LEONARDO DA VINCI – Transferencia de Innovación

tune in! Combatiendo el abandono escolar

Adaptación nacional del

Tool box tune-in!

para estudiantes de Formación Profesional

LLP-LDV-TOI-13-AT-0001

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Las personas que trabajan en el entorno del abandono escolar saben que hay momentos en los que, por ejemplo, el grupo carece de motivación. En esos casos ¡se necesitan acciones urgentemente! y por ello se ha creado “El Tool box de Tune in! Combatiendo el abandono escolar”. Los métodos incluidos no deberían considerarse como una cura milagrosa o como una finalidad en sí mismos, sino que muestran un modo de alcanzar el objetivo. A menudo se requiere que las instrucciones se adapten al grupo objeto y/o a la finalidad.
Pásalo bien y se creativo con “El Tool box de Tune in! Combatiendo el abandono escolar”.

Los miembros de Tune in! Combatiendo el abandono escolar

RESUMEN

PÁGINA

1. CARTA DE CONSTITUCIÓN DE LAS ESCUELAS DE PRODUCCIÓN DANESAS 5

1.1. LOS PRINCIPIOS PARA LAS ESCUELAS DE PRODUCCIÓN DANESAS 8

1.2. Cómo gestionan las escuelas de producción la formación de sus estudiantes basada en el trabajo 12

2. DIRECTRICES EDUCATIVAS Y PRINCIPIOS DIDÁCTICOS DE LAS ESCUELAS DE PRODUCCIÓN EN AUSTRIA 14

2.1. Interacción y Actividad 16

2.2. Gastronomía/Servicio 20

2.3. Carpintería 21

2.4. Trabajo de metal 23

2.5. Conocimientos de informática 24

2.6. Apoyo al Servicio 26

3. METODOS DE BUENAS PRÁCTICAS 29

3.1. Comunicación- Nuestra Coreografía de Grupo 29

3.2. Comunicación-Geometría-La figura oculta 31

3.3. Comunicación- Humor basado en contar un chiste para romper el hielo 32

3.4. Comunicación- Fortaleciendo el potencial de los individuos 34

3.5. Sensorial/Cocina- Carta de identidad de cinco comidas 35

3.6. Cocina- Tacitas de tiramisú 42

3.7. Cocina-Poner la mesa de manera elegante 44

3.8. Electricidad-instalación del timbre de una puerta 46

3.9. Energía- Lámpara fotovoltaica 48

3.10. TIC- Diseño y plano usando Microsoft Office Word 50

3.11. Matemáticas - Las edades del grupo 52

3.12. Mecánica/Electrónica- Robot juguete 58

3.13. Mecánicas/Inglés - Caja de Herramientas 59

3.14. Mecánica - NOMBRE DE PRODUCTO: Freccia delle Dolomiti 61

3.15. Trabajo del metal-Como taladrar una lámina de metal 63

3.16. Trabajo del metal - Fabricación de hojas de metal usando diferentes piezas 64

3.17. Construir un equipo y desarrollar las habilidades sociales-método del vuelo de los gansos 65

3.18. Construir un equipo, desarrollo de habilidades sociales, conectar- Un viaje .. 68

3.19. Construir un equipo, desarrollo de habilidades sociales, conectar-Fabricar llaveros de tela/fieltro 70

I. Versión inicial

1. CARTA DE CONSTITUCIÓN DE LAS ESCUELAS DE PRODUCCIÓN DANESAS

Por la presente, Asociación de las Escuelas de Producción Danesas proclama que el texto indicado a continuación es la carta de constitución de las Escuelas de Producción Danesas sobre los principios básicos de la escuela de producción como un tipo de escuela.

Prólogo

El objetivo general de la política danesa en relación con la educación es ofrecer a todos los jóvenes la posibilidad de obtener una educación cualificada. Con esta carta, las escuelas de producción danesas reconocen y trabajan siguiendo las estrategias nacionales de "Educación y Habilidades actualizadas para todos" y "El Aprendizaje Permanente".

Como escuelas de producción que somos, nuestra intención es plantear un comienzo distinto de la educación juvenil para aquellos jóvenes que necesitan aprender de un modo distinto, ya que el sistema tradicional es a menudo demasiado académico y adaptado a la orientación a proyectos y a las tutoras individuales. Las escuelas de producción suponen una oferta con objetivos e infraestructuras claras y gestionables para esos jóvenes que necesitan, o quieren, que el aprendizaje y la práctica estén interconectados.

El punto crucial del entorno y la pedagogía de aprendizaje de las escuelas de producción es que el aprendizaje se dé a través del trabajo práctico y la resolución de tareas en una comunidad de trabajo cuya finalidad es la producción y comercialización real de productos y servicios.

Se trata de aprendizaje conectado con y originado en las experiencias prácticas que tienen como objetivo clarificar y formar las competencias profesionales, sociales y personales de la gente joven.

Esta carta cumple con las disposiciones descritas en la legislación de las escuelas de producción danesas, y también confirma las opiniones formuladas anteriormente en publicaciones emitidas por la Asociación Danesa de las Escuelas de Producción.

Esta carta tiene como finalidad servir como una proclamación de los valores comunes y la filosofía de las escuelas de producción danesas con la idea de trabajar consecuentemente hacia la proclamación de unos principios similares comunes para las escuelas de producción europeas en una carta europea.

Con esta carta, nosotros, las escuelas de producción danesas, deseamos resaltar lo que compartimos y tenemos en común y lo que deseamos especificar y defender al mismo tiempo. Por tanto, las Escuelas de Producción Danesas reconocen los principios especificados a continuación como el distintivo de las escuelas de producción danesas.

Abril 2010

LA ASOCIACIÓN DE LAS ESCUELAS DE PRODUCCIÓN DANESAS

LOS PRINCIPIOS PARA LAS ESCUELAS DE PRODUCCIÓN DANESAS

1
Las características fundamentales de las escuelas de producción son trabajo práctico y producción.

2
El aprendizaje tiene lugar en una comunidad de trabajo vinculante. La finalidad es el desarrollo personal, social y profesional de la gente joven.

3
La instrucción teórica está integrada en el trabajo práctico y la producción.

4
Los participantes están ligados a un taller y a un profesor. Se involucra a los participantes en las actividades de producción así como en otras actividades.

5
Las escuelas ofrecen talleres con la diversidad y calidad profesional que reflejan el mercado de trabajo actual.

6
Se ofrece a los participantes formación en materias generales, así como en la cultura y la sociedad.

7
Las escuelas de producción admiten y dan de baja a los participantes de manera individual. Ocurre teniendo en cuenta las necesidades de cada participante.

8
Los participantes obtendrán una paga en forma de asignación por escolaridad para su participación activa.

9
La escuela de producción apoya a cada participante en el establecimiento de objetivos realistas y en la obtención de dichos objetivos durante su estancia en la escuela.

10
El desarrollo de las competencias de la gente joven queda documentado mediante un certificado de la escuela de producción.

11
Las escuelas son instituciones independientes que se autogobiernan.

1.1. LOS PRINCIPIOS PARA LAS ESCUELAS DE PRODUCCIÓN DANESAS

1

Las características fundamentales de las escuelas de producción son trabajo práctico y producción.

El punto crucial del entorno de aprendizaje en las escuelas de producción es el trabajo práctico y la producción.

Los bienes y servicios producidos por los participantes se venden según las condiciones del mercado, permitiendo a los profesores de cada taller ofrecer a los participantes tareas, que en situaciones concretas tienen un valor y función inmediatos tanto para el propio participante, como para la escuela y los clientes.

Los participantes descubren y se familiarizarán con todos los procesos importantes del trabajo y la producción, desde la generación de ideas a través de las decisiones, la planificación, la ejecución y la valoración de la entrega.

El concepto que la escuela de producción tiene de sus propias actividades incluye comprender que el trabajo y la producción ofrecen experiencias y reconocimientos comunes. Los participantes quedarán vinculados a los objetivos comunes y habrán definido su propio estatus personal e identidad, lo cual requiere una participación activa y favorece el otorgarles una estructura temporal.

2

El aprendizaje tiene lugar en una comunidad de trabajo vinculante. La finalidad es el desarrollo personal, social y profesional de la gente joven.

En la escuela de producción, la producción en sí misma no es el fin sino una herramienta pedagógica que forma la base de un modo diferente de aprendizaje. Por tanto, es importante mantener la producción como un fin para que desempeñe la función que le corresponde.

Cuando los participantes se enfrentan a las prácticas en un taller donde las cosas deben hacerse porque es necesario, se cuestionará su responsabilidad y capacidad de colaboración para finalizar una tarea. Por tanto, debemos organizar el trabajo de modo que se incluya al participante en una comunidad de trabajo que se fundamenta en la colaboración genuina y la responsabilidad conjunta, a la vez que tiene cabida la participación individual.

El aprendizaje tiene lugar pues en la práctica social que implica y desarrolla a la gente joven tanto profesionalmente como socialmente y personalmente, por ejemplo por medio de la tutoría entre iguales por parte de los participantes más experimentados, que es una manera valiosa de promocionar los objetivos sociales, personales y profesionales.

3

La instrucción teórica está integrada en el trabajo práctico y la producción.

La instrucción teórica debe ser extensiva y estar integrada en el trabajo práctico y la producción de cada taller individual en la medida de lo posible.

El hecho de que los participantes se enfrenten a situaciones donde la resolución de tareas prácticas está unida y se empareja con la teoría, despierta el interés de estos por la parte teórica, y por tanto se refuerza sus conocimientos en el área en cuestión.

4

Los participantes están ligados a un taller y a un profesor para implicar a los participantes en las actividades de producción así como en otras actividades.

Las escuelas de producción se fundamentan en la idea de la creación de un marco educativo para aquella gente joven que necesita aprender de un modo distinto al que caracteriza al sistema educativo normal.

Los participantes viven experiencias muy distintas de aquellas del sistema escolar tradicional, pero lo que muchos de ellos tienen en común es que se han encontrado a menudo con dificultades y rechazos, lo que confirma su necesidad de un modo de aprendizaje diferente.

Para mantener a los participantes en un proceso continuo de desarrollo, las escuelas de producción deben cumplir con una serie de necesidades para el cuidado y el respeto que pueda tener cada uno de ellos.

La creación de un entorno inclusivo para los participantes requiere la presencia y el compromiso de los adultos, que actúan tanto como maestros como mentores. Un prerrequisito esencial para esto es que el número de participantes por profesor de taller nunca debería ser tan elevado que no permita atender las consideraciones individuales.

5

Las escuelas ofrecen talleres con la diversidad y calidad profesional que reflejan el mercado de trabajo actual.

Las escuelas de producción incluyen varios talleres que representan las diferentes áreas temáticas de comercio, servicio, salud, los medios y la creatividad, etc.

Sin embargo, las áreas temáticas deben estar principalmente relacionadas con cualificar a los jóvenes de modo que permita a los participantes encontrar sus orientaciones entre los diversos campos ocupacionales.

6

Se ofrece a los participantes formación en materias generales, así como en la cultura y la sociedad.

Las escuelas de producción deben facilitar formación a los participantes que necesitan mejorar sus habilidades básicas en las materias generales, por ejemplo Danés, Matemáticas e informática.
Las escuelas de producción deberían esforzarse por promocionar métodos de docencia que garanticen el aprendizaje individual teniendo en cuenta las cualificaciones y potencial de los participantes. Siempre que sea posible, la formación debería estar directamente conectada con o ser continuación del trabajo práctico en los talleres.
Por ejemplo, se podría tratar de tareas menores como los registros, los cálculos y la llevanza de libros contables en los talleres, que relaciona los pedidos y los consumos de materiales, el gasto y las ventas y también informes sobre las horas y los salarios. Estas son tareas cuyo significado los participantes comprenden inmediatamente y que no requieren un gran dominio de las competencias de lectura y aritmética, ya que se pueden ejecutar conjuntamente con otros participantes del taller.
Las escuelas organizan un número de actividades distintas dentro de la sociedad, la historia, la psicología, la naturaleza, los deportes, etc.

