la habitación/área y llevarlos al lugar común. Él/ella es guiado todo el tiempo por la última persona de la fila. La "oruga" que recoja los objetos primero, gana.

Resumen (Detalles):

La "oruga" necesita recoger objetos en la habitación. El más rápido gana.

DETALLES:

1) Resultados e impacto deseados ej. ¿Qué es lo que la actividad quiere conseguir?

En esta actividad se busca reforzar el trabajo en equipo y la confianza teniendo en cuenta qué solo una de las partes de la Oruga puede ver y qué los estudiantes se tienen que comunicar sin palabras



2) Enfoque estratégico, ¿cómo conseguir esto?

Lo importante es que el mentor explique bien las reglas y que luego los estudiantes sean capaces de trabajar por sí mismos.

3) ¿Cuál es la duración de la actividad?

Tanto tiempo como se necesite, depende del número de objetos que Oruga tenga que recolectar.

4) Tamaño de grupo

No hay restricciones

5) ¿Cuál es el material necesario?

Los objetos que se vayan a buscar, un cubo para llevar los objetos encontrados y vendas para los ojos.

6) ¿Cuáles son los desafíos principales en lo que respecta a los grupos mixtos y los diferentes enfoques culturales?

Los estudiantes tienen que trabajar en equipo, que hablen idiomas diferentes no es un problema. Puede ser un reto si los estudiantes no quieren tener contacto físico con otros.

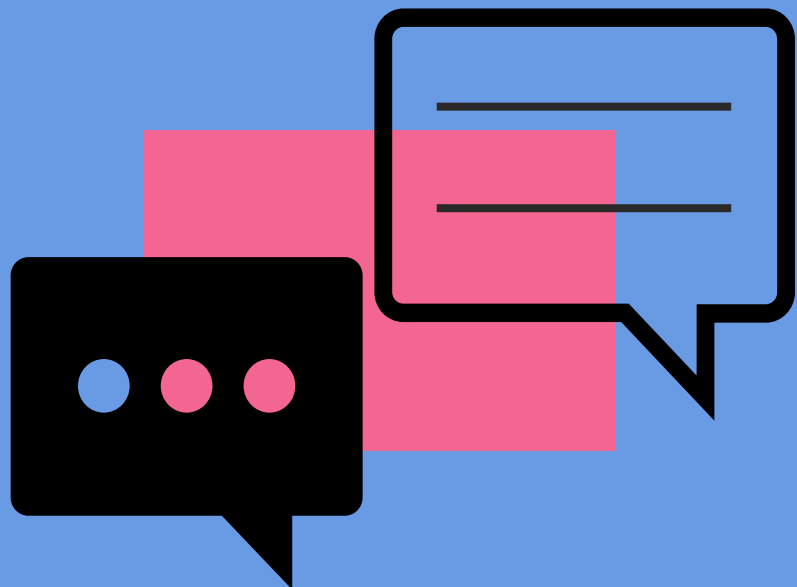
7) ¿Cuáles son los factores clave para el éxito?

Grupos creados sólo con personas de carácter fuerte tendrán problemas para terminar la actividad porque todos querrán liderar y el grupo no acabará trabajando de forma coherente.



SECCIÓN 4:

PROGRAMA DE CAPACITACIÓN Y CÓMO IMPARTIR UNA CAPACITACIÓN



SECCIÓN 4:

PROGRAMA DE CAPACITACIÓN Y CÓMO IMPARTIR UNA CAPACITACIÓN

Definición de “Workshop”:

En un taller, un pequeño grupo de personas se ocupa de un tema durante un corto período de tiempo y así aprende más sobre él. Y tú, como facilitador, transmites tus propios conocimientos y fomentas la participación y la reflexión para que otros puedan beneficiarse de ello.

De qué trata este capítulo:

En este capítulo se pretende introducir los conceptos básicos de planteamiento y diseño de un taller de trabajo. Si eres profesor serás capaz de transmitir tus conocimientos a los compañeros de la misma organización educativa sobre métodos de educación multicultural que has aprendido anteriormente en capítulos previos a través de un taller de trabajo para el que este capítulo provee una guía.

