



COMPETENCIAS GENÉRICAS

Material didáctico de apoyo para la EMTP

COMPETENCIAS GENÉRICAS

Material didáctico de apoyo para la EMTP

AUTOR:
Equipo pedagógico mastécnica

PUBLICADO POR:
Instituto de Informática Educativa

Temuco, Marzo 2018

Este proyecto fue financiado por la Subsecretaría de Educación de Chile, mediante el Concurso destinado al Fortalecimiento y Articulación de la Educación Técnico Profesional, del año 2016

Índice

Presentación	9
Bases Curriculares y Competencias	11
Competencia Genérica Digital.....	17
Manejar tecnologías de la información y comunicación para obtener y procesar información pertinente al trabajo.	
• Búsquedas de información en Internet.....	18
• Café Mundial.....	26
Competencia Genérica Colaborativa.....	27
Trabajar eficazmente en equipo, para el buen cumplimiento de sus tareas habituales o emergentes.	
• Barcos en la niebla.....	28
• La Gimkana.....	29
• El vaso imposible.....	30
• ¿Conozcámonos?.....	31
• ¿Verdad o mentira?.....	32
• Ensalada de frutas.....	33
• ¿Bailemos?.....	34
• Viajando por el mundo.....	35
• Las cinco islas.....	36
• La línea más larga, la línea más corta.....	37
• ¿Qué veo?.....	38
• Lo que me gusta de ti.....	39
• Mi aviso clasificado.....	40
• Si yo fuera.....	41
• La isla desierta.....	42
Competencias Genéricas Comunicacionales.....	43
Comunicarse oralmente y por escrito con claridad.	
• En una isla solitaria.....	44
• Personalidad.....	45
• Presentación con valor.....	46
• Un mundo mejor.....	47
• Dando regalos.....	48
• El objeto hablador.....	49
• De frente y de espalda.....	49

Índice

• Café Mundial.....	50
Leer y utilizar distintos tipos de textos relacionados con el trabajo.	
• Estrategias de Adquisición: Análisis Estructural, Acotación y Subrayado.....	52
• Café Mundial.....	56
Competencias Genéricas Personales	59
Realizar las tareas de manera prolija, cumpliendo plazos establecidos y estándares de calidad.	
• Planificando nuestro trabajo.....	60
• Café Mundial.....	61
Tratar con respeto, sin hacer distinciones de género, clase social, étnias u otras.	
• ¿De quién será este objeto?.....	62
• Juan y Juana	63
• Canta que el mal espantas.....	64
• La Grieta.....	65
• Los Dioses del Olimpo	66
• El Extraterrestre.....	68
• Los grupos	69
• Café Mundial.....	70
Participar en diversas situaciones de aprendizaje, en una perspectiva de formación permanente.	
• Metodología Café Mundial.....	71
• La cuncuna del saber	73
• Refranes Dramatizados.....	74
• El contexto es texto	75
• Dinámica "Aprendiendo"	76
• Tormenta de ideas o "Brainstorming"	77
• Café Mundial.....	78
• Metodología "SOLE" (Self-Organized Learning Environment) o Entornos de Aprendizaje Auto-organizado.....	79
• Banco de Preguntas SOLE.....	81

Índice

Emprender iniciativas útiles en los lugares de trabajo y/o proyectos propios.

- En la cabeza del cliente 97
- El consejo 100
- El puzzle 101
- 4 Juegos para emprendedores que potencian la creatividad 105
- Café Mundial 107

Competencias Genéricas de Responsabilidad Social 109

Respetar y solicitar respeto de deberes y derechos laborales.

- Plano de una Empresa 110
- Qué Hago y Cómo Soy 112
- El bastón del Rey 113
- La Portada 114
- Café Mundial 115

Utilizar eficientemente los insumos para los procesos productivos y disponer cuidadosamente los desechos para el cuidado ambiental.

- Del problema a la solución en 4 pasos 116
- Somos seres interdependientes 117
- Talando árboles 119
- Las futuras generaciones 120
- Súperpoderes 122
- Experiencia de aprendizaje: Huella de carbono 123
- Café Mundial 126

Prevenir situaciones de riesgo y enfermedades ocupacionales, según la normativa correspondiente.

- ¿Qué decisión debo tomar? 127
- ¿Cómo actuar ante un accidente? 128
- Autocuidado aplicado en nuestra vida diaria 129
- Observando me cuido 130
- La fatiga y el sueño producen accidentes 131
- La Telaraña de los Compromisos 132
- Café Mundial 133

Índice

Tomar decisiones financieras bien informadas con proyección a mediano y largo plazo.

- La Granja..... 134
- ¡Todo sirvel!..... 136
- Fábrica de Origami 137
- Acertijos 140
- De Viaje 142
- Presupuesto familiar..... 144
- Café Mundial..... 146

Presentación

El presente material de apoyo para Docentes de Enseñanza Media Técnico Profesional, ha sido desarrollado en el marco del Proyecto Mineduc "Capital Profesional para la EMTP: comunidades de aprendizaje e integración curricular para la innovación educativa", desarrollado en cuatro comunas de la Región de La Araucanía durante el año 2017.

El proyecto buscó desarrollar una propuesta metodológica que permitiera a los docentes el desarrollo de las competencias genéricas de los estudiantes, así como la integración curricular entre la formación general con la formación diferenciada Técnico Profesional, a través de la implementación de una estrategia de desarrollo profesional docente orientada a fortalecer el capital profesional de los liceos participantes. Para ello se implementó una estrategia de asesoría sistémica, que desarrolló como uno de sus ejes el trabajo colaborativo, y que consideró el establecimiento y a sus actores de manera integrada. Es decir involucró el trabajo en aula los aspectos de gestión pedagógica implicados en el cambio educativo y los lineamientos de gestión directiva, con el fin de generar condiciones de apropiación de las prácticas, transferencia al aula y la sustentabilidad de las mismas en el tiempo.

Como parte de este proyecto el presente material busca poner a disposición de los establecimientos y sus docentes material didáctico y recursos adaptables de enseñanza-aprendizaje que apoyen el desarrollo de las competencias genéricas en el aula, ofreciendo una propuesta concreta de cómo potenciar las mismas.

Estamos seguros que tanto para los establecimientos participantes del proyecto, como para otros liceos de modalidad Técnico Profesional, será un aporte al desarrollo de las Competencias Genéricas de sus estudiantes.

Bases Curriculares y Competencias*

La Ley General de Educación establece una nueva prescripción curricular que reemplaza las categorías de Objetivos Fundamentales (OF) y Contenidos Mínimos Obligatorios (CMO), por Objetivos de Aprendizaje (OA), concepto acorde con la necesidad de vincular más estrechamente la formulación del aprendizaje con su seguimiento y evaluación. Esta nueva disposición establece un nuevo instrumento curricular denominado Bases Curriculares, obligatorio para todos los establecimientos del país.

Las Bases Curriculares presentan Objetivos de Aprendizaje (OA) que deben ser desarrollados para alcanzar una formación de calidad. Estos últimos están organizados por asignatura, curso y especialidad. Además, definen los conocimientos, habilidades y actitudes que se espera que logren los y las estudiantes con el fin de promover su desarrollo armónico e integral, a esto último se ha llamado Competencias Genéricas**.

De acuerdo a las definiciones del Mineduc, se entiende por conocimientos, habilidades y actitudes lo siguiente

- **Conocimientos:** Corresponden a conceptos, redes de conceptos e información sobre hechos, procesos, procedimientos y operaciones. La definición considera el conocimiento como información (sobre objetos, eventos, fenómenos, símbolos) y como comprensión. Es decir, la información integrada en marcos explicativos e interpretativos mayores dan base para discernimiento y juicios.
- **Habilidades:** Son capacidades para realizar tareas y para solucionar problemas con precisión y adaptabilidad. Una habilidad puede desarrollarse en el ámbito intelectual, psicomotriz, afectivo y/o social.
- **Actitudes:** Son disposiciones aprendidas para responder, de un modo favorable o no favorable, frente a objetos, ideas o personas. Incluyen componentes afectivos, cognitivos y valorativos que inclinan a las personas a determinado tipo de acciones.

En la Formación Diferenciada Técnico-Profesional las Bases Curriculares establecen los Objetivos de Aprendizaje que deben ser logrados al finalizar el proceso formativo de las especialidades, configurando los perfiles de egreso en términos de competencias.

*Orientaciones para la gestión e implementación del currículum de la EMTP MINEDUC, 2016

** Se usa indistintamente la nomenclatura Competencia Genérica (CG) u Objetivos de Aprendizaje Genéricos (OAG).

Bases Curriculares y Competencias

En el Perfil de Egreso se definen dos categorías de Objetivos de Aprendizaje, los que aluden a Competencias Técnicas y los que se refieren a Competencias Genéricas:

- **Objetivos de Aprendizaje de la Especialidad (OAE):** Comprenden las competencias técnicas propias de la especialidad y de la mención cuando corresponda.
- **Competencias Genéricas (CG) u Objetivos de Aprendizaje Genéricos (OAG):** Comprenden las competencias de carácter general para desenvolverse en el mundo laboral, son comunes a todas las especialidades y son aquellas requeridas en el desempeño de los técnicos de nivel medio, independiente del sector productivo al que esté vinculada la especialidad.

Objetivos de Aprendizaje*

Perfiles de egreso en términos de competencias

Para cada especialidad, se ha definido un conjunto de objetivos de aprendizaje a ser logrados al final de los dos años de formación diferenciada. Estos objetivos configuran un perfil de egreso que expresa lo mínimo y fundamental que debe aprender todo alumno o alumna del país que curse una especialidad. No se trata de un perfil ocupacional, tal como se lo entiende en los procesos de capacitación (centrado en las tareas que se debe cumplir en un puesto de trabajo), sino de un delineamiento de competencias que preparan para iniciar una vida de trabajo y que se espera domine un estudiante al egresar de la EMTP.

Es importante señalar que los perfiles de egreso contemplan dos categorías de objetivos de aprendizaje: unos aluden a las competencias técnicas propias de la especialidad o de la mención, en tanto otros se refieren a las competencias que son de carácter general para el mundo laboral. Estas son comunes a todas las especialidades, ya que son requeridas en los desempeños de todos los técnicos —y de todos los trabajadores—, independientemente del sector productivo al que esté vinculada la especialidad. Algunas de estas competencias trascienden el mundo laboral y son aplicables a otros ámbitos de la vida de las personas, pues apuntan a su formación integral. A continuación se presentan dichos objetivos genéricos**.

*Bases Curriculares Formación Diferenciada Técnico-Profesional Especialidades y Perfiles de Egreso Ministerio de Educación 2013.

**La iconografía empleada para cada Aprendizaje ha sido elaborada por el equipo de mastecnica como una forma de favorecer su aprendizaje y es coherente con todos los materiales tanto digitales como impresos de la propuesta.

Competencias Genéricas



Comunicarse oralmente y por escrito con claridad, utilizando registros de habla y de escritura pertinentes a la situación laboral y a la relación con los interlocutores.



Leer y utilizar distintos tipos de textos relacionados con el trabajo, tales como especificaciones técnicas, normativas diversas, legislación laboral, así como noticias y artículos que enriquezcan su experiencia laboral.



Realizar las tareas de manera prolija, cumpliendo plazos establecidos y estándares de calidad, y buscando alternativas y soluciones cuando se presentan problemas pertinentes a las funciones desempeñadas.



Trabajar eficazmente en equipo, coordinando acciones con otros in situ o a distancia, solicitando y prestando cooperación para el buen cumplimiento de sus tareas habituales o emergentes.



Tratar con respeto a subordinados, superiores, colegas, clientes, personas con discapacidades, sin hacer distinciones de género, de clase social, de etnias u otras.



Respetar y solicitar respeto de deberes y derechos laborales establecidos, así como de aquellas normas culturales internas de la organización que influyen positivamente en el sentido de pertenencia y en la motivación laboral.

Competencias Genéricas



G Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales, y calificarse para desarrollar mejor su trabajo actual o bien para asumir nuevas tareas o puestos de trabajo, en una perspectiva de formación permanente.



H Manejar tecnologías de la información y comunicación para obtener y procesar información pertinente al trabajo, así como para comunicar resultados, instrucciones e ideas.



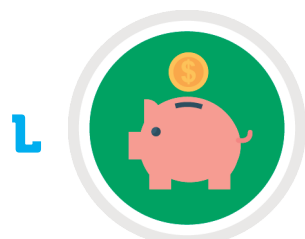
I Utilizar eficientemente los insumos para los procesos productivos y disponer cuidadosamente los desechos, en una perspectiva de eficiencia energética y cuidado ambiental.



J Emprender iniciativas útiles en los lugares de trabajo y/o proyectos propios, aplicando principios básicos de gestión financiera y administración para generarles viabilidad.



K Prevenir situaciones de riesgo y enfermedades ocupacionales, evaluando las condiciones del entorno del trabajo y utilizando los elementos de protección personal según la normativa correspondiente.



L Tomar decisiones financieras bien informadas, con proyección a mediano y largo plazo, respecto del ahorro, especialmente del ahorro previsional, de los seguros, y de los riesgos y oportunidades del endeudamiento crediticio y de la inversión.

Competencias Genéricas

Como una manera de favorecer el desarrollo de los Aprendizajes o Competencias Genéricas de la EMT, el equipo desarrollador del proyecto ha propuesto una clasificación de éstas* en 5 categorías:

1 DIGITALES

- Manejar tecnologías de la información y comunicación, para obtener y procesar información pertinente al trabajo.

COLABORATIVAS

- Trabajar eficazmente en equipo, para el buen cumplimiento de sus tareas habituales o emergentes.



3 COMUNICACIONALES

- Comunicarse oralmente y por escrito con claridad.
- Leer y utilizar distintos tipos de textos relacionados con el trabajo.

PERSONALES

- Realizar las tareas de manera prolija, cumpliendo plazos establecidos y estándares de calidad.
- Tratar con respeto, sin hacer distinciones de género, de clase social, de étnias u otras.
- Participar en diversas situaciones de aprendizaje, en una perspectiva de formación permanente.
- Empezar iniciativas útiles en los lugares de trabajo y/o proyectos propios..



5 DE RESPONSABILIDAD SOCIAL

- Respetar y solicitar respeto de deberes y derechos laborales.
- Utilizar eficientemente los insumos para los procesos productivos y disponer cuidadosamente de los desechos para el cuidado ambiental.
- Prevenir situaciones de riesgo y enfermedades ocupacionales, según la normativa correspondiente.
- Tomar decisiones financieras bien informadas, con proyección a mediano y largo plazo.



*Las CG han sido resumidas para facilitar su presentación gráfica.

Competencia Genérica Digital



COMPETENCIA



Manejar tecnologías de la información y comunicación para obtener y procesar información pertinente al trabajo, así como para comunicar resultados, instrucciones e ideas.





Ficha 1

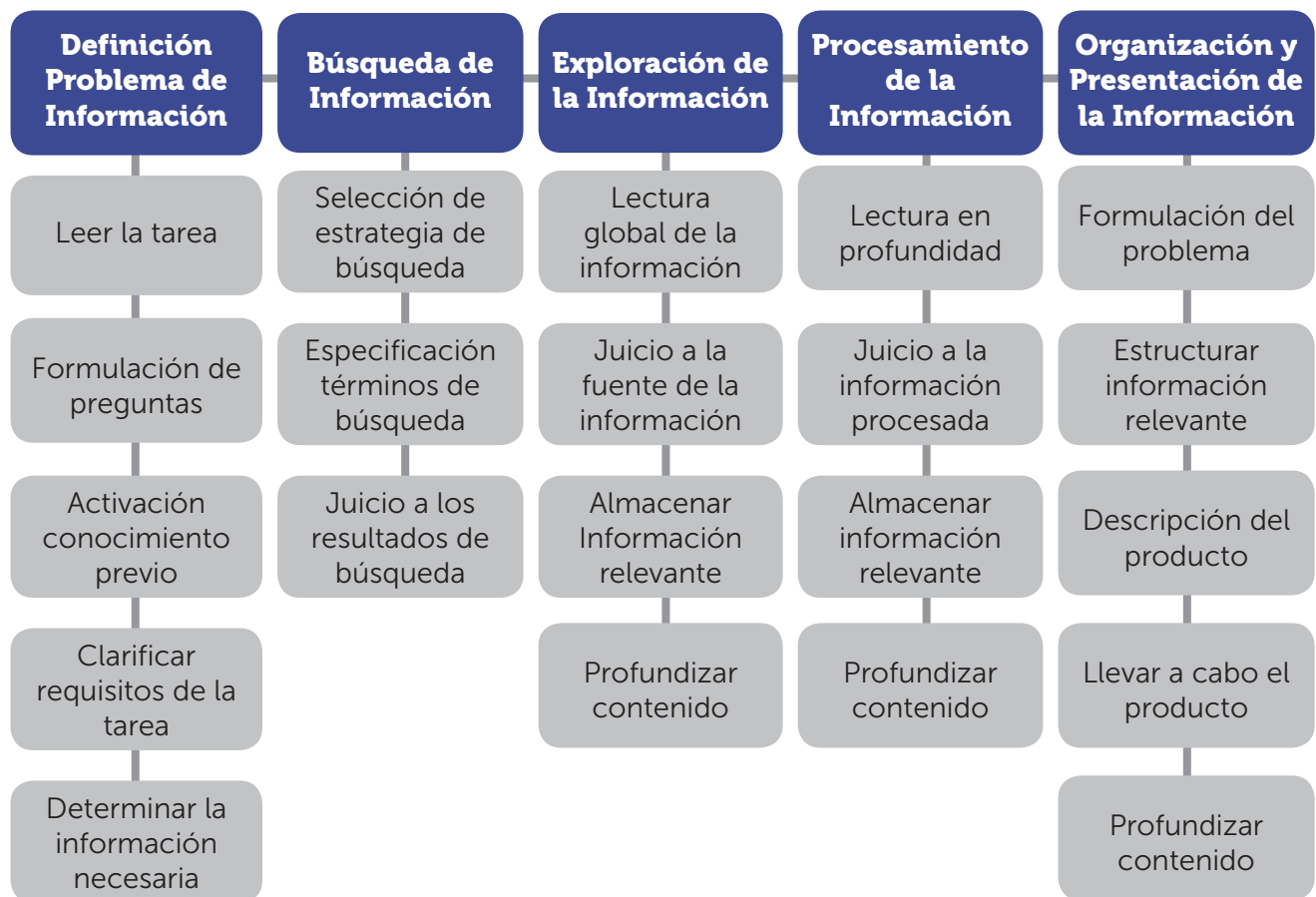
Búsquedas de información en Internet*

Una de las habilidades asociadas a la competencia de Manejo de Tecnologías de Información y comunicación, es poder realizar búsquedas de información en Internet. La secuencia de 5 pasos que se describe se basa en el modelo Information Problem Solving in Internet (Walraven et.al, 2008).

El primer paso es definir el problema de información, lo que significa acotar y definir una situación-problema o pregunta en términos de una necesidad de información e identificar la naturaleza de la información que se necesita. El segundo paso es realizar la búsqueda, donde será necesario aplicar criterios de búsqueda e identificar dónde y cómo se buscará la información, así como en base a qué criterios se van a evaluar los sitios arrojados por ésta. Luego será necesario exploración de la información de los sitios seleccionados y ver si la información es pertinente y si los sitios son válidos y confiables. El cuarto paso es procesar la información de los sitios seleccionados, es decir profundizar en los contenidos para rescatar aquella información que aporte a responder las preguntas de información que guían la tarea. Finalmente es necesario organizar y presentar la información, lo que conlleva definir una estructura y jerarquía de la información dándole sentido al producto de información que se desea generar.

*Proyecto FONDECYT N°1120551 "Identificación, caracterización y evaluación de estrategias de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de habilidades digitales"

Manejar tecnologías de la información y comunicación



(*)Descomposición de las habilidades para la resolución de problemas de información, basado en Walraven, Brand-Gruwel, and Boshuizen (2008)

Paso 1: Definición del problema de Información



Descripción:

- Para definir un problema de información es necesario identificar el tema y las ideas relevantes asociadas, así como entender la tarea que se ha asignado. En particular se requiere:
 - Identificar las ideas asociadas, para lo cual se recomienda hacer preguntas relacionadas al tema tales como qué es, quiénes participan, para qué, por qué. Entre otros aspectos esto permitirá la activación de conocimiento previo de la temática.
 - Definir el producto a realizar, considerando el tipo de producto (informe, presentación), su estructura, número de páginas, la audiencia a la que está dirigido y, el tipo de contenidos a incluir (imágenes, videos, audios, etc.). Adicionalmente deberá asegurarse de contar con las herramientas necesarias para desarrollar la tarea.

Manejar tecnologías de la información y comunicación



- En base a estos resultados se podrán definir el conjunto de preguntas específicas que orientarán la búsqueda.

Ejemplo:

El profesor de Ciencias solicita hacer un trabajo de investigación respecto a "La contaminación del aire en el Gran Temuco". Para realizar esta tarea se le solicita a los alumnos que formen grupos de cuatro integrantes, quienes tendrán que elaborar un informe y una presentación. El docente entrega los lineamientos generales para el desarrollo del trabajo tales como plazos, fechas, e instrumentos y criterios de evaluación. En este caso los estudiantes tendrán dos semanas para realizar la investigación.

Antes de comenzar con la búsqueda, es importante que los alumnos comprendan la tarea que se les solicita. Para lograrlo, será necesario que discutan con sus compañeros acerca del tema, para esto, se puede realizar una lluvia de ideas, yendo desde lo general a lo particular; es decir, deberán hablar respecto a qué es la contaminación en general, luego qué es la contaminación del aire, sus causas y consecuencias. Finalmente, conversar respecto a la contaminación del aire en Temuco, sus causas y las posibles medidas para mitigarla, acotando cada vez más los aspectos relevantes que deberían estar presentes en el trabajo.

Además de la identificación del tema a trabajar, los estudiantes deberán conversar respecto a los productos que se solicitan y cuáles son los distintos requisitos para lograr el objetivo de la tarea, en este caso, un informe y una presentación. En particular, las secciones que tendrá el informe y la presentación (por ejemplo, introducción, desarrollo, conclusión y bibliografía), qué tipo de contenido se debería presentar en cada sección y su extensión.

Producto:

El resultado de esta discusión debería ser una lista de preguntas que se desea responder y que en conjunto constituyen la guía de temas respecto a los cuales se buscará información.

En este caso, las preguntas podrían ser:

- ¿Qué es la contaminación?
- ¿Cuáles son los tipos de contaminación?
- ¿Cuáles son las causas de la contaminación del aire?
- ¿Qué consecuencias tiene la contaminación del aire?
- ¿Cuál es la principal contaminación en Temuco?
- ¿Cuáles son las causas de la contaminación en Temuco?
- ¿Quiénes son los mayores contaminantes del aire en Temuco?
- ¿Cuáles son las posibles soluciones o medidas para resolver el problema?

Manejar tecnologías de la información y comunicación



Paso 2: Búsqueda de Información



Descripción:

- Para iniciar la búsqueda será necesario:
 - Seleccionar el tipo de sitio en el cual se desea buscar, estos pueden ser buscadores genéricos o temáticos o sitios temáticos.
 - Definir los conceptos claves que guiarán la búsqueda, a partir de las preguntas planteadas en la etapa anterior.
 - Definir expresiones de búsqueda, que puede ser a través del uso de operadores lógicos y truncadores.
 - Evaluar el listado de resultados que arroja la búsqueda, para esto se pueden revisar diferentes criterios, tales como tipo de dominio, tipo de sitio, tipo de archivo y la descripción breve que señala el buscador y la relación entre el título de la página y las palabras de búsqueda utilizadas:
 - **Tipo de dominio:** en este caso se podrían descartar todos los .com, ya que es muy probable que su intención sea ofrecer un producto o servicio y no informar objetivamente acerca del tema. Por el contrario, se podrían priorizar aquellos sitios con dominios .edu, .org o .gov.
 - **Noticias:** Es frecuente que en el listado de resultados aparezcan artículos publicados en algún medio de comunicación (diario, radio, etc.). Estos resultados generalmente se refieren a temas contingentes (son "noticias") y en su mayoría se trata de opiniones parciales o información general y poco profunda, lo que no aporta información de calidad para responder las preguntas. Se pueden aplicar excepciones en el caso que la autoría o la entrevista sea a personas con autoridad en la materia, o si el reportaje está basado en investigaciones empíricas.
 - **Tipo de archivo:** en este caso se podrían descartar todos los archivos tipo .ppt ya que generalmente entregan información parcial y no son útiles para recolectar información de investigación. Asimismo los archivos .doc, ya que frecuentemente son trabajos que se publican sin haber tenido un control de calidad, por los que es probable que los contenidos no tengan la confiabilidad esperada.
 - Se recomienda descartar aquellos sitios que pertenecen a personas naturales como los blogs o wikis, ya que por lo general no cuentan con un editor o revisor de contenidos; esto podría significar que la información podría no ser confiable o válida. Además si los conocimientos previos de la materia no son extensos, será difícil discernir el buen contenido del mal contenido.
 - **Descripción Breve:** Utiliza la descripción breve que acompaña a cada resultado

Manejar tecnologías de la información y comunicación



para saber si el contenido del sitio se relaciona con la temática a buscar (palabras claves o relacionadas).

- **Título de la página:** Para definir si la página se relaciona con lo que estás buscando, debes fijarte en que en el título aparezcan algunos de los conceptos que usaste para la búsqueda o que al menos algunas palabras del título estén relacionadas con dichos conceptos.

Ejemplo:

Para realizar una búsqueda es necesario definir qué tipo de sitio se utilizará, en función de las preguntas planteadas en el paso anterior. En este caso el primer tema a buscar sería Contaminación como concepto general, seguido de sus causas y los tipos de contaminación.

Se requiere entonces decidir qué tipo de buscador se utilizará para la realización de la búsqueda. Se presentan como opciones: (1) usar un buscador genérico, como Google, Bing o Yahoo!; (2) usar un buscador temático como la página Scielo o (3) un sitio especializado en temas medioambientales como CONAMA y Greenpeace, o sitios de gobierno que publiquen leyes acerca del tema, como la Biblioteca del Congreso Nacional.

Producto:

Como resultado de esta etapa se deberá contar con una lista reducida de sitios que podrían ser útiles para encontrar información que responda a las preguntas planteadas en el paso anterior (se recomienda generar una lista de no más de 10 sitios seleccionados).

Paso 3: Exploración de la Información



Descripción:

A partir de la lista de sitios seleccionados en la etapa anterior interesa identificar aquellos cuya información es potencialmente útil. Considerando que la lista de sitios es aun larga, será necesario hacer una lectura global de cada uno para identificar si el contenido que se desarrolla es de interés para responder las preguntas que guían la tarea.

Esta lectura global puede ser llevada a cabo a través de la identificación de la institución que respalda el sitio (logotipos, membretes, etc.), la lectura de títulos y encabezados de sección, el reconocimiento de imágenes y la revisión de los antecedentes del autor de la información. Posteriormente será necesario almacenar aquellos sitios que son relevantes, por ejemplo, marcándolo como Favorito. De esta manera será fácil volver a rescatar esa información cuando sea necesario profundizar en ella.



Ejemplo:

Una vez evaluado el listado de resultados arrojados por la búsqueda, lo primero que se debe hacer es buscar si existe alguna institución respaldando al autor de la información, si hay algún logotipo de gobierno, universidad, escuela, instituto de investigación, ONG, fundación, etc. Luego se recomienda leer los títulos de cada apartado y revisar si estos describen definición, causas y/o tipos de contaminación; y si completan el resto de la información relacionada con el tema específico, que es la contaminación del aire en Temuco.

Posteriormente se debe buscar quién es el autor de la información o qué organización la respalda, cuáles son sus credenciales y si su autoría es relevante en la temática de la contaminación, así como si existen referencias que señalen de dónde han sido extraídas tales ideas.

Producto:

El producto de esta etapa corresponde a un conjunto acotado de sitios seleccionados.