7

Las escuelas de producción admiten y dan de baja a los participantes de manera individual. Se da teniendo en cuenta las necesidades de cada participante.

La gente joven puede ser admitida y dada de baja de manera individual cuando cada uno lo necesite y durante todo el año.
No se pre-establecen límites en relación con la duración de la estancia de cada participante.

8

Los participantes obtendrán una paga en forma de asignación por escolaridad para su participación activa.

Los participantes obtienen una asignación por escolaridad que está sujeta a impuestos.
La asignación por escolaridad se reduce proporcionalmente para aquellos participantes que llegan tarde, que no participan activamente o que no se asisten a la formación.

9

La escuela de producción apoya a cada participante en el establecimiento de objetivos realistas y en la obtención de dichos objetivos durante su estancia en la escuela.

Las escuelas de producción facilitan orientación que permite a cada participante clarificar, desarrollar y poner en perspectiva sus cualificaciones personales, sociales y profesionales.

La orientación debería apoyar a cada participante a establecer objetivos que conlleven retos realistas, y a alcanzar dichos objetivos durante su estancia en la escuela.
La responsabilidad para la orientación y el asesoramiento diarios, que están integrados en los procesos sociales y profesionales, reside en cada profesor de manera individual.
Las charlas de orientación y asesoramiento tendrán lugar con regularidad, con la finalidad de evaluar la estancia en la escuela de cada participante de manera individual.
Por ahora, muchas escuelas han adoptado guías propias, especialmente para gestionar la orientación educativa y profesional organizada de manera formal, incluyendo la orientación en la legislación social y del mercado laboral.

10
El desarrollo de las competencias de la gente joven queda documentado mediante un certificado de la escuela de producción.
Es muy importante que las competencias que obtienen los participantes en la escuela de producción queden reconocidas, para poder dar a la gente joven la oportunidad de sentirse apreciados.
Cuando se dan de baja a los participantes, las escuelas de producción emiten un certificado que prueba su nivel de competencia dentro de las áreas de competencia seleccionadas y apoya a los participantes en la futura búsqueda y selección de una educación superior y un empleo.

11
Las escuelas son instituciones independientes que se autogobiernan.
Las escuelas de producción se organizan como instituciones independientes que deben satisfacer una serie de demandas en virtud de la legislación danesa en vigor sobre las escuelas de producción.
Se trata de directrices como por ejemplo la fundación de una escuela de producción y su cierre potencial, el texto de sus estatutos, la composición y tareas del consejo, la gestión pedagógica y administrativa, las finanzas de la escuela, las cuentas y la auditoria de la escuela además de la supervisión por parte de un ministerio de peso a nivel nacional.

1.2. Cómo gestionan las escuelas de producción la formación de sus estudiantes basada en el trabajo

La producción como medio y como fin

Para el caso de las escuelas de producción danesas, la producción auténtica de bienes y servicios para un cliente o la propia escuela es la herramienta principal y más importante. En resumen, para que la producción se convierta en un medio pedagógico, tiene que ser un fin en sí misma. Ver el primer principio de la Carta Danesa

La comunidad vinculante de la práctica y del aprendizaje de iguales

Los participantes (estudiantes) de las escuelas de producción danesas aprenden a través de su participación en un comunidad de trabajo vinculante en los talleres, donde no sólo aprenden del líder del taller sino también de sus iguales (compañeros). Esto es crucial para el concepto pedagógico: conocer y colaborar con aprendices más expertos ayuda a ver las posibilidades de uno mismo. Por otro lado, ayudar a los recién llegados proporciona un aprendizaje de gran valor para los más experimentados. La comunidad de prácticas vinculante facilita un entorno donde todo el mundo es necesario para producir aquello en lo que se trabaja. Ver el segundo principio de la Carta Danesa.

Planes individuales del curso de la escuela de producción

El asesoramiento y guía individuales son vitales durante el curso de cada participante. Esto tiene lugar desde un punto de vista formal e informal. Según la legislación de la escuela de producción, las charlas formales entre el participante y el profesor/asesor deberían desarrollarse al menos una vez cada tres meses. Durante la primera reunión, se establecerá el plan individual para el curso de cada participante que sufrirá adaptaciones durante las siguientes reuniones, creando de este modo un documento dinámico. Se establecerán por escrito los objetivos específicos de índole profesional/técnico, social o personal para el siguiente periodo. Llegado el fin de curso, estas charlas se centrarán en las posibilidades educativas de los participantes. Ver el principio noveno de la Carta Danesa

Tablas de competencias reales

Muchas escuelas trabajan con "Tablas de competencias" para visualizar el desarrollo de competencias reales por parte de los participantes así como sus capacidades en el taller. En cada taller, se coloca una tabla en el muro, en un sistema de coordenadas, con la lista de los nombres de los participantes y el número de funciones/competencias técnicas que cada participante puede aprender en el taller. Un sistema de colores indica si el participante es un principiante (rojo), experto (amarillo) o competente (verde). De este modo el participante puede seguir su propio progreso. Si necesita ayuda, será posible ver quien está más experimentado y capacitado para ayudar.

Certificado de Competencia

Las escuelas de producción danesas están obligadas a emitir un Certificado de Competencia para todos los participantes que hayan asistido a la escuela durante más de tres meses. Este certificado deberían indicar las competencias reales profesionales/técnicas adquiridas. Además, se puede indicar las competencias personales y sociales relacionadas con el ámbito profesional. La confección del certificado debería realizarse durante una charla entre el participante y el líder del taller.

Para más información:

La Asociación de las Escuelas de Producción Danesas
(Produktionsskoleforeningen)
Dæmningen 33, 2. tv.
DK-7100 Vejle
Dinamarca
Tel: (++45) 75 82 20 55
Fax: (++45) 75 82 14 12
E-mail: psf@psf.nu

2. DIRECTRICES EDUCATIVAS Y PRINCIPIOS DIDÁCTICOS DE LAS ESCUELAS DE PRODUCCIÓN EN AUSTRIA

El auto desarrollo de los jóvenes y jóvenes adultos respecto al mundo laboral y la vida cotidiana es el núcleo de las escuelas de producción. La finalidad es que los jóvenes y los adultos jóvenes adquieran por un lado las habilidades, conocimientos y métodos técnicos relacionados con el trabajo y las competencias (clave) personales y sociales, así como la ética en el trabajo.

Debido a que los participantes se han encontrado frecuentemente en desventaja ante diversas situaciones, y que los sistemas anteriores en los que participaban resultaron ser inapropiados para ellos, el principal objetivo es capacitarlos para que adopten una postura positiva hacia en aprendizaje y el trabajo.
En este contexto, el trabajo educacional requiere un enfoque sistemático-constructivista, por ejemplo los formadores actúan como entrenadores y los participantes se consideran capaces de encontrar soluciones individuales a sus propios problemas individuales.

En este contexto, estas son las condiciones importantes:

Se enfatizan las competencias y los recursos
Por ejemplo, se priorizan los recursos, las competencias y las fortalezas;
Al pedir a cada persona que tome sus propia iniciativas se fomenta su motivación, su disponibilidad para aprender, su auto confianza y, como consecuencia, su deseo de asumir su propia responsabilidad. Este proceso de aprendizaje tiene lugar mientras se trabaja, mientras se producen bienes en el taller.

Aprendizaje autónomo
La intensa implicación con el trabajo individual y con el desarrollo de objetivos, y la integración activa en el diseño del trabajo y el proceso aprendizaje fomentan la actividad del participante. Los formadores establecerán tareas exigentes pero también promocionan las habilidades de los participantes. En este contexto, lo que es más importante es el alto grado de feedback inmediato dado a los participantes así como la evaluación global y fundamentada del progreso de aprendizaje de los participantes.

Modos de aprendizaje personalizados centrados en el participante.
En las escuelas de producción se estimula a los jóvenes participantes al centrarse en ellos de manera individual, por ejemplo, el punto de partida son las competencias individuales, su aprendizaje y sus vivencias, así como su entorno vital.

Esto requiere que los formadores aprecien y se esfuercen en considerar a los aprendices desde un punto de vista holístico, al ser individuos, y a tomarlos en serio por este motivo.

Acompañamiento durante el proceso de aprendizaje

Durante esta relación de docencia-aprendizaje, el centro es el propio proceso de aprendizaje, así como las competencias que se adquieren. Esto significa que se considera el aprendizaje como un proceso activo que requiere un alto nivel de actividad y responsabilidad por parte de los aprendices.

El formador, que actúa como un entrenador, facilitará a los aprendices diversas tareas, los estimulará e iniciará y los acompañará durante el proceso de aprendizaje.

Se debatirán con los participantes aquellas competencias necesarias que deben adquirirse en base a en pedidos reales, ejemplos prácticos y mediante la asignación a los participantes de tareas que son cercanas a la realidad. De este modo, los participantes comprenden lo que están aprendiendo y por qué, así cual es la relación entre el contenido y lo que han aprendido hasta la fecha.

Aprendizaje basado en el trabajo, el aprendizaje en una escuela de producción

En las escuelas de producción, la educación y el trabajo se consideran procesos relevantes que dan forma a la vida de la persona y puede ser útiles desde un punto de vista educativo. Hay un único lugar para el aprendizaje y el trabajo, creado siguiendo la estructura de una empresa. El alineamiento de las escuelas de producción con los sectores de prácticas y oficios tradicionales beneficia a un gran número de jóvenes desfavorecidos que tienen sus propias necesidades (por ejemplo, problemas de aprendizaje) y, al mismo tiempo, ofrece la oportunidad de suministrar servicios a la escuela de producción.

Las escuelas de producción fabrican productos que pueden comercializarse o prestar servicios a clientes reales. En los talleres, se producen los bienes y servicios que tienen demanda, lo cual implica pedidos reales y no simulados. Los jóvenes viven procesos de aprendizaje y adquieren competencias que varían desde tomar nota de pedidos hasta la finalización de un producto.

2.1. Interacción y Actividad

Bingo para “Conocer”

Categoría: una actividad promotora para romper el hielo que se basa en adivinar aspectos de las personas

Finalidad: encontrar personas con cualidades específicas; identificar áreas en común.

Duración: 15–20 minutos

Materiales: una fotocopia de la plantilla “Bingo para “Conocer”

Localización: interior (sala de seminarios) o exterior

Procedimiento: Todos los participantes se mueven por la sala con una fotocopia del "Bingo para conocer" intentando encontrar a alguien que se ajuste las descripciones de las casillas. La persona identificada entonces firma en la casilla correspondiente. El primer participante que tenga cuatro firmas en línea (en vertical, horizontal o diagonal) canta "Bingo". El juego continúa hasta que el formador lo finaliza.

Comentario: Al final, se invita a todos los participantes a contar hechos interesantes que hayan descubierto durante el juego (por ejemplo, "Nadie lleva puesto nada hecho a mano" o "Nadie habla ruso"). Se debería discutir también cómo fue el hecho de acercarse a otros, si se percibió como algo difícil o fácil.

Encontrar a alguien....

...que habla un idioma que usted no habla en absoluto:	....que tenga una mascota:	....cuyos ojos sean del mismo color que los suyos:	....que ha estado en el hospital una vez en los últimos tres años (como paciente):
....que ha vivido fuera de Austria durante al menos un año:	....que toca los mismos instrumentos que usted:	....cuya nacionalidad es distinta a la suya:	....cuyo cumpleaños es en el mismo mes que el suyo:
....cuya película favorita es la misma que la suya:	....que lleva puesto algo hecho a mano:	....que nació el mismo año que usted:	....que no tiene televisión:
....que tiene tantos hermanos o hermanas como usted:	....que usa el mismo transporte público que usted:	....que estuvo en un país al que nunca ha ido:	....que practica el mismo deporte que usted:

Nombra la pelota

Categoría: Ejercicio de relajación y concentración, una actividad promotora para romper el hielo.