El capítulo hace referencia a tres elementos principales:

- ▶ *Preparación*
- ▶ *Implementación*



1. PREPARACIÓN

1.1. FECHA, INVITACIÓN, LUGAR DE ENCUENTRO

Antes de empezar con la organización y planteamiento del taller, es necesario definir previamente el tema y el objetivo que se pretende conseguir. Define el problema con el que los asistentes deberán tratar.

- ¿Qué es lo que los participantes del taller deberán llevar consigo a casa?
- ¿Qué es aquello de lo que los participantes deberían saber después del fin del taller?
- ¿Hay algún tipo de preparación necesaria?

Esto se utilizará para crear la invitación y asegurarse de que los participantes saben exactamente en que consistirá el taller.

Además, se pueden utilizar diferentes métodos o procedimientos customizados dependiendo en el tema, número de participantes y definición del problema presentado. Esto se debe a que en los talleres algunos métodos se pueden implementar mejor en grupos pequeños que en grandes. Pero esto se verá en más detalle posteriormente.

Enfoquémonos ahora en cómo determinar una fecha. Es necesario elegir una fecha para el taller. Si quisieras coordinar esto con tus compañeros, recomendamos utilizar herramientas digitales y dar varias opciones para seleccionar. Con la mayoría de estas herramientas se puede ver de forma sencilla la mejor fecha para todos. Cuando selecciones las fechas disponibles entre las que el resto deberán elegir, recuerda prestar atención a los días libres/de vacaciones de las escuelas. En esas fechas será imposible conseguir un día adecuado.

Puedes utilizar las siguientes herramientas digitales para coordinar las fechas:

FECHA	COSTE	DESCRIPCIÓN	ENLACE
Calendly	Básico (gratis), Premium (de pago)	Planear reuniones – sin necesidad de enviar y recibir emails	www.calendly.com
doodle	Versión gratuita y de pago	Doodle hace que la programación del día sea rápido y sencillo	www.doodle.com
eventbrite	Una parte del porcentaje del tique es para eventbrite	Crear una página de listado de eventos con procesamiento de pagos, análisis y soporte incorporados	www.eventbrite.com
GoogleDrive Formulare	Versión gratuita y de pago	Con Google Forms puedes gestionar las inscripciones a	www.google.com/intl/de/forms/about/

	eventos, hacer votaciones espontáneas, etc.	
--	---	--

Comprueba el lugar en el que el taller se va a realizar.

El lugar debe tener suficiente espacio para todos los participantes. Considera si necesitas un lugar en el que no haya interrupciones a la hora de trabajar en grupo.

30-60 minutos serán necesarios para planear y organizar el lugar el día del taller.

Un factor importante que influencia la selección del lugar es el tamaño del grupo, el espacio disponible, el acceso al edificio (ej. para visitantes), la capacidad para encontrar la habitación de manera sencilla, el número de mesas y sillas, la disponibilidad de herramientas digitales, el equipamiento, la conexión inalámbrica, etc.

Si el taller tuviera una duración de varias horas, es necesario un hacer un descanso con algo de comida, agua y café. Para un taller de día entero, es necesario planear de antemano dónde se comerá y cuando (contratar un catering o elegir un restaurante cercano).

Para mantener una perspectiva general del taller, es recomendable escribir un programa individual con secciones y los materiales necesarios para cada una de ellas en una hoja DIN A4. De esta manera, todas las partes principales estarán resumidas y se podrán revisar las secciones cuando se desee.

1.2 PREPARACIÓN DEL MATERIAL

Una lista de los materiales necesarios puede ayudarte en la selección de estos para el taller.

Anota las cantidades necesarias y revisa si hay materiales que ya tienes de antemano en tu organización o si es necesario comprarlos.

Si quisieras pre-procesar los materiales informativos junto con tus compañeros, puedes compartirlos a través de un documento en la Dropbox, o con un enlace a un documento en Google que ha sido compartido:

HERRAMIENTA	Dropbox Paper	GoogleDocs
COSTE	Gratuito	Puede ser de pago
DESCRIPCIÓN	Dropbox Paper es un espacio compartido en el que los grupos pueden desarrollar sus ideas de forma creativa	Crea y edita un documento en tu buscador—no hay necesidad de instalar ningún software. Varias personas pueden trabajar en el documento al mismo tiempo
ENLACE	www.dropbox.com/paper	www.gsuite.google.com/products/docs/



El **material informativo** para el taller debe ser impresa con tiempo y debería haber suficientes copias para todos.