Paso 4: Procesamiento de la Información



Descripción:

En esta etapa se deberá revisar y evaluar el contenido de cada uno de los sitios seleccionados anteriormente, de tal forma de identificar y almacenar la información que se utilizará para completar la tarea asignada. Para esto, es necesario:

- Realizar una lectura profunda de la información que entrega cada sitio y evaluar su pertinencia, calidad y utilidad para responder las preguntas que guían el desarrollo de la tarea.
- Almacenar la información relevante de los distintos sitios, dejando registrada la fuente.
- Acceder y revisar sitios complementarios: es frecuente que los sitios contengan vínculos a otras fuentes de información que, por ejemplo, definen conceptos o profundizan contenidos. En este sentido, al momento de revisar los sitios seleccionados, es conveniente acceder a aquellos vínculos que puedan contener información relevante o que permita profundizar para el desarrollo de la tarea.
- Revisar si se han respondido las preguntas: una vez revisados los sitios iniciales y complementarios, es importante revisar si la información almacenada permite responder las preguntas planteadas de manera completa y objetiva. De no ser así, será necesario volver a las etapas previas para ampliar la lista de sitios seleccionados para esta revisión.
- Evaluar la pertinencia de las preguntas originales: es común que durante la revisión de los sitios aparezcan conceptos o ideas que no fueron considerados originalmente, pero

Manejar tecnologías de la información y comunicación



que resultan importantes para resolver la tarea asignada. En este caso, es relevante incluir nuevas preguntas que consideren dichos conceptos o ideas y llevar a cabo una búsqueda acotada a estos nuevos temas.

Producto:

El resultado de esta etapa corresponde a la información de distintas fuentes organizada en función de dar respuesta a las preguntas definidas.

Paso 5: Organización y Presentación de la Información



Descripción:

En esta etapa es necesario analizar y sintetizar la información recopilada y desarrollar los productos específicos que se solicitan en la tarea, atendiendo a su estructura y extensión. Para esto, es necesario:

- Seleccionar y sintetizar la información que será incluida y que responderá a cada pregunta. Para ello se debe identificar los temas que se repiten en distintas fuentes, analizar si hay afirmaciones o explicaciones contradictorias y luego redactar una respuesta o descripción simple y concreta que permita que el lector entienda la respuesta. En caso de identificar diferentes posturas, es relevante incluir todas las versiones, mencionando las fuentes originales.
- Crear esquemas y representaciones gráficas que apoyen las explicaciones. En muchos casos resulta útil incluir esquemas o representaciones que ilustren los conceptos que se desea presentar o explicar.
- Desarrollar cada una de las secciones del informe, presentación u otro producto solicitado. En caso de desarrollar una presentación, es importante seguir las sugerencias respecto al diseño de presentaciones

Es también importante tener presente que todas las fuentes de información, ya sea sitios gubernamentales, académicos o de personas naturales, por más pequeño que haya sido su aporte al trabajo, deberá ser citado de forma adecuada en cada uno de los productos, señalando autor, nombre, fecha y el sitio Web del cual fue extraído.

Producto:

Informe y presentación fundamentada y organizada que responde a las preguntas planteadas en el problema de información definido inicialmente.

Manejar tecnologías de la información y comunicación



Referencias:

- Enlaces. (2013). Matriz de habilidades tic para el aprendizaje. Santiago de Chile: Ministerio de Educación.
- Walraven, A., Brand-Gruwel, S., & Boshuizen, H. (2008). Information-problem solving: A review of problems students encounter and instructional solutions. *Computers in Human Behavior*, 24(3), 623-648.



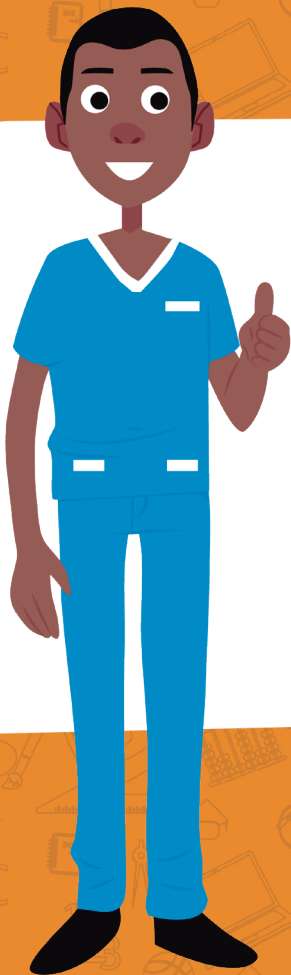
Ficha 2

Síntesis de ideas y/o estrategias de enseñanza-aprendizaje obtenidas a través de la dinámica **Café Mundial**.

A continuación se presenta la sistematización, de ideas y/o estrategias de aprendizaje, generado a través de la dinámica "Café Mundial", realizada en los cuatro establecimientos educacionales que fueron parte del Proyecto.

- Buscar Información para diversos trabajos y asignaturas.
- Crear documentos con uso de hardware y software.
- Ampliar uso de las TIC a asignaturas diversas.
- Guía de búsqueda de información y procesamiento de textos, utilizar hoja de cálculo, creación de Power Point.
- Interpretar gráficos.
- Verbalizar lo investigado (exponer).
- Navegar por internet.
- Realizar preguntas que orienten a la investigación.
- Conocer herramientas de búsqueda.
- Revisar páginas o webgrafías sugeridas en línea.
- Usar plataforma virtual.
- Sugerir páginas confiables de mejor nivel.
- Generar búsqueda de interés común o individual.
- Se debe estimular los contenidos en línea para ahorrar material amigable con el medio ambiente.
- Creación de videos.
- Entregar y exigir formato de trabajo.

Competencia Genérica Colaborativa



COMPETENCIA



Trabajar eficazmente en equipo, coordinando acciones con otros in situ o a distancia, solicitando y prestando cooperación para el buen cumplimiento de sus tareas habituales o emergentes.





Ficha 3

Barcos en la niebla

Objetivos:

- Favorecer el trabajo en equipo.
- Lograr un mayor compañerismo.
- Aumentar la confianza entre los participantes.

Materiales:

- Algún elemento para bloquear y anular la vista de cada participante (pañuelo, antifaz, u otro).
- Elementos a encontrar (un balón, chaqueta, una persona, etc...).

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Divida el grupo total en equipos de entre 6 a 8 personas
- Arme hileras con los equipos en distintos lugares del espacio de juego.
- Solicite a los integrantes del equipo que se tapen los ojos menos el último que será el capitán del barco que debe atravesar la niebla
- Indique a la última persona que tiene la misión de encontrar todos los objetos que se le pidan, para ello debe a través de suaves golpes en los hombros del compañero de adelante y este al siguiente de la fila en el hombro derecho para girar hacia la derecha, hombro izquierdo para doblar a la izquierda, en ambos hombros si quiere caminar de frente y presionando fuerte con ambas manos si quiere frenar.
- El juego culminará cuando algún equipo encuentre todos los objetos pedidos al capitán
- Finalice la actividad con un círculo de reflexión con preguntas relativas al trabajo en equipo y qué aspectos de cada grupo facilitaron o dificultaron su trabajo.



Ficha 4

La Gimkana

Objetivos:

- Estimular el trabajo en equipo.
- Fomentar rapidez en la ejecución de una tarea.
- Favorecer la creatividad.

Materiales:

- 1 globo por equipo.
- 1 kilo de harina.
- 6 palos de fósforos por equipo.
- Restos de la lana de diferentes colores.
- Listado de pruebas por completar por equipo.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Forme grupos de 6 a 7 personas al azar
- Solicite a cada grupo que elija un capitán
- Entregue a cada capitán un listado con las misiones que tienen que lograr por equipo.

Ejemplos:

- Inflar un globo con harina hasta reventarlo
- Armar un triángulo equilátero con seis fósforos
- Hacer una torre humana
- Conseguir con personas de otros cursos pases de micro terminados en "K", etc.
- Gana el equipo que complete todas las pruebas correctamente realizadas y en menor tiempo posible
- Finalice la actividad con un círculo de reflexión con preguntas relativas al trabajo en equipo y qué aspectos de cada grupo facilitaron o dificultaron su trabajo.



Ficha 5

El vaso imposible

Objetivos:

- Fomentar el trabajo en equipo.
- Favorecer la creatividad.
- Estimular la empatía (ponerse en el lugar del otro)
- Fomentar la autoconfianza y la confianza en otros.

Materiales:

- Cinta de papel engomado.
- 1 vaso plástico por equipo.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Invite a armar equipos de 6 a 7 personas.
- Marque en el piso, con cinta de papel engomado una distancia de aproximadamente un metro y medio (1.5 mts) entre el equipo y el vaso, lugar definido como un precipicio.
- Un participante (el que el equipo estime conveniente) tendrá que recoger el vaso desde esa distancia sin poder tocar el piso con las manos, pies, cabeza, codos etc, obligatoriamente tendrá que ser ayudado por su equipo para lograrlo. No se permite el uso de elementos como muebles, pelerones u otros.
- Una vez que el primero haya logrado realizar la prueba, invite a los siguientes participantes a hacerlo. Para dar la prueba por finalizada todos los integrantes del equipo deben poder recoger el vaso.
- Gana el juego el equipo que recoge primero el vaso siguiendo las reglas al pie de la letra.
- Finalice la actividad con un círculo de reflexión con preguntas relativas al trabajo en equipo y qué aspectos de cada grupo facilitaron o dificultaron su trabajo.



Ficha 6

¿Conozcámonos?

Objetivos:

- Favorecer el conocimiento grupal.
- Aumentar la confianza entre los participantes.
- Favorecer la creatividad.
- Memorizar los nombres y apellidos de los compañeros.

Materiales:

- Ninguno.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se invita a los participantes a ubicarse en un círculo.
- Cada uno de ellos debe pensar en varios adjetivos que describan quienes son y cómo se sienten y que comience con la letra de su nombre o apellido.

Ejemplos:

- Me llamo Julio César y me siento Jocosos.
- Soy Anita y me siento amada.
- Me llamo Fernando y estoy feliz.
- Soy Josepablo y soy juguetón.
- Una vez que todos se hayan presentado, se pide a algunos que digan que nombres y adjetivos recuerdan de los dichos.
- Se invita a realizar una segunda ronda, esta vez con los apellidos.
- Se finaliza la actividad comentando la importancia de conocer a las personas con las que convivimos en el día a día.



Ficha 7

¿Verdad o mentira?

Objetivos:

- Favorecer el trabajo en equipo.
- Aumentar la confianza entre los participantes.

Materiales:

- 1 hoja tamaño por participante.
- Lápices scripto de varios colores.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se invita a cada participante a que escriba en la hoja su nombre y tres cosas verdaderas y dos falsas acerca de sí mismos.

Ejemplos:

- Soy Anita y me gusta cantar ópera, jugar fútbol, cocinar, bailar y aullarle a la luna.
- Soy Julio y me gusta contar chistes, tocar guitarra, armar circuitos eléctricos, planchar la ropa y acariciar los gatos.
- Una vez que hayan finalizado, hacen circular las hojas de manera que cada uno quede con la hoja de otro compañero.
- Se reúnen por parejas y tratan de adivinar cuál información es verdadera y cuál es mentira.
- Se finaliza la actividad con la presentación de cada pareja al grupo total.



Ficha 8

Ensalada de frutas

Objetivos:

- Mejorar la rapidez de ejecución.
- Favorecer el trabajo en equipo.

Materiales:

- Tantas sillas como participantes sean.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se invita a los participantes a sentarse en círculo usando las sillas.
- El facilitador dice en el oído de cada participante el nombre de una fruta (debe decir 4 ó 5 frutas distintas).
- Una persona se para al centro del círculo.
- El facilitador dice el nombre de una fruta, como "naranjas" y todas las naranjas tienen que cambiarse de puesto entre ellas.
- La persona que está en el centro trata de tomar uno de los asientos cuando los otros se mueven, dejando a otra persona en el centro sin silla.
- La persona en el centro dice otra fruta y el juego continúa. Cuando se dice "ensalada de frutas" todos tienen que cambiar de asientos.
- Una variación consiste en ir sacando una silla cada vez de manera de ir eliminando participantes.
- Se finaliza el juego conversando sobre la experiencia vivida.



Ficha 9

¿Bailemos?

Objetivos:

- Fortalecer el trabajo en equipo.
- Aumentar la confianza entre los participantes.

Materiales:

- Hojas de periódico grandes.
- Equipo de sonido.
- Música de distintos ritmos.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se distribuyen hojas de periódico grandes por toda la sala.
- Se pide a los participantes que se reúnan en parejas.
- Cada pareja se ubica sobre un papel de periódico.
- Se invita a los participantes a bailar mientras suene la música.
- Cuando la pare cada pareja debe pararse en su hoja de periódico.
- Se invita a doblar el periódico por la mitad y bailar una vez que la música suene.
- La próxima vez que la música pare, la pareja tiene que pararse en el diario doblado por la mitad
- Se continúa así durante varios veces, con lo que se logra que el papel esté muy pequeño, siendo cada vez más difícil que dos personas se paren sobre éste.
- Las parejas que tengan alguna parte de su cuerpo en el suelo, van quedando fuera del juego.
- El juego continúa hasta que una pareja gana.
- Se finaliza el juego conversando sobre la experiencia vivida.



Ficha 10

Viajando por el mundo

Objetivos:

- Fomentar la creatividad.
- Reforzar la capacidad de memorizar.

Materiales:

- Ninguno.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se invita a los participantes a sentarse en un círculo.
- Comience diciendo "Me voy de viaje y me llevo un abrazo" y abraza a la persona a su derecha.
- Luego la persona siguiente debe decir "Me voy de viaje y me llevo un abrazo y una palmada en la espalda", abraza a la persona a su derecha y le da una palmada en la espalda.
- La siguiente debe decir "Me voy de viaje y me llevo un abrazo y una palmada en la espalda y una sonrisa", abraza a la persona a su derecha, le da una palmada en la espalda y una sonrisa.
- Cada persona repite lo que se ha dicho y añade una nueva acción a la lista.
- Se continua alrededor del círculo hasta que todos hayan tenido un turno.
- Se finaliza el juego conversando sobre la experiencia vivida.



Ficha 11

Las cinco islas

Objetivos:

- Fomentar la agilidad y rapidez.
- Aumentar el trabajo en equipo.
- Confianza entre los participantes.

Materiales:

- Tiza.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Dibuje con tiza en el suelo cinco círculos grandes donde se acomoden todos los participantes.
- Designe a cada isla un nombre.

Ejemplos:

- Isla de la alegría.
- Isla del entusiasmo.
- Isla de los inventos.
- Isla ocio.
- Isla de la unidad.
- Pida a cada uno que escoja la isla en la que le gustaría vivir.
- Advierta a los participantes que una de las islas se va a hundir en el mar muy pronto y los participantes de esa isla se verán forzados a moverse rápidamente a otra isla.
- Relate una historia donde vaya nombrando cada una de las islas. Permita que el suspenso crezca y luego diga el nombre de la isla que se está hundiendo.
- Los participantes corren a las otras cuatro islas.
- El juego continúa hasta que todos están apretados en una isla.
- Se finaliza el juego conversando sobre la experiencia vivida.



Ficha 12

La línea más larga, la línea más corta

Objetivos:

- Fomentar la creatividad
- Trabajo en equipo para lograr un objetivo
- Respeto de las ideas de otros
- Favorecer la rapidez

Materiales:

- Espacio grande para realizar la actividad

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Invite a los participantes a organizarse en grupos de 6 a 8 personas.
- Cada equipo debe tener el mismo número de miembros
- Pida a cada grupo que elija un nombre y grito que lo represente
- Explique que la tarea consiste en "crear la línea más larga usando ropa, accesorios u otros elementos que los miembros tengan en su poder
- No permita que los participantes traigan cosas del salón o de afuera
- Dé una señal para que empiece el juego, asignado un tiempo límite no mayor a dos minutos
- Permita que cada equipo compare el largo de su línea y ofrezca un minuto de tiempo extra para realizar los cambios que quieran.
- Vuelva a comparar los largos,
- Gana el grupo que logra la línea más larga

Variante:

- Una vez finalizado el juego, realice la misma actividad, esta vez solicitando que hagan la línea más corta.
- Ubique las líneas sobre una mesa y permita que los integrantes realicen dos o tres veces cambios hasta llegar a la línea más corta.
- Finalice la actividad con los gritos de cada uno de los grupos participantes.



Ficha 13

¿Qué veo?

Objetivos:

- Capacidad de aceptar otras ideas y opiniones
- Entender la perspectiva de otros participantes

Materiales:

- Plumón o tiza.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Dibuje en el piso una letra E mayúscula manuscrita muy grande en el centro del círculo
- Pida a los participantes que describan exactamente lo que ven, desde donde están parados/ sentados. Dependiendo de dónde están en el círculo, van a ver ya sea una 'm', una 'w', un '3' o una 'E'.
- Invite a los participantes a cambiarse de lugar y ver la letra desde una perspectiva diferente
- Alternativamente, ponga a una persona en el centro del círculo y pida a las que están alrededor que describan exactamente lo que ven desde su perspectiva
- Finalice la actividad reflexionando lo vivido.
- Refuerce el hecho que las personas ven las cosas de una manera diferente, de acuerdo con su perspectiva específica, o lo que es lo mismo, "No sabemos cómo son las cosas, solo sabemos cómo las observamos"



Ficha 14

Lo que me gusta de ti *

Objetivos:

- Reconocer cualidades de los demás participantes.
- Fomentar la empatía y confianza entre los participantes.

Materiales:

- 1 hojas de papel por participante.
- 1 lápiz scripto por participante.
- Cinta adhesiva.
- Equipo de música.
- Músicaailable.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Invite a los participantes a pensar en los compañeros con que han compartido.
- Pida a los participantes que peguen una hoja de papel en la espalda de un compañero. Es muy importante poner varias cintas adhesivas de manera que las hojas se sostengan durante toda la actividad.
- Ponga música alegre e invite a las personas a desplazarse por la sala, ya sea caminando con alegría e idealmente bailando.
- Cuando la música pare, cada participante escribe en el papel algo que le gusta, que admira o que aprecia de esa persona.
- Se retoma la música.
- Cuando todos hayan acabado se invita a formar un círculo, se retiran los papeles y cada persona lee, recibándose del regalo de los demás.
- Se finaliza la actividad escuchando lo que dos a tres personas quieran decir respecto a los regalos recibidos.
- Los participantes pueden llevarse los papeles a casa como un recuerdo.

*Esta actividad requiere que los participantes hayan compartido durante al menos un día, ya que requiere conocimiento entre ellos



Ficha 15

Mi aviso clasificado

Objetivos:

- Favorecer el auto conocimiento
- Fomentar la creatividad entre los participantes
- Capacidad de generar opiniones propias y justificarlas

Materiales:

- 1 hojas tamaño grande por persona, idealmente ¼ pliego de cartulina
- Lápices scriptos o plumones de colores
- Cinta adhesiva

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Invite a los participantes a conversar sobre lo que es vender un producto, por ejemplo un auto.
- De ser posible proyecte diferentes avisos clasificados, destacando los aspectos que se señalan.
- Invite a cada una de las personas a crear un Aviso clasificado donde ofrezca sus cualidades
- Pida a cada persona que fije con cinta adhesiva su aviso clasificado en su pecho.
- Invite a las personas a desplazarse por la sala mostrando su aviso en silencio y observando los avisos de los demás. Disponga para esto de al menos 5 minutos, insistiendo en la importancia del silencio.
- Pida a los participantes que se ubiquen en un gran círculo donde cada persona diga a quién compraría y porqué. Recuerde que lo importante es lo que cada persona piensa de sí mismo, que las opiniones de los demás, son opiniones y uno decide si las acepta o las deja pasar con respeto.
- Finalice la actividad conversando sobre la importancia del autoconocimiento, para saber la oferta que cada uno de nosotros es para la sociedad.



Ficha 16

Si yo fuera

Objetivos:

- Fomentar la confianza entre los participantes.
- Favorecer el trabajo en equipo.
- Estimular la capacidad de investigar.

Materiales:

- Ninguno.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se invita al grupo a participar de un juego que les ayude a conocerse más
- Se pide a uno de los participantes (voluntario) que salga de la sala. Los integrantes del grupo que han quedado, deciden sobre cuál de ellos se contestarán las preguntas, es decir sobre cuál de los participantes se ha de responder.
- Una vez definido esto, se hace ingresar al que salió, él comenzará a interrogar al grupo en forma alternada.
- El voluntario podrá arriesgar 3 nombres tratando de descubrir el participante del grupo sobre el cual se está hablando. Si no lo adivina, se le da una prenda. El participante puede realizar las preguntas que desee.

Ejemplos:

- Si fuera un árbol ¿cuál sería? ¿por qué?
- Si fuera una parte de la geografía ¿cuál sería? ¿por qué?
- Si fuera una máquina ¿cuál sería? ¿por qué?
- Si fuera un estado climático ¿cuál sería? ¿por qué?
- Si fuera un animal ¿cuál sería? ¿por qué?
- Si fuera un auto ¿cuál sería? ¿por qué?
- Si fuera perfume ¿cuál sería? ¿por qué?
- Si fuera fruta ¿cuál sería? ¿por qué?
- Si fuera color ¿cuál sería? ¿por qué?
- Si fuera material ¿cuál sería? ¿por qué?
- Si fuera una estación del clima ¿cuál sería? ¿por qué?
- Tiene Hermanos. ¿cuántos?



Ficha 17

La isla desierta

Objetivos:

- Ofrecer la posibilidad de hablar sobre sí mismo y sobre aspectos significativos de la vida.
- Estimular la creatividad.
- Favorecer la empatía.

Materiales:

- 1 hoja de papel por participante.
- Lápices de colores.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Invite a los participantes a imaginar que deberás 10 años en una isla desierta (sin Internet, ni telefonía)
- En ella no tendrán problemas de comida, vivienda o vestuario, sin embargo en toda la isla solo vivirán las 5 personas más el participante.
- Invite a hacer una descripción de cada una de esas 5 personas, en aspectos tales como:
 - Edad
 - Sexo
 - Aspecto físico de cada una
 - Cualidades principales
 - Hobbies o cosas que les gusta hacer
 - Indicar por qué las elegiste.
- Una vez que hayan finalizado, invite a compartir las características de sus elecciones, argumentando las razones.

Variante:

- Elegir de entre los compañeros, diciendo las razones de la elección.

Ejemplos:

- Elijo a... en caso de tener que permanecer un largo tiempo en una isla porque...
- Elijo a... en caso de necesitar un buen consejo y orientación porque...
- Elijo a... en caso de necesitar ayuda en un momento de apremio porque...
- Elijo a... para reírme y divertirme con él porque...
- Elijo a... para que me defienda en caso de grave peligro, porque...
- Elijo a... para que me guarde algo valioso que me pertenece porque...
- Elijo a... para guardar un secreto porque...
- Escribe un nombre y agrega todo lo que te parezca: Elijo a... porque...

Competencias Genéricas Comunicacionales



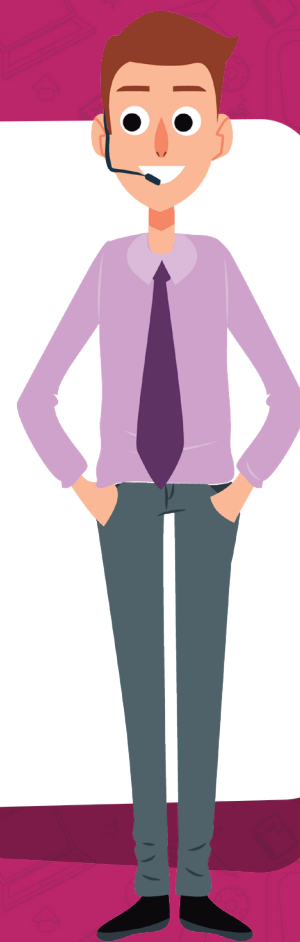
COMPETENCIAS



Comunicarse oralmente y por escrito con claridad, utilizando registros de habla y de escritura pertinentes a la situación laboral y a la relación con los interlocutores.



Leer y utilizar distintos tipos de textos relacionados con el trabajo, tales como especificaciones técnicas, normativas diversas, legislación laboral, así como noticias y artículos que enriquezcan su experiencia laboral.





Ficha 18

En una isla solitaria

Objetivos:

- Brindar a los participantes una oportunidad de hablar sobre sí mismos y sobre aspectos significativos de su vida.
- Ofrece también la posibilidad de fomentar la imaginación, expresar la amistad o dependencia de otras personas, brindar oportunidad de criticar a otros sin herirlos y hablar indirectamente sobre valores.

Materiales:

- Ninguno.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Imagínate que deberás pasar el resto de tu vida en una isla apartada. En ella no tendrás problemas de satisfacer tus necesidades de comida, vivienda y ropa. Otras seis personas deberán transcurrir el resto de sus vidas junto a ti, personas que tú no conocías anteriormente.

Deberás determinar:

- Edad, sexo y aspecto de cada uno de ellos.
- Sus cualidades principales, qué les gustaría hacer y qué no.
- Indicar por qué las elegiste.
- Como actividad grupal, deben imaginar, ante todo las ventajas y desventajas, dificultades y las posibilidades que les esperan a las siete personas en su vida en común en la isla.

Variante:

Elegir para cumplir cada una de las funciones solicitadas a continuación, a uno de tus compañeros:

- Elijo a... en caso de tener que permanecer un largo tiempo en una isla porque...
- Elijo a... en caso de necesitar un buen consejo y orientación porque...
- Elijo a... en caso de necesitar ayuda en un momento de apremio porque...
- Elijo a... para reírme y divertirme con él porque...
- Elijo a... para que me defienda en caso de grave peligro, porque...
- Elijo a... para que me guarde algo valioso que me pertenece porque...
- Elijo a... para guardar un secreto porque...
- Escribe un nombre y agrega todo lo que te parezca, elijo a... porque...



Ficha 19

Personalidad

Objetivo:

- Promover un mejor conocimiento de uno mismo en una reflexión sobre la propia realidad, captada.

Materiales:

- Lápiz.
- Hoja de papel.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- La finalidad de este ejercicio es la de promover un mejor conocimiento de uno mismo en una reflexión sobre la propia realidad, captada por uno mismo y por los demás. Se organizan subgrupos de 6 a 8 personas; cada participante toma hojas y escribe:
 - ¿Quién pienso que soy?
 - ¿Qué es lo que mis compañeros piensan que soy?
 - ¿Qué desearía ser yo?
 - ¿Qué desearían los demás que yo fuera?
 - ¿Qué hay de común en lo que todos dicen positivamente de mí?
 - ¿Qué hay de común en lo que todos dicen negativamente de mí?
- Libremente, cada participante puede exponer en el grupo la síntesis de lo que contestó. Luego se hace una conversación de ayuda recíproca o de profundización.



Ficha 20

Presentación con valor

Objetivos:

- Fomentar la confianza.
- Empatía y aceptación de opiniones distintas.
- Capacidad de análisis.

Materiales:

- Ninguno.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se invita a las personas a hablar sobre ellas mismas. Al que se considere persona desenvuelta se le pedirá que se ubique en el centro de un círculo y emplee (3) unos minutos para presentarse expresando aquello que pase bajo el foco de su conciencia.
- Mientras esta persona "decidida" habla, se le pide al resto del grupo que trate de analizar cómo es su personalidad y cómo se expresa a través de su postura, movimiento, tono de voz, etc.
- Una vez finalizado se invita a retroalimentar a la persona, considerando siempre la escalera de la retroalimentación que a continuación se presenta:

Protocolo de la Escalera de la Retroalimentación

"La Escalera de la Retroalimentación es una herramienta que ayuda a cultivar una cultura de la valorización. Es una guía que puede ayudar a otros a apoyar la indagación en el aprendizaje, estableciendo una cultura de confianza y apoyo constructivo"

(Heidi Goodrich)

Feedback Ladder, Danil Wilson (1999)





Ficha 21

Un mundo mejor

Objetivos:

- Debatir los diferentes puntos de vista de los participantes.
- Compartir opiniones.
- Generar conciencia social.

