

PLAN DE ESTUDIOS RIVET PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Plan de estudios que utiliza el aprendizaje experiencial, la filosofía para niños y la educación no formal para permitir a los estudiantes de FP afrontar mejor sus estudios e incorporarse al mercado laboral.



VET PACT

Hecho dentro del proyecto.

**Mejorar las prácticas y capacidades de FP a través del aprendizaje transformador
VET PACT**

Convocatoria: ERASMUS-EDU-2022-CB-VET

- Desarrollo de capacidades en el campo de la educación y formación profesional

Número de proyecto: 101092395

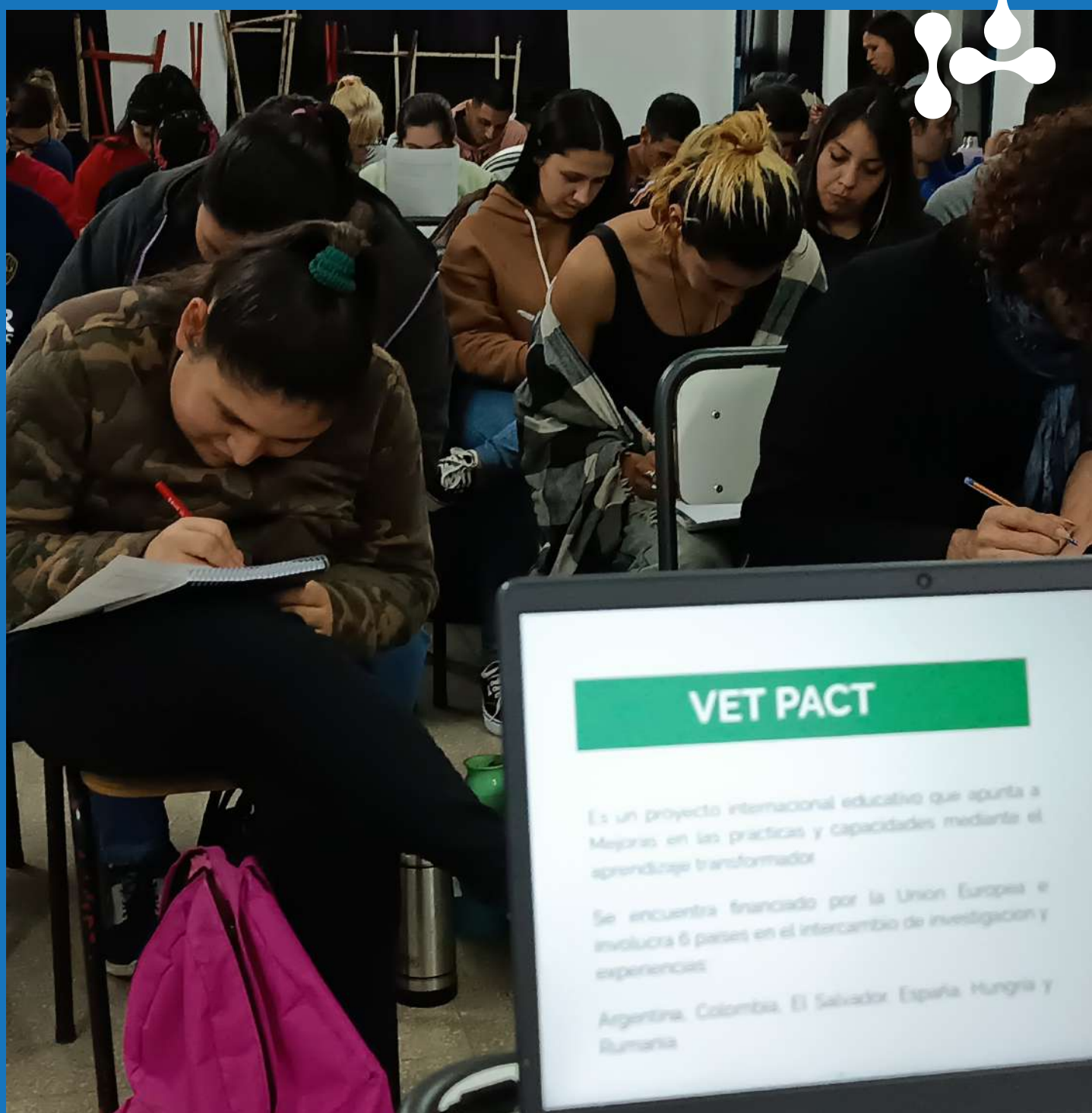
2024

Tabla de contenido

Introducción	4
Sesión 1: Tu espíritu emprendedor	6
Actividad 1: Introducción al programa	7
Actividad 2: Construyendo un corazón	7
Actividad 3: La ventana de Johari	7
Actividad 4: Espíritu emprendedor	8
Actividad 5: El viaje de la vida	9
Sesión 2: Impulsando ideas transformadoras	10
Actividad 1: La torre más alta	11
Actividad 2: Explorando un desafío	11
Actividad 3: Céntrate en el desafío	12
Actividad 4: Desbloquear el desafío	12
Actividad 5: Prueba MAMÁ	13
Sesión 3: Tu idea de impacto social	14
Actividad 1: Corredor	15
Actividad 2: Marcar la diferencia con el mapa de valores	16
Actividad 3: Modelar el impacto social	16
Actividad 4: Cierre	16
Sesión 4: Conecte a su audiencia con su mensaje	17
Actividad 1: La clínica de rumores	18
Actividad 2: Mejore su mensaje	18
Actividad 3: Su mensaje de impacto	19
Actividad 4: Evaluación de objetivos	20
Sesión 5: Potenciar los debates democráticos y el pensamiento crítico	21
Actividad 1: Introducción al programa y código de conducta	22
Actividad 2: Bingo P4C	22
Actividad 3: ¿Qué es P4C?	22
Actividad 4: Creativa, colaborativa, solidaria, crítica	23
Actividad 5: Línea de Opinión	24
Actividad 6: Calidad de vida	24
Actividad 7: Travieso-metro	24
Actividad 8: Cuatro Esquinas	25
Actividad 9: Cuestionamiento filosófico	25
Actividad 10: Filosófico o no	25
Actividad 11: ABC - Grandes ideas	26
Actividad 12: Plan de discusión	26
Sesión 6: Investigación filosófica	27
Actividad 1: Cita rápida	28
Actividad 2: Cuadrante de preguntas	28
Actividad 3: Diez pasos de la indagación	29
Actividad 4: Estímulo - consulta 1.	31
Actividad 5: La comunidad de indagación "La Pecera"	32
Actividad 6: Estímulo - consulta 2	32

Actividad 7: Facilitador - Facilitado	33
Actividad 8: Evaluación	34
Sesión 7: Comunicación en lengua extranjera	35
Actividad 1: Introducción	36
Actividad 2: La importancia del inglés en los campos vocacionales	37
Actividad 3: Discusiones en grupos pequeños	38
Actividad 4: Juego de roles	38
Actividad 5: Desarrollo de vocabulario	39
Actividad 6: Reflexión	40
Sesión 8: Sostenibilidad y Aspectos Verdes	41
Actividad 1: Introducción	42
Actividad 2: Juego de la cadena de café	42
Actividad 3: Objetivos de Desarrollo Sostenible	44
Actividad 4: Acción climática/Cambio climático	45
Actividad 5: Promoción	45
Actividad 6: Reflexión	45
Sesión 9: Orientación profesional	46
Actividad 1: Introducción	47
Actividad 2: Orientación profesional	47
Actividad 3: Pruebas de personalidad	47
Actividad 4: Educación financiera	48
Actividad 5: Reflexión	49
Impacto del plan de estudios	50

Introducción



El objetivo general del proyecto de dos años de duración 'Mejorar las prácticas y capacidades de FP a través del aprendizaje transformador (VET PACT)', iniciado a principios de 2023, es aumentar la calidad, la percepción y la capacidad de la educación y formación profesional (FP) en Europa y los países socios de América Latina. En concreto, el proyecto se centra en Rumanía, Hungría, España, Argentina, Colombia y El Salvador. Al adoptar un enfoque de aprendizaje transformador, el proyecto tiene como objetivo desarrollar un plan de estudios para 1.800 estudiantes de FP y un módulo de formación para 180 profesores de FP, permitiéndoles aplicar la teoría y los métodos de aprendizaje transformador de manera efectiva.