Finalidad: Fortalecer la concentración y colaboración, conocer los nombres.

Duración: 10–20 minutos

Materiales: pelotas de malabares de distintos colores

Localización: interior (sala de seminarios) o exterior

Procedimiento: Se coloca a los participantes en un círculo. Al principio, cada participante dice su nombre. El resto intenta recordar sus nombres. Después, el formador introduce una pelota en el juego. El formador muestra a los participantes cómo hacerlo lanzando una pelota a un participante y diciendo su nombre. Este participante lanza la pelota al siguiente, diciendo su nombre y así sucesivamente. Cuando cada participante ha tenido la pelota, se lanza al formador. Esta ronda se repite varias veces en el mismo orden con el que se jugó por primera vez.
Variaciones: Después de una segunda ronda, se lanza la pelota en sentido contrario, o se introducen luego una segunda o una tercera pelota en el juego. También se pueden combinar estas opciones, por ejemplo una pelota en una dirección, una segunda pelota en otra, y una tercera que sigue un orden completamente nuevo.

Comentario: ¿Qué fue bien/mal?
¿A qué se tiene que prestar atención?
¿Han colaborado todos?
¿Qué se podría haber mejorado?

Excursión para fomentar la confianza

Categoría: un ejercicio para fomentar la confianza en todo el grupo

Finalidad: reforzar la confianza mutua en el grupo, asumiendo la responsabilidad, fomentando la confianza en los líderes

Duración: 20 - 30 minutos

Materiales: vendas para los ojos

Localización: interior o exterior

Procedimiento: Uno de cada dos participantes tiene los ojos vendados, el otro se convierte en líder. Los líderes crean una senda individual para el que lleva los ojos vendados, eligiendo su nivel de dificultad.

Variaciones posibles:

- No se permite hablar mientras un participante guía al otro.
- La guía es exclusivamente verbal, sin echar una mano u otro contacto físico.
- En secuencias de poca duración, se intentan diferentes opciones una a continuación de otra.

Comentario: ¿Qué necesito para ser un buen líder?
¿Qué necesito para ser guiado?
¿En qué situación me siento cómodo?
¿En qué situación me siento incómodo?
¿A qué tipo de guía/liderazgo me enfrento en el día a día?
¿Qué tipo de liderazgo practico?

2.2. Gastronomía/Servicio

Doblar servilletas

Categoría: doblar servilletas

Finalidad: conocer las diferentes técnicas para doblar

Duración: dependiendo del número de técnicas para doblar y la técnica usada

Materiales: servilletas, mesas, sillas

Localización: sala de seminarios

Procedimiento:
Extender la servilleta completamente.
Doblar la esquina en diagonal hacia arriba para formar un triángulo.
Acercar la esquina derecha del triángulo hacia la esquina superior.
Acercar la esquina izquierda del triángulo hacia la esquina superior, y formar un cuadrado.
Dar la vuelta al cuadrado de modo que la parte superior ahora está de cara a la mesa.
Doblar este cuadrado casi en diagonal, pero no hasta el centro, creando un triángulo.
Juntar ambas esquinas del triángulo por la parte de atrás.
Con delicadeza, dar forma a la servilleta y enroscar los dos puntos centrales.

Comentario: ¿Cómo fue la experiencia?
¿Qué parte fue fácil? y ¿Cual difícil?
¿Con qué necesitó ayuda?

2.3. Carpintería

Tallar una cuchara

Categoría: pieza de trabajo para principiantes

Finalidad: intentar y aprender cómo manejar cuchillos para tallar en madera; trabajar con madera; los participantes serán conscientes de sus propias habilidades; la primera impresión que obtiene el formador en relación con la destreza de los participantes cuando usan sus manos y dedos, y también su capacidad para trabajar de manera independiente, la fortaleza, la capacidad de concentración, …

Duración: 3 - 4 horas

Materiales: Piezas de madera alisadas (pino suizo) del taller del carpintero, de medidas 20cm x 5cm x 2cm, sierra de calar especial, lija, cuchillos para tallar en madera, abrazaderas de tornillo, mesas, lápices, goma de borrar.

Localización: interior (sala de seminario)

Procedimiento:

1. Dibujar la cuchara en una pieza de madera preparada para ese fin.
2. Hacer el hueco de la cabeza de la cuchara.
3. Ajustar la pieza de trabajo a la mesa usando abrazaderas tipo tornillo y cortar el contorno de la cuchara usando una sierra de calar especial.
4. Tallar la cabeza y el mango de la cuchara y darles una forma redondeada.
5. Lijar la cuchara con el papel de lija.

Comentario: ¿Cómo fue la experiencia de tallar la cuchara?
¿Qué le resultó fácil? y ¿Difícil?
¿Sintió miedo al usar los cuchillos de tallar madera?

Reposapiés

Categoría: pieza de trabajo para principiantes

Finalidad: familiarizarse con juntas machihembradas

Duración: 8 horas

Materiales: madera lisa (arreglada), sierra de vaivén, lija, cincel, martillo, sierra fina, lápiz, regla, abrazaderas de tornillo, cepillo de carpintero, calibre de marcado, mesas, pegamento

Localización: sala de seminario

Procedimiento:

1. Marcar la sujeción usando un calibre de marcado.
2. En una pieza, serrar las sujeciones con una sierra fina.
3. Se trabaja con cincel la parte cóncava para crear el machihembrado.
4. Después el machihembrado se usa para marcar las sujeciones sobre la otra pieza, se sierran con una sierra fina y se trabajan las partes cóncavas con un cincel de nuevo para crear una junta de machihembrado.
5. Ensamblar las partes y pegarlas con pegamento.
6. Con la sierra de vaivén, cortar la forma deseada de las partes laterales y de la parte superior.
7. Alisar las juntas machihembradas con el cepillo de carpintero.
8. Finalmente suavizar el reposapiés con la lija.

Comentario: ¿Cómo fue la experiencia de fabricar el reposapiés?
¿Qué le resultó fácil? y ¿Difícil?
¿Sintió miedo al usar la sierra de vaivén y la sierra fina?
¿Cómo fue la experiencia de trabajar las juntas machihembradas?

2.4. Trabajo de metal

Hacer forma de T usando diferentes piezas de metal

Categoría: pieza de trabajo para principiantes

Finalidad: aprender a manejar la lima, la sierra, equipamiento de medición; trabajar con el metal, los participantes toman conciencia de sus habilidades; la primera impresión que obtiene el formador en relación con la destreza de los participantes cuando usan sus manos y dedos, y también su capacidad para trabajar de manera independiente y la fortaleza, …

Duración: aprox. 2-8 horas, dependiendo del nivel individual de conocimientos previos y la destreza

Materiales: Planchas de metal de 3mm, ángulos, calibrador, lápiz, sierra de metales, torno, banco de trabajo, lima

Localización: taller

Procedimiento:

1. Dibujar las 4 piezas sobre la plancha de metal usando el calibrador, el lápiz y los ángulos.
2. Colocar la plancha de metal en el torno y serrar las piezas
3. Limar las piezas

Comentario: ¿Cómo fue la experiencia de fabricar la T de metal?
¿Qué le resultó fácil? y ¿Difícil?
¿Sintió miedo al usar la sierra de metales?

2.5. Conocimientos de informática

Creación de su propio perfil

Categoría: Creación del propio perfil

Finalidad:

- Usar diferentes medios (software de oficina, editor de imágenes)
- hacer bocetos y diseños de textos
- presentar el perfil al grupo

Duración: aprox. 2 horas

Materiales: PCs, conexión a Internet, impresoras, cámaras, papel

Localización: sala de seminario

Procedimiento:
Se explica la tarea al grupo: Diseñar su perfil sobre la base de un contenido dado (página adjunta) con una foto y presentarlo al grupo. Los participantes se harán fotos unos a otros para usarlas en el perfil.

Comentario:

- ¿Cuál es el grado de dificultad?
- ¿Dónde buscó apoyo? (por ejemplo, los perfiles de modelo de Internet)
- ¿Qué grado de satisfacción obtuvo con el resultado alcanzado?
- ¿En qué necesitaría más apoyo?

Ejemplo: Perfil

Mi perfil

Nombre	
Apellido	
Apodo	
Fecha de nacimiento	

Residencia	
Hermanos	
Fecha de entrada en la escuela de producción	
Área de trabajo	
Aspiraciones profesionales	
Me caracteriza…..	
Mi principal objetivo	
Música	
Películas	
Mi comida favorita	
Mi bebida favorita	
Mi mascota favorita	
Mi color favorito	
Qué me gusta hacer	
Qué no me gusta hacer	
Soy especialmente bueno en…	

2.6. Apoyo al Servicio

Un día de mi vida

Categoría: Actividad: Un día de mi vida

Finalidad:

- Ser consciente de un día cualquiera de su vida
- Mejorar la estructura diaria

Duración: aprox. 2 horas

Materiales: fotocopias

Localización: sala de seminario

Procedimiento: página siguiente

Comentario:

- ¿Cómo considera su vida cotidiana?
- ¿Qué tendría que cambiar de su vida diaria cuando comenzase su aprendizaje/trabajo?
- ¿Cómo sería su futuro día de trabajo (cambios por ejemplo, cuándo se levanta, come, va en autobús, etc.)

Un día de mi vida

Elija un día que pueda recordar bien, no importa si es un día en la escuela o de formación, un día durante el fin de semana o durante las vacaciones.

Intente recordar todo lo que ocurrió ese día. Por este motivo, reflexione sobre su vida diaria.

Se recomienda comenzar con el momento en que se levanta.

Ahora escriba los lugares y situaciones. También escriba lo que hizo o experimentó, e intente recordar quién participaba además de usted.

Si quiere abordar varios días, haga una fotocopia de esta página o use una hoja de papel en blanco.

Lugar/situación	**¿Qué hizo o experimentó?**	**¿Quién estaba involucrado?**

¿Qué fue especialmente bien ese día?

¿Qué es lo que más le gustó?

¿Qué no fue bien ese día o pudo haber ido mejor?

Fuente: “ProfilPASS für junge Menschen”

II. Versión adicional

3. METODOS DE BUENAS PRÁCTICAS

En este capítulo los socios del proyecto Tune in! reúnen una gran cantidad de métodos de buenas prácticas desarrollados en sus instituciones como herramientas para que el personal educativo luche contra el abandono escolar.

3.1. Comunicación- Nuestra Coreografía de Grupo

SECTOR: Comunicación

NOMBRE DE PRODUCTO: Nuestra Coreografía de Grupo

Categoría: Actividad de Grupo

Finalidad: Concienciar sobre la comunicación no verbal y establecer conexiones entre los comportamientos propios e impropios.

Duración: 20-45 m

Materiales: Reproductor musical y altavoces

Localización: Interior o exterior

Procedimiento:
Colocar al grupo en un círculo. Luego pedir a un voluntario que haga un gesto propio o impropio. Cada participante elije libremente su propio gesto. Después, la persona a la derecha del participante, que hace el primer gesto, lo reproducirá y añadirá uno nuevo. La tercera persona reproducirá el primero, el segundo y añadirá un tercer gesto, y así sucesivamente.
Este procedimiento se repite hasta que la última persona (normalmente el formador) añade un gesto final.
En este momento se procede a ensayar, dos o tres veces, todos los gestos, por orden de aparición hasta que todo el mundo conoce la coreografía por completo.
Se añade un ritmo musical al final y todo el mundo baila la coreografía que han creado siguiendo el ritmo.

Comentario:
Al final del baile y a modo de ronda se invita a todos los participantes a compartir con el grupo su gesto, tanto si es apropiado o inapropiado y a explicar el porqué. Algunas de las preguntas posibles que el formador puede preguntar durante la ronda son:
¿Eligió un gesto propio o impropio?
¿Por qué considera que este gesto es apropiado o inapropiado?
¿Cuál es el grado de importancia de la comunicación no verbal?
¿Cómo puede nuestra postura influir y provocar confusiones en nuestra comunicación diaria?