Materiales:

- Ninguno.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Cada grupo dialogará cómo debe ser la convivencia humana para lograr un mundo mejor. Esto mismo lo aplicará a su grupo. Hará un plan de acción para lograrlo en este encuentro.
- Cada grupo dialoga: ¿cómo debe ser la convivencia humana (mundo, nación, comunidad, etc.) para que fuera realizadora del hombre.
- Según esto: ¿cómo deberíamos vivir el presente encuentro? El grupo marca reglas de convivencia: pocas, concretas, de actuación inmediata, aceptadas por todos.
- Para finalizar se reflexiona en torno a la siguiente pregunta:
 - ¿Qué debe aportar cada uno para conseguir las metas que el grupo se propone?



Ficha 22

Dando regalos

Objetivos:

- Fomentar la confianza entre los participantes.
- Empatía y capacidad de entender al compañero.

Materiales:

- Hoja de papel.
- Lápiz.
- Tijeras.
- Recipiente o bolsa donde mezclar los papeles.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Ponga los nombres de los participantes en una caja o en una bolsa.
- Pase la caja o la bolsa y pida a cada persona que tome un nombre.
- Si les toca su mismo nombre, tienen que ponerlo de vuelta y escoger otro.
- Dé al grupo unos minutos para que piensen en un regalo imaginario que le darían a la persona cuyo nombre les tocó.
- Pídale también que piensen de qué manera lo presentarían.
- Haga una ronda de presentaciones y pida a cada participante que dé su regalo imaginario.



Ficha 23

El objeto hablador

Objetivos:

- Aumentar la creatividad de los participantes.
- Fomentar la rapidez de ejecución.

Materiales:

- Objetos comunes.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Los participantes se sientan formando un círculo.
- Se pasa un objeto alrededor del círculo.
- La persona que recibe el objeto tiene que hablar sobre él continuamente hasta que su vecino decida tomar el objeto.

Ficha 24

De frente y de espalda

Objetivo:

- Tomar conciencia del papel que juega el cuerpo y los efectos en la comunicación.

Materiales:

- Sillas.
- Espacio amplio.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se dividen los participantes en parejas, idealmente mixtos o desconocidos.
- Se sientan dos personas de espalda y conversan entre sí sobre un tema propuesto por el docente.
- Luego se sientan de frente y continúan la conversación.
- Reflexionan sobre cómo afecta el cuerpo, el contacto visual y las expresiones al conversar con alguien.



Ficha 25

Síntesis de ideas y/o estrategias de enseñanza-aprendizaje obtenidas a través de la dinámica **Café Mundial**.

A continuación se presenta la sistematización, de ideas y/o estrategias de aprendizaje, generado a través de la dinámica "Café Mundial", realizada en los cuatro establecimientos educacionales que fueron parte del Proyecto.

- Entregar instrucciones de forma clara.
- Verbalizar y expresar ideas, emociones y opiniones.
- Realizar textos técnicos (ejemplo: currículum).
- Utilizar diccionario para resolver dudas.
- Crear juegos.
- Realizar lectura y narración de textos literarios.
- Exponer trabajos y/o investigaciones.
- Realizar preguntas abiertas y dirigidas, con el fin de fundamentar y/o argumentar.
- Realizar Debates.
- Explicar ejercicios en la pizarra ante sus compañeros.
- Utilizar los medios de comunicación de manera adecuada.
- Analizar textos.
- Utilizar TIC (Informes, redes sociales, chat, web).
- Ejercitar la escucha activa.
- Analizar redes sociales.
- Incluir trabajos escritos a mano.
- Delegar responsabilidades en terreno.
- Desarrollar puzles, sudoku, sopas de letras.
- Fomentar el desarrollo de la competencia a través del ejemplo del docente.
- Corregir errores sobre la marcha, ya sea oral o escrito.
- Socializar tema de interés para desarrollar la comunicación oral con calidad.
- En disertaciones, asignar puntaje e importancia a la expresión oral.
- Participar de video conferencias.
- Formular proyecto de interés de los estudiantes.
- Favorecer el intercambio de aprendizajes.
- Utilizar mapas conceptuales y distintos medios de sistematización de información.

Comunicarse oralmente y por escrito con claridad



- Favorecer los reportes orales (Oral reports).
- Emplear "Lenguaje de señas" o comunicación no verbal.
- Realizar talleres de teatro, juego de roles, mimos, declamación, dramatizaciones.
- Estimular la locución radial.
- Estimular la creación de e-mail formales.
- Diseñar acrósticos.
- Confeccionar manual de instrucciones de seguridad referidas a su especialidad.



Ficha 26

Estrategias de Adquisición:

Objetivo:

- Emplear diversos tipos de estrategias de adquisición y de organización de la información.

Recursos de Aprendizaje:

Recursos Conceptuales:

- Estrategias de aprendizaje como recursos para la asimilación de la información.
- Estrategias de adquisición de la información en diversos contextos (escritos u orales).

Recursos Procedimentales:

- Identificación de estrategias de adquisición de la información en textos escritos y discursos orales.
- Utilización de estrategias de adquisición de la información escrita (subrayado, acotación marginal, análisis estructural)

Actividades:

Estrategias de Aprendizaje:

- Se sugiere comenzar introduciendo la relevancia del uso de las estrategias para el logro de aprendizajes. Luego se les preguntará qué han escuchado de las estrategias de estudio y que opinan de ellas. Luego se debe explicar el concepto de las estrategias, preguntándoles a los estudiantes con qué asocian la palabra estrategia. A partir de ello se les invita a reflexionar sobre los factores que debe considerar un buen estrategia para lograr su propósito. Para ello se sugiere utilizar el siguiente ejemplo de un deportista destacado:
- Se señala a los estudiantes:
"Si consideramos que un deportista es un estratega, qué factores creen debe considerar él para lograr ganar una competencia".
- Se deberá dirigir la discusión considerando que un estratega es aquel que estudia tanto sus fortalezas como sus debilidades, al igual que las características de sus oponentes. Por tanto, cuando este participa en una competencia, debe diseñar, analizar y estudiar su rutina, de manera de poder realizar los movimientos y ejercicios que pueden resultar más favorables para él. Además, un buen estrategia considera las variables contextuales, ya que las fortalezas y debilidades podrán variar en función del contexto. Es decir, no será lo mismo competir en un clima frío que en uno cálido, o con público a favor o en contra, etc.
- En resumen, el deportista debe toma decisiones respecto a qué ejercicios utilizar para sus rutinas, considerando tanto sus fortalezas y debilidades como las de sus oponentes, en función de un contexto determinado.
- A continuación, deberá extrapolar el ejemplo al ámbito del estudio, indicando que en dicho contexto también es esencial ser estratégico. Esto significa ser capaz de recurrir a distintos medios (estrategias) para lograr los objetivos que se han planteado. Por tanto, el estudiante una estrategia que debe conocerse a sí mismo, saber por ejemplo cuáles

Leer y utilizar distintos tipos de textos



son sus fortalezas y debilidades para decidir que estrategias utiliza para lograr su objetivo de aprobar exitosamente el semestre. También debe conocer a su “adversario” o, mejor dicho, aquello que es una adversidad para el logro de sus objetivos, que en el caso de un estudiante puede ser algún curso, considerando por ejemplo cuáles son los contenidos principales, la forma en que se evalúa, ya que esto le permitirá priorizar. También debe considerar el contexto en el cual está aprendiendo, por ejemplo, ellos están asistiendo a una jornada de nivelación, cuyo objetivo es que sus aprendizajes se demuestren en la evaluación final. Por tanto, el estudiante es un estratega que constantemente debe estar tomando decisiones en función a su meta.

- Posteriormente se presenta la definición del concepto estrategias de aprendizaje:
“un proceso de toma de decisiones, consciente e intencional, acerca de qué conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales poner en marcha para conseguir un objetivo de aprendizaje en un contexto definido por unas condiciones específicas”
(Monereo & Castello, 2007, p.54).
- También se puede invitar a los estudiantes a reflexionar acerca de la forma en que cada uno estudia. El objetivo es observar las estrategias conocidas y utilizar su experiencia como base para la nueva formación.

Procesamiento de la información:

Se indica a los estudiantes que para poder utilizar distintas estrategias de forma apropiada es esencial comprender cómo se procesa la información. En este sentido es posible identificar tres momentos:

- **Adquisición:** Implica recoger, captar información del medio circundante y por tanto es el primer paso para posteriormente comenzar a procesar y a trabajar esa información.
- **Organización:** Implica que la información que ha sido captada en la fase de adquisición comienza a ser procesada y por tanto a establecerse relaciones entre un contenido y otro. Esta fase es de gran relevancia ya que permitirá comenzar a integrar la información.
- **Retención:** Establece que aquella información que ha sido ya adquirida y procesada debe ser posible de ser recuperada para ser utilizada posteriormente es decir que sea posible traer a la memoria el trabajo.

Estrategias de Adquisición:

Dentro de las estrategias de adquisición, es posible identificar aquellas que permiten analizar textos escritos:

- Análisis Estructural
- Acotación Marginal
- Subrayado

Para poder utilizar de manera adecuada las distintas estrategias, es necesario que la lectura de los textos se realice de forma reflexiva, evitando dejar algo sin comprender o aclarar; esto no quiere decir que tenga que ser lenta.

Leer y utilizar distintos tipos de textos



- Cada apartado se deberá leer cuantas veces sea necesario, hasta conseguir una total comprensión; recurriendo al diccionario para aclarar el significado de las palabras que se ignoren.
- Para aplicar las estrategias de adquisición se debe tener clara la diferencia entre idea principal y secundaria.
- La idea principal son los términos sin los cuales el párrafo pierde sentido. ¿De qué o quién se habla? ¿Y qué se dice de ello? Las respuestas a estas preguntas constituyen la idea principal. Puede estar al inicio del párrafo, al medio o al final.
- La idea secundaria son las ideas que complementan la idea principal del texto, refuerzan o amplían con mayor información.

Análisis Estructural:

Es la técnica que permite realizar un análisis párrafo por párrafo, con objeto de distinguirla idea principal de la secundaria y anotarla al margen izquierdo del texto, con el menor número posible de palabras (generalmente una), determinando su estructura. Las palabras se utilizan para distinguir la idea central de cada párrafo se relacionan con la estructuración de los textos, es decir: definición, características, fases, entre otras.

Pasos para realizar un análisis Estructural:

- Lectura Reflexiva párrafo a párrafo.
- Realizar preguntas tal como ¿de qué habla el texto?
- Dar una respuesta breve.
- Escribir en el margen izquierdo la respuesta que sintetiza el párrafo.

Se revisa un breve ejemplo de análisis estructural.

Técnica de acotación marginal:

Al leer o estudiar un tema, el estudiante se encuentra con párrafos que le llaman la atención por su impacto emocional o significativa coincidencia con lo que él sabe o piensa, o por estar en total oposición a su modo de ser o pensar. Esta técnica trataría de acotar la palabra frase cuyo significado se desconoce o de la cual se tienen duda. Dicha acotación se realizaría colocando un signo, como por ejemplo el de interrogación. También pueden utilizarse llaves o símbolos propios.

Una vez acabada la lectura del tema, el estudiante dedicaría tiempo necesario a reflexionar acerca de las ideas o conceptos acotados.

Leer y utilizar distintos tipos de textos



Técnica de subrayado:

Esta técnica tiene por objeto resaltar, mediante el subrayado, las palabras del texto que contienen o representan las ideas y conceptos fundamentales y los enlaces (y, ni, pero) que puedan favorecer la comprensión o estructura del texto escrito. Es importante distinguir entre lo que se debe destacar y lo que no se debe destacar:

- Subrayar luego de leer un párrafo completo, ya que solo así podrás distinguir lo esencial de lo accesorio. Además, no interferirás tu proceso comprensivo.
- No compliques la técnica del subrayado utilizando varios colores para cada aspecto, ya que puede desviar tu atención.
- Si aún no sabes distinguir las ideas centrales, es preferibles que marques más, "es mejor subrayar que dudar"
- También si crees que algún contenido puede aparecer en la prueba mácalo.
- Destaca los encabezados, ya que te brindan el contexto del contenido y perite orientar respecto a las ideas centrales.
- Lo que marques debería tener sentido para alguien que nunca haya leído el texto, de lo contrario tampoco tendrá sentido para ti.
- Recuerda que el objetivo de destacar o subrayar es condensar la información esencial. Puedes comparar lo que has subrayado con un compañero.



Ficha 27

Síntesis de ideas y/o estrategias de enseñanza-aprendizaje obtenidas a través de la dinámica **Café Mundial**.

A continuación se presenta la sistematización, de ideas y/o estrategias de aprendizaje, generado a través de la dinámica "Café Mundial", realizada en los cuatro establecimientos educacionales que fueron parte del Proyecto.

- Organizar curso en grupos de trabajo.
- Entregar textos de distintos tipos a cada grupo de manera que cada uno investigue y socialice.
- Leer, socializar y representar en: artes escénicas, artes visuales, exposiciones, composiciones musicales.
- Producir textos a partir de la lectura de textos variados.
- Diseñar y aplicar pautas de observación.
- Leer manuales de procedimientos.
- Realizar análisis de "casos clínicos".
- Manejar estructuras gramaticales de la lengua.
- Organizar Conceptos, empleando distintos tipos de organizadores gráficos.
- Crear vocabulario técnico en todas las especialidades.
- Analizar, describir y relacionar imágenes de forma deductiva.
- Realizar Lecturas Complementarias, extrayendo ideas más relevantes y conclusiones
- Incorporar vocabulario técnico y mapas conceptuales.
- Analizar críticamente distintos tipos de textos. Ejemplo textos históricos, poesías, canciones, entre otros.
- Producir textos funcionales (Ejemplo: solicitud de trabajo, currículum).
- Realizar Test sobre seguimiento de instrucciones.
- Crear y aplicar textos instructivos.
- Contrastar y analizar información proveniente de diversas fuentes.
- Realizar Juego de "¿Adivina Quién?".
- Conocer los diferentes tipos de textos (Ejemplo: Argumentativos, Instructivos, etc).
- Trabajar un texto de distintas formas (Ejemplo: Debates, identificando características de contexto, designación de roles en los grupos, juego de roles).
- Realizar diarios, afiches, bitácoras, ensayos, currículum, cartas de presentación y recomendación.
- Fomentar la lectura personal, otorgando reconocimiento público o premio mejor lector (CRA)
- Favorecer el uso de textos contextualizados.

Leer y utilizar distintos tipos de textos



- Estimular la Lectura Diaria al inicio de la jornada escolar.
- Realizar Lectura guiada.
- Otorgar "puntaje" extra en ítem de lectura en los distintos subsectores.
- Propicia el uso de textos significativos para estudiantes.
- Leer manuales e instructivos propios de su especialidad (Ejemplo: creación de menú, recetas, etc.).
- Solicitar noticias (recortes) para lectura en clase.
- Hacer mediciones de comprensión y velocidad lectora.
- Rotular elementos de la sala en segunda lengua (Inglés, Mapuzungun)
- Confeccionar afiches con acuerdos de convivencia.
- Interpretar señaléticas (tránsito, iconografía).
- Realizar lecturas de protocolos referidos a su especialidad (Ejemplo: uso de medicamentos, uso de carnet de salud, etc.).
- Lectura y análisis de paper científicos referidos a su especialidad.

Competencias Genéricas Personales

COMPETENCIAS



Realizar las tareas de manera prolija, cumpliendo plazos establecidos y estándares de calidad, y buscando alternativas y soluciones cuando se presentan problemas pertinentes a las funciones desempeñadas..



Tratar con respeto a subordinados, superiores, colegas, clientes, personas con discapacidades, sin hacer distinciones de género, de clase social, de etnias u otras.

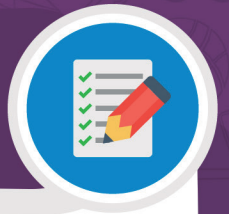


Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales, y calificarse para desarrollar mejor su trabajo actual o bien para asumir nuevas tareas o puestos de trabajo, en una perspectiva de formación permanente.



Emprender iniciativas útiles en los lugares de trabajo y/o proyectos propios, aplicando principios básicos de gestión financiera y administración para generarles viabilidad.





Ficha 28

Planificando nuestro trabajo^{*}, ^{**}

Objetivo:

- Apoyar a un grupo a organizarse, ordenar y planificar su trabajo a la hora de ejecutar actividades con prolijidad.

Materiales:

- Hojas tamaño carta.
- Lápiz para cada participante.
- Pizarra.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se invita a los participantes a realizar una planificación estratégica para resolver un problema concreto que les afecte.
- Se da inicio con una lluvia de ideas respecto a los problemas que requieren solución. Ejemplo: no tenemos donde estar en los recreos, no hay suficientes libros, hay problemas de seguridad a la salida del establecimiento, etc.
- Se forman grupos y se elige un coordinador, que será encargado de registrar las opiniones y sistematizar los acuerdos.
- Cada grupo elige del listado general un problema a trabajar y discute sobre las posibles soluciones a ese problema.
- A partir del siguiente listado de preguntas elaboran un plan general para enfrentar el problema. Deben disponer de 25 minutos para esta parte de la actividad:
 - ¿Qué se va a hacer?
 - ¿Para qué se hará?
 - ¿Cómo se hará?
 - ¿Quiénes lo harán?
 - ¿Con qué medios lo realizarán?
 - ¿Cuándo y dónde se hará?
 - ¿En qué plazos se realizará?
- Luego de esto se invita a elaborar un plan de cumplimiento de tareas que permita definir las acciones, controles, evaluaciones y responsables de cada una de las acciones
- Una vez finalizado el tiempo, cada grupo realiza una infografía o esquema que dé cuenta del trabajo realizado el que presenta al grupo completo.

* <http://tecnicadetrabajogrupal.blogspot.cl/2010/05/miremos-mas-alla.html>

** Requiere bastante tiempo y puede aplicarse en varias sesiones.



Ficha 29

Síntesis de ideas y/o estrategias de enseñanza-aprendizaje obtenidas a través de la dinámica **Café Mundial**.

A continuación se presenta la sistematización, de ideas y/o estrategias de aprendizaje, generado a través de la dinámica "Café Mundial", realizada en los cuatro establecimientos educacionales que fueron parte del Proyecto.

- Enseñar la prolijidad e impecabilidad a través del ejemplo del docente.
- Generar espacios de trabajo adecuados a la actividad de manera tal que se promueva el orden y la prolijidad.
- Definir como establecimiento los estándares de calidad para los distintos tipos de trabajos de manera que los estudiantes tengan similares niveles de exigencia.
- Establecer pautas de evaluación comunes a nivel de establecimiento para la evaluación de esta competencia. Se sugiere el uso de niveles de desempeño a través de rúbricas.
- Motivar la prolijidad usando incentivos (Ejemplo: asignación de puntaje adicional).
- Generar instancias de trabajo participativo que involucra a más personas, con un fin común, el éxito de los proyectos.
- Elaborar instrucciones para realizar trabajos a través de una pauta sencilla, clara y específica.
- Determinar previamente tiempos de trabajo.
- En todo momento considerar el orden tanto en la sala de clases, como en los talleres de especialidad.
- En las presentaciones asignar puntaje a los aspectos formales.
- Como docentes ser constante en las exigencias.
- Estimular el uso de fuentes de información confiables.
- Enfatizar en la claridad de las ideas escritas-orales (conceptos- ortografía).
- Consensuar temáticas de interés estudiantil, como manera de favorecer el compromiso con las tareas asignadas.
- Trabajar de manera metódica y estructurada.



Ficha 30

¿De quién será este objeto?

Objetivos:

- Desarrollar vínculos de afectividad en el grupo.
- Fomentar el interés del grupo por sus compañeros.

Materiales:

- Saco o bolsa.

Participantes:

- 10 personas o más.

Descripción:

- Se divide el grupo en dos sub grupos.
- Uno de los grupos dejará un objeto personal, ya sean llaves, pulseras, etc. dentro de un saco o bolsa, sin que el otro grupo sepa.
- A continuación cada participante del otro grupo tomará un objeto e intentará reconocer al dueño.
- Se abre un círculo de conversación entre los participantes para reflexionar, sobre los aspectos en que pensaron al escoger el supuesto dueño. Es importante ayudar a tomar conciencia de los posibles prejuicios respecto a los demás y cómo ellos influyen en nuestro comportamiento.



Ficha 31

Juan y Juana*

Objetivos:

- Reflexionar acerca de la discriminación que hacemos entre hombres y mujeres.
- Analizar que imaginario social pre existe y cómo influye en nuestras relaciones.
- Repensar los prejuicios de género que portamos y cómo impactan en la vida diaria.

Materiales:

- Un globo, pelota de tenis u otro elemento que permite pasar el turno.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se propone al grupo crear una historia grupal de dos vidas, la de Juan y la de Juana. La tarea consiste en crear, por ejemplo, cómo son, qué hacen y cómo viven estos personajes. A medida que se construye el relato se pueden inventar, alternadamente, situaciones y cuestiones del pasado, del presente y del futuro. El objetivo es armar la historia con la participación de todos y todas.
- Se da inicio a la creación colectiva, con los participantes sentados en círculo. El facilitador entrega el globo a uno de los participantes, quien comienza la historia de Juan y Juana. Una vez que este haya finalizado entrega el globo a otro y así sucesivamente hasta que todos hayan participado.
- Es importante que a medida que vayan narrando la historia el facilitador vaya escribiendo el cuento en una hoja.
- A modo de finalización abra un espacio de conversación, para reflexionar y debatir. Puede emplear algunas de las siguientes preguntas:
 - ¿Por qué una actividad o cualidad corresponde más a un perfil de mujer que de hombre? ¿A qué se puede deber?
 - ¿Qué sucede si un hombre tiene cualidades o actividades que se consideran excluyentes para mujeres, o a la inversa?

*Requiere bastante tiempo y puede aplicarse en varias sesiones.



Ficha 32

Canta que el mal espantas...*

Objetivos:

- Observar cómo los procesos de socialización relativos al género se mantienen durante toda nuestra vida.
- Identificar cómo ha sido el proceso de socialización durante toda nuestra historia.

Materiales:

- Hojas de colores.
- Lápices pasta.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se pide que el grupo se divida en tríos, ojalá mixtos. Y a cada trío se le invita a que piensen:
- En primer lugar en las canciones que les cantaban cuando eran pequeños del tipo "arroz con leche me quiero casar..." que describan qué imágenes les transmitían esas canciones, y piensen qué les estaban transmitiendo y en qué lugar dejaban a las mujeres.
- Luego, al mismo pequeño trío se le pide que piense, por ejemplo, en una canción más actual y haga la misma reflexión.
- Se pone en común en el grupo y se abre una conversación referida a los análisis realizados.

*http://creacionpositiva.org/banco-de-recursos/MALETA%20SRTA%20CRESPIS/07_dinamicas.pdf



Ficha 33

La Grieta*

Objetivos:

- Generar un espacio para argumentar y analizar los puntos de vistas contrarios.
- Reflexionar sobre las argumentaciones y verdades ajenas.
- Darse la posibilidad de establecer una comunicación más efectiva.
- Repensar los prejuicios que poseemos.

Materiales:

- Lana .
- Hojas.
- Lápices.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- El facilitador dividirá la sala con una tira de lana (como si fuera una grita en el piso) y marcará de un lado la palabra "SI" y del otro el "NO". Le propondrá a los integrantes del grupo que respondan a las preguntas situándose en el lado que corresponda a su elección.
- Todas las respuestas deberán ser SI o NO, no podrán elegir pararse sobre la lana. Al principio se recomienda hacer 5 preguntas sencillas para que entren en calor, por ejemplo: ¿me gusta el fútbol? o ¿prefiero lo salado antes que lo dulce?
- Luego se les comunica que en las próximas preguntas deberán argumentar su elección.
- Las preguntas a hacer pueden estar ligadas al tema sobre el que se está trabajando el grupo.
- A continuación dejo una lista para tratar la discriminación y diversidad.
 - ¿Los delincuentes se pueden recuperar?
 - ¿Las mujeres con hijos trabajan menos porque se ausentan más?
 - ¿Los extranjeros que vienen al país nos quitan el trabajo?
 - ¿Los jóvenes están perdidos porque pasan horas en internet?
 - ¿Los padres son responsables de los hijos adictos?
- A modo de finalización abra un espacio de conversación, para reflexionar y debatir. Puede emplear algunas de las siguientes preguntas:
 - ¿Qué sintieron incómodos o molestos cuando una persona que piensa distinto daba sus argumentos?
 - ¿Cómo se sintieron al estar de acuerdo de manera total o parcial?
 - ¿Se dieron la posibilidad de escuchar a la otra persona o mientras argumentaba pensaban en que responderle?
 - ¿Alguien quiere ampliar parte de los argumentos dados?
 - ¿Es posible que haya contradicciones en el pensamiento, que una pregunta sea sí y no al mismo tiempo? Si sucede esto, ¿por qué?

*<http://dinamicasgrupales.com.ar/?s=la+grieta>



Ficha 34

Los Dioses del Olimpo*

Objetivos:

- Entender que somos una totalidad, con aspectos positivos y negativos.
- Identificar que existen diversidades de comportamientos.
- Darse a conocer, y permitir que los demás nos conozcan.
- Promover la integración grupal.

Materiales:

- Hojas de colores.
- Lápices pasta

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- El facilitador da a conocer los nombres de Los Dioses del Olimpo y sus aspectos positivos y negativos**.

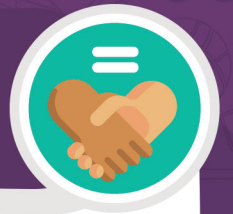
Dioses del Olimpo

- **Júpiter:** Establecía reglas, orientaba y corregía. Intolerante, déspota, humillante, castigaba en exceso, vengativo.
 - **Apolo:** Dios de la calma, de la serenidad, del equilibrio, de la razón. Muy frío, sin emociones y sentimientos.
 - **Dionisio:** Dios de la alegría, sentimientos, emoción, entrega apasionada. Impulsivo, temperamental, visceral, conflictivo.
 - **Atlas:** Responsable, muy trabajador, muy fuerte. Abrumado de trabajo, dinámico, acelerado.
 - **Narciso:** Seguro de sí mismo, alta autoestima. Egoísta, solo piensa en él, narcisista.
- Se les solicita a los participantes que piensen en cuanto se parecen a los dioses, cuanto creen que poseen de positivo y negativo de cada uno.
 - Cada integrante deberá pensar en sí mismo y distribuir 100 puntos entre los cinco dioses en base a cuanto se asemejan a cada uno. Por ejemplo:
 - 60 puntos a Apolo porque soy sereno y equilibrado.
 - 30 puntos a Atlas porque soy responsable y trabajador.
 - 10 puntos a Narciso porque a veces soy egoísta.
 - Posteriormente se deben formar subgrupos de cinco personas, para que cada uno cuente como es de acuerdo a la cantidad de puntos que le puso a cada dios.

*<http://dinamicasgrupales.com.ar/?s=dioses>

**Puede ser a través de una presentación en Power Point.

Tratar con respeto



- A modo de finalización abra un espacio de conversación, para reflexionar y debatir. Puede emplear algunas de las siguientes preguntas:
 - Cuando se distribuyeron los puntos de acuerdo a su imagen, ¿pudieron detectar que poseen un poco de todos los aspectos positivos y negativos?
 - ¿Creen que uno tiene esos aspectos o cada aspecto surge de acuerdo a un contexto? (por ejemplo, uno es muy apasionado con un determinado trabajo, pero cuando debe hacer otra actividad que lo aburre se hace sin ganas)
 - ¿En que puede ayudar saber los aspectos positivos y negativos de un compañero de equipo de trabajo? ¿Y para que nos sirve conocer nuestros aspectos?
 - ¿Existe el compañero ideal?, ¿Se consideran ustedes ser un compañero ideal para otros?, ¿O todos tenemos aspectos positivos y negativos?



Ficha 35

El Extraterrestre*

Objetivos:

- Pensar el concepto de diversidad y su implicancia en la comunidad.
- Dramatizar los impactos al confrontar diferentes civilizaciones.