Hay 10 entidades (6 socios y 4 socios afiliados) que trabajan juntas en el proyecto VET PACT. Estas son las siguientes ONG, Fundaciones y centros de FP:

- Asociación de Jóvenes de Transilvania, Rumania, que es el coordinador del proyecto.
- Escuela secundaria Tehnologic Zeyk Domokos, Rumania - como socio afiliado
- Asociación Anthropolis, Hungría - como socio
- Petzelt József Technikum p.ej Szakképző Iskola, Hungría - como socio afiliado
- jóvenes Hacia la Solidaridad y el Desarrollo, España - como socio
- Fundación Javerianas - Escuela Profesional Xavier, España - como socio afiliado
- Asociación Civil Red de Acción Climática, Argentina - como socio
- Jóvenes Hacia la Solidaridad y el Desarrollo, Colombia - como socio
- Convivencia, Colombia - como socio afiliado
- Fundación Salvadoreña para la promoción social y el desarrollo económico, El Salvador - como socio

La educación y formación profesional (EFP) desempeña un papel crucial en el avance social y económico de un país. Ofrece una vía educativa alternativa para personas que buscan crecimiento profesional y al mismo tiempo proporciona mano de obra calificada en varios sectores de la economía. Los itinerarios de FP, incluida la formación en la escuela, el aprendizaje en el trabajo y la orientación profesional, son esenciales para mejorar la empleabilidad de los jóvenes, en particular de los jóvenes desfavorecidos. Desafortunadamente, la pandemia de COVID-19 ha exacerbado aún más los desafíos que enfrentan los jóvenes que ingresan al sistema de FP. Incluso antes de la pandemia, la situación del mercado laboral y las oportunidades para muchos jóvenes ya eran precarias e inseguras. Los impactos económicos y sociales de la pandemia han resultado en una mayor inseguridad laboral, informalidad e inactividad entre los jóvenes. La informalidad, la inactividad y la inseguridad laboral han aumentado. Los jóvenes marginados, en particular, han enfrentado múltiples complicaciones debido a sus limitadas habilidades financieras, materiales, sociales y digitales, lo que ha llevado a una mayor exclusión social y a impactos negativos en su bienestar físico y mental.

La integración del enfoque de aprendizaje transformador y sus métodos aplicados servirá como herramienta para que los proveedores de FP respalden y desarrollen habilidades especiales que a menudo se pasan por alto pero que son esenciales para la empleabilidad de los estudiantes de FP. Estas habilidades incluyen resolución de problemas orientada a tareas, pensamiento crítico, comunicación efectiva sobre sentimientos, necesidades y deseos, y análisis de relaciones de causa y efecto. Al integrar prácticas de aprendizaje transformadoras, los estudiantes de FP tendrán mayores posibilidades de empleabilidad.

La primera actividad del proyecto, bajo el título de Paquete de trabajo 2, implicó realizar una investigación de referencia a pequeña escala para comprender los factores contextuales y las posibilidades de aplicar el aprendizaje transformador en la educación FP. Esta

investigación destacó el estado actual de la educación FP en los países socios, examinando la voluntad y el potencial para implementar teorías y métodos de aprendizaje transformadores, así como compilando una colección de mejores prácticas relacionadas con la cooperación con empresas, prácticas digitales y verdes dentro de la FP, inspirando Instituciones de FP en los seis países y más allá. A partir de esta investigación también identificamos 24 competencias (conocimientos, habilidades y actitudes) que los estudiantes de FP querían desarrollar más para estar mejor preparados para el mercado laboral.

Luego tomamos estas 24 competencias y dentro del Paquete de Trabajo 2, Currículo RiVET para estudiantes de FP, diseñamos un plan de estudios con 30 horas lectivas que promueve el aprendizaje transformador en FP centrándose y aplicando metodologías de educación no formal y permite a los jóvenes en el aprendizaje de FP afrontar mejor sus estudios y su inserción laboral, principalmente a través del Aprendizaje Experiencial, Filosofía para Niños y Cuentos de Referencia Digital. Más específicamente, nuestro objetivo era desarrollar competencias de profesionales de 6 países diferentes sobre características de aprendizaje transformador, brindar una experiencia de aprendizaje en profundidad sobre los temas mencionados entre estudiantes de FP en un entorno educativo creativo, inclusivo y participativo y, finalmente, crear un plan de estudios que aborde con las necesidades reales, según país, de estudiantes y profesores en centros de FP.

Este es ese plan de estudios e incluye 10 sesiones de las cuales las 4 primeras se centran en Emprendimiento Social y las competencias relacionadas con ello, las 2 siguientes en Filosofía para Niños/ Comunidades y las 3 siguientes en Comunicación en Inglés, Sostenibilidad y Cambio Climático y Orientación Profesional. . Todos estos fueron redactados primero por expertos del consorcio, luego fueron capacitados en un curso de capacitación internacional en El Salvador para docentes de los seis países. Y estos docentes fueron los que desde diciembre de 2023 hasta septiembre de 2024 han utilizado el borrador del plan de estudios y la experiencia de capacitación de El Salvador para capacitar primero a más de 180 de sus compañeros educadores y luego todos capacitaron y probaron el plan de estudios con más de 1800. Estudiantes de FP. El último capítulo de la publicación muestra la eficacia del propio plan de estudios al comparar las autoevaluaciones de todos los estudiantes que participaron en la fase de pruebas sobre cómo desarrollaron las 24 competencias en las que nos centramos.

La última Sesión que en cierto sentido es parte del Currículo pero debido a que se realizó como un proceso independiente, se presenta en una publicación separada, independiente de ésta. Se centró en capacitar a 150 estudiantes de FP para que expresaran su camino de aprendizaje a través de Digital Landmark Stories, un proceso que utiliza la metodología de Digital Storytelling.

Los profesores que utilizan este plan de estudios tienen la oportunidad de enseñar las 30 horas en el orden presentado en el libro como una clase de 1 año escolar, pero también la flexibilidad de elegir y seleccionar qué actividades realizar dentro de una sesión específica de acuerdo con su conocimiento previo de el grupo de estudiantes. Esta puede ser una estrategia eficaz para adaptar el contenido del plan de estudios a las necesidades y habilidades individuales de los estudiantes. Proporcionar esta libertad garantiza que las actividades seleccionadas sean las más apropiadas para el grupo en ese momento particular, lo que puede aumentar la relevancia y eficacia del aprendizaje. Además, esto permite a los profesores asumir el papel de facilitadores que aprovechan al máximo su experiencia y conocimientos para crear una experiencia de aprendizaje personalizada y enriquecedora para todos los estudiantes.

Sesión 1: Tu espíritu emprendedor

Objetivo: Proporcionar a los estudiantes herramientas y estrategias para desarrollar una mayor conciencia de sí mismos, fomentar un espíritu emprendedor y promover una mentalidad de crecimiento, con el fin de mejorar su capacidad para aprovechar el desarrollo personal, la empleabilidad y las oportunidades empresariales.

Duración Total: 115 minutos + descansos



Actividad 1: Introducción al programa

Duración	10 minutos
Objetivo	Proporcionar a los estudiantes una visión general de las principales líneas de acción, objetivos y metodología, para que puedan comprender y utilizar eficazmente las estrategias y herramientas presentadas.
Contenido	Objetivos, contenidos, estructura y metodología del programa.
Materiales	Computadoras, proyectores, parlantes.
Preparación	Instalación de equipos y pruebas de visualización y sonido.