3.2. Comunicación-Geometría-La figura oculta

SECTOR: Comunicación / Geometría

NOMBRE DE PRODUCTO: La figura oculta

Categoría: Ejercicio de grupo

Finalidad: Debatir e identificar las barreras que surgen en los procesos de comunicación; Aprender estrategias para hacer que nuestra propia comunicación sea más efectiva; Identificar y describir figuras geométricas; Aprender conceptos geométricos como líneas y ángulos; Aprender vocabulario.

Duración: 30 minutos

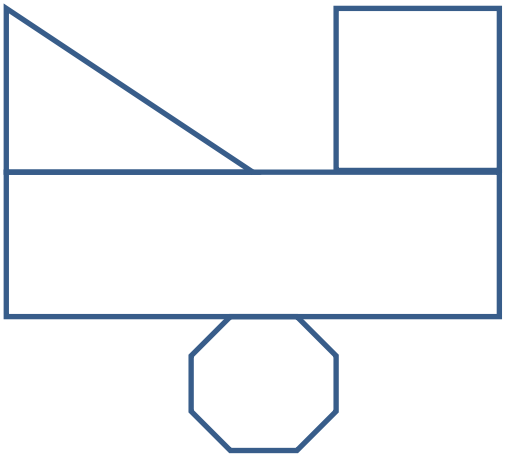
Materiales: lápiz y papel cuadriculado

Localización: actividad de interior

Procedimiento:
1 Se entrega la figura al aprendiz simplemente para que la describa.
2 El resto de los aprendices recibe papel cuadriculado y un lápiz para dibujar la figura, según las instrucciones de los colegas.
3 El aprendiz describe verbalmente la figura, de espalda a sus colegas sin gesticular.
4 Los que dibujan no pueden hablar o hacer preguntas.
5 Una vez finalizada la descripción verbal de la figura, todos comparan los dibujos con la figura de abajo.

Comentario:

1. ¿Cómo se sintió durante la realización de la tarea?
2. ¿Qué dificultades hubo en su opinión?
3. ¿Qué estuvo bien/no tan bien?
4. ¿Qué puede ayudarle a ejecutar mejor la tarea?
5. ¿Qué aprendió con el ejercicio?



3.3. Comunicación- Humor basado en contar un chiste para romper el hielo

CATEGORIA: humor basado en contar un chiste, una historia/anécdota divertida, hacer preguntas divertidas o jugar a juegos amenos para romper el hielo

"Things went from bad to worse, but we're hopeful now that things are going badly again."

FINALIDAD: Usar el humor para romper el hielo es un buen modo de comenzar una reunión, una clase, un seminario o cualquier reunión formal o informal haciendo que los participantes se sientan cómodos o relajados. También se puede usar para liberar estrés, por tanto permitiéndoles ser más receptivos a la escucha y a realizar contribuciones.

DURACIÓN: 10–20 minutos

MATERIALES: /

LOCALIZACIÓN: Interior o exterior

PROCEDIMIENTO: Antes de comenzar un seminario (clase) sobre comunicación, contamos una historia divertida sobre un oso y su lista:

Corría un rumor por el bosque que el oso tenía una lista de animales que quería comerse. El primer animal que tiene el coraje de preguntarle al oso es un ciervo. Se acerca al oso y le dice:
"Oso, ¿es verdad que tienes una lista de animales para comerte?
El oso responde: "Si"
"Bueno, ¿Estoy yo en la lista?" preguntó el ciervo temeroso.
El oso se toma su tiempo para revisar la lista y dice "Si, lo estás".
Al día siguiente encuentran un ciervo muerto en el bosque. El segundo animal valiente que se acerca al oso y le hace la misma pregunta es el lobo:
"Oso, oso ¿es verdad que tienes una lista de animales para comerte?"
El oso le responde, "Es verdad".
Lobo: "¿Estoy en ella?"
El oso responde con indiferencia: "Si, lo estas".
A la mañana siguiente los animales encontraron un lobo muerto en un claro cerca del bosque.
Sin embargo, al tercer día la liebre muy audaz le pregunta:
"Oso, ¿es cierto que tienes una lista de animales para comerte?
El oso le dice: "Es totalmente cierto".

Entonces la liebre le pregunta al oso: "¿Estoy en ella?"
El oso le responde con calma: "Si, lo estas".
La liebre continua diciendo: "¿Me puedes borrar?"
El oso dice: "Si, sin problema"
Después de terminar la historia, preguntamos a los participantes cuál es la parte humorística de la fábula. Una vez obtenida la respuesta correcta (que la comunicación es la clave del éxito), podemos continuar con nuestro seminario.

Comentario:

- ¿Cuál es la moraleja de la historia?
- ¿Fue fácil para usted comenzar el seminario con una historia?
- ¿Le gustaría haberlo hecho de otra manera?

3.4. Comunicación- Fortaleciendo el potencial de los individuos

CATEGORIA: fortalecer el potencial de los individuos, respetando los objetivos y los potenciales

FINALIDAD: Establecer y respetar al individuo como persona

DURACIÓN: cada semana – 45 minutos por cada persona

MATERIALES: habilidades para preguntar y escuchar, un espejo

LOCALIZACIÓN: Tratamiento individual

PROCEDIMIENTO: Tratamiento individual con la finalidad de fortalecer a la propia persona, su autoestima y el respeto a sí mismo.

1 Algunas directrices para la conversación:
Hábleme de sí mismo, usando »mensajes con Yo«.
¿Cuáles son sus valores? ¿Qué es importante para usted?
¿Está satisfecho? Describa-clasifique su satisfacción entre 1 y 10.
¿Dónde puede ver su potencial? Clasifique en qué medida usa su potencial
¿Cómo se siente ahora?

2 El individuo coge un espejo y explica al espejo todo lo que quiere obtener en la vida. Se trata de enfatizar los potenciales y los objetivos.

COMENTARIO:

- ¿Cómo se siente cuando habla de sí mismo?
- ¿Qué necesita para usar y desarrollar sus potenciales?
- ¿Tiene la sensación de que es digno para alcanzar sus objetivos?

3.5. Sensorial/Cocina- Carta de identidad de cinco comidas

Categoría: cata guiada usando nuestros cinco sentidos

Finalidad: aprender a usar todos los sentidos comiendo cinco tipos de manzanas, cinco tipos de azúcar y cinco tipos de chocolate y dibujando cartas de identidad de comida de la misma categoría. Despertar de nuevo los sentidos y entrenarlos, desarrollar un lenguaje específico, construir un diccionario de sentidos.

Duración: 2 horas para cada cata guiada.

Materiales: Algunos productos diferentes de la misma categoría como manzanas, chocolate, azúcar (es también posible usar diferentes tipos de aceite de oliva virgen extra, sal, queso, miel, café..)

Platos pequeños, servilletas de papel, cubertería, cuchillos. Folios, lápices y lápices de colores, post-it, rotafolio colgado de la pared para registrar las observaciones colectivas que surgen de los debates grupales. Una cámara digital y un ordenador ayudarán a generar toda la documentación.

Localización: Taller

Procedimiento:

1. Cada grupo debería recibir un plato con una cuña o rodaja de cada comida. A continuación se dan las instrucciones: Mirar pero no tocar: Pedir a los participantes que describan cada tipo de comida: estado físico (tipo polvo como el azúcar, cristalino como el azúcar o la sal,...); color (marfil, crema, blanco perla, limón, amarillo ocre, coral, amaranto, rojo cardenal, carmín, burdeos, rojo escarlata,..); superficie (uniforme como el chocolate, suave, aterciopelado,..); intensidad del color (claro, fuerte, intenso, vivo, brillante, pálido, oscuro, cálido, frío, ligero, transparente, luminoso, opaco, luminoso...).

2. Tocar con las manos: Texturas de la comida- Los participantes tocan la comida con las manos y describen la consistencia, la superficie, la temperatura. Por ejemplo (la consistencia puede ser pegajosa como la miel, cremosa, cristalina como el azúcar, dura, suave, tierna, untuosa, viscosa. La superficie puede ser rugosa, suave, peluda, ondulada).

3. Olor: Pedir a los participantes que huelan la comida y describan lo que perciben: olor, fragancia, esencia (por ejemplo intensa, deliciosa, ligera, balsámica, aromática, floral, afrutada, especiada.)

4. Catarlo: Percibir y describir con la boca: un plato puede ser amargo, ácido, intenso, agrio, punzante, salado, salino, dulce, azucarado, sabroso. Sentir las texturas de la comida: por ejemplo sentir que el "chocolate se derrite en tu boca".

5. Escuchar sonidos: Partir su trozo de chocolate en dos, morder una manzana, masticar azúcar u otro tipo de comida y escuchar el sonido que producen. (Mientras mastica, preste atención a los estímulos auditivos, por ejemplo, un trozo de tarta blanda hace menos sonido que una galleta o una patata frita de bolsa, una manzana verde produce más sonido que una manzana Golden).

6. Cada participante dibuja las cartas de identidad para la comida de la misma categoría.

Comentario:

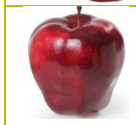
¿Fue fácil?

¿Se divirtió?

¿Fue difícil?

AZÚCAR

	VISTA	TACTO	OLFATO	OÍDO	GUSTO	TOQUE EN LA BOCA
	Aspecto	Tacto con la mano	olor	escucha	catar el sabor	textura de la comida
Azúcar granulado	blanca suave-regular blanquecina brillante	pequeña cristalina seca rugosa	neutral	Muy ruidosa	dulce	cristalina rugosa granulosa
Azúcar en polvo	blanca suave-regular opaca	en polvo seca	neutral	silenciosa	dulce	en polvo
Azúcar moreno tipo mascabado	Moreno granular irregular	arenosa húmeda	intensa aromática	profundo	ligero toque de regaliz endulzado regusto amargo	arenosa húmeda
Azúcar moreno tipo Azúcar en caña de panela de **Ecuador**	Marrón claro marrón ámbar granular irregular	arenosa húmeda	deliciosa aromática	profundo	sabor delicado ligero toque a miel endulzado intenso picante	arenosa húmeda
Azúcar en caña	rubia cristalina regular	cristalina seca rugosa	delicada aromática	Muy ruidosa	ligero toque a miel	cristalina rugosa granulosa

		VISTA	TACTO	OLFATO	OÍDO	GUSTO	TOQUE EN LA BOCA
MANZANAS		Aspecto	Tacto con la mano	olor	Morder las manzanas y escuchar el sonido del crujido	catar el sabor	textura de la comida
	Deliciosa Golden	verde-amarillo a amarillo dorado perfecta punteada	ligeramente rugosa	ligeramente con fragancia delicada	normal sonido al triturarla sonido duro y claro	dulce y ligeramente sabor agrio azucarada, sosa y aburrida	firme ligeramente harinosa húmeda
	Granny Smith	esférica verde brillante en intenso	suave	muy aromática	muy crujiente sonido duro y claro	ácida un poco dulce intensa agrio, amargo	muy refrescante, con jugosidad muy crujiente pulpa dura
	Fuji	Dos tonos: manzana rosa-roja sobre amarillo-verde a manchas suave irregular	suave	ligeramente con fragancia notas dulces	crujiente sonido duro y claro	muy dulce azucarada	acuosa jugosa pulpa crujiente
	**Deliciosa Stark**	intenso color rojo grande punteada troncocónica	muy suave	ligeramente con fragancia	crujiente sonido duro y claro		harinosa

		alargada con las característicos cinco lóbulos perfil pentagonal					
	Quince	color dorado forma irregular ovoide	la piel es rugosa y lanuda algodonosa arrugada	fuerte fragancia floral	sonido apagado confuso	Astringente, gusto acídulo	fuerte e incomestible