Se ha comprobado que para las personas a las que se les hace más sencillo aprender de forma visual o con actividades como la lluvia de ideas, es especialmente útil visualizar las ideas y las sugerencias o los conectores en una pizarra o en un papel.

Los **materiales necesarios típicos** para un taller son: papel, post-its (en diferentes colores), pegatinas de puntos, subrayadores y bolígrafos de diferentes colores, tijeras, ordenadores y un proyector o altavoz con el que ver vídeos.

Si necesitas **equipamiento técnico**, como un proyector, adaptadores, etc. estos deberían ser probados anteriormente para asegurar su debido funcionamiento. Además, es recomendable llevar repuestos para las baterías de los mandos a distancia.

Si necesitas WiFi, pide la contraseña de antemano y escríbela de forma que sea visible para todos.

1.3 IMPLEMENTACIÓN

Piensa si tu taller se llevará a cabo en **formato físico** u **online**. Los aspectos explicados en la siguiente sección hacen referencia a la ejecución de un taller en formato físico.

Si estas interesado en realizar un taller online, familiarízate con el software apropiado.

Posibles softwares:

HERRAMIENTA	COSTE	DESCRIPCIÓN	ENLACE
Google Meet	Puede ser de pago	Es una herramienta segura para las reuniones de trabajo.	www.gsuite.google.com/products/meet/
Zoom	Versiones de pago y gratuita	Reuniones online seguras	www.zoom.us
Skype	Gratuita	Con Skype, la gente puede hablar, chatear y colaborar usando dispositivos diferentes	www.skype.com
Webex	Versión gratuita y de pago	Con Webex el mundo se conecta, se comunica y coopera	www.webex.com




Microsoft Teams	Es parte del paquete de Office 365		
--------------------	---------------------------------------	--	--

1.4 LA AGENDA

Una agenda bien estructurada te ayuda a prepararte la moderación y los aspectos individuales del taller.

Una **agenda** puede verse así:




- Comienza a las 9:45 am:** llegada
- 10 am:** Bienvenida e introducción
- 10:15 am – 11:15 am:** Energizante, Actividad 1
- 11:30 am – 12:30 pm:** Actividad 2
- 12:30 pm – 1:30 pm:** Descanso para comer
- 1:30 pm – 1:45 pm:** Energizante, pequeño resumen de la mañana, pequeña introducción de la tarde
- 1:45 pm – 2:45 pm:** Actividad 3
- 3 pm – 4 pm:** Actividad 4
- 4 pm – 4:15/4:30 pm:** feedback y despedida

En resumen, es recomendable que las actividades duren entre 45 y 60 minutos y que haya 10-15 minutos de **descanso** programados entre las sesiones (o por lo menos, cada 90 minutos). Dado que una actividad se puede llegar a retrasar de vez en cuando, unos minutos extra son de ayuda.

Entre las actividades puedes añadir algún **energizante**. Son secuencias de ejercicios o juegos cortos para destensar el ambiente, despejar la mente y hacer que la gente cambie de humor. Los energizantes también ayudan a fortalecer la relación en el grupo y ayuda al equipo a mejorar.

Ejemplos de **ejercicios energizantes**:



- 10 – 35 participantes
- 15 – 20 minutos
- Varias pelotas diferentes
- Energizante para despertar y moverse

Formar un círculo entre todos. La tarea es sencilla: la pelota que le has lanzado a uno de los participantes tiene que pasar por todos los invitados una vez para que pueda volver a ti.

La regla aquí: cada miembro del grupo solo puede haber tenido la pelota una vez. Todos tienen que haber tenido la pelota una vez. La pelota no tiene por qué pasarse a la persona situada a tu lado.

The rule here is: Each member of the group can only have had the ball once. Everyone must have had the ball once. The ball may not be passed to the direct neighbour. Si la pelota ha vuelto a ti, se hace una pequeña comprobación. La bola debe cubrir ahora exactamente la misma distancia.

Una vez esto se ha conseguido, se puede añadir más niveles, ej.:

1. *Puntualidad en la ejecución*
2. *lo mismo, pero con más pelotas*

El calendario y el contenido aproximados del orden del día deberían ser visibles para todos los participantes en un rotafolio. No es necesario anotar los temas, lo más importante son las horas de inicio y los descansos. Así, todos los participantes sabrán cuándo, dónde y qué está sucediendo y estarán presentes (también mentalmente).