Materiales:

- Pliegos de cartulina o papel kraft.
- Plumones.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se invita a las características de la vida de un extraterrestre.
- Para ello en grupos de 5 ó 6, deben imaginar su forma de vida cultural, económica y social, y sus valores y creencias.
- El grupo debe escribir esta forma de vida del extraterrestre en una cartulina o papel kraft, y dibujar al mismo.
- Una vez que finalicen con esta parte de la dinámica, deberán recrear una escena donde aparezca el extraterrestre visitando el país de Chile.
- Deberán preparar una dramatización en donde se refleje la forma de vida del extraterrestre en un país que no es su lugar de origen.
- A modo de cierre abra un espacio de conversación, para reflexionar y debatir respecto a situaciones de conflicto, discriminación, esfuerzos por ser aceptado, rechazos, entre otros. Puede emplear algunas de las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo reaccionas cuando te encuentras con alguien diferente a ti?
 - ¿Qué haces cuando te das cuenta que tu manera de vestirte, vivir, estudiar es diferente a la manera de los otros?
 - ¿Intentas que los demás se adapten a tu forma de pensar y vivir?
 - ¿Por qué deberíamos preocuparnos por la Diversidad?

*<http://dinamicasgrupales.com.ar/?s=extraterrestre>



Ficha 36

Los grupos*

Objetivos:

- Reflexionar sobre el impacto de los criterios de discriminación.
- Desarrollar la capacidad de empatizar con otros.

Materiales:

- 1 cartel por cada 3 estudiantes que indiquen la condición de pertenencia al grupo. Por ejemplo si son 18 estudiantes requiere 6 carteles.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se les propone formar grupos eligiendo un sector de la sala de clases donde habrá un cartel con un requisito.
- En el lugar elegido para realizar la dinámica, se colocaran los siguientes carteles:
 - Aquí no se pueden poner los altos
 - Aquí no se pueden poner los menores de 18 años.
 - Aquí no se pueden poner los que tengan alguna prenda de color azul.
 - Aquí no se pueden poner los que tengan zapatillas.
 - Aquí no se pueden poner los que tengan el pelo corto.
 - Aquí no se pueden poner los que les gusta el futbol.

Nota: Invente más frases en la medida de la cantidad de estudiantes del grupo, considerando múltiplos de 3.

- En cada grupo solo puede haber tres personas.
- Solo disponen de cinco minutos para distribuirse según los carteles.
- Nadie puede quedar sin grupo.
- A modo de cierre abra un espacio de conversación, para reflexionar y debatir respecto la discriminación. Puede emplear algunas de las siguientes preguntas:
 - ¿Se pudieron formar los grupos?, si es no, ¿por qué?
 - ¿Cómo se han sentido?
 - ¿Ha sido fácil?
 - ¿Alguien ha quedado excluido?, ¿cómo se sintió?

*<http://dinamicasgrupales.com.ar/?s=extraterrestre>



Ficha 37

Síntesis de ideas y/o estrategias de enseñanza-aprendizaje obtenidas a través de la dinámica **Café Mundial**.

A continuación se presenta la sistematización, de ideas y/o estrategias de aprendizaje, generado a través de la dinámica “Café Mundial”, realizada en los cuatro establecimientos educacionales que fueron parte del Proyecto.

- Conversar sobre el respeto.
- Utilizar situaciones disruptivas como oportunidad para fortalecer el respeto entre pares.
- Practicar con el ejemplo.
- Desarrollar actividades en equipo.
- Desarrollar actos cívicos y culturales.
- Compartir experiencias familiares de vida.
- Pedir la palabra en los Consejos de Curso.
- Saber escuchar.
- Todos los roles son relevantes y debemos darle el lugar que corresponde.
- Aplicar unidades de orientación.
- Realizar Taller con Padres y Apoderados.
- Que toda la comunidad liceana practique este valor, desde la entrada del liceo hasta el aula.
- Entrevistas individuales con alumnos y apoderados.
- Respetar las exposiciones frente al grupo curso.
- El buen trato entre pares y docente durante cada actividad.
- Valorar el trabajo del otro.
- El profesor debe ser el ejemplo inicial, respetando a sus alumnos y pares.
- Tratar a los compañeros por su nombre.
- Responder con respeto a las dudas y consultas.
- Establecer y promover reglas de buena convivencia hacia toda la comunidad escolar.
- Juegos de roles (empatía).
- Enseñar a respetar los turnos de habla.
- Los miembros de la comunidad educativa, deben respetar las diferencias que los estudiantes traen desde sus casas.
- Reflexionar sobre análisis de casos y visitas a terreno.
- Saludar a todos con cordialidad.
- Corregir las “faltas de respeto”.
- Utilizar el role playing.



Ficha 38

Metodología Café Mundial*,**

Antecedentes:

El Café Mundial es una metodología que crea redes de diálogo colaborativo, alrededor de asuntos que importan en situaciones de la vida real. Es una metáfora provocativa: a medida que creamos nuestras vidas, organizaciones o comunidades, estamos en efecto, moviéndonos entre "mesas de conversaciones" de un Café.

Tanto como proceso conversacional, como patrón de sistemas vivientes, el Café Mundial tiene consecuencias -inmediatas y prácticas- en los diseños de reuniones y conferencias, formaciones estratégicas, creación de conocimiento, rápida innovación, involucramiento de accionistas, y cambios de gran escala. Experimentar el Café Mundial en acción también nos ayuda a tomar decisiones, personales y profesionales, acerca de maneras más satisfactorias de participar en las conversaciones que modelan nuestras vidas.

Materiales:

- Preguntas interesantes.
- Cartulinas o papel kraft para registrar acuerdos.
- Plumones, scriptos.
- Reloj.

Participantes:

- Todo el grupo dividido en grupos de 4 a 6 personas por mesa.

Descripción:

- Haga sentar de a cuatro a seis personas en pequeñas mesas estilo cafetería o en grupos de conversación.
- Organice rondas progresivas (generalmente tres) de conversación, cada una de aproximadamente 15 a 20 minutos.
- Se entablan charlas sobre preguntas o asuntos que tienen verdadera importancia para la vida, el trabajo o la comunidad de quienes ocupan la mesa, mientras que otros grupos pequeños (4 a 6 personas) exploran preguntas similares en las mesas vecinas.
- Anime tanto a los anfitriones como a los otros ocupantes de las mesas a que escriban, y dibujen ideas clave en sus manteles o apunten ideas clave en tarjetas grandes o en mantelitos individuales colocados en el centro de la mesa o del grupo de conversación.
- Al completar la ronda inicial de conversación, pídale a uno de los integrantes del grupo de una mesa que se quede en ella como anfitrión, mientras que los otros hacen de viajeros o "embajadores del significado". Esos viajeros llevan ideas, temas y preguntas clave a sus nuevas conversaciones.

* <http://www.kstoolkit.org/Caf%C3%A9+Mundial>

**<http://www.conversacionesparatodos.com/world-cafe>

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales

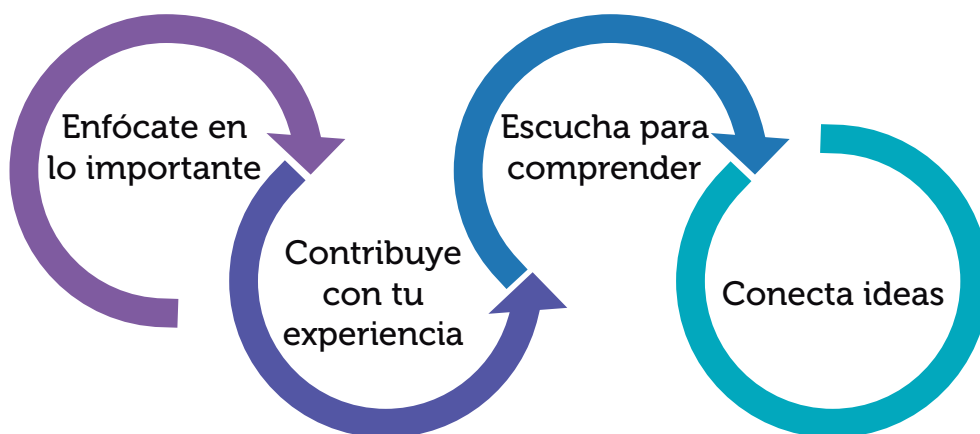


- El anfitrión de una mesa da la bienvenida a los nuevos invitados y comparte brevemente con ellos las ideas, temas y preguntas principales de la conversación iniciada antes. Anime a los que son invitados a las mesas a que enlacen las ideas discutidas en las conversaciones de sus mesas anteriores con las de la mesa en que se hallan; deben escuchar atentamente y desarrollar ideas partiendo de las contribuciones hechas por los demás.
- Cuando estas personas se trasladen de una a otra ronda de conversación, las ideas, las preguntas y los temas empiezan a entrelazarse y a conectarse. Al final de la segunda ronda, todas las mesas (o los grupos de conversación) del salón habrán recibido una información que será un cruce de apreciaciones y conceptos de las conversaciones previas.
- En la tercera ronda de conversación, los integrantes de este taller pueden regresar a las mesas de donde partieron (las iniciales) para hacer una síntesis de lo que han descubierto; pueden también trasladarse a nuevas mesas, dejando en las mesas en que están el mismo anfitrión o uno nuevo. A veces, en la tercera ronda de conversación se hace una nueva pregunta que ayuda a profundizar la exploración de los temas conversados.
- Después de tres rondas de conversación, se da inicio a un tiempo de conversación en que se comparten los descubrimientos y las reflexiones, y en él participa todo el grupo del taller. En estas conversaciones, similares a las de los concejos (o ayuntamientos) de las ciudades, se identifican determinados patrones, se desarrolla un conocimiento colectivo, y surge la posibilidad de ejecutar acciones.

¿Cómo podemos mejorar nuestra capacidad de hablar y pensar juntos, más profundamente, acerca de los asuntos cruciales que enfrentan nuestras comunidades, nuestras organizaciones, nuestras naciones y nuestro planeta?

¿Cómo podemos acceder a la inteligencia y sabiduría colectiva, que necesitamos para crear caminos innovadores?

-Juanita Brown & David Isaacs.





Ficha 39

La cuncuna del saber

Objetivos:

- Fomentar el aprendizaje de manera divertida.
- Reflexionar que tan informados están.

Materiales:

- Silbatos o campanillas.

Participantes:

- Mínimo 8 personas, en dos filas de 4 personas.

Descripción:

- Se hacen dos filas como mínimo, de máximo 8 personas. A 5 mts. de todas las filas que se ordenarán paralelamente, habrá un silbato.
- Se harán preguntas de ingenio, de cultura, ciencias, diversos temas. Se leerá la pregunta en voz alta. Se contarán 10 segundos y se tocará una campanilla o silbato. Cuando suene, el último de la fila deberá correr desde atrás hasta tocar el silbato. El primer participante en hacerlo tiene derecho de responder. Si es incorrecta la respuesta, responde el 2º, y así hasta que alguien responda bien.
- La cuncuna que acierte a la repuesta, dará un salto simultáneo de todos sus miembros, hacia delante, y será su nueva posición, más cerca del silbato.



Ficha 40

Refranes Dramatizados

Objetivos:

- Entrenar la comprensión de mensajes y metamensajes.
- Practicar la habilidad de transmitir significados en situaciones cotidianas.

Materiales:

- Espacio grande.

Participantes:

- Grupos de 5 a 6 personas.

Descripción:

- El facilitador deberá conformar equipos de trabajo de 5 o 6 personas cada uno. Se les indica que cada equipo deberá dramatizar durante unos minutos un refrán, en la representación no se podrá citar, sólo deberán actuarlo.
- El resto de los equipos deberán adivinarlo de acuerdo a la interpretación que puedan hacer de lo actuado. A cada equipo se le deberá entregar al azar uno de los siguientes refranes (o el que ustedes deseen):
 - Quien mucho abarca, poco aprieta.
 - En casa de herrero, cuchillo de palo.
 - Unos nacen con estrellas y otros naces estrellados.
 - A palabras necias, oídos sordos.
 - El ojo del amo engorda el ganado.
 - Perro que ladra, no muerde.
 - Quien siembra vientos, recoge tempestades.
 - Más vale pájaro en mano que cien volando.
 - Mucho ruido y pocas nueces.
- Se le otorga a cada equipo unos 30 minutos para que hablen acerca del refrán y preparen la dramatización. El resto deberá intentar adivinar el refrán, puede ocurrir que no lo conozcan o no lo citen textualmente.
- A modo de cierre, invite a una conversación con alguna de las siguientes preguntas:
 - ¿Qué entendió cada equipo de su refrán? ¿Lo pudieron representar?
 - Para los equipos a los que no les pudieron adivinar el refrán:
 - ¿Por qué creen que no pudieron transmitirlo?
 - ¿Pudo haber ocurrido que una misma situación puede transmitir más de un mensaje?
 - ¿Qué diferencia hay entre los mensajes y los metamensajes?



Ficha 41

El contexto es texto

Objetivos:

- Abordar el conocimiento entendiendo el contexto.
- Identificar los comportamientos sociales que se aprenden y reproducen.
- Experimentar la comunicación no verbal.

Materiales:

- Espacio grande.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Esta dinámica posibilita abordar el tema de los comportamientos sociales que se producen y se reproducen en una comunidad. Lo interesante es experimentar como los reproducimos sin cuestionarlos.
- El coordinador o la coordinadora deberá formar tres grupos, al menos deberán estar conformados por seis integrantes cada uno. Cada equipo deberá teatralizar una situación sin hablar, sólo podrán actuar la escena.
- Es importante que los equipos no conozcan las escenas que estarán teatralizando los otros grupos, y recordar que no pueden hablar. A cada subgrupo se les solicitará que representen las siguientes situaciones:
 - Esperando en la parada de un colectivo. El colectivo todavía no llega y hace más de 30 minutos que paso el anterior.
 - En una iglesia o casa velatoria, están despidiendo a un familiar.
 - Son integrantes de una orquesta y están en plena presentación de su repertorio.
- Cada grupo tendrá 5 minutos para representar la escena, en un momento el coordinador o la coordinadora le pedirá a un integrante de otro grupo que se sume a la escena. No deben ponerse de acuerdo, el grupo debe seguir actuando y quien se suma deberá hacerlo sin hablar.
- Podrá sumar dos o tres personas de otro grupo a cada representación, luego de que todos los equipos hayan actuado se realiza una puesta en común. El contexto es texto.

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



Ficha 42

Aprendiendo

Objetivos:

- Vivenciar el concepto de Aprendizaje.
- Favorecer el trabajo en equipo.

Materiales:

- Reloj con segundero.
- Hojas.
- Lápices.
- Plumón.
- Pizarra.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se comienza la actividad pidiendo a los participantes que registren en una hoja en blanco, lo que se les viene a la mente al escuchar la palabra Aprendizaje.
- Se pide a 6 u 8 personas que compartan una de las palabras que escribieron. Se registran en la pizarra.
- Se invita a realizar distintos desafíos durante los cuales el facilitador registra los tiempos demorados
Desafíos:
 - "Ordenarse en un círculo de menor a mayor tamaño"
 - "Ordenarse en un círculo de acuerdo al día y mes de nacimiento, sin considerar el año".
- Una vez que los desafíos se cumplan, el facilitador chequea que estén logrados completamente y da por aprobado o señala la cantidad de errores en caso de haberlos.
- Luego de cada desafío se pregunta qué ayudó y qué dificultó el logro del mismo, promoviendo la reflexión en torno a las competencias en juego: Trabajo en equipo, Escuchar, Hablar, Respetar, entre otras.
- Se invita a repetir ambos desafíos, controlando el tiempo, cómo este será menor, se consulta qué pasó. Concluyendo finalmente que lo ocurrido allí es un Aprendizaje. Señalando por lo tanto que **"Aprender es hacer algo que no sabía hacer antes"**.
- Se cierra la dinámica con la reflexión de las ventajas de aprender (ahorro de tiempo, eficiencia, calidad, etc.) y qué relación hay entre esta dinámica y sus actividades diarias.



Ficha 43

Tormenta de ideas o "Brainstorming"

Objetivo:

- Desarrollar la creatividad frente a situaciones nuevas.

Materiales:

- Pizarra.
- Plumón o tiza.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se invita a los participantes a integrarse a una dinámica que ayuda a abrir las posibilidades de enfrentar un tema.
- Se expone el problema y se explican las reglas:
 - Las ideas se expresan con independencia de su calidad.
 - No se valorará ninguna idea hasta que se diga la última frase
 - Se recomienda asociar libremente las ideas propias con las ya expuestas.
 - Cuantas más intervenciones, más posibilidades de encontrar posibilidades válidas.
 - Los turnos de palabra se concederán de manera indiscriminada.

Nota:

Es una técnica en la que los participantes expresan con absoluta libertad todo lo que se les ocurra a propósito de un tema o como solución a un problema. Sin ningún análisis ni filtro sobre su calidad, se registran en la pizarra. Sólo al final, cuando se agotan la producción de ideas, se realiza una evaluación de las mismas.



Ficha 44

Síntesis de ideas y/o estrategias de enseñanza-aprendizaje obtenidas a través de la dinámica **Café Mundial**.

A continuación se presenta la sistematización, de ideas y/o estrategias de aprendizaje, generado a través de la dinámica "Café Mundial", realizada en los cuatro establecimientos educacionales que fueron parte del Proyecto.

- Promover el trabajo colaborativo.
- Utilizar diferentes contextos o espacios de trabajo.
- Generar momentos o instancias de reflexión y socialización respecto a lo vivido/compartido.
- Presentar a los estudiantes situaciones desafiantes para producir un diálogo socializado.
- Apoyar al estudiante para el desarrollo de su proyecto de vida.
- Diagnosticar el interés de los alumnos.
- Potenciar capacidades o habilidades propias de cada uno.
- Tener una oferta variada de actividades y talleres.
- Gestionar Redes de Apoyo.
- Trabajar interdisciplinariamente.
- Espacio creativo, aprender jugando, autoaprendizaje.
- Desde el error, corregir y aprender.
- Desarrollar jornadas valóricas.



Ficha 45

Metodología "SOLE" (Self-Organized Learning Environment) o Entornos de Aprendizaje Auto-organizado

Antecedentes

SOLE es un modelo educativo que fomenta el auto-aprendizaje como una forma disruptiva de transformar el aula de clase y de convertir la curiosidad en la mejor fuente de conocimiento. Educadores de todo tipo (padres, profesores, líderes comunitarios, etc.) juegan un rol importante tanto al guiar a los niños y jóvenes en "cómo pensar", como cuando les dan un espacio para satisfacer su curiosidad.

El enfoque SOLE promueve la adopción de un proceso en el cual los niños y jóvenes aprenden a formular preguntas que los conectan profundamente al mundo que los rodea.

Los Entornos de Aprendizaje Auto-Organizados (SOLEs) se crean y desarrollan cuando los educadores y/o padres alientan a los niños y jóvenes a trabajar como una comunidad mancomunada para responder sus propias preguntas -interesantes y dinámicas- usando Internet.

Contexto

Sugata Mitra, profesor de Tecnología Educativa en la Newcastle University de Inglaterra, es reconocido a nivel mundial por crear el concepto de SOLE y por crear protocolos específicos para implementarlo.

Desde 1999, Mitra ha llevado a cabo distintos experimentos educativos en donde ha puesto en práctica el SOLE.

«Hole in The Wall» es el nombre del primer experimento del modelo. El ejercicio se llevó a cabo en la India y consistió en la instalación de un computador con acceso a Internet y una cámara dentro de un muro ubicado en un barrio de Kalkaji, en Nueva Delhi. En el transcurso del tiempo, los niños comenzaron a acercarse dispositivo y a jugar con él, hasta lograr, por sí solos, navegar por páginas web e incluso a aprender inglés y ciencias, entre otras asignaturas.

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



Principios de un entorno de Aprendizaje Auto-organizado

Al igual que cualquier método educativo, un Entorno de Aprendizaje Auto-organizado cuenta con sus propias reglas y propósitos.

En un informe realizado por la Newcastle University, se establecen distintos principios en los que se basa una sesión de SOLE:

- Los estudiantes pueden establecer grupos auto-organizados.
- La investigación se realiza por medio de computadores o dispositivos móviles.
- El aprendizaje ocurre por medio de la colaboración y la discusión entre pares.
- Los maestros transfieren la dirección de la sesión a los estudiantes;
- Los niños están en la disposición de observar lo que otros equipos están realizando; y los alumnos pueden presentar la investigación realizada al final de la sesión.

Estructura de una sesión auto-organizada

Sugata Mitra, creó una guía para que distintos docentes a nivel mundial, puedan crear con éxito un Entorno de Aprendizaje Auto-organizado con niños de 8 a 12 años. Esta estructura se divide en tres momentos:

- **Pregunta de inicio (5 minutos aproximadamente):** el docente o guiador empieza explicando a los alumnos cuál es el mecanismo del SOLE – caso de que aún no se conozca-, y posteriormente se da la pregunta que puede ser expuesto a través de un video, una imagen, entre otros.
Una de las claves en esta fase es plantear un buen interrogante, ya que de éste nace la curiosidad de los niños por conocer la respuesta. Sugata Mitra afirma que con la pregunta se «siembra la semilla de la curiosidad y posteriormente se deja que el aprendizaje nazca por sí solo».
- **Investigación (40 minutos):** en este momento, los estudiantes deben iniciar la tarea de investigación por sí solos. Aquí se da lugar a la colaboración entre grupos, al intercambio de información y a la interiorización de conceptos nuevos.
- **Revisión (10 a 15 minutos):** al final de la sesión se da un espacio para la retroalimentación y la exposición de las investigaciones realizadas. En este punto, el docente puede 'negociar' con sus estudiantes para determinar de qué manera van a ser evaluados



Ficha 46

Banco de Preguntas SOLE*

¿Qué hace que una pregunta sea una “buena pregunta”?

La magia que las experiencias SOLE provocan, emerge de preguntas fascinantes que encienden la curiosidad de los niños y jóvenes. Cuando se comienza una sesión SOLE, es importante que los educadores promuevan un espíritu de asombro para establecer un tono adecuado, demostrando su propia curiosidad al plantear a los participantes preguntas para explorar. Los facilitadores adultos deben crear un espacio abierto, flexible y entusiasta para que ellos tomen estos desafíos intelectuales y se animen a correr riesgos.

Nos hemos dado cuenta que preguntas abarcadoras, abiertas, difíciles e interesantes muchas veces son las mejores “grandes” preguntas para investigar.

Preguntas que son incontestables; como por ejemplo: ¿Quién creó el espacio? ayudan a los niños a llegar a teorías en vez de llegar a respuestas concretas. Aunque sea tentador hacer preguntas que tienen una respuesta aparentemente fácil, es importante hacer preguntas amplias que promuevan conversaciones más extendidas y profundas.

A continuación ofrecemos un banco con 800 preguntas, que servirá de base para su trabajo con SOLE.

Lengua y Literatura:

- ¿En qué medida la bandera de Estados Unidos y el Juramento de Lealtad representan las mismas ideas?
- ¿Qué son las emociones?
- ¿Qué tipo de texto cuenta una historia a través de imágenes y muy pocas palabras?
- ¿En qué medida la bandera de Estados Unidos y el Juramento de Lealtad representan las mismas ideas?
- ¿Pueden las ilustraciones contar la historia completa de cómo nació Estados Unidos?
- ¿Cómo sabemos cuándo cometimos un error al leer en voz alta?
- Antes de que existiera el dinero, ¿cómo hacía la gente para obtener los bienes y servicios que necesitaba?

*<http://www.soleargentina.org/preguntas/>

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



- ¿Por qué el teatro sigue teniendo tanta afluencia de público?
- ¿Cuándo comienzan a leer los niños en Japón?
- ¿Qué tipo de textos leen más los ingenieros?
- ¿Cómo saben cuándo un compañero que lee en voz alta cometió un error?
- Describan un típico día de trabajo de alguien que vive en Everglades, Florida.
- ¿Por qué las letras de las canciones se consideran poesía?
- Si rompieran el vidrio de la ventana de la sala, ¿les contarían a sus padres una historia diferente a la que le contarían a sus amigos?
- ¿Qué tipos de historias contaban los egipcios en el 400 CE?
- ¿Por qué el capítulo de un libro debe leerse desde la primera página hasta la última, en ese orden?
- ¿Qué es una medida Lexile?
- Luego de leer "¿Así que quieres ser explorador? (¿So You Want to be an Explorer?)" escrito por Judith St. George e ilustrado por David Small, ¿qué lugar les gustaría explorar?
- ¿Cómo sabemos que el rayo origina el trueno?
- ¿Cuál es la diferencia entre leer y comprender?
- ¿Por qué la fruta en Estados Unidos es más cara en invierno que en verano?
- ¿Por qué la gente comparte lo que escribe con otros?
- ¿Qué significa ser más explícito?
- ¿Qué diferencia tiene la puntuación del chino comparada con la del inglés?
- ¿Por qué es importante la comunicación?
- ¿Por qué la saga "Los juegos del hambre" pudo contar la historia a través de una novela y un guión (film), ¿pero no a través de una canción o un poema?
- ¿Por qué son importantes las bibliotecas?
- ¿Cuál es la diferencia entre una narración de primera mano y una de segunda mano de un evento?
- ¿Quiénes aprenden a leer más rápido: los alumnos a los que se les leyó desde que nacieron o a los que se les leyó por primera vez cuando estaban en jardín de infantes?
- ¿Cómo podrían convertirse en millonarios a los 50 años?
- ¿Cuántos editores de texto revisan un artículo periodístico o en formato electrónico antes de que sea publicado?
- ¿Por qué el presidente de Estados Unidos no abre las sesiones parlamentarias con un rap (con letra)?
- ¿La tecnología nos ha llevado a cometer más errores de ortografía?
- ¿Cuántos idiomas comprende el idioma inglés?
- ¿En qué se asemejan y en qué difieren Gale Hawthorne y Peeta Mellark en la saga "¿Los juegos del hambre", de Suzanne Collins?
- ¿Hay verdad en la ficción?
- ¿Qué país del mundo tiene la mayor cantidad de lectores?
- El libro "El Señor Circunferencia y la primera mesa redonda:
"Una aventura matemática", escrito por Cindy Newschwander e ilustrado por Wayne

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



Geechan, hace que aprender sobre la circunferencia, ¿el diámetro y el radio sea más fácil o más difícil que leer un libro de texto?

- ¿Qué aprendemos del futuro al estudiar el pasado?
- ¿En promedio, cuántos errores gramaticales o mecánicos comete Plain Dealer/Cleveland.com en los artículos que publica a diario?
- ¿Cómo sabemos si un recurso visual ayudará al público a comprender un tema?
- ¿Por qué acentuar mal una sílaba al hablar hace que las personas que escuchan se confundan las palabras o directamente no las reconozcan?
- ¿Por qué a las personas extremadamente optimistas se las llama "Pollyannas"?
- Si un libro, una película o un programa de TV tiene varios capítulos o episodios, ¿por qué hay temas sin resolver al final del capítulo o episodio anterior?
- ¿En qué medida "El rey león" de Disney es una versión para niños de "Hamlet" de Shakespeare?
- ¿Por qué la Biblia debe ser interpretada literalmente?
- Expliquen cómo es posible que un lector tenga una experiencia diferente de un libro dependiendo de en qué etapa de su vida lo leyó.
- ¿La gente debería comprar la última versión del iPhone de Apple, aunque la versión anterior funcione perfectamente bien?
- ¿Qué idiomas son los más difíciles de escribir?
- ¿Por cuántas revisiones pasa un escritor antes de que se publique su trabajo?
- ¿De qué país o idioma provienen sus nombres?
- ¿Por qué los que viven en el sur dicen "refresco" y los que viven en el norte dicen "gaseosa"?
- ¿Por qué hay tantos textos, de ficción y no ficción, escritos sobre la batalla entre el bien y el mal?
- ¿Qué cuenta más la verdad: la ficción o la no ficción?
- ¿Cómo definiría Langston Hughes el "poder" comparado con cómo Hércules lo haría?
- ¿Por qué les llevó tanto tiempo a los historiadores descifrar los jeroglíficos?
- ¿Por qué algunas personas en EE.UU. piensan que Hitler fue un gran líder y otros no?
- ¿Por qué las abejas mueren en números alarmantes?
- ¿Existe otro idioma que utilice símbolos para edición de textos como el inglés?
- ¿Qué tipo de discurso es el que más comúnmente uno da en su vida adulta?
- ¿Estados Unidos está adoptando un idioma basado en imágenes?
- ¿Cuántas palabras nuevas han aprendido en clase este año en todas las materias?
- ¿Cómo narramos una historia?
- ¿Qué son los sentimientos?
- ¿A qué personaje de otro libro se parece Ricitos de Oro?
- ¿Qué tipo/género literario utiliza la mayor cantidad de elementos textuales?
- ¿Qué nos pueden decir las fotografías que no nos puede decir un texto?
- ¿Qué es una palabra?
- Describan cómo George Washington se metió en problemas cuando tenía seis años.
- Elijan a uno de sus padres. ¿Qué cosas le gusta más hacer?
- ¿Qué diferencia hay entre un punto y un signo de exclamación?