Actividad 2: Construyendo un corazón

Duración	30 minutos
Objetivo	Establecer un ambiente de confianza y cooperación a través del entendimiento personal y mutuo, fortaleciendo el trabajo en equipo, compartiendo expectativas, miedos y motivaciones.
Contenido	Trabajo en equipo, creando ambiente de confianza y cooperación.
Materiales	6 piezas en forma de corazón tamaño A3, cortadas en 5 piezas cada una, corazón tamaño A3 dividido en 3 secciones con: Expectativas, Motivaciones y Miedos (ambos en el Anexo 1), Notas Post-it de 3 colores diferentes, un bolígrafo para cada alumno, seis hojas de papel Kraft o pizarras móviles.
Preparación	Una zona amplia para que los estudiantes puedan moverse libremente. Coloca las piezas en forma de corazón en el suelo. Instale el corazón de mayor tamaño con las etiquetas en una pared o pizarra.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pida a cada alumno que tome una pieza de los seis corazones rotos y escriba su propio nombre en ella. 2. Indique a los estudiantes que encuentren los miembros correspondientes para armar el corazón completo y darle un nombre. 3. Pega o coloca el corazón completo sobre un panel o mesa. 4. Distribuir alrededor de 3-4 notas post-it de diferentes colores a cada alumno, correspondientes a expectativas, miedos y motivaciones. 5. Pida a cada alumno que reflexione sobre sus expectativas, miedos y motivaciones personales, escribiendo uno por post-it. 6. Pida a los estudiantes que peguen las notas adhesivas dentro de los espacios designados del corazón a donde pertenecen. 7. Cree un resumen reuniendo las notas adhesivas y destacando algunas afirmaciones (por ejemplo, basadas en temas) en las que los temores y expectativas del grupo probablemente sean idénticos y se reduzcan a dos o tres.
Variaciones / consejos	<p>Se puede utilizar cualquier figura en lugar de un corazón, pero aquí se utiliza un corazón para simbolizar la pasión, el compromiso y la empatía necesarios para abordar cuestiones sociales y comunitarias, que se reflejarán en el modelo de negocio social de la Sesión 3. Además, el corazón también representa la conexión con las personas, las comunidades y los valores. Los proyectos sociales deben apuntar a mejorar la calidad de vida de las personas y las comunidades, y deben basarse en valores como la solidaridad, la justicia y la equidad. Por tanto, el corazón es una representación visual de la importancia de tener una misión clara centrada en las personas y comunidades a las que se dirige un emprendimiento social.</p> <p>Inicialmente, las notas post-it se pueden colocar en el corazón del equipo y luego en el corazón de mayor tamaño ubicado en la pared del aula o en la pizarra. Al final se puede realizar un breve análisis para ver si comparten miedos y expectativas, cuáles son más comunes y el propósito de esta actividad: indicar que compartiendo nuestras inseguridades, discutiéndolas y buscando mecanismos para afrontarlas, podemos dar pasos adelante para que nuestros miedos internos no nos frenan más de lo necesario.</p>

Actividad 3: La ventana de Johari

Duración	30 minutos
Objetivo	Promover la reflexión y el autoanálisis entre los estudiantes, identificando oportunidades de mejora en su desarrollo personal y profesional.
Contenido	Descubrimiento de áreas abiertas, ciegas, ocultas y desconocidas, autoconocimiento, autoanálisis y comunicación interpersonal, competencias emprendedoras.
Materiales	Hoja con un cuadrado dividido en 4 partes (en Anexo 1), un bolígrafo para cada alumno y sobres para cada grupo con 20 etiquetas de competencias emprendedoras: Adaptabilidad, Ambición, Autonomía, Compromiso, Curiosidad, Decisión, Innovación, Inspiración, Optimismo, Pasión, Perseverancia, Persistencia, Priorización, Proactividad, Prudencia, Resiliencia, Autoconocimiento, Tenacidad, Tolerancia y Visión.
Preparación	Continuando en los equipos formados con el corazón. Distribuir una hoja con un cuadrado y sobres que contengan las competencias emprendedoras.

Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pida a los alumnos que tomen un sobre, lo abran y observen las 20 palabras. 2. Pídale que clasifiquen individualmente los conceptos del 1 al 4, escribiendo el número detrás de cada palabra, donde 1 representa la competencia que creen que tienen menos y 4 representa la que creen que poseen más. 3. Pídale que abran otro sobre, vean las mismas 20 competencias y las califiquen del 1 al 4, pero esta vez en términos de lo que piensan sobre su compañero derecho. 4. Repita el paso anterior, elija el otro sobre y califique las habilidades de su compañero de la izquierda. Luego, vuelva a colocar las hojas en los sobres y devuélvalos a la persona adecuada. 5. Indique a los estudiantes que abran los dos sobres recibidos y coloquen las competencias puntuadas (incluidas las autoevaluadas) con una puntuación de 4 en la esquina superior izquierda del cuadrado, aquellas con una puntuación de 3 o 2 en la esquina superior derecha y aquellas con una puntuación de 3 o 2 en la esquina superior derecha. una puntuación de 1 en la esquina inferior izquierda. Deje las habilidades no calificadas en la esquina inferior derecha. 6. Cuenta las habilidades en cada rincón. 7. Dibuja una línea un poco más a la derecha o izquierda del centro, o más arriba o más abajo, en la esquina con el mayor número de palabras. 8. Pida a cada estudiante que reflexione sobre las competencias en cada cuadrante. 9. Explica el significado de cada cuadrante. 10. Plantea preguntas reflexivas: ¿Qué puedes hacer para aumentar tu autoconciencia y reducir el área desconocida de tu ventana de Johari? ¿Cómo se puede fomentar una comunicación más abierta y transparente con los demás? ¿Cómo te afecta saber cómo te perciben los demás? ¿Cómo puedes utilizar esta información para mejorar tus relaciones interpersonales y tu desempeño en el trabajo o en otras áreas de tu vida? 11. Concluye proponiendo acciones concretas para desarrollar aún más su autoconocimiento y comunicación interpersonal.
Variaciones / consejos	<p>A nivel personal, los facilitadores pueden utilizar dos preguntas guía:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuánto me importa lo que otros digan de mí? 2. ¿Qué tan dispuesto estoy a decir lo que pienso? <p>En este caso son competencias emprendedoras, pero se puede adaptar a otras temáticas. Repita la instrucción si es necesario, modelando el intercambio.</p> <p>Otras preguntas pueden incluir: ¿Qué aprendiste sobre ti mismo durante la actividad? ¿Hubo alguna información que te sorprendió o te resultó difícil de aceptar? ¿Cómo te sientes acerca de la información que otros te dieron sobre ti? ¿Hay alguna información que le gustaría discutir o aclarar?</p> <p>Algunas acciones sugeridas: Busque retroalimentación con regularidad: pregunte a sus compañeros, amigos y familiares qué piensan de usted, qué fortalezas ven en usted y áreas en las que puede mejorar. Agradecemos los comentarios honestos y trabajamos en ellos.</p> <p>Practique la escucha activa: preste atención a lo que dicen los demás sin interrumpir ni juzgar, muestre interés y haga preguntas para comprender mejor sus perspectivas.</p> <p>Realice autoevaluaciones periódicas: reflexione sobre su comportamiento y estilo de comunicación, identifique fortalezas y debilidades y trabaje en ellas.</p>

Actividad 4: Espíritu emprendedor

Duración	30 minutos
Objetivo	Introduce a los estudiantes los conceptos de espíritu emprendedor y mentalidad de crecimiento como habilidades y actitudes clave para su desarrollo personal y profesional.
Contenido	Espíritu emprendedor, crecimiento y mentalidad fija, emprendimiento.
Materiales	Bolígrafos, hoja con 3 cuadrados de emprendimiento social, profesional y personal.
Preparación	Distribuir la hoja con los 3 cuadrados.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Plantéate la pregunta: ¿Un emprendedor nace o se hace? 2. Continúa la conversación hasta explicar qué es el espíritu emprendedor y el emprendimiento. 3. Personalmente, analice lo que significa el emprendimiento para cada individuo en su vida profesional, personal y social. 4. Continúe con una explicación de Mentalidad de crecimiento y Mentalidad fija. 5. Pregunte: ¿En qué área de su vida ve una mentalidad de crecimiento? ¿Y una mentalidad fija?
Variaciones / consejos	<p>Generalmente es una pregunta cuya respuesta dependerá de los estudiantes. Es relevante considerar que puede haber competencias emprendedoras innatas, pero en su mayoría estas se pueden desarrollar, y depende de factores como la historia familiar, la crianza, la educación formal y el entorno social, pero principalmente de lo que cada individuo haga. hace.</p> <p>La definición de emprendimiento puede variar en función de los estudiantes y de la orientación de sus perfiles. Definir cada tipo de emprendimiento con ejemplos como modelos de respuesta.</p> <p>MENTALIDAD FIJA: Se basa en creer que la inteligencia y las capacidades son estáticas, es decir, cada persona está dotada de determinadas capacidades, que no pueden modificarse. Esto tiene como consecuencia que las personas no estén interesadas en encontrar soluciones a los desafíos, ya que estas no tendrán efectos en sus capacidades.</p> <p>MENTALIDAD DE CRECIMIENTO: Se basa en creer que se pueden desarrollar la inteligencia y las habilidades. Esto provoca que las personas vean los problemas como desafíos, siendo el fracaso una parte importante del crecimiento y desarrollo de las capacidades de cada individuo.</p>