2. IMPLEMENTACIÓN

2.1 INICIO

Incluso antes de concentrarte en dar la bienvenida a los participantes, deberías tomarte unos minutos (15 minutos, aproximadamente) para la **llegada y bienvenida personal** de todos los participantes. La fase de llegada es la fase previa del inicio oficial, cuando los participantes llegan uno de tras de otro y esperan a que empiece el taller.

Asegúrate de que has preparado lo siguiente de antemano:

- *Todos los materiales y documentos están preparados o enviados*
- *El lugar del taller está claramente marcado y es accesible*
- *Un pequeño buffet con café, agua y algunas pastas en la habitación del taller*
- *La agenda esta puesta y/o distribuida en la habitación del taller*

Ahora, es el momento de empezar oficialmente con el taller abordando y definiendo el **significado**, el **tema** y el **objetivo del taller** de manera clara una vez más. Preséntate brevemente e introduce el tema. Explica de que es lo que quieres conseguir en el taller y habla sobre el procedimiento que se seguirá en el taller.



Esta introducción pretende explicar a los participantes qué es lo que se trabajará en el taller y que es lo que se espera de ellos.

Aquí hay tres sugerencias sobre cómo estructurar una introducción:

- *Visualiza el objetivo claramente visible para todos. Puedes adjuntar una foto adecuada o un póster con una formulación clara del objetivo, por ejemplo, en un rotafolio. Esto tiene la ventaja de que el objetivo está justo delante de ti todo el tiempo. Este método también puede ser utilizado además de los dos siguientes.*
- *Usa una charla inicial como introducción. Este tipo de presentación resume los hechos más importantes de un tema de forma breve y concisa y expone claramente el objetivo. Es mejor hablar de manera libre.*
- *Empieza con un video corto que ilustre el tema y el objetivo del taller. Continúa con una tesis sobre el tema del taller. De esta manera se inicia una discusión entre los participantes.*

Si los oyentes no se conocen entre sí, sigue una ronda de **introducción**. En este contexto, por favor también pregunta sobre las expectativas que los participantes tienen del taller.

Ejemplo de un **ejercicio introductorio**:

Para que todos los participantes se conozcan, dos o cuatro participantes siempre se presentan entre sí (posiblemente delante del grupo). La tarea ahora es descubrir las similitudes que no son obvias mediante preguntas inteligentes. De esta manera, todos los participantes se conocen de forma lúdica.

Ejemplo de una **consulta de expectativa**:

Cada participante recibe una tarjeta en la que comunica sus expectativas. Las tarjetas terminadas se pegan a un tablero de anuncios. Como moderador, tendrás la oportunidad de referirte a los puntos individuales durante el taller.

2.2 LAS REGLAS DEL DÍA

El intercambio entre los participantes es muy útil. Algunas preguntas de los participantes pueden ser respondidas por otros. Esto requiere una **atmósfera relajada** en la que todos se sientan cómodos y puedan expresarse.

Por ello, se recomienda que discutáis y acordéis ciertas reglas en conjunto antes de empezar el trabajo actual.

Posibles reglas a discutir:

1. *Dejar que la persona que está hablando termine de hablar*
2. *Participación Activa*
3. *Tolerar opiniones diferentes (a la tuya)*



4. *Aceptar la crítica (la crítica siempre debe ser expresada de manera objetiva y justa)*
5. *Valorar las ideas de los demás*

2.3 PRESENTACIÓN


Ahora comienza el verdadero trabajo del taller. Se trata ahora de tratar el tema, de comunicar los contenidos y conocimientos y también de aplicarlos inmediatamente, pero también de aportar nuevas ideas y pensamientos.

El **enfoque interactivo** es lo que define un taller. El taller siempre debe centrarse en la interactividad y la participación activa de los participantes.

Dependiendo del método del taller, la fase productiva se ve diferente. Haz pausas regulares que encajen con el proceso del taller, pero al menos una cada 90 minutos.

Hay **varios métodos** que se pueden utilizar en los talleres que podrán llevarnos al éxito en esta fase. Es importante intentar trabajar con diferentes métodos. Es la única forma de encontrar el método que mejor se aplica a ti.