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



- ¿Por qué los padres les cuentan cuentos a sus hijos?
- ¿Qué tipo de escritura se puede convertir en la mejor canción?
- ¿Es verdad que una imagen vale más que mil palabras?
- ¿Por qué la bandera argentina es cómo es?
- ¿Por qué los mecánicos necesitan textos con imágenes?
- ¿La gente debería visitar las Islas Galápagos?
- ¿Cuál es la diferencia entre revisar y editar un texto?
- ¿Por qué el singular y el plural de la palabra "fish" en inglés es el mismo?
- ¿Por qué necesitamos aprender vocabulario?
- ¿Cómo la decisión de Dorothy de seguir el camino amarillo le presenta obstáculos, pero también éxitos?
- ¿Cómo influyen los libros en la identidad de los niños?
- ¿Cómo aprendemos a andar en bicicleta?
- ¿Qué piensan que tiene que tener un buen amigo?
- ¿Por qué las olas del océano Pacífico son más grandes que las del lago Erie?
- ¿Cuál es la mejor forma de llevar una idea de un lugar a otro?
- Describan los primeros dos años de vida de un oso polar.
- ¿Cómo el programa de computación Storyboard les permite a las personas contar una historia?
- ¿Qué significa cuestionar a alguien?
- ¿Además de Inglaterra, a qué otra cultura se parece Estados Unidos en cuanto a la narración oral?
- ¿Por qué puede Bella amar a Bestia en la película de Disney "La bella y la bestia" cuando ninguna otra persona puede?
- ¿Qué le da al público una historia contada en tercera persona que no le da una contada en primera persona?
- ¿En qué medida esta imagen representa la historia de nuestro país?
- ¿Por qué hay tantas revistas para niños, como, por ejemplo: National Geographic Little Kids, Ranger Rick, American Girl o Sports Illustrated Kids?
- ¿Sería beneficioso o perjudicial para los organismos que viven en los océanos que la temperatura del agua aumentara 3 grados Fahrenheit este año?
- Describan la vida de un pionero que viajó en el Mayflower, desde el momento en que se subió al barco rumbo a Estados Unidos hasta el momento de su muerte luego de llegar al país.
- ¿Por qué los fanáticos sienten la necesidad de terminar lo que Stephenie Meyer comenzó en "Sol de medianoche (Midnight sun)"?
- ¿Cómo podemos oír la puntuación cuando escuchamos a alguien hablar?
- ¿Qué efecto se produce al no utilizar la puntuación?
- ¿Cuántos sentidos tiene la palabra "bear" en inglés?
- ¿Por qué Marry Lennox y Colin Craven están caracterizados como egoístas en el libro "El jardín secreto (The Secret Garden)", ¿de Frances Hodgson Burnett?

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



Matemáticas

- ¿Qué son las figuras geométricas?
- ¿Qué pasaría si no pudiéramos sumar?
- ¿Qué es un enunciado?
- ¿Cómo sabemos que diferentes números pueden sumarse al mismo valor?
- ¿Cómo está relacionada la resta con la suma?
- ¿Cómo la suma y la resta nos ayudan en nuestra vida diaria?
- ¿Cómo podemos sumar y restar hasta 20?
- ¿Qué significa "equivalente"?
- ¿Qué es una ecuación?
- ¿Por qué contar es importante para los biólogos?
- ¿Qué es un valor posicional?
- ¿Qué significa "equivalente"?
- ¿De qué maneras se puede sumar hasta 100?
- ¿Cuál es la diferencia entre resolver y explicar importante el número 10?
- ¿Cómo podemos saber si un número es mayor o menor que otro?
- ¿Cómo calculamos la altura de un edificio?
- ¿Qué es el tiempo?
- ¿Podemos predecir resultados?
- ¿Cómo calculamos la longitud de algo?
- ¿Cómo construyen las abejas un panal?
- ¿Por qué las ventanas están partidas al medio?
- ¿Qué pasaría si no tuviéramos números?
- ¿Qué hace que una figura geométrica tenga esa forma?
- ¿Cómo sabemos que un número es par?
- ¿Qué podemos hacer si a una ecuación le falta una parte?
- ¿Por qué tenemos valores posicionales?
- ¿Cómo podemos recordar operaciones matemáticas hasta 20?
- ¿Cuándo es importante escribir los números?
- ¿Qué podemos hacer si a una ecuación le falta una parte?
- ¿Cómo podemos recordar operaciones matemáticas hasta 20?
- ¿Por qué tenemos valores posicionales?
- ¿Cómo utilizan los médicos la suma y la resta?
- ¿Cuándo un objeto es mayor que otro?
- ¿Cómo se relacionan la suma y la resta?
- ¿De cuántas maneras diferentes podemos contar hasta 1000?
- ¿Qué hace que el número 100 sea 100?
- ¿Cómo sabemos si nuestras respuestas son correctas?
- ¿Cómo la posición de un número cambia su valor?
- ¿Cuáles son las diferentes maneras de medir la altura de un compañero?
- ¿Qué es una estimación matemática?

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



- ¿Qué son las herramientas de medición?
- ¿Por qué son importantes las rectas numéricas para los arquitectos?
- ¿Por qué tenemos tiempo?
- ¿Por qué necesitamos valores estándar para las monedas?
- ¿Por qué tenemos diferentes unidades de medición?
- ¿Cómo podemos usar datos para hacer predicciones?
- ¿Cómo aparecen las figuras geométricas en la naturaleza?
- Cuando dividimos, ¿cómo podemos estar seguros de que obtenemos partes iguales?
- ¿Por qué la simetría, los rectángulos y los cuadrados son importantes para los edificios?
- ¿Cómo usa un farmacéutico la división?
- ¿Cómo usarían las mediciones para construir la habitación de sus sueños?
- ¿Cómo pueden asegurarse de que todos sus amigos obtengan la misma cantidad de pizza, galletas, brownies, pastel?
- ¿Qué es la multiplicación?
- ¿Cómo se relacionan la multiplicación y la división?
- ¿Cuáles son los patrones matemáticos que existen en el mundo real?
- ¿En qué se parecen las fracciones y los fractales?
- Cuando dividimos, ¿cómo podemos estar seguros de que obtenemos partes iguales?
- ¿Qué pasaría si no pudiéramos usar la división para resolver problemas?
- ¿Cómo se puede calcular la cantidad de peces en un cardumen?
- ¿En qué se parecen las fracciones y el hecho de tener que elegir el piso en un ascensor?
- ¿Cómo usa un farmacéutico la división?
- ¿Cómo podemos memorizar operaciones de multiplicación y división?
- ¿Qué estrategias podemos usar para resolver problemas?
- ¿Por qué las armaduras de los puentes son equidistantes entre sí?
- ¿Cómo pueden asegurarse de que todos sus amigos obtengan la misma cantidad de pizza, galletas, brownies, pastel?
- Si falta un número en una ecuación, ¿cómo lo averiguamos?
- ¿Por qué pensar cómo resolver un problema es tan importante como resolver el problema en sí?
- ¿Por qué multiplicamos y no solo sumamos?
- ¿Cómo podemos estar seguros de que un minuto es realmente un minuto?
- ¿Qué es la superficie?
- ¿Qué son las figuras geométricas?
- ¿Cómo está relacionada la resta con la suma?
- ¿Qué es una ecuación?
- ¿De qué maneras se puede sumar hasta 100?
- ¿Cómo calculamos la altura de un edificio?
- ¿Cómo construyen las abejas un panal?
- ¿Cómo sabemos que un número es par?
- ¿Cuándo es importante escribir los números?

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



- ¿Cómo utilizan los médicos la suma y la resta?
- ¿Cuáles son las diferentes maneras de medir la altura de un compañero?
- ¿Por qué son importantes las rectas numéricas para los arquitectos?
- ¿Cómo podemos usar datos para hacer predicciones?
- ¿Qué es la multiplicación?
- ¿Cómo se relacionan la multiplicación y la división?
- ¿Cuáles son los patrones matemáticos que existen en el mundo real?
- ¿En qué se parecen las fracciones y los fractales?
- ¿Cómo puede un farmacéutico medir la cantidad de líquido que necesita un medicamento?
- ¿Cómo podemos calcular la superficie de una piscina? ¿De un jardín cuadrado? ¿De una cancha de básquetbol?
- ¿En qué se parecen las figuras geométricas divididas y nuestro sistema monetario?
- ¿Qué tienen de especial los números primos?
- ¿Cuándo es buena idea redondear un número?
- ¿Cómo nos ayudan la multiplicación y la división con las fracciones?
- ¿Por qué razones son importantes los denominadores comunes?
- ¿En qué se parecen los carpinteros y los farmacéuticos?
- ¿Por qué a un pateador de la NFL le interesan los ángulos?
- ¿Dónde hay simetría en la naturaleza?
- ¿Por qué el valor posicional es como un árbol genealógico?
- ¿Qué pasaría si los corredores de bolsa no pudieran multiplicar números con decimales con facilidad?
- ¿Por qué una persona que realiza trabajo humanitario en Kenia tiene que saber resolver problemas con fracciones?
- ¿Cómo podemos agregarle fracciones a una historia de la vida real?
- ¿Cómo calcular el volumen nos ayuda a armar una caja de mudanza?
- ¿En qué medida los gráficos hicieron famoso a Ross Perot?
- ¿Cuál es la diferencia entre proporción y tasa?
- ¿En qué se parecen y en qué se diferencian la multiplicación y la división de fracciones, decimales y porcentajes?
- ¿Qué es un valor absoluto?
- ¿Cómo sabemos qué propiedades de las operaciones debemos aplicar?
- ¿Cómo podemos escribir enunciados como expresiones matemáticas?
- ¿Por qué el volumen es igual a largo por ancho por alto?
- ¿Cómo son los datos de una pregunta estadística?
- ¿Cómo podemos usar la proporción para calcular tasas?
- ¿Cómo pueden las operaciones matemáticas con números racionales ayudarnos a tomar decisiones en el mundo real?
- ¿Cómo se traducen los problemas del mundo real en expresiones algebraicas?
- ¿Qué sucede si cortamos una figura tridimensional en planos?
- ¿Cómo ayudan las encuestas a predecir quién será presidente?

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



- ¿Qué es la probabilidad?
- ¿Qué pasaría si no pudiéramos restar?
- ¿Cuándo es importante "equivalente"?
- ¿Hay más personas o insectos en el mundo?
- ¿Cómo funcionan los relojes?
- ¿Cuándo los rectángulos y los círculos están partidos al medio en el mundo real?
- ¿De cuántas maneras diferentes podemos mostrar un número?
- ¿Qué pasaría si no tuviéramos valores posicionales?
- ¿Por qué realizamos mediciones?
- ¿De cuántas maneras diferentes se puede componer una línea numérica?
- ¿Cómo podríamos recolectar y representar datos de nuestros compañeros?
- ¿Qué es la división?
- ¿Cómo usamos la multiplicación y la división para resolver problemas?
- ¿Cuándo y cómo deberíamos usar el redondeo?
- ¿En qué se parecen un campo de fútbol y las fracciones en una línea numérica?
- ¿Cuándo un gráfico de barras no es una buena opción para representar datos?
- ¿Por qué calcular la superficie es importante para un zoólogo?
- ¿En qué medida la multiplicación es una comparación?
- No existen dos copos de nieve iguales, ¿pero hay patrones que los hacen semejantes?
- ¿Por qué los cirujanos tienen que poder sumar y restar con facilidad?
- ¿Por qué los denominadores comunes son importantes para los banqueros de todo el mundo?
- ¿Qué pasaría si las fracciones no existieran?
- Cuando se construye una vivienda, ¿por qué son importantes la superficie y el perímetro?
- ¿Cómo nos ayudan la suma y la resta a calcular ángulos?
- ¿En qué medida los paréntesis, corchetes y llaves son como la gramática y la puntuación?
- ¿Podríamos tener valor posicional sin los números 0 y 10?
- ¿Cómo podemos graficar las estrategias que usamos para averiguar cocientes de números enteros?
- ¿Cómo podemos simplificar las fracciones?
- ¿Por qué los banqueros tienen que saber multiplicar y dividir fracciones?
- ¿Cómo se relacionan las unidades cúbicas con la suma de fracciones?
- ¿Cómo usamos el razonamiento deductivo para clasificar figuras geométricas?
- ¿Cómo se relacionan la conversión de unidades con las proporciones?
- ¿Cómo podemos estar seguros de que un factor común es verdaderamente un factor común?
- ¿Cómo se pueden graficar hábitos televisivos en los 4 cuadrantes de un plano coordenado?
- ¿Cómo nos ayuda a resolver problemas crear expresiones equivalentes?
- ¿Cómo podemos expresar matemáticamente una desigualdad para representar los resultados de una encuesta electoral?
- ¿Por qué los cartógrafos utilizan polígonos en planos coordenados?

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



Ciencias Sociales

- ¿Podemos comercializar dinero?
- ¿A qué renunciarían para tener algo que quieren?
- ¿Qué partes de nuestro entorno fueron construidas por personas?
- ¿Cómo era la vida de sus padres cuando eran jóvenes? ¿Y cómo es la vida ahora?
- ¿Cómo nos ayudan los mapas a comprender los lugares?
- ¿El ratón Pérez existe en todas las culturas?
- ¿Todas las personas tienen derechos?
- ¿Cómo funcionan las familias como consumidores y productores?
- ¿Qué pasaría si no hubiera reglas?
- ¿A quién respetamos? ¿Por qué?
- ¿De dónde vienen los bienes?
- ¿Podemos excavar hasta China?
- ¿Qué son los recursos en Economía?
- ¿Cómo se divertían los niños en el pasado?
- ¿Cómo ha cambiado Cleveland con el tiempo?
- ¿Qué son las finanzas?
- ¿Cómo hacemos amigos?
- ¿Cómo podemos mostrar información visualmente?
- ¿Qué pasaría si no hubiera reglas o leyes?
- ¿Quién vive en (Cleveland)?
- ¿Cómo ha cambiado la gente la apariencia de (Cleveland)?
- ¿Cuál es el rol del gobierno?
- ¿Qué es una sanción?
- ¿Cómo han cambiado las culturas en Cleveland?
- ¿Cómo afecta la escasez los costos de oportunidad?
- ¿Qué cosas tenemos que son viejas?
- ¿Las reglas cambian de un lugar a otro?
- ¿Qué hacemos si no nos podemos poner de acuerdo con otros?
- ¿Qué eventos podrían acontecer en Ohio en el futuro?
- ¿Qué pasa si no estamos de acuerdo?
- ¿Habrá alguna vez un nuevo estado en Estados Unidos?
- ¿Se pueden encontrar ejemplos de cultura (Aborigen estadounidense) aquí en (Cleveland)?
- ¿Por qué peleamos?
- ¿Cómo era la vida en el antiguo Ohio?
- ¿Cómo organizamos la información?
- ¿En qué medida el desarrollo de Ohio impacta en Estados Unidos?
- ¿Qué tiene que tener un empresario para ser exitoso?
- ¿Cómo promueven los recursos la especialización?
- ¿Cómo describimos nuestra ubicación?
- ¿Qué define nuestra región?

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



- ¿Qué pasa cuando nos quedamos sin recursos?
- ¿Cómo visualizamos la información?
- ¿Qué pasaría si nadie viajara?
- ¿Cómo deciden los cartógrafos qué poner en un mapa?
- ¿(Cómo) mis decisiones de hoy influyen en lo que haré mañana?
- ¿Qué tecnologías usamos en la actualidad que provienen de las culturas orientales primitivas?
- ¿Cómo sería la vida si no existiera la religión?
- ¿Cómo se decía "antes de Cristo" antes de que existiera la era antes de Cristo?
- ¿Qué pasaría si el precio no fuera parte de la decisión de compra?
- ¿Por qué producimos cosas?
- ¿Puede haber más de una verdad?
- ¿Cuánta información necesitamos?
- ¿Qué fue el Intercambio Colombino?
- ¿Cuáles son algunas de las influencias económicas y culturales de Europa que experimentamos en la actualidad?
- ¿Cómo progresaron otras culturas debido a la caída del imperio romano?
- ¿La esclavitud aún nos afecta?
- ¿Los antiguos egipcios están aún entre nosotros?
- ¿Por qué tenemos estados nacionales en la actualidad?
- ¿La gente en el pasado era exactamente como nosotros?
- ¿Cómo difieren las necesidades grupales de las necesidades individuales?
- ¿Cómo nos afecta la geografía del lugar donde vivimos?
- ¿Los países necesitan hacer cambios individuales para evitar el cambio climático?
- ¿Por qué comercializamos dinero?
- ¿Por qué los deseos son ilimitados?
- ¿Cómo medimos el tiempo?
- ¿Cómo ha mejorado nuestra vida la tecnología?
- ¿Cómo vivían las familias en la época colonial?
- ¿Cuáles son nuestras reglas?
- ¿Quién tiene la culpa?
- ¿Cómo mostramos el tiempo?
- ¿Por qué necesitamos reglas diferentes?
- ¿Cómo sabemos sobre la gente del pasado?
- ¿Por qué compartimos?
- ¿Cómo han modificado el paisaje los seres humanos?
- ¿Cuál es la función del dinero?
- ¿Cómo ha cambiado la escuela con el tiempo?
- ¿Por qué vivimos aquí?
- ¿Para qué sirve un presupuesto?
- ¿Qué es un símbolo?

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



- ¿Cómo conocemos la Historia?
- ¿Por qué necesitamos proteger los derechos de los otros?
- ¿Qué ciudades de Ohio son las más diversas?
- ¿Cómo ha cambiado la plaza pública con el tiempo?
- ¿Cómo sabemos si estamos haciendo "un buen negocio"?
- ¿Cómo actúan los miembros de una comunidad?
- ¿Qué hace la gente en (Cleveland)?
- ¿Para qué sirve un mapa político?
- ¿Cómo llegamos a (Cleveland)?
- ¿Cómo nos ayudan los objetos antiguos a aprender Historia?
- ¿Hay reglas diferentes en diferentes lugares?
- ¿Por qué fue importante la batalla del Lago Erie?
- ¿Qué gobernadores de Ohio se convirtieron en presidente de los Estados Unidos?
- ¿Qué es la democracia?
- ¿Qué establecía la Ordenanza del Noroeste?
- ¿En qué medida la diversidad cultural de Ohio representa a Estados Unidos?
- ¿Cómo nos marcó la Guerra de la Independencia?
- ¿Cómo se resuelven los conflictos en diferentes culturas?
- ¿Cómo obtenemos información sobre otras ideas y otras personas?
- ¿Cómo ha cambiado el transporte en Ohio con el tiempo?
- ¿Cómo se transmiten las ideas?
- ¿Qué empleos existen hoy que no existían hace 5, 10 o 25 años?
- ¿Qué nos dicen la latitud y la longitud de una ubicación y del clima?
- ¿En qué se diferencian (Cleveland) y (Nueva York)?
- ¿Cómo impactan los recursos en nuestra capacidad productiva?
- ¿Cómo nos ayudan los gráficos circulares a comprender las proporciones?
- ¿Cómo puede la información nueva ayudarnos a ganar dinero?
- ¿De qué manera los eventos del pasado afectan el presente?
- ¿Cómo influye el dinero en la difusión de las ideas?
- ¿Qué cosas tienen un precio que no vale la pena pagar?
- ¿Cuál es el propósito de la religión?
- ¿Qué es la Era Común?
- ¿Qué establece autoridad?
- ¿Todo tiene un propósito?
- ¿Preferirían especializarse en un tema o tener conocimientos generales?
- ¿Cómo influye el entorno físico en la forma en que la gente hace cosas básicas? (comida, vivienda, viajes. . .)
- ¿Qué cosas podemos intercambiar?
- ¿Quiénes eran los mongoles?
- ¿Cómo impactó la caída del imperio romano en Europa Occidental?
- ¿Se pueden reparar los daños causados por la esclavitud?

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



- ¿La época moderna estadounidense es equivalente a la antigua Grecia/Roma?
- ¿Qué cosas necesitamos que provienen de otras partes del mundo?
- ¿Cómo sería la gente si no existieran los océanos?
- ¿Cómo modifican las creencias religiosas el comportamiento de las personas?
- Si Estados Unidos es un país, ¿por qué tenemos estados?
- ¿Es posible resolver el cambio climático sin resolver nuestra adicción a la guerra?
- ¿Qué podemos comercializar?
- ¿Cómo sabemos dónde estamos?
- Si el espacio estuviera completamente vacío, ¿existiría el tiempo?
- ¿Qué diferencia tiene la vida ahora a cuando sus abuelos eran jóvenes?
- ¿Cómo estamos cambiando el entorno físico?
- ¿Las reglas cambian?
- ¿Las consecuencias son buenas o malas?
- ¿Por qué usamos el calendario?
- ¿Qué es el respeto?
- ¿Quién cambió el mundo?
- ¿Cómo promovemos la empatía?
- ¿Qué parte del paisaje es nuevo/viejo?
- ¿Es posible vivir sin dinero?
- ¿Qué partes de (Cleveland) estaban aquí antes de que hubiera personas?
- ¿Por qué la gente trabaja dónde trabaja?
- ¿Qué son los amigos?
- ¿Cómo nos ayudan los símbolos en los mapas?
- ¿Las huellas digitales cambian con la edad?
- ¿Cómo sabemos cuánto podemos gastar?
- ¿Cómo medimos el tiempo en la Historia?
- ¿Qué partes de (Cleveland) nunca han cambiado?
- ¿Cuál es el costo y el beneficio de una excursión a Cusi?
- ¿Cuáles son nuestras responsabilidades sociales?
- ¿Cómo ha cambiado la vida industrial en Cleveland?
- ¿Para qué sirve un mapa físico?
- ¿Qué es el bien común en una comunidad?
- ¿Cómo podemos mostrar el crecimiento?
- ¿Adónde vamos para comprar bienes?
- ¿Qué pasaría si Ohio no tuviera gobernador?
- ¿Por qué podríamos querer ahorrar dinero?
- ¿Qué derechos tenemos?
- ¿Qué hace que algunas partes de Estados Unidos sean diferentes a otras?
- ¿Cómo pueden ayudarnos las direcciones cardinales e intermedias?
- ¿Por qué querríamos ser alcaldes?
- ¿Qué se inventó en Ohio?

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



Ciencias Naturales

- ¿Por qué las hojas cambian de color?
- ¿Puede pudrirse el agua embotellada?
- ¿Por qué se congela el agua?
- ¿De dónde proviene la energía de la Tierra?
- ¿Qué hace zigzaguear una bola de ping pong?
- ¿Cómo nos ayuda a vivir el medio ambiente?
- ¿Por qué los humanos no pueden respirar bajo el agua?
- ¿Qué necesitamos para sobrevivir?
- Si se encontrara vida en Marte, ¿cómo sería?
- ¿Qué les sucedería a los elefantes si vivieran solos?
- ¿Cuál es la función de la atmósfera?
- ¿Cómo se forma el arcoíris?
- ¿Qué hace que el agua se evapore?
- ¿Por qué algunos tornados son altos y otros son bajos?
- ¿Por qué necesitamos que las turbinas eólicas giren rápido?
- ¿Cómo puede una fuerza a distancia afectar el movimiento de un objeto?
- ¿Cuánta agua necesitamos para vivir?
- ¿Cómo aprendemos sobre los dinosaurios?
- ¿Qué tipos de animales han desaparecido de Cleveland?
- ¿Puede una roca ser líquida?
- ¿Cómo obtenemos petróleo?
- ¿Qué le pasaría a la selva si se podaran todos los árboles?
- ¿Por qué no nos caemos de una silla?
- ¿La materia continúa existiendo cuando se rompe en pedazos pequeños imposibles de ver?
- ¿Cuál es la manera más rápida de hacer hielo?
- ¿Cómo se puede mover una moneda sin tocarla?
- ¿Todas las rosas son idénticas?
- ¿Por qué no hay lagartijas en todo el mundo?
- ¿Por qué algunos animales tienen cría en primavera?
- ¿Qué factores deben existir para que se formen los accidentes geográficos?
- ¿Para qué sirve un mapa topográfico?
- ¿Podemos detener los terremotos?
- ¿Cómo se formó el Gran Cañón del Colorado?
- ¿Qué materiales descomponen las bacterias?
- ¿Por qué la electricidad debe tener un circuito?
- ¿Qué pasa en un ecosistema si se introduce una especie nueva?
- ¿Por qué están interrelacionados los ecosistemas?
- ¿Cómo podemos clasificar los fósiles?
- ¿Qué tan grande es el universo?

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



- ¿Por qué existen el día y la noche?
- ¿Qué pasaría con las estaciones si la Tierra no tuviera inclinación?
- ¿Por qué se requiere tanta potencia para lanzar una nave espacial?
- ¿Cómo funciona una cámara fotográfica?
- ¿Quiénes están en la parte superior de la cadena alimenticia?
- ¿Cómo fluye la energía dentro de un ecosistema?
- ¿Cómo se forman los minerales?
- ¿De dónde sacan las rocas su color?
- ¿Dónde queda El Capitán?
- ¿Qué tipos de rocas se encuentran en Ohio?
- ¿Qué origina un alud?
- ¿Qué recursos geológicos se encuentran en Ohio?
- ¿Cómo se pueden usar los átomos en una caja para calcular la temperatura dentro de la caja?
- ¿Todas las reacciones químicas son iguales?
- ¿Cómo puede el calor hacer las dos cosas, alisar y enrular el cabello?
- ¿Cuál es la mejor forma de describir el movimiento de un objeto a alguien que no lo puede ver?
- ¿Qué es la clonación?
- ¿Por qué el cabello se vuelve canoso?
- ¿Por qué la masa se infla al hornearla?
- ¿Cómo nos mantienen vivos las células?
- ¿Qué permite que el ciclo del agua sea continuo?
- ¿Qué factores afectan el clima global?
- ¿Por qué diferentes zonas tienen diferentes climas?
- ¿De qué tamaño es tu huella de carbono?
- ¿Dónde queda la Vía Láctea?
- ¿Cómo funciona la tabla periódica?
- ¿Por qué "lb" significa "libra"?
- ¿Cómo podemos conservar la energía?
- ¿Cómo funciona la energía térmica con la energía mecánica?
- ¿Por qué la Tierra no se queda sin oxígeno?
- ¿Por qué los desiertos no están llenos de vida?
- Si se encontrara vida en Marte, ¿cómo sería?
- ¿Las plantas migran?
- Las leyes de la termodinámica dicen que la energía puede cambiar de formas. Por lo tanto, eventualmente el exceso de calor en la atmósfera se convertirá en otra cosa, ¿verdad?
- ¿Cómo producen las flores las semillas?
- ¿Las papilas gustativas cambian?
- ¿Qué hace que los cubos de hielo sean diferentes?
- ¿Por qué brilla tanto el sol?