CHOCOLATE		VISTA	TACTO	OLFATO	OÍDO	GUSTO	TOQUE EN LA BOCA
		Aspecto	**Frotarlo**	**Olor**	**Partir un trozo y escuchar el sonido**	**Catarlo**	**Percibirlo en Tu Boca**
	Chocolate blanco	blanco amarillo marfil brillante luminoso	aterciopelado	una ligera esencia de leche	El sonido al romperlo es débil	muy dulce ligero toque a vainilla, mantequilla y leche Sabor delicado	Cremoso/graso Bueno y se deshace rápidamente en la boca
	Chocolate con leche	Marrón claro	aterciopelado ligeramente suave	ligeramente aromático	débil	dulce sabor a leche moderado gusto delicado sabor a caramelo	Suave/Cremoso Graso Bueno y se deshace rápidamente (se funde) en la boca
	Negro 50% Cacao	Marrón	aterciopelado	un poco aromático	débil	Amargo-Dulce	bien derretido (fusionado) textura apetitosa/ aterciopelada

	Negro 70% Cacao	Marrón oscuro uniforme muy brillante lustroso	suave e incluso persistente resbaloso en la parte externa muy exquisito	intenso aroma a cacao notas frutales	Típico sonido al "ROMPERSE" sonido intenso, alto y crujiente	acidez y amargor aroma intenso con notas dulces y redondas notas frutales gusto intenso y persistencia marcada	la consistencia es rica, aterciopelada exquisita
	Extra negro 85% Cacao	Marrón oscuro casi negro uniforme luminoso lustroso	suave y regular resbaloso en la parte externa al tacto muy exquisito	esencia fuerte aroma de cacao muy intenso	Típico sonido al "ROMPERSE" sonido intenso, alto y crujiente	acidez y muy amargo aroma intenso gusto intenso y marcada persistencia. Ligero toque de cacao mezclado con tabaco y regaliz aroma con gran cuerpo	la consistencia es rica, aterciopelada exquisita Muy crujiente cuando se muerde Se funde lentamente en la boca

3.6. Cocina- Tacitas de tiramisú

Categoría: realización de un postre sencillo

Duración: 2 horas

Finalidad: aprender a preparar un postre; aprender a batir huevos: familiarizarse con los utensilios de cocina; la primera impresión que obtiene el formador en relación con la destreza de los participantes cuando usan sus manos y dedos, y también su capacidad para trabajar de manera independiente, la capacidad para concentrarse, …

Materiales/ingredientes:

- 3-3½ tazas de café expreso fuerte enfriado a temperatura ambiente.
- 10 huevos con la yema separada de la clara
- Una cucharada de azúcar por cada huevo
- 32 oz (1 kg aprox.) de queso mascarpone a temperatura ambiente
- 15-16 oz (500 gr aprox.) de Savoiardi o Pavesini (bizcocho de soletilla)
- 2 cucharadas de cacao amargo en polvo
- Utensilio: batidora o amasadora, 3 boles, colador, cuchara, cafetera, 80 tacitas para postre.

Localización: Cocina

Procedimiento:

1. Cada participante prepara 4-6 postres
2. En un bol, batir las yemas de los huevos con azúcar hasta que sea cremoso, sobre un minuto en la batidora.
3. Luego añadir el queso mascarpone y mezclar hasta que no haya grumos.
4. En otro bol de tamaño medio, batir las claras de huevo con una batidora.
5. Poco a poco añadir las claras a la mezcla de mascarpone con una espátula o cuchara de madera.
6. Empapar los bizcochos en el café expreso y colocarlos en el bol para postres.
7. Verter la mezcla de mascarpone sobre los bizcochos y extenderla.
8. Dejar en el frigorífico durante al menos dos horas antes de servir.
9. Espolvorear con cacao.
10. Probarlo

Comentario:

- ¿Fue fácil?
- ¿Se divirtió?
- ¿Le gusta su tiramisú?

3.7. Cocina-Poner la mesa de manera elegante

Categoría: poner la mesa para un banquete

Finalidad: aprender a poner una mesa de manera elegante, trabajar con el equipamiento del comedor; los participantes tomarán conciencia de sus propias habilidades, mejorando la competencia de trabajo en equipo de los participantes.

Duración: 2 - 4 horas, dependiendo de la competencia de cada grupo

Materiales: Mantel, platos, copas de agua y vino, platos para el pan, servilletas, tenedores y cuchillos para postres, carta de menús, decoraciones de la mesa, mesa

Localización: comedor

Procedimiento:

1. Crear grupos de 4 estudiantes. Cada grupo debe poner una mesa para 12-20 clientes.
2. Poner el mantel en la mesa.
3. Colocar los platos a uno o dos centímetros del borde de la mesa.
4. Colocar la cubertería a ambos lados del plato de fuera a dentro. Los cuchillos deberían tener el borde del corte hacia adentro. Los tenedores deben estar a la izquierda del plato.
5. Colocar los tenedores y cuchillos de postre en horizontal con las puntas del tenedor mirando hacia la derecha y el mango del cuchillo hacia la izquierda.
6. Colocar las servilletas sobre los platos.
7. Colocar las copas en la esquina superior derecha, estando la copa de agua a la altura de la punta del cuchillo. Las copas de agua siempre se colocan a la altura de la punta del cuchillo. Las copas de vino se colocan justo a la derecha.
8. Colocar un pequeño plato de pan en la esquina superior izquierda.
9. Colocar la carta de menú sobre el plato encima de la servilleta.
10. Colocar los adornos florales (con flores y espigas de arroz) sobre la mesa.

Comentario:

1 ¿Fue fácil? ¿Fue difícil?

2 ¿Se divirtió?

3 ¿Le gusta la mesa que ha puesto?

4 ¿Qué problemas surgieron entre los miembros del grupo

3.8. Electricidad-instalación del timbre de una puerta

SECTOR: Electricidad

NOMBRE DE PRODUCTO: Instalación del timbre de una puerta

Categoría: Instalación simple-iniciación

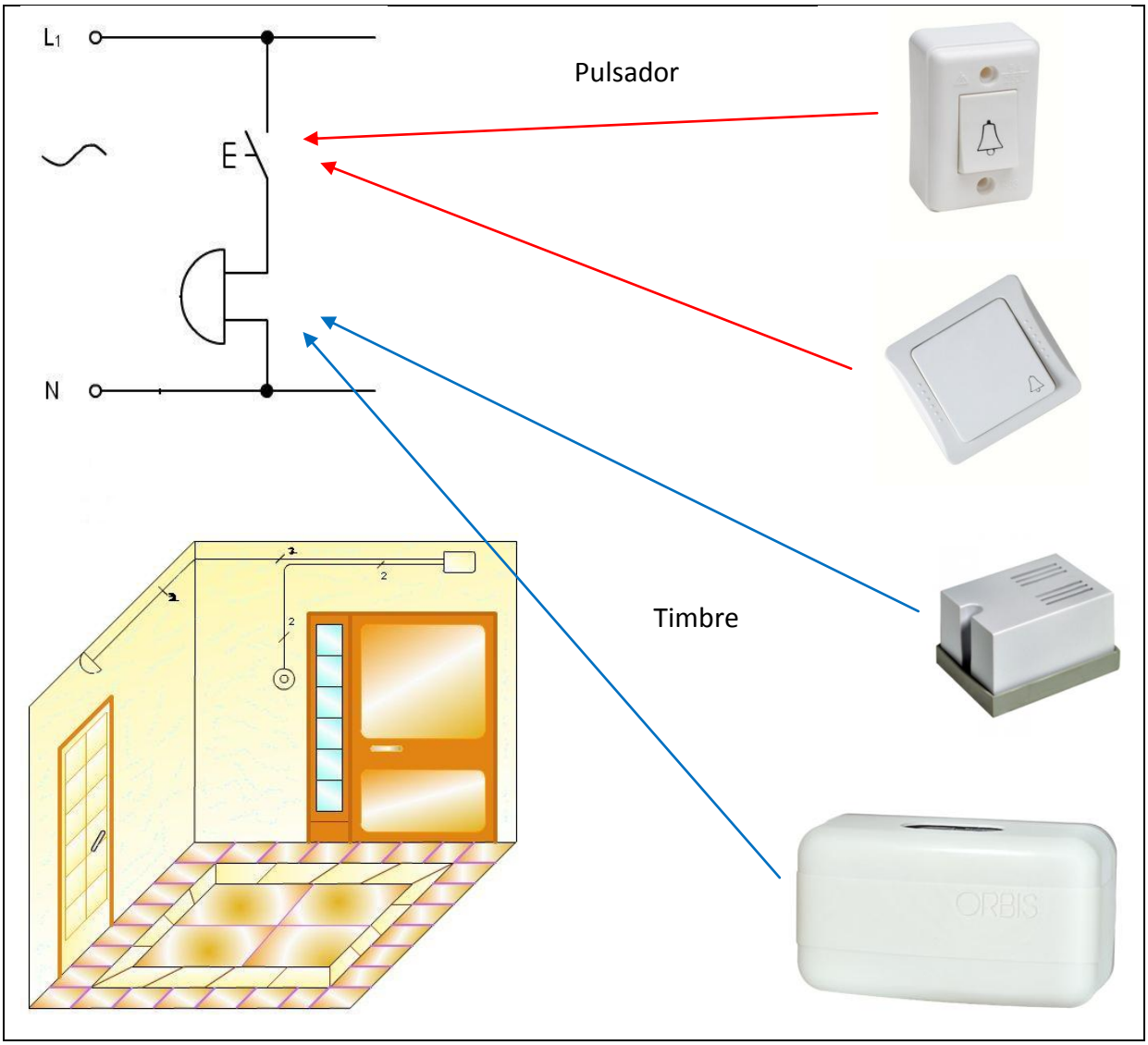
Finalidad: Conocer un circuito eléctrico simple así como familiarizarse con los símbolos eléctricos y su elemento físico real.

Duración: aprox. 2 horas Puede variar en función del nivel de conocimientos y habilidades individuales.

Materiales: pulsador, un timbre, canaleta para conexiones eléctricas, cable eléctrico para el circuito.

Localización: Taller

Procedimiento:
1 Colocar la canaleta y la caja para el pulsador así como la caja de conexiones.
2 Colocar los cables dentro la canaleta para un sonido apropiado.
3 Conectar los dos elementos eléctricos en la caja de conexiones: conectar el pulsador y el timbre.


L1
E
N
Pulsador
Timbre
ORBIS

3.9. Energía- Lámpara fotovoltaica

SECTOR: Energía

NOMBRE DE PRODUCTO: Lámpara fotovoltaica

Categoría: Ejercicio de grupo-dificultad media

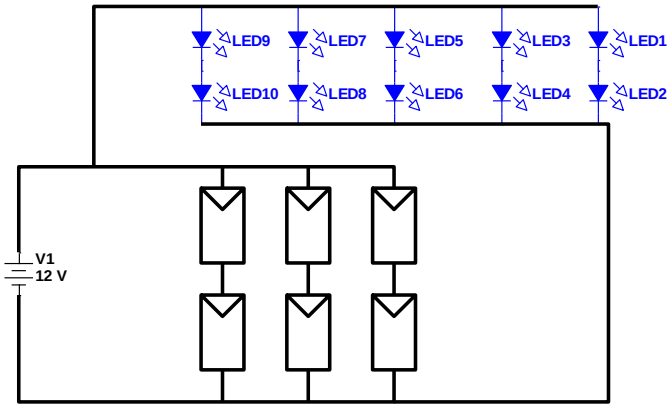
Finalidad: Producir una lámpara fotovoltaica de mesa. *(Este ejercicio no incluye el trabajo con el metal).*
Los estudiantes serán capaces de planificar y preparar trabajo; interpretar los planos técnicos; soldar los paneles fotovoltaicos; diseñar circuitos eléctricos; instalar una batería.