Métodos habituales:

	World Cafè www.theworldcafe.com/key-concepts-resources/world-cafe-method/
	Espacio abierto https://gamestorming.com/open-space/
	El método del sombrero según Edward de Bono www.mindtools.com/pages/article/newTED_07.htm

Especialmente para fomentar los procesos creativos, se debe trabajar con paredes móviles, tableros de anuncios o rotafolios en los que los temas, ideas y sugerencias se aplican y clasifican por los participantes en turno o por tarjetas completadas. De esta manera las conexiones se hacen visibles; los procesos pueden ser estructurados y priorizados o evaluados democráticamente por el grupo utilizando pegatinas (y su número).

Los formatos digitales pueden utilizarse para ilustrar y comunicar claramente el contenido del taller. Por ejemplo, si se ha planificado una presentación sobre el contenido del taller, se puede presentar utilizando una presentación de PowerPoint.

También se pueden utilizar tecnologías para mejorar la actividad y la interactividad de los participantes, por ejemplo, con la función de prueba de Kahoot.

Con Kahoot, se pueden crear pruebas interactivas en las que nadie está obligado a hablar. O todos juegan contra todos o se juega en pequeños grupos. Kahoot es un servicio gratuito que permite crear cuestionarios de opción múltiple para los móviles de los participantes. Por ejemplo,

crear preguntas sobre el contenido del evento. Se otorgan puntos por respuestas correctas y por respuestas correctas consecutivas. Las preguntas del concurso son visibles para todos en el proyector y el puntaje actual se muestra después de cada ronda de respuestas.

Aquí hay algunas tendencias tecnológicas más que darán nueva vida al taller (siempre y cuando los participantes tengan un móvil, tablet o ordenador):

HERRAMIENTA	COSTE	DESCRIPCIÓN	ENLACE
Kahoot!	Versión de pago y gratuita	Desde el aprendizaje electrónico hasta las presentaciones interactivas, la capacitación y los eventos virtuales,	www.kahoot.com/business
Mentimeter	Versión de pago y gratuita	Obtener información en tiempo real de equipos remotos y estudiantes en línea con encuestas en vivo, exámenes.	www.mentimeter.com
Sli.do	Gratuita	Encuestas, votos y opciones de preguntas. Adecuado, por ejemplo, para recoger y priorizar las preguntas del público en los eventos de debate.	https://www.sli.do/
Padlet	Gratuita	Crear tableros de anuncios digitales Las notas se pueden ordenar según una cuadrícula, en listas, cronológicamente como en un chat o completamente libres en la superficie.	https://padlet.com/
Linoit	Gratuita	Crear tableros en los que los participantes puedan recoger y mover notas. La inscripción sólo es necesaria para la moderación, no para los participantes.	https://en.linoit.com/

Después de un intenso trabajo sobre un tema, los resultados se presentan, discuten y procesan. ¿Qué han aprendido los participantes? ¿Qué les gustaría aprender? Los resultados de cada uno de los participantes también pueden ser discutidos mediante ejemplos.



2.4 EVALUACIÓN

Al final de un taller debe haber tiempo para un resumen y una perspectiva. ¿Qué resultados ha producido el taller? ¿Qué pasa con los resultados después? ¿Qué pasa con los temas pendientes?

Se pueden distinguir diferentes niveles de **evaluación**:

En el primer nivel se evalúa si los participantes han disfrutado el encuentro. A través de las respuestas de los participantes se aprende sobre sus sentimientos, reacciones e interés. Otra posibilidad es que cada participante describa en una palabra cómo se siente después del taller (por ejemplo, motivado, inspirado, cansado, pensativo, etc.). Este tipo de ronda de retroalimentación también puede vincularse a imágenes. Se presentan diferentes diseños de imágenes y se deja que cada participante diga qué imagen describe mejor sus sentimientos (los posibles diseños son, por ejemplo, el sol, las nubes, el horizonte, etc.). Este método también puede utilizarse como método introductorio para averiguar lo que se espera del taller.

La opinión de los participantes en el taller sobre la **organización, las instalaciones, el horario y el contenido** será sin duda de gran interés. Se puede pedir verbalmente en una breve sesión de feedback. Por supuesto, la retroalimentación también se puede dar visualmente. Para ello, se anotan los aspectos a evaluar en un rotafolio. Los participantes pueden entonces otorgar sus puntos pegándolos en el rotafolio. O por escrito mediante un cuestionario, que los participantes rellenan local o digitalmente, por ejemplo, a través de Survey Monkey Link.