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



- ¿Cómo cambian las propiedades de un objeto?
- ¿Cómo se puede cambiar el movimiento de un objeto sin tocarlo?
- ¿Por qué necesitamos oxígeno?
- ¿El tipo de pájaro que va al comedero depende del tipo de comida?
- ¿Qué es un hábitat?
- ¿Por qué los humanos no pueden respirar bajo el agua?
- ¿Cuáles son los requerimientos del hábitat?
- ¿Cómo medimos el viento?
- Si el agua hierve a 100 grados Celsius, ¿cómo se seca la ropa al sol?
- ¿Qué sucede cuando hay contaminación en un cuerpo de agua que se evapora?
- ¿El tiempo en Cleveland es igual al de Jackson, Wyoming?
- ¿Cómo cambia el movimiento?
- ¿Cómo detenemos un balón?
- ¿Cómo los seres vivos originan cambios en el medio ambiente?
- ¿Por qué los seres vivos tienen que morir?
- ¿Qué hace que existan diferentes suelos?
- ¿Qué hace que una roca sea permeable?
- ¿Cómo obtenemos energía renovable?
- ¿Por qué los seres humanos tratan de preservar los recursos y los ambientes naturales de la Tierra?
- ¿Cómo podría flotar un tren?
- ¿Qué hace que haya diferentes estados de la materia?
- ¿Por qué un sólido no adopta la forma del recipiente en el que se coloca?
- ¿Qué le pasa a la madera cuando se quema?
- ¿Por qué no son iguales todos los gatos de la misma camada?
- ¿Qué adaptaciones tienen los pinos para vivir en temperaturas frías?
- ¿Qué se necesita para que surja la mariposa?
- ¿Cómo sería un mapa de la Tierra si hubiera sido confeccionado hace 300 años?
- ¿Cómo influye el desgaste sobre la superficie de la Tierra?
- ¿El desgaste y la erosión son eventos catastróficos?
- ¿Cómo se forman los sumideros?
- ¿Cuál es el proceso para hacer una olla de metal?
- ¿Se puede transferir la energía?
- ¿Cuáles son los efectos de los desastres naturales en un ecosistema?
- ¿Qué podemos aprender de un fósil?
- ¿Qué relación hay entre los fósiles y la biodiversidad ambiental?
- ¿Pueden llegar a chocar dos planetas en nuestro sistema solar?
- ¿Qué diferencia hay entre el sol y otras estrellas?
- ¿Por qué el sol sale por el este y se pone por el oeste?
- ¿Por qué no flotamos en el espacio cuando saltamos?
- ¿Cuál es la velocidad de la luz?

Participar en diversas situaciones de aprendizaje, formales e informales



- ¿Qué es una relación simbiótica en un desierto?
- ¿Qué tan grande es la Gran Barrera de Coral?
- ¿Por qué la sal es crujiente?
- ¿Cómo los minerales neutralizan el suelo ácido?
- ¿Cómo podemos clasificar las rocas?
- ¿Cuál es el ciclo de una roca?
- ¿Qué tipo de suelo es más probable que se derrumbe en un desprendimiento?
- ¿El suelo de Cleveland es el mismo que el de Denver, Colorado?
- ¿Qué es el movimiento molecular?
- ¿Qué les pasa a los átomos en una reacción química?
- ¿Qué es el calor?
- ¿Por qué los objetos no permanecen en movimiento constante?
- ¿Qué es la Teoría de la Célula Moderna?
- ¿Cuál es la función de la membrana celular?
- ¿Cómo favorecen las células la digestión?
- ¿Cuánto tiempo viven las células?
- ¿Cómo afecta el medioambiente el agua de superficie?
- ¿Cómo se forman las corrientes marinas?
- ¿Cómo afectan el clima las corrientes marinas?
- ¿Qué es la capa de ozono?
- ¿Por qué Plutón ya no es un planeta?
- ¿Qué patrones existen en la tabla periódica?
- ¿Cómo vuela un globo de aire caliente?
- ¿Cómo se aplica la Ley de Conservación de la Energía a las montañas rusas?
- ¿Qué diferencia hay entre Entropía y Entalpía?
- ¿Cómo producen las plantas el alimento?
- ¿Por qué pelean los animales salvajes?
- ¿Por qué los humanos no pueden respirar bajo el agua?
- ¿Cómo sabemos cómo ven los animales?
- ¿Puede una planta auto-polinizarse?
- ¿Cómo penetra la abeja en la flor para obtener el néctar?
- ¿Cómo diferenciamos los materiales?
- ¿Qué sucede cuando el agua se filtra por las rocas?
- ¿Qué es una quemadura de sol?
- ¿Por qué no podemos ver a través de las paredes?
- ¿Por qué jalamos de algo?
- ¿Por qué necesitamos agua para sobrevivir?
- ¿Los animales tienen derechos?
- ¿Qué sería lo más emocionante de vivir bajo el agua?
- ¿Cómo contribuye el medio ambiente a la supervivencia de los seres vivos?
- ¿Qué hay en el aire?



Ficha 47

En la cabeza del cliente*

Objetivos:

- Trabajar sobre el modo en el que un cliente piensa y actúa en relación a una empresa, productos o servicios.
- Conseguir que el cliente recomiende unos determinados productos, o servicios.

Materiales:

- Pegatinas.
- Recomendable un afiche grande con el esquema del cliente.

Participantes:

- Trabajar en grupos de a 3 a 5 personas.

Descripción:

Es aconsejable comenzar la dinámica con la siguiente introducción teórica:

“Una de las características de la cultura que se quiere instaurar, es nuestra preferencia por ser “los mejores” frente a la de “ser distintos”. Es habitual que las empresas se presenten ante los clientes con propuestas en las que se destacan aquellos aspectos en los que se creen son mejores. La inclusión de comparativas con las prestaciones de otros productos y servicios es, en estos casos, muy frecuente. La cuestión es que ello no siempre funciona y los clientes parecen preferir otras opciones que no siempre son las más ventajosas”

En muchas ocasiones, el cliente no es capaz de percibir de forma clara la diferencia entre dos ofertas y eso hace que no siempre sea tenido en cuenta el esfuerzo que supone preparar a la organización para ser los mejores en algo.

Lo primero que hay que tener en cuenta es que una empresa es la mejor en algo, si existen clientes lo creen así. Por lo tanto la batalla se ha de librar en las cabezas de nuestros clientes.

*Adaptado de <http://cepymeemprende.es/sites/default/files/dinamicas/D2-GuiaDidactica.pdf>

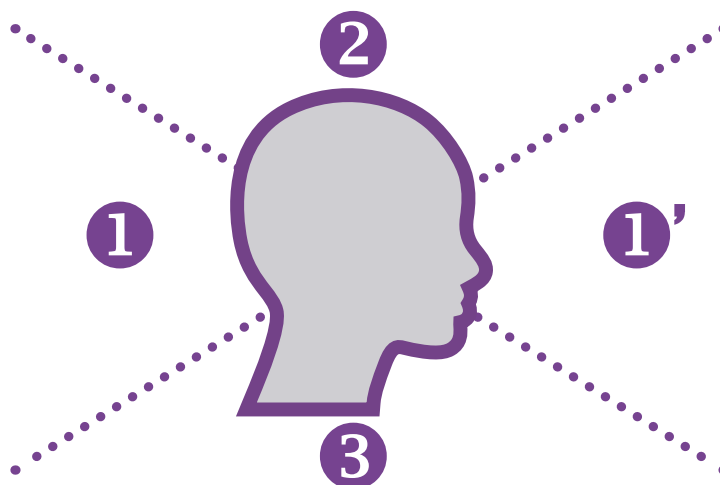
Emprender iniciativas útiles en los lugares de trabajo y/o proyectos propios



Para trabajar de forma más enfocada en lograr que el cliente perciba que somos los mejores se propone la siguiente dinámica.

En la figura se presenta de forma muy esquemática a un potencial cliente. En este esquema se pueden apreciar cuatro zonas diferenciadas:

- **Zona 1** es lo que el cliente percibe de manera indirecta (otros le cuentan) o directa, lo que él observa, señalado como (1')
- **Zona 2** es lo que el cliente piensa



- **Zona 3** es lo que el cliente dice.

Cuando la estrategia de valor es la de apostar por ser los mejores, se deberá intentar conseguir que el cliente diga que esa empresa es la mejor (marcado como zona 3 en la figura). ¿Qué debe ocurrir para que un cliente diga que una empresa es la mejor?, necesariamente debe pensarlo (zona 2), puesto que si no fuera así, no lo diría.

Lo más interesante es darse cuenta de que para que un cliente piense que una empresa es la mejor, pueden ocurrir dos procesos previos:

- Que el cliente lo ha experimentado de forma directa (paso 1' en la figura)
- Que el cliente lo conoce de forma indirecta: puede ser por comentarios de otros clientes (paso 1).

¿Por qué se pretende que el cliente diga de una empresa que es la mejor?

¿No es suficiente con que lo piense?

En términos de un cliente concreto sería suficiente con que lo pensara, pero si lo dice... realimenta esa idea e influye en otros potenciales clientes que no han tenido la experiencia directa.

Emprender iniciativas útiles en los lugares de trabajo y/o proyectos propios



Y lo más interesante es darse cuenta de que es más fácil que alguien recomiende a una empresa sin haber tenido una experiencia directa con nosotros que habiéndola tenido. ¿Por qué ocurre esto? En realidad como seres psicológicos, los clientes someten toda propuesta de valor a un juicio de comparación entre lo que perciben que reciben y las expectativas que tienen sobre ello. Si lo que se recibe supera las expectativas tiene muchas más probabilidades de que sea comentado y de que sea recomendado.

Piense en un viaje a Venecia, ¿qué es más probable que recomiende?, un paseo en góndola, o ese pequeño restaurante con encanto que ha descubierto por casualidad donde tomar una pizza a un precio muy razonable.

Descripción:

- Dividir el grupo en equipos y plantear una tormenta de ideas o brainstorming de cinco minutos en la que se identifiquen aquellos aspectos que el cliente percibe de forma directa o indirecta sobre el negocio o empresa en la que se esté trabajando.
- Las reglas de la tormenta de ideas son:
 - Cada idea en una pegatina
 - No se discuten las ideas en el momento de su generación

A medida que se van escribiendo se colocan en la zona 1 o 1' según sean percibidas de forma indirecta o directa.

- A partir de las ideas aparecidas, cada equipo hará una clasificación ordenando aquellas más importantes para la percepción del cliente. Las más importantes se colocan arriba y las menos importantes abajo.
- Con cada una de las ideas, se volverá a hacer una nueva tormenta de ideas, de aproximadamente un máximo de 3 minutos por idea, ésta vez con la intención de encontrar la forma en la que mejorarla para que "sorprenda" al cliente: sorprende porque se va más allá de lo que se espera. Cada nueva idea se escribe en una pegatina de distinto color a las ideas iniciales.
- Por último se puede realizar una última tormenta de ideas a través de la cual detectar mejoras en la percepción del cliente, es decir, intentar sorprender. En ésta ocasión se trata de trabajar sobre ideas no exploradas antes.
- Al finalizar la dinámica se habrán obtenido no menos de tres ideas para sorprender al cliente y provocar que piense que efectivamente la empresa en cuestión es la mejor, provocando la recomendación y facilitando la percepción ante otros clientes potenciales o reales.



Ficha 48

El consejo

Objetivos:

- Incentivar la creatividad de los participantes.
- Capacidad de elaborar proyectos que sean factibles.

Materiales:

- Resma hoja de papel.
- Lápiz pasta para cada participante.
- Dos o tres Jurado.

Participantes:

- Grupos de 4 o 5 personas, como mínimo 2 grupos.

Descripción:

- Se hacen grupos de 4 o 5 personas. A cada grupo se les da la misma misión: cada miembro del grupo deberá analizar su vida y escribir breve y sencillamente en una hoja de papel blanco la mayor oportunidad posible de desarrollar y explotar hoy en su vida.
- Se darán 4 minutos a todos los participantes para que escriban en su hoja. Deben escribir en un máximo de 40 palabras.
- Luego, cada grupo deberá debatir, analizar y seleccionar el mejor proyecto individual, para desarrollarlo en forma grupal y potenciarlo al máximo. Esta etapa durará 30 minutos.
- Luego, cada grupo expondrá su proyecto y competirán entre ellos, frente a la decisión de un Jurado, que escogerá el mejor. Cada grupo tiene 1 minutos y 30 segundos para exponer su proyecto.
- Al finalizar, se reflexiona sobre cada etapa en la elaboración y selección del proyecto grupal.



Ficha 49

El puzzle*

Objetivos:

- Contrastar la coherencia de una idea de negocio verificando que las piezas “encajan”.
- Preparar presentaciones de un proyecto emprendedor proponiendo una idea clara de exponer una idea de negocio.

Materiales:

- Pegatinas.
- Hoja papel tamaño carta.
- Plumón marcador.

Participantes:

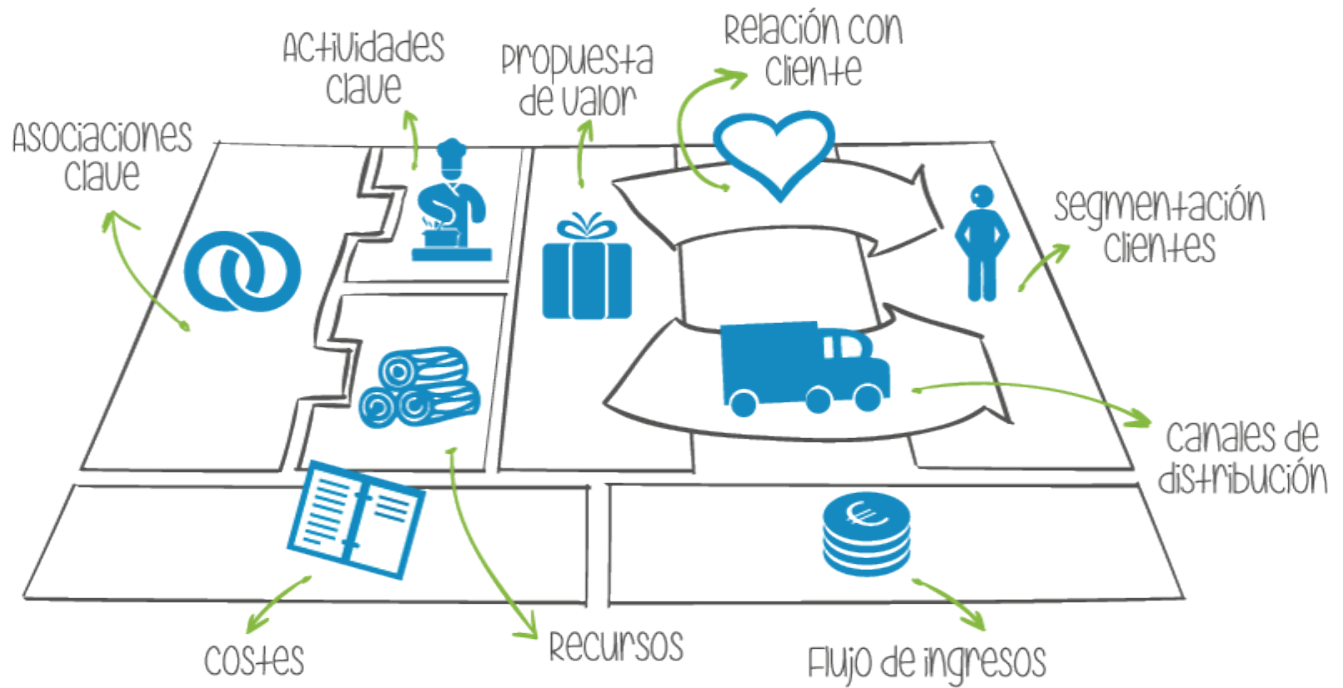
- Dividir al grupo en equipos de tres a cinco personas.

Descripción:

En los últimos años se ha popularizado como herramienta para la generación de modelos de negocio, el modelo de Alex Osterwalder, que desarrolla en su libro Business Model Generation. El modelo de Osterwalder tiene algunas ventajas: es muy visual, permite, simplemente colocando y quitando pegatinas, alterar lo esencial de un negocio de una manera muy cómoda. Al menos más cómoda que escribir el típico “plan de negocio”. Cuando se empieza a definir y construir un negocio, los cambios serán muy frecuentes, por ello, este sistema o modelo, es de gran utilidad para ver rápidamente los cambios, sin necesidad de grandes complicaciones. El “lienzo” o “canvas” de Osterwalder presenta nueve casillas que tienen que ver con diferentes aspectos de un negocio.

*<http://cepymeemprende.es/sites/default/files/dinamicas/D3-GuiaDidactica.pdf>

Emprender iniciativas útiles en los lugares de trabajo y/o proyectos propios



<p>8. Asociaciones Clave</p> <p>¿Quiénes son nuestros socios clave?</p> <p>¿Quiénes son nuestros proveedores clave?</p>	<p>7. Actividades Clave</p> <p>¿Qué actividades clave requiere mi propuesta de valor?</p>	<p>2. Propuesta de Valor</p> <p>¿Qué valor le estamos entregando a nuestros clientes?</p> <p>¿Qué problema estamos ayudando a resolver?</p> <p>¿Qué necesidad estamos resolviendo?</p> <p>¿Qué tipo de productos estamos ofreciendo a cada uno de nuestros clientes?</p>	<p>4. Relación con el Cliente</p> <p>¿Qué tipo de relación tenemos con nuestros clientes?</p>	<p>1. Segmentación de Clientes</p> <p>¿Para quién estamos creando valor?</p> <p>¿Quiénes son nuestros clientes más importantes?</p>
<p>6. Recursos</p> <p>¿Qué recursos clave requiere mi propuesta de valor?</p>		<p>3. Canales de distribución</p> <p>¿Con qué canales de comunicación estoy llegando a mis clientes?</p>		
<p>9. Costes</p> <p>¿Qué costes tengo? Fijos y Variables.</p>			<p>5. Flujo de ingresos</p> <p>¿De dónde me entra el dinero?</p>	

Emprender iniciativas útiles en los lugares de trabajo y/o proyectos propios



Para comenzar, una buena idea es ir trabajando sobre el lienzo en el orden que se señala en el cuadro anterior.

Primero se trata de comenzar delimitando los clientes a los que se va a dirigir la empresa, enunciar su propuesta de valor, definir el canal a través del cual los clientes conocen a la empresa, y a través de los canales que se pretende hacerles llegar los productos o servicios, cómo se establecen las relaciones con los clientes para conocer el grado de ajuste entre propuesta de valor y expectativas y necesidades, etc.

El lienzo funciona muy bien cuando ya se tiene un negocio pensado. Con él se pueden observar incoherencias, puntos débiles... Por ejemplo: si tenemos una cafetería y nuestros clientes vienen por la simpatía de los camareros, los camareros simpáticos serán un recurso clave de nuestro negocio (y probablemente nuestra habilidad para atraer y retener camareros simpáticos una actividad clave también).

Sin embargo, cuando se trata de desarrollar una idea de negocio nueva, el lienzo de Osterwalder es un poco complicado y hace trabajar mucho cuando aún no se sabe siquiera si se tiene una idea de negocio que merezca la pena desarrollar.

Por ello metodológicamente, en esta dinámica se va a emplear una versión modificada del lienzo de Osterwalder, el denominado "Lean canvas" propuesto por Ash Maurya.

Empleando como base éste modelo se realizará la dinámica del Puzzle para verificar la coherencia del modelo de negocio.

Para ello, se deberá seguir el siguiente proceso:

- Dividir al grupo en equipos.
- Cada equipo prepara cinco hojas con un encabezado escrito a bolígrafo o rotulador: CLIENTES, PROBLEMAS, SOLUCIONES, PROPUESTA DE VALOR y CANAL.

Para construir el Puzzle primero se deberán TODAS LAS OPCIONES del negocio para luego seleccionar las combinaciones más consistentes.

- Se toma la primera hoja encabezada con la palabra CLIENTES y se hace una tormenta de ideas en la que se piensa en los diferentes clientes potenciales a los que se pretende servir. Cada cliente se apunta en una pegatina. (Todas las pegatinas se dejan pegados sobre el folio).
- A continuación se clasifican los clientes, arriba los más prometedores y abajo los menos.
- Después se deberá realizar el mismo procedimiento con la hoja titulada PROBLEMAS. Con una mini tormenta de ideas se detallarán al menos los tres problemas principales que a los que se pretende dar solución.

Emprender iniciativas útiles en los lugares de trabajo y/o proyectos propios



- Encajar las primeras piezas del puzzle: confrontando el folio de CLIENTES con el folio de PROBLEMAS. Para ello, se deberá elegir el cliente más prometedor y verificar que “las piezas encajan”, es decir, que los problemas identificados efectivamente son problemas de éste cliente. Si es necesario detallar o añadir algún problema que se considere interesante, éste es el momento de hacerlo. Se apunta en una pegatina nueva si la idea es nueva o sobre el existente si es una puntualización o mejora de lo ya escrito.

Tras ello, se deberá seguir el mismo procedimiento con el resto de clientes apuntados. En función del tiempo disponible se realizará sobre uno, dos o todos los identificados.

- Segundo puzzle: confrontar los PROBLEMAS frente a las SOLUCIONES. Para ello, se deberá detallar en una pegatina las soluciones que responden a los problemas identificados. Cada característica, una pegatina y de nuevo, se deberán ordenar las más importantes arriba del folio.
- Tercer puzzle: enfrentar las hojas de CLIENTES, PROBLEMAS con la PROPUESTA DE VALOR. En este punto, se trata de redactar una propuesta de valor en la que se describa el beneficio que obtendrá el cliente al optar por la solución planteada para combatir su problema (o problemas si se han escogido varios).
- Cuarto y último puzzle: combinación de la hoja de CLIENTES con la de CANAL, verificando que el canal o los canales definidos para dar a conocer el negocio son los adecuados para éste tipo de clientes y que ayudan a dar coherencia a la propuesta de valor.



Ficha 50

4 Juegos para emprendedores que potencian la creatividad*

A continuación se presentan cuatro juegos que de manera muy simple promueven el emprendimiento.

Pensar en 5 ideas:

Proponte, a lo largo de una semana, desarrollar una idea por día basada en soluciones creativas a los problemas cotidianos. Deberás ser muy observador con tu entorno e identificar dificultades que enfrenten las personas con las que te relaciones, familiares y amigos, de tal forma que puedas encontrar soluciones innovadoras a sus inconvenientes. **No consideres aspectos técnicos que impidan la ejecución planteada, solo deja volar tu imaginación y piensa alternativas llenas de creatividad.** Al finalizar la semana, comparte tus resultados con los involucrados y retroaliméntate de sus opiniones. Practica esto todas las semanas hasta que se te convierta en hábito.

Ideas alocadas:

Haz una lista de diez ideas de negocio que sean lo más disparatadas y alocadas que se te ocurran, con una salvedad, asegúrate que solucionen un problema, no importan lo absurdo del problema ni de la solución. Establece un límite de tiempo para pensar en tus ideas de negocio, por ejemplo 30 minutos. Al finalizar el tiempo revisa tu lista y analízala. Coméntala con personas cercanas y argumenta respecto a qué problemas resuelven tus soluciones. Practica este ejercicio constantemente. Con la práctica, lograrás romper tus parámetros mentales y empezarás a generar soluciones asombrosas a problemas que antes ni imaginabas, además comenzarán a ver con mayor facilidad en los "problemas", oportunidades de proyectos.

*Adaptado de <https://credilike.me/blog/juegos-para-emprendedores/>

Emprender iniciativas útiles en los lugares de trabajo y/o proyectos propios



Juntar soluciones:

Piensa, a lo largo del día, en un producto nuevo creado a partir de la fusión de dos productos existentes. Este nuevo producto deberá resolver un problema distinto, o juntar en un nuevo producto ambas soluciones para la que fueron creados originalmente. Visita distintos supermercados, centros comerciales o cualquier tipo de tienda retail y observa sus vitrinas, esto te ayudará a pensar en posibles combinaciones. Puedes mezclar productos o servicios indistintamente y podrán ser radicalmente distintos entre sí. Repite este ejercicio todos los días; vas a notar que cada vez encontrarás mejores combinaciones y surgirán ideas más elaboradas. Esto es parte de lo que se denomina “pensar fuera de la caja”.

Rompiendo esquemas:

Tina Seelig, de la Universidad de Stanford, propuso un juego que busca romper esquemas, en él se pide responder la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que harías para ganar dinero si tuvieras tan sólo \$5.000 y 2 horas para lograrlo? Ponte un límite de una semana para resolver esta interrogante. Escribe tu propuesta para ejecutar un negocio con \$5.000 y en solo dos horas de ejecución. Al finalizar la semana deberás tener un resultado para compartir con quienes tienes cerca. Las ideas generadas en este juego para emprendedores suelen ser asombrosas.



Ficha 51

Síntesis de ideas y/o estrategias de enseñanza-aprendizaje obtenidas a través de la dinámica **Café Mundial.**

A continuación se presenta la sistematización, de ideas y/o estrategias de aprendizaje, generado a través de la dinámica “Café Mundial”, realizada en los cuatro establecimientos educacionales que fueron parte del Proyecto.

- Enseñar a organizar, delegar y liderar cuando corresponda.
- Manejar conceptos básicos y técnicos sobre el tema que van a emprender.
- Atreverse a nuevos desafíos en relación a su especialidad.
- En Consejo de curso, aprender a administrar recursos económicos y de tiempo.
- Administrar bien los espacios.
- Administrar bien los tiempos y recursos.
- Extraer información de textos de administración, interpretación, selección y recuperación de información.
- Generar plan de negocio.
- Aportes de los programas (capital, semilla, mujer emprende).
- Trabajar con conceptos como: costos, financiamiento, utilidades, proyección, fijar cuota, iniciación actividades.
- Reciclaje: joyas, botellas (maceteros) residuos orgánicos.
- Crear invernaderos (semilla).
- Ver oportunidades en su entorno cercano y semi cercano.
- Identificar necesidades y buscar alternativas de solución.

Competencias Genéricas de Responsabilidad Social

COMPETENCIAS



Respetar y solicitar respeto de deberes y derechos laborales establecidos, así como de aquellas normas culturales internas de la organización que influyen positivamente en el sentido de pertenencia y en la motivación laboral.



Utilizar eficientemente los insumos para los procesos productivos y disponer cuidadosamente los desechos, en una perspectiva de eficiencia energética y cuidado ambiental.



Prevenir situaciones de riesgo y enfermedades ocupacionales, evaluando las condiciones del entorno del trabajo y utilizando los elementos de protección personal según la normativa correspondiente.



Tomar decisiones financieras bien informadas, con proyección a mediano y largo plazo, respecto del ahorro, especialmente del ahorro previsional, de los seguros, y de los riesgos y oportunidades del endeudamiento crediticio y de la inversión.

Respetar y solicitar respeto de deberes y derechos laborales



Ficha 52

Plano de una Empresa*

Objetivos:

- Analizar que imaginario social existe para diferentes profesiones y actividades.
- Reconocer los impactos del rendimiento profesional por la distribución del trabajo.
- Darse la posibilidad de replantear los prejuicios que poseemos.

Materiales:

- Hojas tamaño carta.
- Lápices scripto.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se invita a los participantes a imaginar una empresa, donde trabajen entre 5 y 10 personas. Puede ser del rubro que deseen.
- Se entrega una hoja y lápices y se les invita a hacer un mapa de la empresa. Deberán verse los lugares de trabajo, pisos, oficinas, entre otras.
- Se debe aclarar que el dibujo no tiene que ser muy detallado. Lo importante es que ubiquen a las personas en el mapa y detallen sus datos (deben inventarlos).
- Pueden escribir todos los detalles que quieran, por ejemplo, la edad, el sexo, la profesión y algunas características personales. Es bueno especificar que deben realizar una descripción de 5 personas como mínimo y 10 como máximo.
- Al concluir todos hacen una breve presentación de su empresa y dan a conocer alguno de los personajes creados. Es importante que detallen las características que se le asignó a cada persona.
- Una vez finalizadas las presentaciones se invita a una reflexión y debate, utilizando algunas de las siguientes preguntas:
 - *¿Qué rol les asignaron a las mujeres y cuáles a los hombres?*
 - *¿Qué características poseen las personas, alegres, trabajadoras, mal humoradas, etc.?*
 - *¿Los que lideran son hombres o mujeres?*
 - *¿Los que realizan labores de servicios menores son hombres o mujeres?*

*<http://dinamicasgrupales.com.ar/dinamicas/diversidad/dinamica-plano-de-una-empresa/>

Respetar y solicitar respeto de deberes y derechos laborales



- ¿Creen que todas las personas tienen las mismas oportunidades de crecimiento en las empresas?
- Se les debe preguntar a las mujeres del grupo, ¿ustedes quieren ser secretarias o jefas?
- Comente con los participantes los siguientes párrafos:

*"El informe*del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) del 2010 señala que el salario promedio de las mujeres es entre 20% a 30% inferior al salario promedio de los hombres."*

*"El sueldo de una mujer en promedio es un tercio más bajo que el de un hombre", señaló Carolina Schmidt, ministra del Servicio Nacional de la Mujer, a un año de la entrada en vigencia de la ley 20.348, que consagra el principio de igualdad de remuneraciones entre hombres y mujeres que presten un mismo trabajo**."*

- A modo de cierre invite a una reflexión referida a los prejuicios que poseemos y cómo estos influyen en la vida personal, escolar y profesional, dependiendo del caso.