Actividad 5: El viaje de la vida

Duración	15 minutos
Objetivo	Promover la reflexión individual entre los estudiantes para concienciar sobre su situación actual en los diferentes ámbitos de su vida y plantear los retos que quieren alcanzar.
Contenido	Autoconciencia, autoanálisis.
Materiales	Imagen de pista y campo (en Anexo 1) , bolígrafos, marcadores.
Preparación	Distribuir la hoja con la imagen de un atletismo.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none">1. Pida a los estudiantes que encierren en un círculo la silueta de la hoja que mejor refleje su situación general actual en la vida. Además, pídeles que indiquen su posición en los aspectos personal, profesional y social.2. Los estudiantes comparten abiertamente su situación personal y sus objetivos deseados con el grupo, discutiendo dónde se encuentran actualmente y dónde aspiran a estar, en cualquiera de las tres áreas.3. Como comentario final, sugiero que cada estudiante revise esta actividad como referencia para sus metas y aspiraciones.
Variaciones / consejos	Se solicita que los ámbitos personal, laboral y social establezcan conexión con la actividad de espíritu emprendedor. Al tratarse de una actividad personal y dependiendo del perfil de los estudiantes, no se podrá realizar una sesión plenaria. Se aconseja retomar esta actividad en otro momento de sus vidas.



Sesión 2: Impulsando ideas transformadoras

Objetivo: Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y creativo para resolver problemas sociales generando soluciones innovadoras y viables..

Duración Total: 120 minutos + descansos



Actividad 1: La torre más alta

Duración	30 minutos
Objetivo	Comprender la importancia de la creatividad en los procesos de resolución de problemas e identificar factores que pueden estimular o dificultar el proceso creativo.
Contenido	Creatividad, trabajo en equipo, planificación y gestión del tiempo, resolución de problemas, innovación.
Materiales	Regla o cinta métrica, varillas de madera de diferentes tamaños, cinta adhesiva o pegamento, tijeras, hilo de algodón o nailon.
Preparación	Para empezar, coloque las sillas en forma de U. Luego, los estudiantes pueden organizar su propio espacio de trabajo. Disponer de mesas con superficie suficiente para el trabajo en equipo. Muestra la hora en una pantalla y configura una alarma para el final. Tenga cinta métrica y papel listos para tomar notas. Luego, los estudiantes pueden volver a la disposición de los asientos en forma de U.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador explica la situación: "Tendrás que construir una estructura usando los materiales disponibles. Tendrás diez minutos para completar la tarea. Una vez que la hayas construido, se medirán todas las estructuras para determinar cuál es la más alta, que será el ganador." Pida a los estudiantes que escuchen atentamente las instrucciones ya que no se repetirán. 2. Muestre el tiempo restante mientras los estudiantes construyen sus torres. 3. Avisarles cuando se acabe el tiempo y pedirles que se alejen de las estructuras. 4. Proceda a medir todas las estructuras para determinar cuál es la más alta. 5. Concluye la actividad con las siguientes preguntas: ¿Cómo te sientes ahora? ¿Qué pasó? ¿Quién fue el ganador? ¿Cuáles fueron las razones del éxito y del fracaso? ¿Sucedió algo que pudiera haber estimulado nuevas ideas o nuevas formas de ver las cosas? ¿Qué se puede aprender del ejercicio? ¿Es importante ser creativo en el emprendimiento? ¿Por qué?
Variaciones / consejos	<p>Los estudiantes pueden negociar y trabajar en grupos si lo desean. Esto se puede permitir en función de los objetivos de aprendizaje.</p> <p>No se necesita cronómetro si trabajar bajo presión de tiempo no es parte del objetivo de aprendizaje.</p> <p>Los resultados deben ser visibles para todo el grupo. Se deben medir todas las estructuras, incluso las más pequeñas, ya que no hacerlo puede hacer que el "constructor" se sienta ignorado. El objetivo principal de este paso es desafiar los supuestos y normas de los estudiantes.</p> <p>Es útil contar con un facilitador adicional que pueda observar el comportamiento de los estudiantes durante la ejecución de la tarea. Todos los comportamientos que ocurren deben destacarse como exitosos o no, y explorarse las razones detrás de ellos. Deben examinarse los comportamientos que obstaculizan la creatividad, como la interpretación limitada, el uso estricto de la información y el razonamiento inflexible.</p>

Actividad 2: Explorando un desafío

Duración	20 minutos
Objetivo	Analizar los factores que contribuyen a una situación problemática como base para crear un proyecto de emprendimiento social que aborde eficazmente la situación.
Contenido	Análisis factorial, emprendimiento social.
Materiales	Diagrama de análisis factorial (en el Anexo 1) para cada equipo, pensado
Preparación	<p>Se reúnen los equipos formados en la sesión anterior con la construcción de los corazones. A cada equipo se le plantea una situación del ámbito social o ambiental. Estos deben adaptarse a las capacidades, conocimientos e intereses de los grupos destinatarios. Aquí hay algunos ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escasez de agua: En un pueblo hay problemas con el agua potable. El grifo suele traer aire, y si trae agua no sale con mucha presión. Algunos sugieren que se debe a que un campesino de la zona ha desviado el río para regar sus cultivos, otros sugieren que es por falta de agua y algunos porque se desperdicia. • Un colegio ha sufrido un incendio y el plan de evacuación ha sido un desastre: las puertas de emergencia estaban bloqueadas, hubo empujones y los alumnos respiraron mucho humo. • El centro comercial de la comunidad está disminuyendo su actividad. Las tiendas cierran y se mueven. No hay nuevas tiendas llegando a la zona.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se pide a los estudiantes que lean la situación presentada. 2. Se les pide reflexionar sobre tres factores que influyen en la situación: personas, espacios y acciones. 3. Se pide a los estudiantes que escriban en notas adhesivas en cada área usando las siguientes preguntas: ¿Cuál es el entorno físico que rodea la situación? (Espacios) ¿Quiénes son las personas y grupos de personas involucradas en la situación y cómo lo son? (Gente), ¿Qué está pasando en esta situación? 4. Finalmente, se pide a los estudiantes que completen las intersecciones de los tres círculos, que representan el espacio de "lo que les importa mejorar".

Actividad 3: Céntrate en el desafío

Duración	20 minutos
Objetivo	Identificar y comprender claramente el problema en cuestión y sus causas subyacentes.
Contenido	Necesidades, hallazgos, definición del problema.
Materiales	Hoja con matriz (en Anexo 1) , pensada.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none">1. Con base en el marco anterior, se pide a los estudiantes que proporcionen una descripción detallada de las personas que están siendo afectadas por el problema (beneficiarios).2. Identificar las necesidades específicas de las personas afectadas por el problema.3. Determine por qué estas necesidades son importantes para los afectados por el problema.