Otras herramientas digitales que se pueden usar para la ronda de conclusiones son:

HERRAMIENTAS	COSTES	DESCRIPCIÓN	ENLACES
Crowdsignal	Versión de pago y gratuita	Una herramienta sencilla que recoge respuestas en cualquier lugar y exporta datos a todas partes.	www.crowdsignal.com
Google Forms	Versión de pago y gratuita	Crear formularios personalizados para encuestas y cuestionarios sin costo adicional...	https://www.google.com/intl/de/forms/about/ www.gsuite.google.com/products/forms/
Inqwise	Versión de pago y gratuita	¡Herramienta de encuestas en línea para crear encuestas en línea de forma rápida, fácil y gratuita!	www.inqwise.com
SurveyMonkey	Puede ser de pago	SurveyMonkey es una plataforma de encuestas que le permite recopilar comentarios y convertirlos en datos procesables.	www.surveymonkey.com



El segundo nivel consiste en averiguar si se han **adquirido conocimientos** para los participantes, es decir, si los participantes han aprendido algo o han podido adquirir nuevos conocimientos.

El tercer nivel consiste en evaluar si el encuentro ha influido o cambiado las aptitudes y el comportamiento de los participantes (**cambio de comportamiento**).

El cuarto nivel debe mostrar si algo ha cambiado a un nivel más global (resultado), por ejemplo, qué influencia tiene el taller en la relación con la institución o si algo ha cambiado para los participantes en su vida cotidiana (escuela, trabajo, universidad).

La siguiente pregunta es particularmente adecuada para el segundo y tercer nivel: ¿Cuál de ellas le gustaría implementar en la vida cotidiana de mañana?

Para el cuarto nivel, se recomienda realizar una encuesta después de aproximadamente 6 semanas, la cual se puede enviar a través de SurveyMonkey u otra herramienta digital.

Revisa la **lista de participantes** para obtener las direcciones de correo electrónico que necesitas para enviar un seguimiento.

3. SEGUIMIENTO

La **documentación** suele ser por escrito o en forma de un **protocolo fotográfico**. Es importante que los resultados puedan ser utilizados posteriormente y que se envíen a los participantes con prontitud, por correo electrónico o mediante un enlace a una carpeta dropbox.

Se puede aprovechar la oportunidad para señalar futuros acontecimientos, como cursos avanzados, o para enviar material de práctica. Además, sería una buena idea proporcionar recomendaciones de literatura o recursos en línea sobre el tema, en caso de que haya más interés por parte de los participantes.

¿Le gustaría tener soporte digital para escribir las actas o tomar notas durante el taller? Tal vez una de estas herramientas sea útil:

HERRAMIENTA	COSTE	DESCRIPCIÓN	ENLACE
Twiddla	Versión de pago y gratuita	Una pizarra online para Moderar la Clase	www.twiddla.com/
4Minitz!	gratuita	Software gratuito y de open-source (MIT License).	www.4minitz.com/

Anexo 1: Listas de control "Cómo impartir una formación"



¿QUÉ?	¿HERRAMIENTAS DE APOYO?
PREPARACIÓN	
Selección de fecha	Calendly, doodle, eventbrite, google drive
Lugar de encuentro	
Aperitivo + bebidas	
Catering/Restaurante	
Creación de lista de materiales	
Creación de lista de materiales de forma interna	Dropbox Paper, GoogleDocs
Creación de materiales informativos para los participantes	
Establece la agenda	
IMPLEMENTACIÓN	
Preparación de habitación/lugar	
Ronda de introducción	
Reglas del día	
Presentación del contenido (interactivo)	Kahoot, Mentimeter, Sli.do, Padlet, Linoit
Lista de los participantes	
Feedback/Evaluación	Crowdsignal, Google Forms, Inqwise, SurveyMonkey
POSTPROCESAMIENTO	
Enviar el protocolo	Twiddla, 4Minitz!