Duración: 4 horas

Materiales:
10 luces LED
6 módulos fotovoltaicos 1Wp
1 pulsador de la lámpara
4 pilas recargables de 1,2 V 100mAh
1 placa de circuito impreso perforada
50cm de cable rojo conductor de 0.75 mm2
50cm de cable negro conductor de 0.75 mm2

Localización: Taller de energía

Procedimiento:
1. Soldar las luces LED en la placa de circuito impreso perforada
2. Instalar los módulos fotovoltaicos
3. Instalar el interruptor de la lámpara
4. Realizar las conexiones según el esquema de cableado



ESQUEMA DE CABLEADO

Comentario:

6. ¿Lo ha encontrado difícil?
7. ¿Dónde encontró ayuda?
8. ¿Qué habilidades cree que necesita desarrollar?
9. Qué puede ayudarle a ejecutar mejor la tarea
10. ¿Está satisfecho con el resultado final?
11. ¿Qué aprendió con el ejercicio?

3.10. TIC- Diseño y plano usando Microsoft Office Word

SECTOR: TIC

NOMBRE DE PRODUCTO: Diseño de un calendario

Categoría: Diseño de un calendario

Finalidad: Disposición del texto y las tablas; Edición de las tablas; Inserción de columnas; Repetición de elementos

Duración: aprox. 2-3 horas, en función del nivel y habilidades de los participantes.

Materiales: PCs, conexión a Internet, impresora, papel

Localización: Aula

Procedimiento:
Se explica la tarea al grupo: diseñar un calendario dividiendo la página en tres columnas. Cada mes queda representado por una tabla y su diseño se repite para cada mes.
1 Inserte una imagen y póngala al fondo.
2 Inserte un cuadro de texto y póngalo al frente de la imagen.
3 Diseñe la página dividida en tres columnas
4 Inserte una tabla para diseñar el primer mes
5 Copie las tablas, cambie los días del mes usando la tecla Tab para colocarlos.

Comentario:

- ¿Lo ha *encontrado* difícil? ¿Piensa que la tarea es especialmente difícil teniendo en cuenta sus habilidades actuales?
- ¿Dónde encontró ayuda? (por ejemplo, Ayuda de Microsoft office Word, foros de internet)
- ¿Está satisfecho con el resultado obtenido?
- ¿En qué fase se requeriría apoyo adicional, en su opinión?

ENERO

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

FEBRERO

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		

MARZO

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

ABRIL

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

MAYO

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

JUNIO

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

JULIO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

AGOSTO

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

SETIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

OCTUBRE

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

NOVIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

DICIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

3.11. Matemáticas - Las edades del grupo

SECTOR: Matemáticas

NOMBRE DE PRODUCTO: Las edades del grupo

Categoría: Actividad de Grupo

Finalidad: Entendimiento conceptual de las mediciones de la tendencia central (media aritmética, moda y mediana)

Duración: Aproximadamente 1 hora

Materiales:
Varios lazos
Hojas de papel
Bolígrafos
Una pizarra blanca
Rotulador para pizarra blanca
Borrador de pizarra blanca

Localización: Interior o exterior

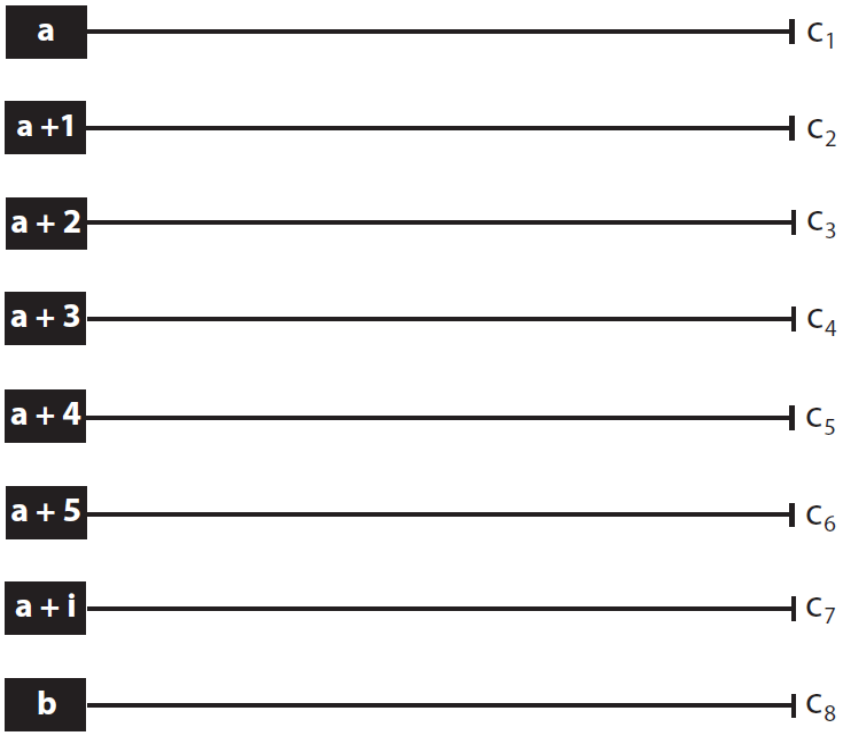
Procedimiento:

La media (promedio) aritmética:

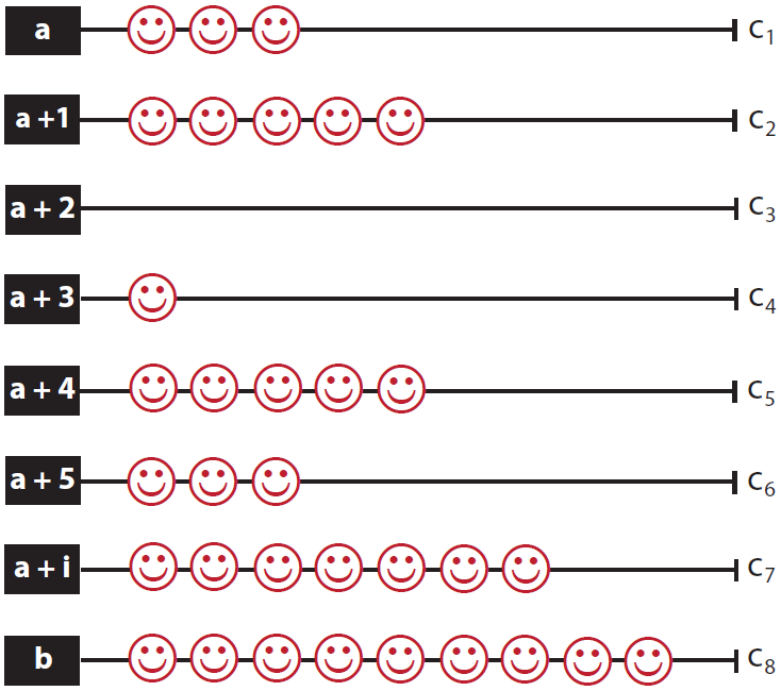
- Tener en cuenta la edad real de cada participante, encontrar la edad mínima (a) y la máxima (b) de todos los participantes (p).

- Determinar el número de lazos requerido (c) completando la siguiente ecuación: $c=b-a$.

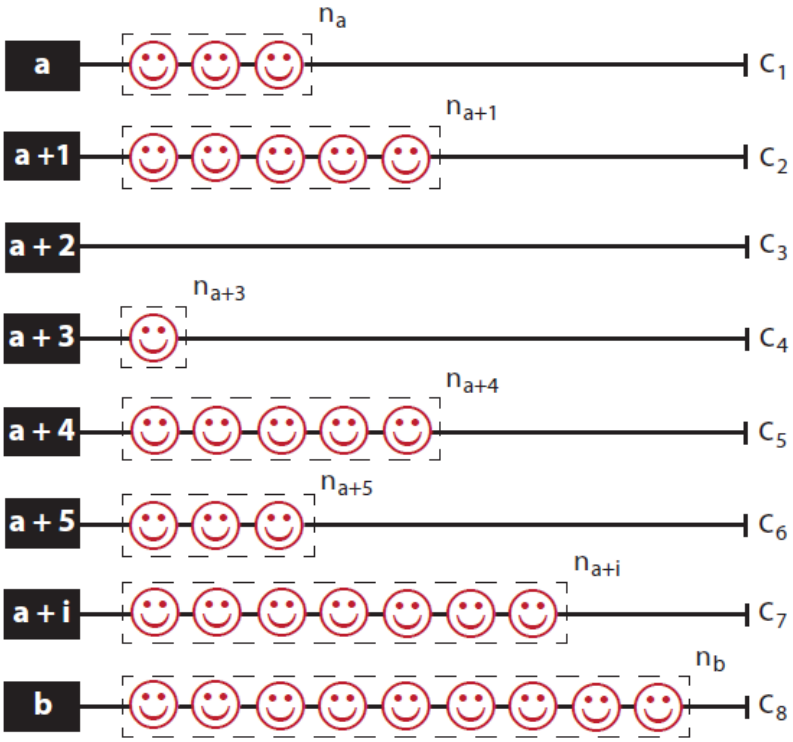
- Estirar los lazos sobre el suelo e identificarlos con su edad respectiva (a; $a+1$; $a+2$; $a+3$; $a+4$; $a+5$; $a+i$ e b).



–Pedir a los participantes que se muevan hacia el lazo que representa su edad.



–Dibujar los lazos en la pizarra y escribir sus edades correspondientes (*a; a+1; a+2; a+3; a+4; a+5; a+i; b*) y el número de participantes (n_a; n_{a+1}; n_{a+2}; n_{a+3}; n_{a+4}; n_{a+5}; n_{a+i}; n_b), como en el ejemplo indicado a continuación:



–Basado en la distribución de los participantes dada por los lazos, pedirles la media aritmética (promedio) de las edades.

–Dibujar una tabla en la pizarra y anotar las edades (*a; a+1; a+2; a+3; a+4; a+5; a+i; b*) y el número de participantes correspondientes (n_a; n_{a+1}; n_{a+2}; n_{a+3}; n_{a+4}; n_{a+5}; n_{a+i}; n_b), como en el ejemplo indicado a continuación:

Edad	**Número de participantes**
a	n_a
a+1	n_{a+1}
a+2	n_{a+2}
a+3	n_{a+3}
a+4	n_{a+4}
a+5	n_{a+5}
a+i	n_{a+i}
b	n_b
	$p = n_a + n_{a+1} + n_{a+2} + n_{a+3} + n_{a+4} + n_{a+5} + n_{a+i} + n_b$

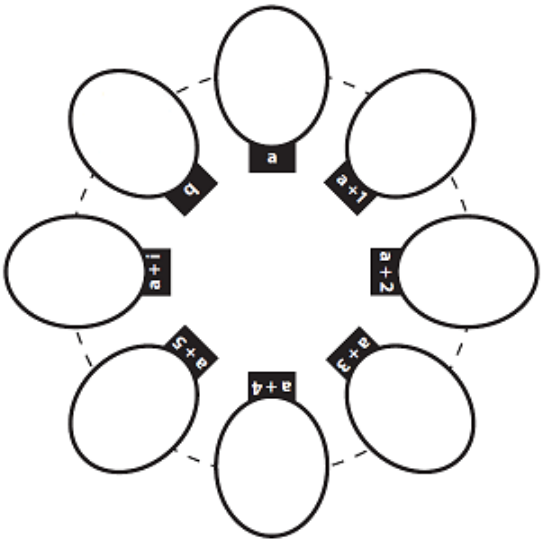
– Explicar el concepto de media aritmética (promedio) y con ayuda de los participantes, encontrar su valor completando la siguiente ecuación:

$$\text{Promedio} = \frac{\text{suma de todas las edades de los participantes}}{\text{Número de participantes}} \Leftrightarrow$$

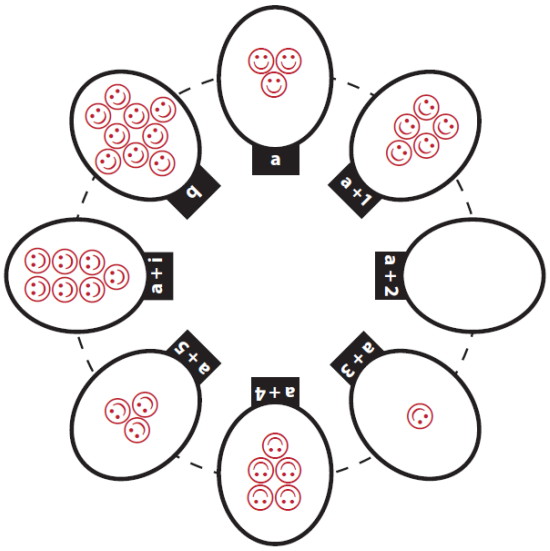
$$\text{Media} = \text{Média} = \frac{[a \times n_a]+[(a+1)\times n_{a+1}]+[(a+2)\times n_{a+2}]+[(a+3)\times n_{a+3}]+[(a+4)\times n_{a+4}]+[(a+5)\times n_{a+5}]+[(a+i)\times n_i]}{p}$$

La moda

– Forme óvalos con los lazos e identifíquelos con las diferentes edades.