Actividad 4: Desbloquear el desafío

Duración	30 minutos
Objetivo	Encontrar soluciones innovadoras y viables para mejorar la situación problemática presentada.
Contenido	Lluvia de ideas, búsqueda de soluciones.
Materiales	Plantilla de lluvia de ideas (en el Anexo 1) , notas post-it, bolígrafos.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none">1. Utilice la pregunta “¿Cómo podríamos?” para iniciar la sesión de lluvia de ideas.2. Proporcione las siguientes recomendaciones: una conversación a la vez, aproveche las ideas de los demás, apoye ideas descabelladas, manténgase en el tema; en esta etapa, la cantidad es más importante que la calidad, sea visual y suspenda el juicio.3. Pida a los estudiantes que escriban sus ideas en notas adhesivas.4. Dé dos opciones para el proceso de trabajo:<ol style="list-style-type: none">a. Describir: Informe al grupo sobre las ideas de cada miembro del equipo en forma escrita y visual en el panel del grupo. Es fundamental captar cada idea independientemente de los sentimientos personales al respecto.b. Todos juntos: Cada persona escribe sus ideas a medida que se le ocurren y luego las comparte verbalmente con el grupo. Se utilizan notas post-it para anotar las ideas y luego colocarlas en el panel del grupo.



Actividad 5: Prueba MAMÁ

Duración	15 minutos
Objetivo	Evaluar la validez de una idea de producto/servicio propuesta para mejorar la situación problemática.
Contenido	Prueba de mamá.
Materiales	Plantilla de prueba MOM (en el Anexo 1), notas post-it, bolígrafos.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none">1. Solicite a los estudiantes que califiquen al menos 3 ideas en una escala del 1 al 4 según el impacto, la innovación y la viabilidad.2. Pídale que cuenten las puntuaciones y elijan la idea con la puntuación más alta.3. Indique a los estudiantes que escriban la idea elegida de la manera más clara y concisa posible en una nota adhesiva.4. Mezcla los post-it y reparte uno diferente a cada equipo.5. Cada equipo debe responder las siguientes dos preguntas sobre la idea que recibieron: ¿Cree que este producto/servicio resuelve el problema? ¿Participarías en este producto/servicio como solución?



Sesión 3:

Tu idea de impacto social

Objetivo: Facilitar el desarrollo de ideas empresariales innovadoras y de impacto social a través de un proceso de pensamiento creativo, comprensión de la propuesta de valor y estructuración utilizando un Social Business Model Canvas.

Duración total: 115-150 minutos + descansos (Si los grupos necesitan más tiempo con el Social Business Model Canvas, el facilitador puede darles más tiempo)



Actividad 1: Corredor

Duración	20 minutos
Objetivo	Estimular la generación de ideas creativas y fomentar la innovación en un proceso de resolución de problemas o desarrollo de productos y servicios.
Contenido	Pensamiento creativo.
Materiales	Plantilla Scamper (en el Anexo 1), pensado.
Preparación	En caso de que las ideas de solución requieran un proceso iterativo, aplique la técnica enfocada a eso. De lo contrario, se puede utilizar un objeto que esté fácilmente disponible.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none">1. Pida a los estudiantes que identifiquen el producto, servicio o proceso que desean mejorar o generar nuevas ideas.2. Utilice cada letra del acrónimo SCAMPER como guía para hacer preguntas y cuestionar suposiciones. Aquí hay algunos ejemplos de preguntas para cada categoría: Sustituir: ¿Qué elementos se pueden sustituir en el producto, servicio o proceso? ¿Por qué sustituirlos por algo diferente? Combinar: ¿Qué elementos se pueden combinar para crear una nueva solución? ¿Cómo se pueden crear nuevas combinaciones de elementos? Adaptarse: ¿Cómo se puede adaptar o modificar el producto, servicio o proceso para hacerlo mejor o más útil? ¿Cómo se puede cambiar su propósito o función? Modificar: ¿Qué elementos se pueden cambiar o modificar para mejorar el producto, servicio o proceso? ¿Cómo se pueden realizar mejoras incrementales? Dar otro uso: ¿Cómo se puede reutilizar el producto, servicio o proceso para un propósito diferente? ¿Puede ser útil en otra industria o mercado? Eliminar: ¿Qué elementos se pueden eliminar del producto, servicio o proceso? ¿Qué se puede simplificar o hacer más eficiente? Reorganizar o invertir: ¿Qué sucede si se cambia el orden o secuencia de elementos en el producto, servicio o proceso existente? ¿Qué pasa si su función se invierte o cambia?"3. Pida a los estudiantes que escriban todas las ideas que surjan de las preguntas de cada categoría.4. Pídale que seleccionen las ideas más interesantes y viables para desarrollarlas más.5. Pídale que evalúen la efectividad de la idea elegida.



Actividad 2: Marcar la diferencia con el mapa de valores

Duración	20 minutos
Objetivo	Comprender y analizar eficazmente cómo el producto o servicio de la idea emprendedora crea valor para los clientes.
Contenido	Propuesta de valor.
Materiales	Mapa de valores (en el Anexo 1), pensado.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none">1. Pídale que hagan una lista de 10 productos o servicios que los clientes podrían utilizar.2. Pídale que identifiquen y anoten al menos diez analgésicos para aliviar la frustración.3. Pídale que identifiquen y escriban al menos diez creadores de alegría.4. Pídale que organicen cada lista según el nivel de relevancia.5. Solicítenles que escriban la propuesta de valor respondiendo la siguiente pregunta: ¿Por qué mi idea de emprendimiento es mejor para mis usuarios que la oferta actual de productos o servicios para su problema o necesidad?

Actividad 3: Modelar el impacto social

Duración	65-100 minutos
Objetivo	Desarrollar un Canvas de Modelo de Negocio Social para estructurar la idea emprendedora, creando una base sólida que permita una comprensión integral y una comunicación efectiva de su impacto social.
Contenido	Canvas del Modelo de Negocio, propósito.
Materiales	Canvas del Modelo de Negocio Social (en Anexo 1), bolígrafos.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none">1. Presentar el modelo de negocio, aclarando que solo trabajaremos en profundidad en las secciones de segmentos de clientes, propuesta de valor, canales, recursos clave y alianzas clave.2. Escribe las secciones mencionadas en el lienzo.3. Definir el propósito de la idea emprendedora y el problema que pretende resolver.

Actividad 4: Cierre

Duración	10 minutos
Objetivo	Mire un vídeo de ejemplo de un discurso de ascensor.
Contenido	Parcela de ascensor
Materiales	Computadoras y presentaciones.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none">1. Mire el vídeo del discurso del ascensor. A continuación se muestran algunos ejemplos, pero para encontrar algunos relevantes para audiencias específicas, el facilitador puede buscar discursos de ascensor sobre temas específicos en la lengua materna de la audiencia, en línea: inglés, húngaro, rumano, y español.2. Explique que la próxima sesión será el momento de comunicar su idea de emprendimiento social.

Sesión 4: Conecte a su audiencia con su mensaje

Objetivo: Promover habilidades efectivas de comunicación, colaboración y presentación en un contexto de equipo mediante el desarrollo de un discurso claro y persuasivo en un discurso de ascensor para una idea de emprendimiento social.