4. APRENDIZAJE COLABORATIVO, ACTIVE E INTERCULTURAL. UN PROGRAMA DE FORMACIÓN PARA PROFESORADO DE FP

¿A quién va dirigido? Este programa de formación complementa el toolkit “Diverse VET-classrooms for inclusion”, desarrollado en el marco del proyecto SIMPLY INCLUDED. Tanto el toolkit como el programa van dirigidos a profesorado de FP, que deben gestionar la diversidad en el aula, y particularmente a escuelas o aulas con un número de alumnado migrante importante.

Objetivos del programa de formación. El programa de formación pretende proporcionar a profesorado de FP que trabaja con alumnado migrante competencias y herramientas para gestionar la diversidad en el aula, creando y manteniendo un buen ambiente en clase, usando técnicas de aprendizaje colaborativo e intercultural de cara a:

- *Fomentar el sentimiento de pertenencia de cada estudiante al grupo.*
- *Promover el empoderamiento de cada estudiante, centrándose en las fortalezas de cada uno/a.*
- *Proporcionar un ambiente seguro en el que no se juzga, no hay prejuicios y no hay miedo de hablar y compartir.*

¿Cómo usar el programa? Hemos creado un programa de formación para que profesorado, escuelas o cualquier organización que trabaje con migrantes pueda usarlo para la auto-formación o la formación de su propio personal. El programa está pensado para usarse junto con el toolkit, aunque es suficientemente flexible para poder usarse con otras actividades o en combinación con otros programas de formación.

Resultados de aprendizaje esperados

- ▶ Seré capaz de crear un buen ambiente en clase y mantenerlo, gestionando los conflictos de forma creativa y constructiva.
- ▶ Seré capaz de construir una relación bidireccional con mis alumnos/as, basada en la confianza y el respeto.
- ▶ Seré capaz de proporcionar a mis estudiantes confianza en sus propias competencias y habilidades y empoderarles para confiar en su propio y único potencial.
- ▶ Seré capaz de entender los principios del aprendizaje cooperativo, intercultural, activo y crítico.
- ▶ Seré capaz de usar una variedad de herramientas y actividades siguiendo los principios del aprendizaje colaborativo, creativo, crítico e intercultural.
- ▶ Seré capaz de diseñar mis propias actividades basadas en los principios del aprendizaje colaborativo, creativo, crítico e intercultural, adaptado al contexto del programa de FP en el que imparto clases.



SESIÓN	DURACIÓN	TEMA	OBJETIVOS	POSIBLES RECURSOS
Sesión 1 (aprox. 5 horas)	45 mins	- Presentación del programa y los resultados de aprendizaje	Los/as participantes se familiarizarán con el programa y se harán a la idea de qué pueden obtener tras su participación en la formación.	Programa de formación e introducción.
		- Motivación y resultados esperados por los/as participantes	Los/as participantes compartirán su motivación para participar en la formación y sus expectativas personales. Esta es una actividad que puede ser usada más adelante con los propios estudiantes de los participantes.	Una posible dinámica puede ser usar un ovillo de lana de modo que los/as participantes se lo pasan, pasando también el turno de palabra, para compartir sus motivaciones y expectativas y de esta forma, tejiendo una red que representa los vínculos creados entre ellos.
		- Conociéndose. Distintas actividades posibles, como: “speed meeting” o “bingo”	Los/as participantes recogerán más información de cada uno/a de forma que se hagan una idea de las personas con las que están compartiendo la formación e identificar cosas en común. Recomendamos facilitar la actividad incluyendo Información personal sobre hobbies, intereses, habilidades...	Speed meeting: https://www.thebalancecareers.com/speed-meeting-icebreaker-1918422 Bingo: https://www.quizbreaker.com/icebreaker-bingo#how-to-set-up-ice-breaker-bingo



	10 mins	Descanso		
	60 mins	Introducción al concepto de “atmósfera de clase”, comenzando con el feedback de las actividades anteriores	Los/as participantes reflexionan sobre cómo se sintieron con las actividades realizadas (el ovillo de lana, speed meeting, el bingo...) Identifican qué sensaciones/emociones les produjeron.	Se puede usar un rotafolio, post its, imágenes... de forma que los/as participantes escriban una palabra clave o escojan una imagen que represente cómo se sintieron (¿alegría? Timidez? Seguridad? Adrenalina? Pertenencia?)
		¿Qué es una Buena atmósfera de clase para mí?	Cada participante define qué incluye para ellos/as una buena atmósfera de clase. Al final, habrán definido lo que esperan encontrar en una buena atmósfera de clase.	Los mismos recursos anteriores.
		Actividades para construir una buena atmósfera de clase	Los/as participantes aprenderán actividades específicas para crear una buena atmósfera de clase, además de las usadas en la sesión introductoria (bingo y speed meeting)	SIMPLY INCLUDED toolkit, sección 1.
		Reflexión y puesta en común	Los/as participantes reflexionarán de forma conjunta sobre lo aprendido y cómo aplicarlo con sus propios alumnos/as.	
10 mins	Descanso			