*PNUD. Desarrollo Humano en Chile. Género: los desafíos de la igualdad 2010. Santiago, Chile. Marzo 2010

**<http://www.dt.gob.cl/1601/w3-printer-98691.html>

Respetar y solicitar respeto de deberes y derechos laborales



Ficha 53

Qué Hago y Cómo Soy*

Objetivos:

- Analizar que imaginario social existe para diferentes profesiones y cómo influye en las relaciones entre las personas.
- Repensar los prejuicios que portamos y cómo impactan en la vida diaria.
- Analizar la posición social que se adjudica a las personas según las tareas que se desempeñen.

Materiales:

- Ninguno.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se invita al grupo a jugar a Adivina qué soy, adivinando un oficio, profesión u ocupación.
- Se solicita una voluntaria o voluntario, quien debe retirarse del salón (para que no escuche) y se le comunica al grupo que quien está afuera será un "obrero municipal". Luego la voluntaria o voluntario deberá entrar y realizar preguntas para adivinar que tarea realiza.
- Ante cada pregunta, el grupo podrá responder "Sí", "No" o "Puede ser". Es recomendable que se otorgue un tiempo, si al concluir el plazo no logra adivinar, se debe preguntar que profesión u oficio cree que posee y por qué.
- El juego se debe repetir con varias personas y diferentes ocupaciones, por ejemplo "dueña de casa", "abogado", "futbolista", "científico", "periodista", "humorista", "educadora", etc.
- Una vez que hayan realizado la actividad 6 a 8 personas se invita a una reflexión y debate, respecto a analizar qué perfil se le asignaba a cada tarea. Puede utilizar algunas de las siguientes preguntas:
 - *¿Qué estereotipos están ligados a cada profesión y por qué?*
 - *¿Qué tipo de preguntas se realizaban de acuerdo a la tarea que creían que tenían?*
 - *¿Cómo nos relacionamos con las personas cuando ya le asignamos cualidades y comportamientos por la tarea que desempeñan?*
- A modo de cierre invite a una reflexión referida a los prejuicios que poseemos y cómo influyen en la vida personal, escolar y profesional, dependiendo del caso.

*<http://dinamicasgrupales.com.ar/?s=Que+hago>



Ficha 54

El bastón del Rey*

Objetivos:

- Identificar la orientación de las elecciones que hacemos cuando poseemos el liderazgo.
- Comprender las estructuras de poder que se pueden crear.
- Analizar los efectos subjetivos que se construyen en relación al poder y cómo el mismo sea ejercido.
- Vivenciar cómo funcionan los juegos de poder en un grupo.

Materiales:

- Un bastón adornado.

Participantes:

- Entre 10 y 15 personas.

Descripción:

- Se solicita a los participantes que formen un círculo. Les explicará que todos deberán cumplir las órdenes que de la persona que posea el cetro.
- Por turnos se entregará el bastón que representa el poder del Rey a cada uno de los participantes, quienes deberán dar órdenes al grupo, los cuales deberán cumplir.
- Una vez concluida la actividad, se abre un espacio de reflexión.
- Una vez finalizadas las presentaciones se invita a una reflexión y debate, utilizando algunas de las siguientes preguntas:
 - *¿Cómo se sintieron cuando tenían el bastón (el poder)? ¿Pudieron hacer todo lo que quisieron?*
 - *¿Cómo se sintieron cuando no tenían el bastón? ¿Se sintieron obligados y/o dirigidos?*
 - *¿Hubo en algún momento en que se hayan sentido mal? ¿Por qué?*
 - *¿Perciben juegos de poder en el grupo? Si es que sí, ¿cómo se sienten ante ellos? ¿Quisieran modificarlos?*
- A modo de cierre invite a una reflexión referida al manejo del poder al interior del grupo.

*<http://dinamicasgrupales.com.ar/dinamicas/conocimiento/dinamica-cetro-del-rey/>

Respetar y solicitar respeto de deberes y derechos laborales



Ficha 55

La Portada*

Objetivos:

- Identificar de manera escrita y simbólica los elementos que representan al grupo.
- Consolidar el sentido de pertenencia al grupo.

Materiales:

- Cartulina o papel de envolver.
- Hojas carta.
- Plumones.
- Lápices de colores.
- Pegamento.
- Tijeras.
- Revistas y diarios.

Participantes:

- Entre 6 y 8 personas por grupo.

Descripción:

- Se propone al grupo diseñar entre todos la portada de una revista. Que será una publicación destinada a hablar acerca del grupo.
- Antes de empezar el diseño sobre el afiche, invite a realizar diseños en una hoja pequeña. Los que serán socializados para elegir las ideas definitivas.
- La portada debe incluir nombre de la revista, un slogan, la editorial, la fecha y las principales noticias del grupo. Además de todo lo que se desee, recordando que la publicación debe hablar acerca del grupo.
- La portada debe representar al equipo en su totalidad, por lo tanto es necesaria la participación activa de todas las personas.
- A modo de cierre invite a una reflexión referida a la manera en que gestionaron la actividad, cómo se organizaron, qué aspectos fueron más fáciles, cuáles más complejos de resolver, etc. Puede utilizar algunas de las siguientes preguntas:
 - ¿Qué quisieron expresar y por qué?
 - ¿Qué significa el nombre y el slogan?
 - ¿Por qué eligieron esas noticias y esas imágenes?

*<http://dinamicasgrupales.com.ar/?s=La+portada>



Ficha 56

Síntesis de ideas y/o estrategias de enseñanza-aprendizaje obtenidas a través de la dinámica **Café Mundial**.

A continuación se presenta la sistematización, de ideas y/o estrategias de aprendizaje, generado a través de la dinámica "Café Mundial", realizada en los cuatro establecimientos educacionales que fueron parte del Proyecto.

- Trabajar a nivel valórico el concepto "respeto" (lúdico-representativo).
- Trabajar a nivel conceptual y actitudinal derechos y deberes hacia el área laboral.
- Conversar sobre cuáles son los derechos y deberes que tiene cada trabajador en Chile e invitar a ponerlos en práctica en su calidad de estudiante.
- Hacer juego de roles, teniendo como base el código del trabajo aplicando a diversos tipos de casos, analizando el cumplimiento o no de los deberes y derechos.
- Conocer el lenguaje técnico y lo referente a sindicatos y comités paritarios.
- Participar en la elección del proceso de C.C.A.A aplicando derechos y deberes.
- Conocer el reglamento de "Sana convivencia Escolar" de manera práctica.
- Conformar directivas de curso.
- Realizar debates estructurados.
- Incentivar Charlas "Redes de Apoyo" con especialistas (Abogados, etc.)
- Conocer a qué instancias recurrir en caso de vulneración de derechos laborales.
- Realizar reclamos a conciencia (no olvidar deberes).
- Uso de material audiovisual que demuestre la vulneración de los derechos y deberes laborales, para su análisis y propuestas de posibles soluciones.
- Saber cómo funciona la inspección del trabajo.
- Trabajar el convenio 169 OIT.



Ficha 57

Del problema a la solución en 4 pasos*

Objetivos:

- Analizar y debatir los aspectos involucrados en un problema.
- Encontrar soluciones superadoras con la retroalimentación.
- Promover la participación de todos.

Materiales:

- 1 cartulina por grupo.
- 1 a 2 plumones por grupo.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se inicia la actividad motivando a la asamblea con un video o presentación referida a los problemas medio ambientales que afectan la ciudad o región donde se desarrolla la actividad.
- A continuación se forman grupos de entre 4 a 6 personas.
- A cada grupo se les irá asignando preguntas para conversar y desarrollar. Se debe asignar 15 minutos por cada pregunta para que puedan cuestionarse y escribir acerca de la misma. Cada una de las preguntas representa un paso de profundización, por lo que se entrega la pregunta una vez elaborada la anterior. Las preguntas son:
 - *¿Cuáles son los efectos que provoca este problema?*
 - *¿Cuáles serían los recursos materiales y simbólicos con los que cuentan ustedes para dar una solución?*
 - *¿Qué posibles soluciones existen de acuerdo con los recursos detectados?*
 - *¿Quién o quiénes de este grupo, serían personas comprometidas con las actividades que se tienen que desarrollar?*
- Una vez realizados los cuatro pasos se abre un espacio donde cada grupo expone lo elaborado y en asamblea, intentan alcanzar conclusiones y compromisos concretos. La finalidad es contar con propuestas que encuentren una solución al problema analizado y que acciones deberá realizar cada integrante.

*<http://dinamicasgrupales.com.ar/dinamicas/debate-y-discusion/dinamica-los-4-pasos/>



Ficha 58

Somos seres interdependientes*

Objetivos:

- Conocer la interdependencia de los elementos de un ecosistema para la vida de los seres vivos.
- Ser conscientes de que si se perjudica a uno de estos elementos, pueden verse afectados de manera negativa los otros.

Materiales:

- Ovillo de lana.
- Hojas tamaño carta (opcional).
- Plumones o lápices de colores (opcional).
- Alfileres o cinta engomada (opcional).

Participantes:

- 8 personas o más.

Descripción:

- Se da inicio a la actividad preguntando qué es un Ecosistema. Una vez que la mayoría ha contestado, se lee la siguiente definición.

Un ecosistema es el conjunto formado por los seres vivos y los elementos no vivos del ambiente y la relación vital que se establece entre ellos. La ciencia encargada de estudiar los ecosistemas y estas relaciones es la llamada ecología. Los ecosistemas pueden ser de dos tipos: terrestres (bosques, selvas, sabanas, desiertos, polos, etc.) y acuáticos (comprenden desde un charco hasta los océanos, mares, lagos, lagunas, manglares, arrecifes coralinos, etc.)

- Se explica que entre todos van a formar un ecosistema y sentados en círculo, cada participante elegirá un elemento natural (un árbol, la hierba, un pájaro, el agua, entre otros) y lo nombrará en voz alta para que el resto conozca su elemento. Si se desea se puede pedir a cada persona que ponga el nombre y/o dibuje su elemento y lo pegue en su pecho.
- Sirviéndose de la lana, se van uniendo las personas participantes (los elementos) según la relación de interdependencia que exista entre ellos. Por ejemplo, si hay una persona que dice que es un caballo tendrá que lanzar el ovillo de lana a otra persona que haya dicho que es agua, hierba, etc. Si se lo ha entregado a la persona que es hierba, ésta le lanzará el ovillo a la que haya dicho tierra o agua y así sucesivamente formando una tela de araña.

*<https://es.scribd.com/document/230603859/dinamica-el-planeta-tierra-en-juego>

Utilizar eficientemente los insumos y disponer cuidadosamente los desechos para el cuidado ambiental



- Se puede aprovechar para reflexionar, sobre los distintos vínculos que se van formando entre las partes integrantes de ese ecosistema.
- Una vez que se han establecido los vínculos existentes entre los elementos del ecosistema, se comprueba que ocurre cuando un elemento natural del ecosistema recibe un abuso o maltrato. Para ello uno de los integrantes suelta el hilo de la madeja que estaba afirmando, con el consiguiente desequilibrio ecológico que desencadena.
- Al soltarse una parte de la cadena, alguno de los elementos tendrá que estirarse más para suplir al que ha soltado el hilo. En este momento, se aprovecha de explicar cómo la naturaleza es dinámica y se va adaptando a las adversidades. Se continúa con este proceso hasta que ya no es posible sostener la tela de araña, se realizan preguntas que inviten a la reflexión y toma de conciencia respecto a que llega una instancia en que la naturaleza ya no logra adaptarse y el ecosistema colapsa.
- Una variante de esta dinámica es hacerla con ecosistemas específicos, como por ejemplo un río, una laguna u otro que exista en la región donde se realiza



Ficha 59

Talando árboles*

Objetivo:

- Tomar conciencia de la importancia de los árboles en el medio ambiente, y el impacto que produce su tala indiscriminada.

Materiales:

- Espacio grande
- Pizarra o papel grande
- Plumón

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se crea un escenario común que es el bosque. Un participante es el guarda forestal y tres serán leñadores. El resto de los participantes serán árboles. Los leñadores tendrán 1 minuto para tocar ("talar") a los árboles. Si los tocan, los árboles se quedarán tirados en el suelo. Al mismo tiempo el guardabosques podrá ir salvando a los árboles caídos ("irá sembrando nuevos árboles en el lugar de los talados"). Los árboles no podrán levantarse en un solo movimiento, sino que primero se sentarán, luego se pondrán de rodillas y finalmente se levantarán para seguir jugando, ya que el proceso de crecimiento es lento y progresivo. Mientras se levantan los nuevos árboles ("crecen"), los leñadores podrán volver a talarlos.
- Al terminar el primer minuto de juego, se contarán cuantos árboles fueron talados y se los anotará en una pizarra o papel grande.
- En el segundo minuto de juego se agregará otro guarda forestal, que cumplirá la misma función que el anterior, y así hasta 5 o 6 minutos.
- El fin es tomar conciencia de la relevancia que tienen las distintas poblaciones de árboles en la Naturaleza. Algunas preguntas para ello son:
 - *¿Qué ocurre con una población de árboles cuando sufren la tala indiscriminada?*
 - *¿Cómo se sentían cuando les talaban apenas se habían levantado (brotado, crecido)?*
 - *¿Bastaban unos pocos guardabosques para poder defenderlos?*
 - *¿Qué pasaba cuando eran más personas sembrando árboles que talándolos (cuarto minuto)?*
 - *¿Qué le pasa al suelo (desertificación)?*
 - *¿Cómo se ven afectados los otros organismos que viven en el bosque?*
- Se termina la actividad comentando la experiencia y sacando algunas conclusiones respecto al cuidado medio ambiente, esto es especialmente relevante en las regiones del sur de Chile donde la calefacción empleada mayoritariamente es la leña.

*<http://buscarempleo.republica.com/formacion/dinamicas-para-cuidar-el-ecosistema.html>



Ficha 60

Las futuras generaciones*

Objetivos:

- Entender qué es el desarrollo sostenible.
- Reflexionar sobre cómo influyen nuestras acciones con el medio ambiente para las generaciones futuras.

Materiales:

- Una sala amplia.
- Porotos, estos pueden ser sustituidos por piedras pequeñas u otro elemento.
- Cronómetro.

Participantes:

- 12 personas o más.

Descripción:

- Antes de comenzar la actividad, se requiere preparar el espacio donde se realizará la actividad. Para ello se deben repartir los porotos por todo el espacio, dejando la mayoría visibles y escondiendo unos pocos. Los porotos representan los diferentes recursos naturales presentes en el mundo (esta información se dará a los participantes al final del juego)
- Una vez distribuidos los porotos, se reunirá a las personas participantes dividiéndolas en 4 grupos.
- Los diferentes grupos representan las generaciones presentes y futuras (esta información se dará a los participantes al final del juego).
- Se invita al primer grupo a ingresar a la sala, con la instrucción que disponen de 5 segundos (su tiempo vital) para recoger todos los porotos que puedan.
- Una vez transcurridos los 5 segundos, el grupo abandona la sala con los porotos conseguidos y le tocará el turno al grupo 2, así sucesivamente hasta el 4.
- La cantidad de porotos que se reparten debe estar calculada para que no alcancen para el último grupo.
- Una vez que todos los grupos han pasado por la sala, se realiza un análisis de las situaciones vividas. Para ello, se sugieren plantear algunas de las siguientes preguntas:
 - *¿Cómo se ha sentido el último grupo?*
 - *¿Qué creen que representan los grupos formados y los porotos?*
 - *¿Qué fue lo que ocurrió?*
 - *¿Se puede comparar el proceso seguido con la generación actual?*

* <https://solidaridaddonbosco.org/medio-ambiente-dinamicas/>

Utilizar eficientemente los insumos y disponer cuidadosamente los desechos para el cuidado ambiental



- *¿Cuáles de los grupos representaría a la generación actual?*
- *¿Tendrá recursos la siguiente generación?*
- *¿Cuál debería ser el comportamiento de las diferentes generaciones?*
- *¿Qué podemos hacer en nuestras vidas cotidianas para poner en práctica la definición de Desarrollo Sustentable?*

Desarrollo sustentable se define como el obtenido para la satisfacción de las necesidades de la generación presente, sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades.



Ficha 61

Súperpoderes*

Objetivos:

- Reflexionar sobre nuestro aporte para el mejoramiento del medio ambiente.
- Conocer las opiniones de los participantes sobre el cuidado del medio ambiente

Materiales:

- Papel.
- Plumones.

Participantes:

- Entre 12 y 20 personas.

Descripción:

- Se reparte a cada persona un trozo de papel, idealmente que haya sido utilizado para otra actividad y que pueda ser reutilizado para ésta.
- Se invita a los participantes a tomar el lugar de un superhéroe o una superheroína, para el cuidado y respeto del medio ambiente.
- Cada persona tendrá que inventarse un nombre, un superpoder y una misión en el mundo para mejorar el medio ambiente con la actuación de sus poderes.
- En el papel realizará su carta de presentación: nombre de súper héroe o heroína, logo o escudo que lo representa y sus poderes y características que mejorarán el medio ambiente.
- Una vez que todo el mundo ha terminado (aprox. 20 minutos), se ubican en círculo con su papel escondido detrás de la espalda.
- Una a una, cada persona se presenta diciendo su nombre de súper héroe o heroína, muestra su cartulina y explica cuál es su misión en el mundo para la mejora del medio ambiente y por lo tanto como ésta contribuirá a mejorar la humanidad.
- Para finalizar se reflexiona respecto a si las diferentes misiones presentadas podrían llevarse a cabo en nuestra sociedad sin necesidad de inventarnos poderes.
- Además se podría analizar cada una de las misiones y convertirla en una acción real, desarrollando que implicaciones (políticas, sociales, ciudadanas, etc.) serían necesarias para llevarlas a cabo.

*<https://solidaridaddonbosco.org/medio-ambiente-dinamicas/>



Ficha 62

Experiencia de aprendizaje: Huella de carbono*

A continuación se presenta una experiencia de aprendizaje referida al cuidado del medio ambiente.

Aprendizaje esperado:

- Realiza control de la contaminación atmosférica en su puesto de trabajo, aplicando las normas y reglamentaciones, vigente (Ley de Bases Generales del Medio ambiente n° 19.300).

Criterios de evaluación:

1. Utiliza procedimientos para prevenir los riesgos medioambientales, propios de las emisiones de gases de su área de trabajo y su corrección según normativas pertinentes.
2. Determina fuentes fijas y móviles de emisión de contaminantes, a partir de los instrumentos, evaluando el impacto ambiental y las medidas de mitigación según normas y reglamentaciones vigentes.
3. Calcula la huella de carbono de acuerdo a los estándares vigentes para las personas, los productos y procesos productivos, informando los resultados obtenidos.
4. Propone medidas de eficiencia energética para el cuidado del medioambiente, de acuerdo a las condiciones de operación de la unidad productiva, emprendiendo iniciativas fáciles de aplicar.

Metodología seleccionada:

- Estudio de casos.

*Planes y programas de estudio, Especialidad QUÍMICA INDUSTRIAL, Menciones Laboratorio Químico y Planta Química

Utilizar eficientemente los insumos y disponer cuidadosamente los desechos para el cuidado ambiental



Preparación de la actividad:

Docente

- A través de una exposición teórica (con apoyo de presentación en formato digital o videos), explica los efectos del calentamiento global.
- Entrega a estudiantes una guía de trabajo, con una fundamentación teórica, las actividades, indicaciones y procedimientos que deben realizar.

Recursos

- Computador.
- Proyector.
- Pizarra.
- Presentación en formato digital o video.

Ejecución de la actividad:

Docente

- Presenta un caso ficticio, de una empresa a la cual se le calcula la huella de carbono.
- Dispone de tablas de los factores de emisión para diferentes combustibles y actividades.
- En el caso se debe determinar los alcances de las emisiones y la huella de carbono.

Estudiantes

- Examinan globalmente el caso..
- Identifican y caracterizan el caso (detectar los problemas).
- Clasifican sus elementos, es decir, definen el tipo de emisiones para cada actividad de la empresa.
- Relacionan los elementos entre sí, e identifican el factor de emisión de cada actividad.
- Explican las relaciones observadas considerando los meses en que se debe consignar la producción de huella.
- Extraen conclusiones y hacen recomendaciones de cómo puede la empresa reducir su huella de carbono.
- Presentan un informe escrito del estudio de caso

Recursos

- Guía explicativa del caso a tratar.
- Cuaderno de cada estudiante.

Utilizar eficientemente los insumos y disponer cuidadosamente los desechos para el cuidado ambiental



Cierre de la actividad

Docente

- En conjunto con sus estudiantes realiza un breve recuento de los conceptos tratados en la clase.
- Revisa los resultados y soluciones propuestas por sus estudiantes.

Actividad de evaluación

Estudiantes

- Estudiantes analizan una empresa ficticia en la que calculan la huella de carbono, diferenciando las fuentes fijas y móviles; y las emisiones primarias y secundarias.
- A partir de las conclusiones obtenidas, sugieren recomendaciones para reducir la huella de carbono de la empresa.



Ficha 63

Síntesis de ideas y/o estrategias de enseñanza-aprendizaje obtenidas a través de la dinámica **Café Mundial.**

A continuación se presenta la sistematización, de ideas y/o estrategias de aprendizaje, generado a través de la dinámica “Café Mundial”, realizada en los cuatro establecimientos educacionales que fueron parte del Proyecto.

- Definir los conceptos “Eficiencia energética” y “Cuidado ambiental”.
- Explicar metodologías de buen uso energético.
- Utilizar e informar sobre las energías renovables existentes en el país.
- Dejar salas limpias después de clases.
- Implementar basureros diferenciados (V, P, C).
- Incentivar buen uso de materiales escolares.
- Implementar creación y cuidado de áreas verdes.
- Crear cultura del uso del agua.
- Taller de Medio ambiente.
- Campaña de Reciclaje.
- Obtener certificación por cuidado del medio ambiente.
- Reforzamiento del tema medio ambiental en distintas asignaturas.
- Disminuir el uso de impresiones, usar para ello medios digitales.
- Trabajar en la orientación de temas valóricos asociados al cuidado medio ambiental.
- Promover el uso eficiente de la luz natural y el cuidado de la luz artificial (Campaña de apagar la luz que no se esté utilizando).
- Realizar Talleres artísticos con uso de materiales reutilizados o reciclados.
- Realizar afiches que promuevan el cuidado medio ambiental.
- Estimular la reflexión sobre el uso consciente de la leña.
- Implementar termopaneles y paneles solares.
- Promover el autocultivo (hortalizas), de manera orgánica.
- Entregar información concreta, periódicamente respecto a las temáticas.



Ficha 64

¿Qué decisión debo tomar?*

Objetivo:

- ¿Qué decisión debo tomar?

Materiales:

- Dos vasos que no sean transparentes por pareja.
- Agua.
- Aceite o vinagre.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se invita a los estudiantes a organizarse en parejas para tener una experiencia de comunicación de riesgos.
- Se comenta que uno de ellos se va a exponer a un riesgo que puede ser minimizado, si la comunicación con su pareja es eficiente.
- Se ubica a cada pareja con una separación de 3 metros entre uno y otro.
- Se entrega a uno de ellos dos vasos, uno con agua y el otro con agua con aceite. Se le comunica que solamente puede responder a lo que le pregunte su pareja y nada más.
- En integrante que no tiene los vasos puede realizar un máximo de 5 preguntas, antes de decidir cuál de los dos beber, las que solo podrán ser respondidas con sí o no.
- Una vez finalizadas las 5 preguntas debe recibir el vaso y beberlo hasta dejarlo vacío.
- Como cierre de la actividad y a modo de reflexión invite a comentar cómo se sintió cada uno de la pareja de acuerdo al rol que jugaban. ¿Responsabilidad, temor, alerta?
- Comente la importancia de una comunicación efectiva para disminuir riesgos en las distintas actividades que realizan.

*<http://www.monografias.com/trabajos-pdf4/dinamicas-prevencion-riesgos-y-accidentes/dinamicas-prevencion-riesgos-y-accidentes.pdf>



Ficha 65

¿Cómo actuar ante un accidente?*

Objetivo:

- Favorecer la capacidad de observación, análisis y toma de decisiones frente a una persona accidentada.

Materiales:

- Manual o instructivo de primeros auxilios**.
- Botiquín de primeros auxilios.
- Cartulinas.
- Plumones.
- Elementos para simular accidentes, ejemplo: un trozo de cable pelado, una silla rota, etc.

Participantes:

- Dos personas, una quien es el accidentado y una segunda quien atenderá al accidentado.

Descripción:

- Realice con sus estudiantes una lectura activa de un manual de Primeros auxilios, puede utilizar el de la Asociación Chilena de Seguridad (link al final de la página)
- Motívelos algunos afiches que señalen los principales pasos a seguir frente a un accidente. Para ello puede organizar el curso en grupos y dividir los tipos de accidentes.
- Invite a realizar un Juego de roles asociados a la accidentabilidad. Invite a un participante a representar a una persona que se encuentra accidentada. Puede ser un shock eléctrico, un corte, ahogamiento, etc.
- Luego se explica a los participantes la situación del accidente y se los invita a llevar a cabo la actividad de primeros auxilios. El estudiante que realiza la maniobra de primeros auxilios, deberá ir comentando a viva voz lo que va realizando.
- Al finalizar la actividad invite a analizar la experiencia e insista en la importancia de saber qué hacer ante una emergencia.
- Al menos una vez por semestre refresque los contenidos referidos a Primeros auxilios.

*<http://www.monografias.com/trabajos-pdf4/dinamicas-prevencion-riesgos-y-accidentes/dinamicas-prevencion-riesgos-y-accidentes.pdf>

**<http://www.achs.cl/qapub/trabajadores/Capacitacion/CentrodFichas/Documents/manual-de-primeros-auxilios.pdf>



Ficha 66

Autocuidado aplicado en nuestra vida diaria*

Objetivos:

- Sensibilizar sobre lo difícil que es realizar actividades diarias después de haber tenido un accidente.
- Concientizar sobre el autocuidado que debemos tener para evitar los accidentes.
- Tomar conciencia que en todas las actividades existen riesgos, los cuales deben ser disminuidos con nuestras acciones diarias.

Materiales:

- Ninguno.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se pide a los participantes que se realizará una de las actividades diarias más comunes como es atar o desatar un zapato o zapatilla. Por lo cual, se pide que en el menor tiempo posible aten o desaten uno de sus zapatos o zapatilla.
- Luego de que los participantes realicen dicha actividad, se les pide que realicen la misma acción con una mano atada a la espalda.
- Luego de esto se les pide a los participantes que realicen comentarios sobre cómo fue realizarlo con las dos manos y con solo una mano.
- Se recalca que las actividades que son rutinarias, después de tener un accidente no son tan rutinarias.
- Invite a reflexionar sobre el auto cuidado y qué acciones podemos realizar en el día a día para disminuir los índices de accidentabilidad en el liceo o en la casa.
- Para finalizar invite a diseñar algunos afiches en grupos que promuevan el auto cuidado.

*<http://www.monografias.com/trabajos-pdf4/dinamicas-prevencion-riesgos-y-accidentes/dinamicas-prevencion-riesgos-y-accidentes.pdf>



Ficha 67

Observando me cuido*

Objetivos:

- Generar el aprendizaje sobre la observación de los riesgos ante una situación de trabajo cotidiana.
- Analizar los riesgos que se tienen al momento de cambiar las condiciones de un contexto.