Duración Total: 120 minutos + descansos



Actividad 1: La clínica de rumores

Duración	10 minutos
Objetivo	Promover la comunicación y colaboración efectiva en un contexto de equipo, enfatizando la importancia de la atención, la precisión y la transmisión clara de la información.
Contenido	Comunicación efectiva.
Materiales	Tarjetas con situaciones. Aquí hay 2. Estos pueden adaptarse a diferentes grupos: Dicen que 483 personas están atrapadas bajo un deslizamiento de tierra. Tras el paso del ciclón se inició el rescate. Miles de personas se han movilizado trayendo medicinas, vendas y otros artículos. También dicen que las personas capturadas no fueron por casualidad, sino que se trató de un secuestro, porque entre los atrapados hay personas con mucho dinero. El camión, que iba hacia el sur, giraba a la derecha en el cruce cuando de repente el deportivo, que iba hacia el norte, intentó girar a la izquierda. Cuando se dieron cuenta de que giraban en el mismo carril, ambos tocaron la bocina, pero continuaron girando sin frenar. De hecho, incluso se vio al coche acelerando justo antes del accidente.
Preparación	Marcar la línea de salida con cinta adhesiva, organizar a los alumnos en filas.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> Forme de 4 a 5 grupos mediante una actividad de agrupación, con un líder cada uno, parado frente a sus respectivos grupos. Informe a los alumnos que este es un juego en el que deben memorizar una oración con todos sus detalles. El primer grupo que se acerque al facilitador con el mensaje correctamente escrito es el ganador. Cuando se les indica, los facilitadores indican a los líderes que se acerquen a la mesa donde les mostrarán una tarjeta grande con el texto, de tal manera que los demás estudiantes no puedan verla. Después de memorizar el texto, corren hacia el segundo miembro de su grupo en sus respectivas filas y le susurran al oído la frase memorizada. Luego, el mensaje se transmite a lo largo de la línea en comunicación unidireccional. No hay nada escrito. Así, la oración pasa de un miembro al siguiente hasta llegar al último miembro de la línea. Si el último miembro está seguro de haber entendido correctamente la frase, la escribe en una tarjeta y corre a la mesa para mostrársela al facilitador. Si el mensaje es incorrecto, infórmeles que se repetirá todo el proceso, empezando por el líder, ya que debe haber habido una falla en la comunicación en algún lugar entre los miembros del grupo. Si el líder no recuerda el mensaje correctamente, tendrá que regresar a la mesa para recibir el mensaje correcto. Esto provocará risas y por tanto contribuirá a dinamizar a los alumnos. Incluso después de declarar al ganador, pregunte a los otros grupos (o al último miembro respectivo que recibió el mensaje) cuál fue el mensaje.
Variaciones / consejos	Se crea tensión cuando los grupos intentan terminar la tarea primero. El grupo que se acerque al facilitador con la frase correcta es declarado ganador. Espere hasta que se hayan presentado todos los mensajes antes de anunciar el ganador.

Actividad 2: Mejore su mensaje

Duración	50 minutos
Objetivo	Elaborar un Elevator Pitch claro y persuasivo para su idea empresarial.
Contenido	Parcela de ascensor.
Materiales	Proyector, computadora, plantilla de discurso de ascensor (en el Anexo 1).
Instrucciones	<p>Informe a los estudiantes que necesitan elaborar un Elevator Pitch claro y persuasivo para su idea empresarial.</p> <ol style="list-style-type: none"> Indique que deben completar la plantilla de discurso de ascensor considerando lo siguiente para cada sección: <ul style="list-style-type: none"> Captador de atención: comience con una declaración convincente o una pregunta intrigante para captar la atención de su audiencia. Utilice una estadística relevante, una afirmación sorprendente o una breve historia para generar interés. Problema/Desafío: Presenta de forma clara y concisa el problema o desafío social que tu emprendimiento pretende abordar. Resaltar la magnitud del problema y su impacto en la sociedad o en un grupo específico de personas. Utiliza ejemplos o anécdotas para ilustrar el problema y generar empatía con tu audiencia. Solución: Describe tu solución de manera clara y enfocada. Explique cómo su empresa aborda el problema o desafío identificado. Resalte las características únicas de su solución y cómo se diferencia de otras propuestas existentes, enfatizando la propuesta de valor. Propósito: Comunicar el propósito y misión de su emprendimiento social. Explique el impacto social positivo que pretende lograr y cómo su solución contribuye a ese propósito. Conéctate emocionalmente con tu audiencia destacando los valores y principios que impulsan tu emprendimiento. Cierre: Resuma los puntos clave de su discurso de ascensor de una manera poderosa. Termine con un llamado a la acción claro y específico, como una invitación a colaborar, invertir u obtener más información sobre su empresa. Termine con una declaración memorable que deje una impresión duradera en su audiencia. Recomiende practicar el discurso de ascensor varias veces para asegurarse de que sea conciso, persuasivo y capaz de transmitir el valor único de su empresa social.
Variaciones / consejos	Destacar que en una entrevista, las cualidades que debe tener nuestro discurso deben ser muy similares a las necesarias en el terreno de juego.

Actividad 3: Su mensaje de impacto

Duración	55 minutos
Objetivo	Promover prácticas efectivas de presentación, intercambio de ideas y retroalimentación constructiva para una idea de emprendimiento.
Contenido	Marca personal.
Materiales	Criterios de evaluación (en el Anexo 1).
Instrucciones	<p>1. Los estudiantes presentaron sus presentaciones y el facilitador les brinda retroalimentación a cada uno de ellos usando los siguientes consejos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Preparación del entorno: Asegúrese de tener un lugar adecuado y tranquilo para realizar la presentación. Verificar que los equipos de sonido y proyección, si se utilizan, estén funcionando correctamente. Confirma que la audiencia esté lista y atenta para escucharte.• Introducción: Saludar al público de forma amigable.• Comunicación Efectiva: Habla con claridad y proyecta tu voz para que todos puedan escucharte correctamente. Utilice un lenguaje sencillo y evite la jerga técnica o complicada. Mantenga un ritmo constante y un tono entusiasta para mantener a la audiencia interesada.• Uso de ayudas visuales: si utiliza diapositivas u otras ayudas visuales, asegúrese de que sean claras, concisas y refuercen su mensaje. Evite la sobrecarga de información en las diapositivas y utilícelas sólo para resaltar puntos clave.• Conexión con la audiencia: Establecer contacto visual con los miembros de la audiencia y fomentar su participación a través de preguntas retóricas o invitándolos a reflexionar sobre determinados puntos.• Lenguaje Corporal y Expresión Facial: Presta atención a tu lenguaje corporal y expresión facial durante la presentación. Mantenga una postura abierta, utilice gestos naturales y muestre entusiasmo y confianza en su presentación.• Gestión del tiempo: asegúrese de respetar el tiempo asignado para su presentación. Practica para ajustar el contenido y asegúrate de que se ajuste al tiempo disponible sin prisas.• Adaptabilidad: Ser flexible y capaz de adaptarse a situaciones inesperadas o cambios en la dinámica de la presentación. Mantén la calma y ajusta tu tono según sea necesario sin perder el enfoque y la coherencia.• Preguntas y respuestas: prepárese para responder las preguntas de la audiencia al final de su presentación. Anticípese a posibles preguntas y ensaye sus respuestas para mantener la confianza y brindar información adicional de forma clara y concisa.• Comentarios y aprendizaje: acepte los comentarios de la audiencia de manera constructiva y aprecie cualquier pregunta o comentario. Utilice los comentarios recibidos para mejorar su discurso en futuras presentaciones.
Variaciones / consejos	Alternativamente, con grupos más maduros, el facilitador puede dar las instrucciones anteriores a los estudiantes, y ellos pueden crear grupos donde presenten sus propuestas y se retroalimenten unos a otros.





Actividad 4: Evaluación de objetivos

Duración	25 minutos
Objetivo	Evaluar los contenidos y aprendizajes de las sesiones hasta el momento.
Contenido	Sacar conclusiones tras las 4 sesiones.
Materiales	Post-it, bolígrafos, Dibujo de una diana con círculos concéntricos en papel grande o 2 rotafolios pegados entre sí.
Preparación	El facilitador dibuja una diana en el suelo y deja notas post-it al alcance de los miembros del grupo.
Instrucciones	Debido a que esta es la última actividad de las sesiones que se centraron en Emprendimiento, se pide a los estudiantes que piensen en proponer un tema de aprendizaje, como creatividad o gestión del tiempo, etc. Los integrantes comenzarán a valorar estos aprendizajes, los facilitadores los escribirán en los post-it y luego, lo más aprendido por los estudiantes se pondrá más cerca del centro de destino o más lejos de él, dependiendo de la valoración de cada uno de los miembros.
Variaciones / consejos	Una vez finalizado se hará un balance sobre lo aprendido, qué es mejor, qué se podría mejorar, qué se espera en el futuro, etc. También será un espacio para verbalizar en pocas palabras todo lo vivido en la actividad.

Sesión 5: Potenciar los debates democráticos y el pensamiento crítico

Objetivo: Introducir el concepto de preguntas filosóficas y potenciar las discusiones facilitadas, incluido el desarrollo de argumentos y habilidades de razonamiento.