	45 mins	Introducción a la competencia intercultural y al aprendizaje colaborativo.	Objetivos principales de una educación intercultural. ¿Qué es y qué no es el aprendizaje colaborativo? Principios del aprendizaje colaborativo	https://www.ici.is/en/articles/intercultural-education-better-education-for-everyone SIMPLY INCLUDED toolkit, sección 2.
		Un ejemplo de aprendizaje colaborativo: el jigsaw	Los/as participantes conocerán la técnica de jigsaw y cómo diseñar sus propias actividades en base a ella.	https://www.dailyteachingtools.com/cooperative-learning-jigsaw.html#Core
	10 mins	Descanso		
	90 mins	Aprender haciendo: diseño de una actividad Jigsaw	Los/as participantes, trabajando en grupos, prepararán un Jigsaw sobre un tema específico que decidan (si son de la misma área de FP, pueden preparar una actividad en esa área, si son de distintas, pueden preparar una más general)	https://www.dailyteachingtools.com/cooperative-learning-jigsaw.html#Core
	15 mins	Reflexión y puesta en común de la sesión 1. Fin de la sesión		
Sesión 2 (aprox. 5,5	60 mins	Introducción a la pedagogía positiva	El modelo PERMA. Principios de la pedagogía positiva: feedback, empoderamiento, relaciones y confianza	SIMPLY INCLUDED toolkit. Sección 3.



horas)		Aprender haciendo: feedback	Los/as participantes experimentarán una actividad relacionada con el feedback, de forma que puedan diseñar la suya posteriormente	SIMPLY INCLUDED toolkit. Sección 3. (Recomendamos las actividades “talking chairs” o “sticky notes”, dependiendo del tamaño del grupo)
	10 mins	Descanso		
	60 mins	Aprender haciendo: empoderamiento	Los/as participantes experimentarán una actividad relacionada con el empoderamiento, de forma que podrán diseñar la suya posteriormente.	SIMPLY INCLUDED toolkit. Sección 3. (Recomendamos la actividad “confrontación”) o los vídeos SIMPLY INCLUDED
		Aprender haciendo: relaciones	Los/as participantes experimentarán una actividad relacionada con las relaciones, de forma que podrán diseñar la suya con posterioridad.	SIMPLY INCLUDED toolkit. Sección 3. (Recomendamos la actividad “El nudo humano”)
	10 mins	Descanso		
	60 mins	Aprender haciendo: confianza	Los/as participantes experimentarán una actividad relacionada con las confianza, de forma que podrán diseñar la suya con posterioridad.	SIMPLY INCLUDED toolkit. Sección 3. (Recomendamos la actividad “Círculo de confianza”)
	10 mins	Descanso		



	90 mins	Positivizando mi enseñanza	Los/as participantes escogerán una de las actividades que usan habitualmente con alumnos/as y, en grupos, la analizarán, tratando de introducir elementos de pedagogía positiva en ella (puede referirse a la forma de evaluación, la forma en que se da feedback, la forma en que los alumnos/as tienen que resolverla...). Habrá una sesión plenaria para compartir cómo los/as participantes han “positivizado” las distintas actividades.	Examples of typical activities done in class by the participants.
	10 mins	Descanso		
	30 mins	Reflexión y puesta en común	Los/as participantes reflexionarán sobre lo que han aprendido en estas dos sesiones y cuál creen que será el impacto sobre su manera de enseñar, a partir de ahora.	Se puede usar, por ejemplo, un rotafolio o un A3 con dos columnas “antes” y “ahora”. Los/as participantes pueden escribir ahí cómo estaban enseñando antes y cómo creen que lo harán después de estas sesiones, integrando lo que han aprendido en sus clases.