– Pida a los participantes que se muevan hacia el óvalo que representa su edad.

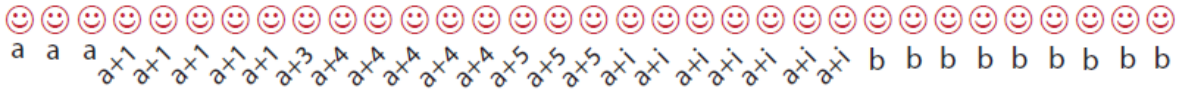


–Basado en el número de participantes en cada forma oval, pregunte a los participantes sobre la moda de sus edades.

–Explique el concepto de moda y, con la ayuda de los participantes, encuentre su valor exacto.

La mediana

– Pida a los participantes que formen una línea en orden ascendente según su edad.



–Anote en la pizarra sus edades desde el más joven al más mayor.

–Basado en el número de participantes en cada forma oval, pida a los participantes sobre la mediana de sus edades.

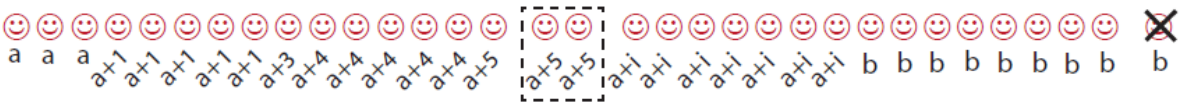
–Explique el concepto de mediana, donde *p* es impar o par:

- Si el número de participantes es impar:
  - La mediana es el valor del centro.

- Si el número de participantes es par:
  - La mediana es la suma de los dos valores en el centro.

–Con la ayuda de los participantes, encontrar la mediana exacta:

- En caso de que *p* sea par, simular una situación en la que sea impar retirando un participante.
- En caso de que *p* sea impar, simular una situación en la que sea par retirando un participante.



Comentario:

Ha aplicado de manera activa las medidas de la tendencia central. ¿Puede formular las medidas y los conceptos de la tendencia central?

¿Fue el promedio aproximado que había pensado inicialmente el mismo que el promedio encontrado?

¿Cuál es el promedio de edad del grupo?

¿Cuál es la moda de las edades del grupo?

¿Cuál es la mediana de las edades del grupo?

Para hallar la mediana, ¿Tiene que clasificar las cantidades (cualesquiera que fueran) en orden ascendente o descendente?

3.12. Mecánica/Electrónica- Robot juguete

Categoría: Pieza de trabajo de nivel avanzado

Finalidad para la mecánica: aprender a planear y ensamblar un producto complejo; manejar herramientas del taller, como por ejemplo una cosechadora, máquinas-herramientas (torno, fresadora, taladradora), soldadura;

Finalidad para la electrónica: planear un proyecto usando una soldadura de estaño; realizando un esquema de un circuito electrónico

Finalidades comunes mejorar la competencia del trabajo en grupo de los participantes; hacer que los participantes tomen conciencia de sus competencias; permitir a los formadores detectar el nivel de autonomía de los participantes.

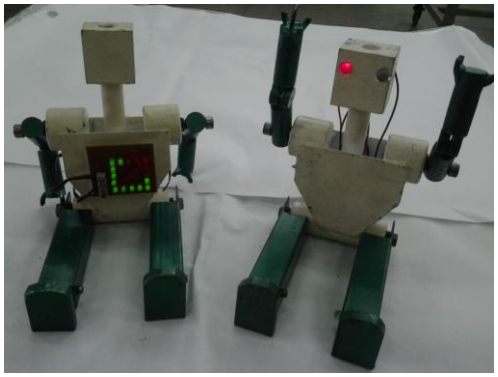
Duración: 10-16 horas para la parte mecánica, dependiendo de la competencia de cada grupo; 4-8 horas para la electrónica, dependiendo de la competencia personal de los participantes y las habilidades manuales.

Materiales: tubo cilíndrico y piezas de metal planas; placa de prueba, partes electrónicas.

Localización: taller mecánico: laboratorio electrónico.

Procedimiento:
1. hacer un borrador de las piezas de trabajo
2. crear las piezas de trabajo usando las maquinas-herramientas
3. construir las piezas de trabajo
4. diseñar el esquema del circuito electrónico
5. elegir los componentes correctos para el circuito
6. crear la placa de prueba usando cables, soldadura y cables de estaño
7. hacer pruebas con el producto

Comentario:
1. ¿Cómo fue la experiencia de planificar el producto?
2. ¿Cómo se realizó y operó el esquema del circuito electrónico? ¿Se divirtió?
3. ¿Fue fácil ? ¿Fue difícil?
4. ¿Sintió miedo al usar las máquinas-herramientas?
5. ¿Qué máquina-herramienta le gustó más?



3.13. Mecánicas/Inglés - Caja de Herramientas

CATEGORÍA: Laboratorio de inglés en un contenedor para herramientas de mano y mecánicas

FINALIDAD: aprender los nombres de las herramientas contenidas en la caja, como por ejemplo la sierra, la lima, los clavos, el martillo, los alicates, los destornilladores y los dispositivos de seguridad y la ropa como por ejemplo las gafas, el calzado de seguridad, las protecciones; aprender a dibujar mapas mentales, distinguir las competencias extra lingüísticas de los participantes (el liderazgo, la competencia creativa, la competencia organizativa..); mejorar la competencia del trabajo en equipo de los participantes.

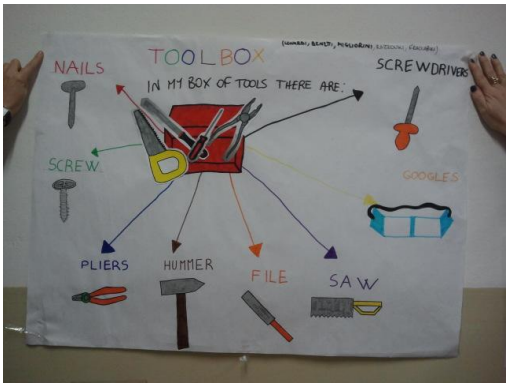
Duración: 4 horas

Materiales: papel, lápices, rotuladores, pegamento, tijeras, posters, cámara, impresora

Localización: taller; aula

Procedimiento:

1. Crear grupos de 4, cada grupo tiene 4 miembros con tareas específicas; 1 coordinador (un participantes cuyas habilidades de liderazgo están plenamente reconocidas por los otros), 1 experto en inglés (un participante con un alto dominio del idioma inglés), 1 supervisor gráfico (su papel puede asignarse a un participantes con problemas de aprendizaje, 1 supervisor de materiales de oficina (su papel puede asignarse a un participantes con problemas de aprendizaje especialmente ADHD (Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad).
2. Cada grupo tiene 1 hora para planificar la actividad, listar los materiales necesarios, hacer un boceto del proyecto.
3. Cada grupo tiene 1 hora para crear un entorno en el taller con las herramientas mecánicas y hacer fotos de ellas.
4. Cada grupo tiene 3 horas para dibujar un póster y mostrarlo al resto de participantes



Comentario:
¿Fue fácil?
¿Se divirtió?
¿Qué problemas surgieron con los miembros del grupo ¿Los resolvió y necesitó la ayuda del formador?
¿Considera que su papel fue apropiado o le gustaría cambiarlo?

3.14. Mecánica - NOMBRE DE PRODUCTO: Freccia delle Dolomiti

Categoría: Proyecto final (1º año) para los mecánicos de carrocería y mecánicos automovilísticos

Finalidad para la mecánica (carrocería y automovilísticos) aprender a hacer planos, aprender a diseñar partes (CAD), producir partes por medio de máquinas-herramientas (máquina cortadora, máquina taladradora, torno, fresadora, producción de textiles) aprender el trabajo del metal en el laboratorio de soldadura (máquina soldadora, uso de Tig/Mig/Mag , montaje de estructuras, uso de la máquina plegadora, trabajos de placas de metal), aprender a montar productos complejos, resolver problemas mecánicos y geométricos y ser capaz de producir un toque final en la carrocería (ajustar/retocar y pintar la estructura).

DURACIÓN: duración de 40 horas (35 horas de carpintería mecánica + 4 horas de automotor)

MATERIALES: tubos de acero, polímero anti-fricción, placas de aluminio, sellador, pintura para el cuerpo, pegamento, goma antideslizante, tornillos de acero inoxidable, cable de acero.

LOCALIZACIÓN: taller del metal, laboratorio de máquinas-herramientas, taller corporal

PROCEDIMIENTO:

1. buscar una idea con los estudiantes
2. buscar en Internet información sobre productos similares a nuestra idea
3. modelar el prototipo y detectar las dimensiones
4. dibujar todas las partes con CAD
5. hacer una lista detallada de partes, dimensiones y materiales
6. colocar los materiales por orden
7. construir cada parte
8. montaje de las partes
9. evaluación del producto y modificación de las partes críticas
10. primera prueba en una pista de nieve
11. desmontar, ajustar, retocar y pintar la estructura
12. colocar las calcomanías y pegatinas
13. organizar un lanzamiento público del producto (video, show)
14. presentación pública del producto

Reflexiones:

- ¿Fue satisfactorio trabajar en este proyecto?
- Cuando el trabajo estaba en progreso, ¿Esperaba obtener un producto como este?
- ¿Cuándo surgió la idea "Puedo hacerlo demasiado..."?
- ¿Qué fase del proyecto fue fácil y cual difícil?
- ¿Le gustó trabajar con máquinas-herramientas? ¿Cuál le produjo la mejor sensación?
- Cuando hizo todos los trabajos de soldadura, ¿estaba seguro de ellos, o estaba preocupado por su resistencia mecánica?
- ¿Está satisfecho con el producto que ha creado?
- ¿Es el color final el que estaba buscando?
- Haga una descripción de cómo corre el trineo en los saltos de nieve ¿Reguló el volquete en varias ocasiones durante las pruebas en la pista?
- ¿Funcionó el freno de nieve como pensábamos cuando trabajábamos en él?
- ¿Piensa que incrementó sus habilidades manuales trabajando en el proyecto? ¿Qué puede decir en relación con su capacidad para proyectar y su capacidad para resolver problemas cuando el trabajo está en progreso?
- El día en que ganó el Primer Puesto en el show, ¿Cómo se sintió? Feliz, satisfecho, orgulloso.....

3.15. Trabajo del metal-Como taladrar una lámina de metal

SECTOR: Trabajo de metal

NOMBRE DE PRODUCTO: Diseño de un calendario

CATEGORÍA: pieza de trabajo para principiantes

FINALIDAD: Aprender a usar una lima, una sierra para metales, el equipo de medición (flexómetro y calibrador), brocas, taladradora, rallador, granete de centrado, martillo.
Trabajar el metal. Los participantes se concienciarán de sus habilidades. La primera impresión será en relación con las habilidades más importantes usando las manos, pero también aprenderán a trabajar de manera individual.

DURACIÓN: aprox. 3-8 horas, en función del conocimiento y habilidades individuales.