Duración total: 315 minutos + descansos



Actividad 1: Introducción al programa y código de conducta

Duración	25 minutos
Objetivo	Proporcionar a los estudiantes una visión general de las principales líneas de acción, objetivos y metodología de la Filosofía para Niños/Comunidades, para que puedan comprender y utilizar eficazmente el enfoque y las herramientas presentadas y establecer un ambiente de confianza y cooperación a través de reglas comunes.
Contenido	Objetivos del programa, contenido, estructura, metodología y creación de espacios seguros.
Materiales	Computadora, proyector, parlantes, papel grande o de rotafolio, marcadores, tecnología azul.
Preparación	Instalación de equipos y pruebas de visualización y sonido.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentar las principales líneas de actuación, objetivos y metodología de la Filosofía para Niños/Comunidades. 2. Tome el rotafolio y pida a los estudiantes que recopilen las reglas que desean seguir durante las sesiones de P4C. 3. Anota todo y pégalo en la pared. 4. Pida a todos los estudiantes que firmen como acto de reconocimiento de todas las reglas.
Variaciones / consejos	Vale la pena volver muy rápidamente a las reglas al inicio de las sesiones y modificarlas si los estudiantes lo creen necesario. Los facilitadores también deben firmar el documento y respetar las reglas.

Actividad 2: Bingo P4C

Duración	20 minutos
Objetivo	Tomar conciencia de las grandes ideas y de la relación con las propias experiencias.
Contenido	Rompehielos, trabajo en equipo.
Materiales	Fichas de bingo, un bolígrafo o lápiz para cada alumno. Aquí están las declaraciones para las hojas de Bingo (se pueden adaptar al grupo objetivo y al tema abordado): Creo que 1) ...hay un Dios/hay dioses. 2) ...la gente a veces se enamora a primera vista, como en las películas. 3) ...los robots algún día serán más inteligentes que nosotros. 4) ...el agujero del donut, parte del donut. 5) ...los animales tienen derecho a no ser comidos. 6) ...Soy la misma persona que era ayer. 7) ...algo es cierto sólo si puede ser probado. 8) ...sólo puedes probar algo si es verdad. 9) ...las personas son inherentemente buenas. 10) ...el mundo sería un lugar más justo si todos los trabajos recibieran la misma remuneración.
Preparación	Una zona amplia para que los estudiantes puedan moverse libremente. Revise las afirmaciones de la hoja de bingo y compruebe si son aplicables al grupo concreto de estudiantes. Si algunos no son relevantes, no dudes en adaptarlos.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entregue las hojas de bingo y los lápices/bolígrafos a los estudiantes y pídale que reúnan 10 firmas de las personas del grupo. Las declaraciones pueden ser más o menos dependiendo del tamaño del grupo. 2. Los estudiantes caminan y piden a otros miembros del grupo que respondan las preguntas de la hoja de bingo. Si el interrogado puede afirmar la pregunta, firma en el campo de la declaración. 3. La persona que tiene 10 nombres (personas diferentes) el primero en la hoja grita "BINGO". 4. Cuando todos o la mayoría de los estudiantes hayan hecho "Bingo", pida al grupo que se siente en círculo. Pregúnteles si les gustó el ejercicio y: ¿Fue difícil realizar la tarea? ¿Fue fácil? ¿Aprendiste algo nuevo y qué? ¿Obtuviste información interesante sobre los otros estudiantes del grupo? ¿Cuál fue la afirmación más común? ¿Cuál fue el más raro? ¿Te diste cuenta de algo que sabías antes pero en lo que nunca reflexionaste? ¿Te sorprendió saber cuántas cosas a tu alrededor tienen algo que ver con la sostenibilidad? ¿Qué más se podría agregar como declaración en la hoja?
Variaciones / consejos	El ganador podría recibir un pequeño premio por sus esfuerzos.

Actividad 3: ¿Qué es P4C?

Duración	45 minutos
Objetivo	Compartiendo los conceptos básicos de P4C a través de una presentación interactiva.
Contenido	Presentación sobre qué es P4C.
Materiales	Computadora, proyector, parlantes, Presentación P4C, Diapositivas 1 a 6 (texto en el Anexo 1).
Preparación	Instalación de equipos y pruebas de visualización y sonido.
Instrucciones	El facilitador presenta los conceptos básicos de P4C utilizando el texto de presentación proporcionado. Se puede adaptar esta presentación para que se adapte a las necesidades de un grupo objetivo específico.

Actividad 4: Creativa, colaborativa, solidaria, crítica

Duración	10 minutos
Objetivo	Introducir las 4 C a los estudiantes y de qué manera es fructífero trabajar durante las sesiones de P4C.
Contenido	Demostrar los 4 elementos centrales.
Materiales	Diapositivas 7-8 en la Presentación de P4C (en el Anexo 1), El contenido de los carteles de 4C: Cartel 1: Palabra creativa en la parte superior y el siguiente texto a continuación: Somos pensadores creativos cuando hacemos conexiones, pensamos en nuevas ideas y exploramos posibilidades. , comparar cosas, sugerir alternativas. Póster 2: Palabra colaborativa en la parte superior y el siguiente texto debajo: Somos pensadores colaborativos cuando hablamos entre nosotros, desarrollamos ideas, somos amigables y serviciales, compartimos nuestras experiencias, trabajamos juntos. Póster 3: Palabra cariñosa en la parte superior y el siguiente texto debajo: Somos pensadores solidarios cuando pensamos en lo que se dice, escuchamos atentamente a los demás, imaginamos cómo se sienten los demás, no interrumpimos, esperamos nuestro turno. Póster 4: Palabra crítica en la parte superior y las siguientes palabras debajo: Somos pensadores críticos cuando formulamos preguntas sobre "grandes ideas", probamos nuestras ideas, damos buenas razones, buscamos evidencia y sugerimos conclusiones.
Preparación	Para crear el cartel 4 C (póster plastificado A4 o A5) y tecnología azul para fijar a la pared.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestre los carteles de las 4 C preparados para los estudiantes con las siguientes palabras: CREATIVO, COLABORADOR, CUIDADOSO, CRÍTICO. 2. Describa que estas palabras son la piedra angular de cómo los estudiantes deben trabajar y actuar durante una sesión de P4C. 3. Discuta los 4 elementos con los estudiantes y subraye la igual importancia de los 4 elementos. 4. Si todos los estudiantes entienden lo que significan las 4 palabras durante las sesiones de P4C, pegue el cartel en la pared.
Variaciones / consejos	Si los carteles no se pueden dejar en la pared de forma permanente, el facilitador siempre los vuelve a pegar cuando tiene una sesión de P4C con los estudiantes.



Actividad 5: Línea de Opinión

Duración	25 minutos
Objetivo	Iniciar procesos de pensamiento entre los estudiantes sobre temas centrales/controvertidos: por ejemplo, el cambio climático. Aprende a dar una opinión a través de argumentos constructivos. Explora cómo correr y ser parte de un debate.
Contenido	Discusión facilitada.
Materiales	Declaraciones preparadas, A continuación se muestran algunos ejemplos que se pueden adaptar a cualquier grupo: Ejemplo de declaraciones: a) No hay nada que podamos hacer frente al cambio climático. b) Todos necesitamos cambiar nuestros estilos de vida para revertir el cambio climático. c) Todavía podemos detener el cambio climático. d.) El calentamiento global no está científicamente probado. e) Los países industrializados son los principales contribuyentes al cambio climático. f) Los países pobres son los más afectados por el cambio climático. g) El cambio climático se debe principalmente a las actividades humanas.
Preparación	Un área espaciosa para que los estudiantes avancen en línea.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Marque un lado de la sala como "de acuerdo" y el otro como "en desacuerdo". 2. Lea algunas afirmaciones (ver ejemplos a continuación) relacionadas con el cambio climático y pida a los estudiantes que se pongan del lado "de acuerdo" o "en desacuerdo". 3. Después de cada afirmación, pregúnteles por qué están donde están. Cada equipo puede aportar argumentos al otro y debatir sobre el tema.
Variaciones / consejos	El facilitador también puede pedirles a los estudiantes que también se paren en el medio.