Materiales:

- Objetos parecidos, uno por participante (Ejemplo: naranjas).

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se les comunica a los participantes que se realizará una observación, donde de manera individual se analizará un objeto, el cual deberán detallar de manera mental.
- Se les entrega el objeto para que puedan analizarlo, se les dice que pueden tomar notas, fotos, algunos datos que puedan ayudarle a describir de mejor manera dicho objeto.
- Luego se les quita dicho objeto y se les pregunta si reconocerían ese objeto entre otros, después de hacer la pregunta se mete el objeto en una caja y se ponen otras cajas de igual tamaño y forma, con un objeto similar al que se les pasó para la observación.
- Luego se hace un acto de revolver las cajas, para después entregarles todas las cajas a los participantes para que ellos determinen cuales de estos objetos es el que ellos reconocen como suyo.
- Luego se les pide que describan el objeto que ellos eligieron, ¿Cuáles son las razones de esa elección? ¿Están seguros de que ese es el objeto que se eligió?
- A modo de cierre se invita a reflexionar respecto a la importancia de considerar las condiciones de contexto antes de decidir un potencial riesgo, ya que entre una situación y otra esto podría variar y cambiar a la vez los niveles de riesgo. Por ejemplo un mismo lugar tiene distintos niveles de riesgo dependiendo las condiciones climáticas o un mismo alimento puede variar su salubridad dependiendo de si ha estado o no en las condiciones de refrigeración requerida.

*<http://www.monografias.com/trabajos-pdf4/dinamicas-prevencion-riesgos-y-accidentes/dinamicas-prevencion-riesgos-y-accidentes.pdf>



Ficha 68

La fatiga y el sueño producen accidentes*

Objetivo:

- Comprender como los factores de fatiga y sueño, producen problemas para enfrentar tareas que consideramos fáciles y pueden llegar a producir accidentes.

Materiales:

- Lápiz
- 2 Hojas de Laberinto iguales por participante. Puede buscar en el siguiente link: http://es.hellokids.com/r_280/juegos-gratuitos/juegos-de-laberintos

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se entrega a todos los participantes una hoja del laberinto. Se pide que lo completen lo más rápido posible, sin equivocarse, tomando y registrando el tiempo que demoran.
- Luego se realiza una pequeña explicación sobre lo que es la fatiga o cansancio extremo, sus determinantes, sus causas, se da una ejemplificación de esta en circunstancias de la vida real, y su relación con los accidentes en la vida laboral.

Recuerde que la fatiga es la respuesta normal y común que un individuo manifestará como consecuencia de las siguientes situaciones: esfuerzo físico, estrés emocional, aburrimiento y falta de sueño, entre los más ordinarios.

- Se entrega a los participantes un segundo laberinto en blanco y se les pide que lo dejen por el lado que no se ve.
- Luego de esto se les pide a las personas que participen en una relajación, idealmente con música suave que ayude a la calma.
- Una vez que los participantes han logrado relajarse, se invita a dar vuelta la hoja y completar el laberinto, tomando nuevamente el tiempo y comparándolo con el tiempo anterior.
- De manera general, se pide a los participantes que puedan compartir las diferencias que se produjeron entre el primer y el segundo laberinto.
- A modo de cierre invite a una reflexión a partir de las siguientes preguntas:
 - ¿Cuáles fueron los problemas que se encontraron?
 - ¿Fueron más eficientes más relajados?
 - ¿Qué relación hay entre los laberintos y sus acciones en su vida diaria?

*<http://www.monografias.com/trabajos-pdf4/dinamicas-prevencion-riesgos-y-accidentes/dinamicas-prevencion-riesgos-y-accidentes.pdf>



Ficha 69

La Telaraña de los Compromisos*

Objetivos:

- Generación de un proceso de comprensión de la seguridad a través de los compromisos que se realizan con los compañeros de labor.
- Reconocer que todos estamos conectados en términos de seguridad de alguna u otra manera.

Materiales:

- Una madeja de lana.

Participantees:

- 5 personas o más.

Descripción:

- El facilitador comenta lo siguiente "Aquí tengo una lana que será pasada entre ustedes de manera que puedan todos compartir de ella, por lo cual se quedarán con una parte de la lana y tiraran todo lo que queda a otro compañero. Antes de tirar la lana a otro compañero tendrán que comprometerse con alguna actividad de seguridad que realizarán para el equipo".
- Luego de que se complete este proceso, se les pedirá a los participantes que puedan decir:
 - ¿Cuál es el significado que tiene la telaraña que queda en el medio de todos los participantes?
 - ¿Por qué todos estamos involucrados en la seguridad?
- Luego de este proceso, se pide que dos a tres estudiantes que suelten sus compromisos para comprobar cómo la telaraña se derrumba de alguna manera y queda endeble frente a todos.
- Para finalizar invite a la reflexión a partir de la siguiente pregunta:
 - ¿Cómo afecta al equipo la ruptura de compromisos con la seguridad?

*<http://www.monografias.com/trabajos-pdf4/dinamicas-prevencion-riesgos-y-accidentes/dinamicas-prevencion-riesgos-y-accidentes>



Ficha 70

Síntesis de ideas y/o estrategias de enseñanza-aprendizaje obtenidas a través de la dinámica **Café Mundial**.

A continuación se presenta la sistematización, de ideas y/o estrategias de aprendizaje, generado a través de la dinámica "Café Mundial", realizada en los cuatro establecimientos educacionales que fueron parte del Proyecto.

- Incorporar medidas de autocuidado (Prevención de enfermedad, educación, promoción salud).
- Crear hábitos de higiene, salud y seguridad.
- Capacitar de forma lúdica, según manuales de prevención de riesgo, en cada especialidad.
- Traer instituciones o profesionales de seguridad y salud que muestren y hagan participar activamente a cada miembro de la comunidad educativa.
- Incluir familia y comunidad en ferias preventivas, por ejemplo: implementar dinámicas para prevenir riesgos en módulos de especialidad, consejo de curso y orientación.
- Realizar levantamientos de enfermedades y riesgos a nivel de especialidad y espacios físicos comunes.
- Realizar interpretaciones de señaléticas (Lenguaje Icónico).
- Realizar simulacros de emergencias
- Generar charlas de salud para prevenir enfermedades.
- Habilitar espacios seguros y señalizados.
- Aportar con la implementación necesaria para evitar accidentes durante las prácticas.
- Normar a los estudiantes para que utilicen los EPP (elementos de protección personal).
- Crear manual de prevención de riesgo para cada especialidad y darlos a conocer a la comunidad escolar.
- Análisis de sustancias químicas que puedan provocar enfermedades.
- Estudiantes de técnico en enfermería reciben vacunas preventivas (hepatitis).
- Estudiar la ley 16.744 sobre Accidentes de trabajo y Enfermedades ocupacionales.
- Analizar videos con situaciones de riesgos y sus consecuencias.
- Favorecer la conciencia, autocuidado y respeto por el cuerpo.



Ficha 71

La Granja*

Objetivos:

- Experimentar los resultados de una negociación cooperativa.
- Practicar habilidades de negociación.

Materiales:

- Cronograma para controlar el tiempo.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se invita a formar parejas (si son impares, conformar un grupo de tres integrantes dónde dos de ellos deberán tomar el rol de una). El juego consiste en realizar un intercambio de bienes, sólo es intercambio, no se le puede adicionar dinero.
- La negociación debe realizarse con las siguientes condiciones:
 - La persona A posee una hermosa granja en la cima de una colina y la persona B posee dos propiedades en una ciudad cercana. Ambas quieren cambiar de vida, la persona A quiere mudarse a la ciudad y la persona B quiere retirarse a un lugar tranquilo.
 - La granja está valuada en \$3.000.000 pesos, mientras que las propiedades poseen un valor de \$1.000.000 pesos y \$1.500.000 pesos. Es importante que los negociadores sepan el valor de lo que se intenta intercambiar para saber cuánto se modifican los patrimonios.
 - Un dato importante es que ambas partes quieren hacer el trueque y llegar a un acuerdo. Recordar que no se puede prometer dinero extra o inventar otros bienes. Primero se otorgan 5 minutos de instancia de negociación.
 - Si no hubo acuerdo, se asignan 2 minutos para repensar la estrategia con la nueva información obtenida en la primera instancia, y luego se abre el segunda espacio de negociación de 5 minutos.
 - Si aún no hay un acuerdo, se da 2 minutos para repensar la estrategia y se da 3 minutos para la última instancia de negociación.

*<http://www.monografias.com/trabajos-pdf4/dinamicas-prevencion-riesgos-y-accidentes/dinamicas-prevencion-riesgos-y-accidentes.pdf>

Tomar decisiones financieras bien informadas



- Una vez finalizadas las presentaciones se invita a una **reflexión y debate**, utilizando algunas de las siguientes preguntas:
 - **Para los que no llegaron a un acuerdo:**
 - ¿Les hubiese gustado llegar a un acuerdo?
 - ¿Por qué creen que no lo consiguieron si era su deseo hacerlo y tenían la necesidad?
 - ¿Quién ganó al no haber acuerdo?
 - ¿Se puede pensar que ambos perdieron al no hacer el trueque?
 - ¿Probaron diferentes estrategias o mantuvieron siempre la misma?
 - **Para los que consiguieron hacer el trueque:**
 - ¿Cómo lo acordaron?
 - ¿Están los dos conformes?
 - ¿Alguno siente que perdió o ganó?
 - ¿Consiguieron lo que buscaban?
 - **Para los que se pusieron de acuerdo en la última instancia de negociación:**
 - ¿Por qué no lo pudieron hacer antes?

Tomar decisiones financieras bien informadas



Ficha 72

¡Todo sirve!

Objetivos:

- Analizar una situación desde distintos puntos de vista.
- Generar diversas ideas y soluciones para satisfacer una necesidad.
- Aumentar su creatividad y posibilidades de generar ingresos.

Materiales:

- Artículos domésticos de uso cotidiano (ej. Una plancha, un cepillo de dientes, colgador, lápices, un mantel de cocina, lava lozas, un tenedor, etc.), Puede ser también la foto de un objeto doméstico más grande (ej. Foto de una lavadora, foto de un televisor).
- Lápices.
- Hojas blancas.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Se busca que en esta actividad los participantes puedan aplicar su potencial creativo, proponiendo una idea original para solucionar una situación específica, que se relaciona en este caso con un objeto doméstico de uso cotidiano por los estudiantes.
- Solicite a los estudiantes que saquen los artículos que trajeron desde sus casas o las imágenes de ellos y que los pongan sobre su escritorio.
- Luego pídale que los observen. ¿Qué hacen? ¿Para qué sirven? ¿Sirven sólo para eso?
- Indique a los estudiantes que hoy tienen la oportunidad de transformarlos y que para eso los invita a pensar en ellos de forma distinta.
- Solicite a cada uno de los estudiantes que observe su objeto y piense en cómo podría modificar el producto para que sea fácil de usar, más atractivo, más funcional, etc. Pídale que generen un listado de ideas sobre cómo mejorar su producto, que las escriban en una hoja en blanco. En el reverso de la hoja, pídale que inventen y enumeren usos nuevos, totalmente distintos, de sus objetos dejando fluir su mente.
- Señale que para ello tienen 10 minutos.
- Pida a los alumnos que se junten en grupos de 4, y que compartan las ideas que han imaginado para modificar su objeto. Cuando uno termine de presentar su objeto y las modificaciones que le haría, los otros compañeros deberán sugerir nuevas ideas que no han sido mencionadas. Los 4 integrantes del grupo deberán hacer lo mismo: presentar su objeto, sus ideas, recibir aportes y entregar aportes cuando le toque al otro compañero.
- A modo de cierre invite a una reflexión referida a su potencial creativo y cómo ellos podrían generar ingresos a partir de la mejora de artículos existentes.



Ficha 73

Fábrica de Origami*

Objetivos:

- Desarrollar la responsabilidad como competencia adquirida clave.
- Favorecer la confianza y credibilidad hacia nosotros.

Materiales:

- Hojas de colores.
- Tijeras.
- Planillas de instrucciones de figuras en origami.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Comente a los participantes que hoy serán parte de una gran industria y que como toda Industria, ellos también tiene un producto estrella y una meta que cumplir.
- Cuente la historia respecto del origen de los origami y haga énfasis sobre lo cuidadoso y meticuloso que se requiere ser para lograr realizar cada figura. Puede utilizar el recuadro o invitar a los estudiantes a buscar en Internet información sobre ello.

El origami se originó en China alrededor del siglo I o II d.C., y llegó a Japón en el siglo VI.

El origen de la palabra procede de los vocablos japoneses "ori" (doblar) y "kami o gami" (papel).

La papiroflexia es un arte de origen japonés que se conoce con el nombre de Origami. Tiene múltiples cualidades educativas para desarrollar aspectos esenciales de la mente humana. Las personas que practican el arte de la papiroflexia ejercitarán su concentración y atención.

- *Recuerde que ellos serán parte de una gran industria de fabricación de origamis y que tienen un pedido importante de un cliente del extranjero. Serán eslabones claves en una gran cadena de producción.*
- *Invite a los participantes armar grupos de 6 personas como máximo.*
- *Solicite que revisen el origami que les será entregado. Señale que deben formar una cadena de producción para esa figura, es decir, que cada miembro del grupo sólo podrá ejecutar 3 pasos para armar la figura y luego deberá pasarla a algún compañero del grupo. En ningún*

*(EM)prende en Red, Material didáctico para el desarrollo del espíritu emprendedor.
Proyecto "Em-prendimiento juvenil en alumnos de Corporación Municipal de Puerto Natales"
(código 11 PAE-11109).

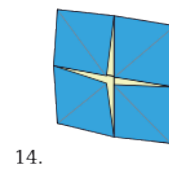
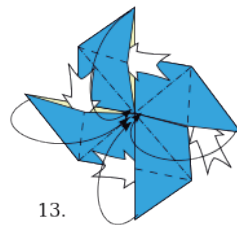
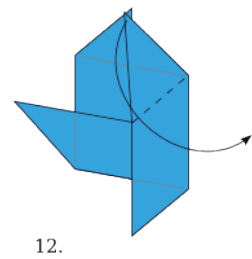
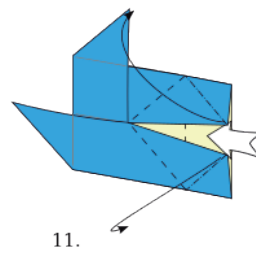
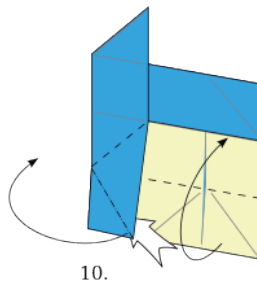
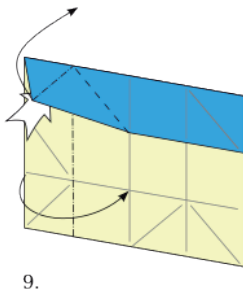
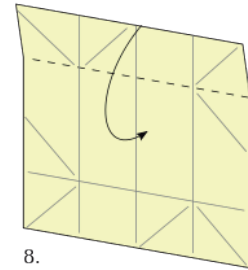
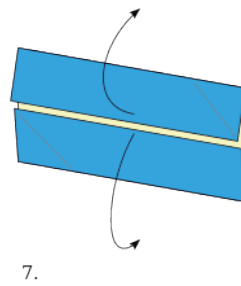
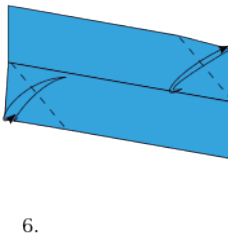
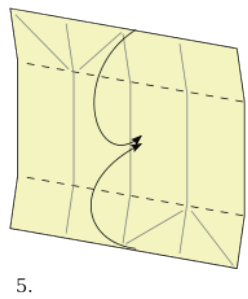
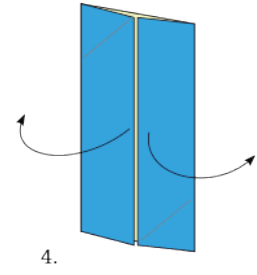
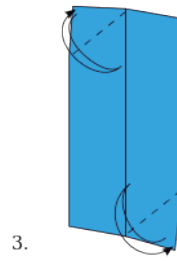
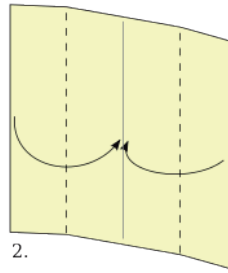
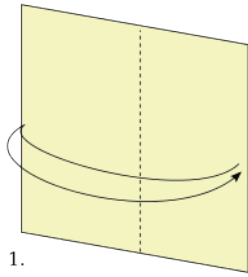
Tomar decisiones financieras bien informadas



caso alguien podrá armar la figura por sí sólo. El grupo puede ayudar pero sólo dando instrucciones, no interviniendo en la figura mientras su compañero trabaja.

- Indique que tienen 25 minutos para armar la mayor cantidad de figuras de alta calidad. Explíqueles que Ud. será el jefe de control de calidad.
- Después de terminar cada uno de sus origamis, serán inspeccionados, descartando las figuras que no estén hechas con suficiente atención a la calidad.
- Una vez terminadas monte una pequeña exposición de las figuras con ellos. Entregue al grupo ganador un pequeño premio, como un lápiz o dulces.
- El ganador lo determinarán ellos mismos, usando un sistema de aplausos, o votos por ejemplo al final de la tarea.
- Para finalizar promueva la reflexión respecto a la tarea realizada, puede utilizar algunas de las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hicieron para crear la mayor cantidad de origamis de alta calidad en los 25 minutos que tenían? ¿Fue difícil?
 - ¿Por qué hay que ser cuidadosos en la elaboración de la figura?
 - ¿Cómo se sintieron cuando les rechazaron una figura? ¿Es posible mejorarla?
 - ¿Qué pasa cuando el compañero no cumple con lo que él debía ser, cuando no es responsable con su trabajo, con lo que está haciendo?
 - Realice algunas preguntas del ámbito más personal, de ser posible invite a escribir sobre ellas:
 - ¿Qué significa para ti ser coherente, responsables, y actuar con calidad en la vida?
 - Piensa en ejemplos de personas responsables. ¿Cuáles son sus características?
 - ¿Por qué hay que ser coherentes, responsables y actuar con calidad en la vida?
 - ¿Es importante conocerse bien para ser responsable?
 - ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido hoy para poder desarrollar mejor sus intereses?
 - ¿Por qué los emprendedores deben actuar de manera responsable? ¿Qué pasa si no lo hacen? ¿Qué pasa si uno no cumple sus compromisos?

Tomar decisiones financieras bien informadas





Ficha 74

Acertijos*

Objetivos:

- Valorar la imaginación como una herramienta importante para el éxito en la vida y como una habilidad para superar barreras que puedan presentarse.
- Estimular la creatividad, aplicar estrategias de pensamiento divergente, buscando generar diversas ideas y soluciones para una misma situación.

Materiales:

- Objetos comunes o imágenes de ellos.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Anote tres acertijos en la pizarra, uno a la vez y pida a los estudiantes que los resuelvan. Puede utilizar los que están a continuación o buscar otros usando Internet.

- Algunos meses tienen 31 días, otros sólo 30,

¿Cuántos tienen 28 días?

Solución: todos.

- Un hombre iba en un auto con las luces apagadas y no había luna, en esas una mujer cruza la calle por delante del auto y, sin embargo, el conductor frena de repente.

¿Cómo hizo para verla?

Solución: No se dijo en ningún momento que era de noche, así que era de día.

- Un hombre está al principio de un largo pasillo que tiene tres interruptores, al final hay una habitación con la puerta cerrada. Uno de estos tres interruptores enciende la luz de esa habitación, que esta inicialmente apagada.

¿Cómo lo hizo para conocer que interruptor enciende la luz recorriendo una sola vez el trayecto del pasillo?

Pista: El hombre tiene una linterna.

Solución: Al principio del pasillo hay tres interruptores, A, B y C, nuestro personaje pulsa el interruptor A, espera 10 minutos, lo apaga, pulsa el B y atraviesa el pasillo.

Al abrir la puerta se puede encontrar con tres situaciones:

- Si la luz está encendida el pulsador será el B.
- Si la luz está apagada y la bombilla caliente será el A.
- Y si está apagada y la bombilla fría será el C.

* (EM)prende en Red, Material didáctico para el desarrollo del espíritu emprendedor. Proyecto "Em-prendimiento juvenil en alumnos de Corporación Municipal de Puerto Natales" (código 11 PAE-11109).

Tomar decisiones financieras bien informadas



- Luego de que los participantes han intentado desarrollar los acertijos de esta actividad, pregunte sobre los factores que resultan clave a la hora de enfrentar acertijos. Destaque aquellas respuestas que se refieren a “hay que atreverse”, “hay que ver más allá de las soluciones comunes”, “mirar con otros ojos”, “ver lo que no salta a la vista”.
- Escriba estas respuestas en una pizarra y destaque que muchas veces no nos animamos a dar respuestas ingeniosas porque simplemente no nos atrevemos y que por lo tanto para ver más allá hay que atreverse. Es importante explorar esa capacidad, sin temores.
- Realice algunas preguntas del ámbito más personal, de ser posible invite a escribir sobre ellas:
 - ¿Qué significa para ti atreverse en la vida?
 - Piensa en el ejemplo de una persona que “se atreve”. ¿Cuáles son sus características?
 - ¿Por qué es importante atreverse en la vida?
- Mencione que durante sus vidas, algunas veces recibirán mensajes poco positivos, del tipo “no se puede”, “no se debe”, o “así no se hace”, “nunca se ha hecho así”, que pueden nublar la visión de sus sueños.
- Comente que hoy descubrirán que atreverse y ver más allá puede ser una herramienta muy provechosa en todo orden de cosas.



Ficha 75

De Viaje*

Objetivos:

- Desarrollar la capacidad de hacer una planificación mental y administración financiera.

Materiales:

- Hojas de papel.
- Lápices.

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Pida a los estudiantes que imaginen por un momento que los han invitado a pasear por el parque Torres del Paine, a recorrerlo, explorarlo. Les ha llegado un mensaje de la Municipalidad de Puerto Natales que los autoriza a visitar y explorar este hermoso lugar, pero que antes de viajar, deben pensar en si es posible llegar allá. Pídales que cierren sus ojos e imaginen el viaje.
- Guíelos con preguntas como las que aparecen a continuación mientras siguen con los ojos cerrados imaginando su viaje:
 - ¿Qué tipo de ropa necesitaremos?
 - ¿Quién conoce el lugar? ¿Quién nos podría guiar?
 - ¿Cómo llegaremos hasta allá? ¿Usaremos un auto?
 - ¿Tenemos que pedir algún permiso especial en el colegio o en la escuela? ¿Debemos informar a nuestros padres de la excursión?
 - ¿Tendremos que tener algún cuidado especial?
 - Cuando hayan concluido esta imaginación, pídeles que abran sus ojos y que uno o dos estudiantes relaten el viaje y que mencionen las respuestas en las que pensaron mientras imaginaban la excursión.
- Registre en la pizarra todas las dudas que surgieron de su imaginación.
- Converse con ellos respecto a los gastos que deberán enfrentar. ¿Cuánto dinero requerirán?, ¿Cómo piensan obtenerlo?, ¿Qué actividades podrían realizar para reunir los fondos?

* (EM)prende en Red, Material didáctico para el desarrollo del espíritu emprendedor.
Proyecto "Em-prendimiento juvenil en alumnos de Corporación Municipal de Puerto Natales"
(código 11 PAE-11109).

Tomar decisiones financieras bien informadas



- Registre en la pizarra todas las dudas que surgieron de su imagería.
- Converse con ellos respecto a los gastos que deberán enfrentar. ¿Cuándo dinero requerirán?, ¿Cómo piensan obtenerlo?, ¿Qué actividades podrían realizar para reunir los fondos?
- Invite a establecer una planilla de posibles gastos, de ser posible utilice para ello un programa computacional que facilite los cálculos (Excel)
- Para finalizar invite a la reflexión referida la importancia de la planificación y la administración financiera y los posibles problemas que podrían presentarse en caso de no realizarla.



Ficha 76

Presupuesto familiar*

Objetivos:

- Desarrollar la capacidad de hacer la planificación mensual de presupuesto de su familia.

Materiales:

- Hojas cuadriculadas.
- Lápiz.
- Computador (de ser posible).
- Planilla Excel (de ser posible).

Participantes:

- Todo el grupo.

Descripción:

- Divida sus estudiantes en grupos de 4 a 5 personas
- Invite a establecer una estructura familias de 4 a 6 personas (ejemplo madre, padre, abuelo, 3 hijos)
- Para elaborar el presupuesto familiar considere los siguientes supuestos:

Ingresos mensuales

Indicar qué miembros de la unidad familiar obtienen ingresos. Al menos se debe de incluir dos miembros de la unidad familiar que obtienen ingresos (asalariados, funcionarios, pensionistas, empresarios).

Gastos mensuales

- **Gastos obligatorios** y las cantidades destinadas a los mismos (al menos dos).
- **Gastos necesarios** y las cantidades destinadas a los mismos (al menos cuatro).
- **Gastos ocasionales** y las cantidades destinadas a los mismos (al menos cuatro).
- **Ahorro** si existe y cuál es el objetivo del mismo.

* <http://educacionfinancieraenelaula.blogspot.cl/2013/10/actividad-1-sobre-presupuesto-familiar.html>

Tomar decisiones financieras bien informadas



- Conceptos o términos:
 - Gastos obligatorios: Los que no podemos dejar de pagar ni variar su importe
 - Gastos necesarios: Los que se pueden reducir, pero no eliminar
 - Gastos ocasionales: Los que podemos eliminar.
- Solicite que elaboren el presupuesto en una tabla de dos columnas: Izquierda para ingresos y derechas para gastos.
- Una vez elaborado el presupuesto se intercambiará con el presupuesto de otro grupo para realizar las observaciones oportunas y la posterior exposición en el aula.
- Es importante destacar que sobre el presupuesto elaborado, se debe establecer un posible control del gasto y que el alumno entienda la responsabilidad que tiene para lograr ese objetivo.

"PRESUPUESTO DE LA FAMILIA _____"	
INGRESOS	GASTOS
	GASTOS OBLIGATORIOS
	GASTOS NECESARIOS
	GASTOS OCASIONALES
	AHORRO
TOTAL INGRESOS :	TOTAL GASTOS:



Ficha 77

Síntesis de ideas y/o estrategias de enseñanza-aprendizaje obtenidas a través de la dinámica **Café Mundial**.

A continuación se presenta la sistematización, de ideas y/o estrategias de aprendizaje, generado a través de la dinámica "Café Mundial", realizada en los cuatro establecimientos educacionales que fueron parte del Proyecto.

- Realizar charlas a los estudiantes, referidas al tema de las decisiones financieras y el endeudamiento.
- Promover las conversaciones sobre vivencias personales respecto a la realidad económica del hogar (créditos, préstamos, ahorros).
- Revisar los programas de estudio y analizar en qué módulos o asignaturas es posible intencionar el desarrollo y evaluación de esta competencia.
- Solicitar a los apoderados que integren a sus estudiantes en la administración de los gastos de la casa, es decir, que el alumno participe de ellos o al menos tenga posibilidad de reflexionar al respecto.
- Realizar estudio de casos y Juego de roles referidos al ahorro y endeudamiento.
- Comprender conceptos asociados a la temática: uso de balances, rendiciones de cuentas, registro de actividades, planillas, cotización de productos, costos de producción por especies y rubro, estudios de mercado, administrar sectores productivos (producción mercantil de un producto).
- Aprender a formular y postular proyectos.
- Trabajar el concepto de consumismo, diferenciándolo del concepto endeudamiento responsable.
 - **Consumismo:** Tendencia al consumo excesivo e innecesario de bienes y productos.
 - **Endeudamiento responsable:** Implica alcanzar un nivel de endeudamiento que pueda ser afrontado adecuadamente por los ingresos disponibles. Por ejemplo una conducta responsable al pedir un crédito supone conocer cuánto del ingreso mensual puedes destinar a pagar deudas.



FORTALECIENDO LA EDUCACIÓN MEDIA TÉCNICO PROFESIONAL