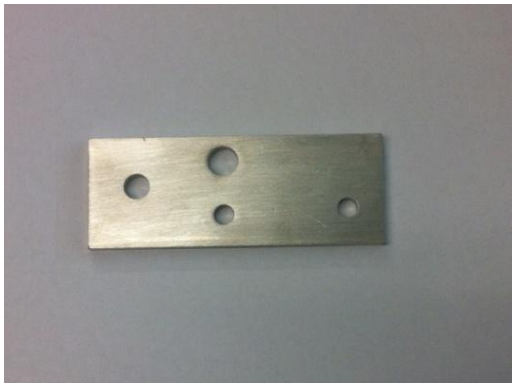
MATERIALES: láminas de metal con un grosor recomendado entre 4-6 mm, largo recomendado entre 150-200 mm y ancho recomendado entre (50-70 mm), ángulos (cuadrado y triángulo), regla, lápiz, lima, una sierra de metales, equipo de medición (flexómetro y calibrador), brocas , taladradora, rallador, granete de centrado, martillo.

LOCALIZACIÓN: Taller

PROCEDIMIENTO:

1. Dibujar la forma de la pieza con sus medidas y marcar la posición de los agujeros.
2. Colocar la lámina en el banco de trabajo para cortar y limar.
3. Centrar con el granete en cada lugar donde hay un agujero
4. Taladrar cada agujero con su diámetro requerido
5. Retirar con la lima los restos que deja la taladradora.
6. Verificar las medidas finales de la pieza

COMENTARIO:
¿Cómo se sintió durante el trabajo? ¿Tuvo miedo a usar la sierra de metales?



3.16. Trabajo del metal - Fabricación de hojas de metal usando diferentes piezas

SECTOR: Trabajo del metal

NOMBRE DE PRODUCTO: Fabricación de hojas de metal usando diferentes piezas

Categoría: pieza de trabajo para principiantes - iniciación

Finalidad:
Aprender a usar tijeras articuladas, lima, cincel, calibrador.
Trabajar el metal.
Los participantes tomarán consciencia de sus habilidades. La primera impresión será la adquisición progresiva de habilidades usando sus manos pero también su capacidad para trabajar de manera independiente y su condición física....

Duración: aprox. 2-8 horas, puede variar en función del conocimiento y habilidades individuales.

Materiales: lámina de metal de 2mm, flexómetro, tijeras articuladas, un cepillo de barra de acero, martillo, cincel y cúter, regla, lápiz, sierra para metales, prensa de banco, banco, tornillo, lima.

Localización: Taller

Procedimiento:
1 Dibujar las 4 piezas sobre la plancha de metal usando la regla, el lápiz y los ángulos.
2 Colocar la plancha de metal en el banco y serrar las piezas
3 Marcar las líneas con el cincel y el cúter.
3 Limar y cepillar las piezas.

Comentario:
¿Cómo se sintió durante el trabajo? ¿Tuvo miedo a usar la sierra de metales y las tijeras?

3.17. Construir un equipo y desarrollar las habilidades sociales- método del vuelo de los gansos

SECTOR: Construir un equipo y desarrollar las habilidades sociales

NOMBRE DE PRODUCTO: Método del vuelo de los gansos

CATEGORÍA: reforzar la comunicación, la confianza mutua, la conexión y colaboración en el grupo.

FINALIDAD: Cuando se domina el arte de la comunicación, incrementamos nuestra eficacia y el éxito dentro del área de negocio y también en nuestras vidas personales. La comunicación es un factor básico de la satisfacción en el puesto de trabajo y crucial para crear un entorno de trabajo positivo.

La finalidad principal del método de motivación es:

- mantener una comunicación efectiva,
- gestión constructiva de los conflictos,
- construir los lazos dentro del equipo,
- transferir la inspiración a la vida personal,

DURACIÓN: 6 horas de taller

MATERIALES: sillas cómodas, bolígrafos, lápices de colores, papel de oficina, posters, materiales visuales, ordenador, proyector.

LOCALIZACIÓN: sala cómoda sin distracciones.

PROCEDIMIENTO: Podemos llevar a cabo nuestros talleres prácticos para analizar los estilos de comportamiento para una comunicación efectiva y apropiada dentro de los ambientes laborales.

Nuestra finalidad es enseñar lo siguiente:

- ¿Qué estilos de comportamiento conocemos y como los reconocemos?
- La finalidad del método es la comunicación fluida con los compañeros de trabajo y construir una confianza mutua dentro de los equipos de trabajo.

1. Si quiero tener una comunicación exitosa, debe conocerme a mí mismo y ser consciente de mi estilo de comportamiento. Cada participante rellenará un cuestionario para determinar su estilo de comportamiento.

2. Si quiere comunicarme de un modo efectivo, debo conocer a mis compañeros de trabajo y aprender sus estilos de comportamiento. Por este motivo, cada participante rellenará un cuestionario sobre sus compañeros de trabajo y por tanto, aprenderá a apreciar los estilos de comportamiento de los otros.
3. Aprenderemos cómo adaptarnos a los estilos de comportamiento de los compañeros de trabajo y a "hablar en su idioma" para ganar la confianza, el respeto y una cooperación mejor.
4. También aprenderemos la importancia de la cooperación en equipo y de las sinergias dentro del equipo:
   - ¿Por qué trabajar como un equipo?
   - ¿Qué motiva la eficacia del equipo?
   - ¿Cómo pueden las diferencias personales entre las personas crear una buena sinergia dentro de un equipo?
   - Aprender los principios del “vuelo de los gansos", es un gran ejemplo del trabajo en equipo (1+1+1=5).
   - Aprender a cómo aceptar los pensamientos de los compañeros de trabajo que puedan ser diferentes a los nuestros. Consecuentemente, podemos volvernos más tolerantes, experimentar menos estrés, tener mejores relaciones, ganar más confianza y satisfacción personal.
   - Darse cuenta de cómo el trabajo en equipo es también importante para el desarrollo personal e inspira a la gente exitosa.

El vuelo de los gansos: Cada otoño podemos ver las bandadas de gansos volando hacia es sur en forma de V. ¿Alguna vez ha pensado por qué vuelan así? Cada pájaro, cuando bate sus alas, genera un viento flotante que afecta al pájaro que le sigue. Cuando vuelan en una formación en forma de V, toda la bandada vuela un 71% más rápido que volando solo.
Si un ganso se aleja de la formación, inmediatamente se siente un fuerte viento y vuelve a la fila.
Cuando el ganso que lidera al grupo está cansado, permite a otro ganso liderar la bandada, mientras los otros pájaros animan al líder con sonidos fuertes. Cuando un pájaro enferma, los dos gansos que le siguen se quedan con él hasta que se recupera o muerte.
Este concepto también es una buena metáfora para la cooperación dentro de los grupos humanos. La gente que está orientada hacia un objetivo común como parte de un grupo trabaja mejor y más fácilmente, ya que obtienen la confianza del grupo.
Debemos aprender la importancia de cooperar y no importa si somos líderes o seguidores, deberíamos siempre aceptar la ayuda de los otros y ayudar a otros.
Las personas son co-dependientes y deberían apoyarse unos a los otros en las tareas difíciles. Si fuéramos más como los gansos, nos apoyaríamos los unos a los otros en lo bueno y lo malo.

COMENTARIO:

- ¿Adquirí suficiente conocimiento sobre el trabajo en grupo y la comunicación?
- ¿Dominé métodos simples pero efectivos para mejorar la comunicación?
- ¿Puedo encontrar soluciones para retos precisos de comunicación dentro de los negocios y la vida personal?
- ¿Puedo encontrar inspiración para resolver problemas y conflictos en mi vida privada?
- ¿ Puedo aceptar las diferencias y el individualismo?
- ¿Confío en mis compañeros de trabajo?

(Fuente: http://www.vodja.net)

3.18. Construir un equipo, desarrollo de habilidades sociales, conectar- Un viaje

SECTOR: Construir un equipo, desarrollo de habilidades sociales, conectar

NOMBRE DE PRODUCTO: Un viaje

CATEGORÍA: relajarse y establecer vínculos

FINALIDAD: fortalecer las redes sociales, adquirir nuevos conocimientos y habilidades, ampliar los conocimientos generales

DURACIÓN: 1 día

MATERIALES: medios de transporte (autobús), material publicitario del lugar visitado, atracciones

LOCALIZACIÓN: exterior e interior

PROCEDIMIENTO: Este método es uno de varios ejemplos posibles de lo que se puede hacer con nuestros participantes durante un viaje normal. Por la mañana nos encontramos en el lugar acordado, cogemos un medio de transporte y nos dirigimos a un destino determinado donde contemplaremos las atracciones turísticas planeadas. Durante el viaje trabajamos el establecimiento de vínculos entre cada uno con la ayuda de diferentes métodos y técnicas: podemos cantar y pasar el tiempo contando historias. Durante el viaje podemos incorporar diversos juegos destinados a fortalecer las redes sociales. En concordancia con la finalidad de este juego, los participantes pueden cambiar de sitio cada diez minutos, de este modo se refuerzan sus relaciones y se conoce a todos los participantes del viaje con los que no hayan coincidido hasta entonces.
Cuando lleguemos al destino final, con la ayuda de las guías y los materiales publicitarios, conoceremos las distintas atracciones y mejoraremos nuestro conocimiento general.

Después del tour, volvemos al punto de partida y debatimos los lugares por donde nos ha llevado la carretera. Durante el debate y antes de finalizar nuestro día juntos podemos reflexionar.

COMENTARIO:

- ¿Cómo fue el viaje?
- ¿Qué atrajo su atención?
- ¿Participó en todas las actividades?
- ¿Qué se podría hacer mejor?

3.19. Construir un equipo, desarrollo de habilidades sociales, conectar-Fabricar llaveros de tela/fieltro

SECTOR: Construir un equipo y desarrollo de habilidades sociales

NOMBRE DE PRODUCTO: Fabricar llaveros de tela/fieltro

CATEGORÍA: apropiado para clientes/usuarios- principiantes

FINALIDAD: A través de actividades creativas, los clientes/usuarios se enfrentan a técnicas diferentes: copiar modelos, cortar telas/fieltro y papel, pegar distintos materiales. Luego pueden probar sus destrezas manuales, entrenar su precisión y construir se auto iniciativa. Durante el tiempo de fabricación de los llaveros debería haber un clima positivo entre los participantes, debería haber unas relaciones comunicativas saludables y los participantes necesitarían mantener la concentración.

DURACIÓN: 2 horas

MATERIALES: modelo en papel, lápiz, tijeras, fieltro, tela, perlas de plástico, hilo, aguja, cordón, lazo de seda, relleno sintético, pegamento, declaraciones.

LOCALIZACIÓN: Taller

PROCEDIMIENTO: Primero decidiremos juntos con los clientes/usuarios sobre la forma del llavero que vamos a fabricar. También les informaremos que los llaveros se venderán. Con el dinero obtenido en la venta de los llaveros, podemos contribuir a una excursión o similar para nuestros clientes/usuarios. La motivación es un elemento clave, porque la motivación de los participantes tiene una influencia clave en la calidad de los productos.

Procedimiento:

- Coger un modelo de papel y dibujarlo con un lápiz sobre la tela/fieltro
- Recortarlo con las tijeras
- Rellenar el producto con el relleno sintético
- Coser los bordes del llavero
- Coser/pegar los adornos (orejas, ojos, cola, etc.)
- Adornar el producto (el llavero) con lazos de seda o cordón, perlas de plástico (cosiendo, pegando y tiñendo)
- El producto queda listo una vez atada la declaración con rafia.

Al final establecemos el precio del producto dependiendo de los materiales que se hayan usado. Los usuarios/clientes también se implicarán en las ventas en el puesto de ventas.

COMENTARIO:

- ¿Ha aprendido algo nuevo a través de estas actividades?
- ¿Cómo se siente? ¿Cómo describiría sus sentimientos?
- ¿Cómo expresaría su auto iniciativa?
- ¿Qué le motivó cuando produjo el producto?