Actividad 6: Calidad de vida

Duración	25 minutos
Objetivo	Priorizar las necesidades personales y también comparar las necesidades personales y las colectivas.
Contenido	Debate.
Materiales	Expresiones preparadas: una expresión para una hoja de papel: bienestar, educación, acceso a la información, seguridad contra la violencia, libertad de voto, libertad de movimiento, buen salario, trabajo satisfactorio, tiempo libre, teatro, conciertos, actividades deportivas, cuidado de personas mayores amigos, amor, ambiente limpio, buen transporte público, coche, familia, familia, impuestos justos, mascota, medios de comunicación creíbles, medios creíbles, red de alcantarillado, seguro social, impuestos justos, internet, mascota, medios creíbles, teléfono móvil, wi-Fi, acceso a lo público, asistencia sanitaria, salud, alimentación sana, libertad de religión.
Preparación	Un área espaciosa para que los estudiantes se paren en círculo.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coloque las expresiones impresas en la harina (encuentre las expresiones a continuación) y pida a los estudiantes que elijan una de las expresiones (por persona). 2. Pídale que las ordenen de más importante a menos importante, es decir, deben colocarse en una fila o en semicírculo con las expresiones donde la primera es la más importante y la última es la menos importante. 3. Durante el proceso, anímelos a hablar entre ellos, a razonar, a persuadir, a negociar, etc. 4. "Una vez que crean que el pedido está finalizado, inicie una discusión grupal: pregúnteles sobre el proceso y cuál es su opinión sobre el resultado/orden final.
Variaciones / consejos	La lista de expresiones para imprimir (una por página) se puede modificar, agregando más o usando menos según el tamaño del grupo.

Actividad 7: Travieso-metro

Duración	30 minutos
Objetivo	Priorizar conceptos morales particulares de comportamiento.
Contenido	Discusión facilitada.
Materiales	Juego de cartas preparado: un juego de cartas para 4-5 personas.
Preparación	Una zona amplia para que los alumnos trabajen en grupos de 4-5 y coloquen el juego de cartas en el suelo.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pida a los estudiantes que se agrupen en equipos de 4 a 5 personas. 2. Luego, entregue a cada grupo este juego de tarjetas. 3. En grupos clasifican las sábanas de más a menos traviesas. La mayoría de las tarjetas están emparejadas para generar un diálogo sobre conceptos particulares. 4. Después de que cada grupo se haya comprometido a tomar una decisión, pueden hacerse preguntas unos a otros sobre sus elecciones. El profesor facilita la discusión y les ayuda a encontrar similitudes y diferencias y les apoya a encontrar sus argumentos, razonando sus elecciones.

Actividad 8: Cuatro Esquinas

Duración	20 minutos
Objetivo	Recopilar argumentos y practicar el razonamiento públicamente.
Contenido	Debate.
Materiales	Preparé cuatro carteles sobre cuatro géneros cinematográficos básicos diferentes: por ejemplo, COMEDIA, ACCIÓN, ROMANCE, FANTASIA.
Preparación	Un área espaciosa para que los estudiantes se agrupen en las cuatro esquinas del salón.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coloca los cuatro carteles en los cuatro rincones diferentes de la habitación. 2. Pida a los estudiantes que elijan y se coloquen junto al género que más les guste: trabajo individual. 3. Pida a las personas que hicieron la misma elección y pertenecen al mismo género que escriban una lista con argumentos de por qué el género que eligieron es el mejor. 4. Pida a cada grupo que designe a un orador que presentará los argumentos enumerados para los otros grupos. 5. Después de cada presentación, dé un breve tiempo para que los estudiantes cambien su posición si el razonamiento fue convincente (pueden cambiar después de cada presentación) 6. Si alguien cambia de posición, pregúntele por qué lo hizo.
Variaciones / consejos	No permita que los estudiantes se interpongan entre géneros. Celebre al orador y al equipo que convencieron a la mayor cantidad de personas con su razonamiento.

Actividad 9: Cuestionamiento filosófico

Duración	20 minutos
Objetivo	Introducir la cuestión filosófica de forma lúdica.
Contenido	Presentación sobre lo que es una cuestión filosófica.
Materiales	Preparando una pregunta cerrada, una abierta y una filosófica.
Preparación	Un área espaciosa para que los estudiantes encuentren diferentes parejas para discutir.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pida a los estudiantes que busquen un par, intercambien nombres y se pregunten "¿Cuántos años tienes?" - Pueden mentir 2. Pida a los estudiantes que busquen otra pareja, intercambien nombres y se pregunten "¿Cuándo serás mayor?" 3. Pida a los estudiantes que busquen un tercer compañero, intercambien nombres y pregunte: "¿Qué significa viejo?" 4. Después de las tres rondas, pídale que piensen y discutan cuál es la diferencia entre las tres preguntas. 5. Al final de la discusión, debería encontrar la solución: cuál es la diferencia entre preguntas CERRADAS (primera pregunta), ABIERTAS (segunda pregunta) y FILOSÓFICAS (tercera pregunta).

Actividad 10: Filosófico o no

Duración	25 minutos
Objetivo	Decidir cuál es una cuestión filosófica y por qué.
Contenido	Prueba.
Materiales	Lista preparada de preguntas, bolígrafos o lápices para cada alumno. A continuación se presentan preguntas típicas que pueden adaptarse a grupos o temas específicos: ¿Un perro entiende lo que decimos? ¿De dónde viene el café? ¿Qué es $4 + 4$? ¿Es siempre justo tratar a las personas por igual? ¿Por qué nos comunicamos? ¿Cómo nos comunicamos? ¿Dónde naciste? ¿Una sonrisa en tu rostro siempre significa que eres feliz? ¿Cuál es la capital de Eslovenia? ¿Hasta qué punto debes ser leal a tu familia? ¿Qué hace a un buen amigo? ¿Quién es tu mejor amigo? ¿Qué es la amistad? ¿Qué tamaño tiene la Luna? ¿Alguna vez es correcto mentir?
Preparación	Prepare una lista de preguntas para todos los estudiantes.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entregue a cada estudiante la hoja de papel preparada con las siguientes preguntas. Al lado de las preguntas poner dos casillas (SI y NO) donde tienen que marcar si la pregunta es filosófica o no. 2. Dale aprox. 6-7 minutos para llenar las cajas individualmente. 3. Cuando todos estén listos, haga a diferentes estudiantes pregunta por pregunta para que compartan cuál es su respuesta. Discuta si está bien o mal y por qué.
Variaciones / consejos	Discútelos a fondo si una cuestión parece difícil de decidir si es filosófica o no.

Actividad 11: ABC - Grandes ideas

Duración	25 minutos
Objetivo	Recopilar varios posibles conceptos filosóficos/grandes ideas.
Contenido	Conceptos filosóficos/grandes ideas.
Materiales	Papeles de rotafolio y marcadores para cada grupo.
Preparación	Proporcione una mesa o espacio suficiente para que cada grupo escriba en las hojas del rotafolio.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pida a los estudiantes que formen un equipo de 4 a 5 personas. 2. Pida a cada grupo que escriba el ABC en el rotafolio; al lado de cada letra deben dejar un espacio. 3. Pida a los grupos que encuentren un concepto filosófico o una gran idea que comience con cada letra, por ejemplo: A - Habilidad, B - Belleza, C - Cosmopolita, D - Diverso, etc. 4. Pida a los grupos que compartan la lista con toda la clase.
Variaciones / consejos	Para ahorrar tiempo, el facilitador puede preparar el ABC antes de la sesión. Aclarar aquellos conceptos/ideas que no quedan claros o se desconocen.

Actividad 12: Plan de discusión

Duración	40 minutos
Objetivo	Adoptar una comprensión más profunda de un concepto filosófico o una gran idea.
Contenido	Discusión facilitada.
Materiales	Alternativamente: lista de preguntas sobre un concepto/idea.
Preparación	Alternativamente: escriba una lista de preguntas sobre un concepto/idea.
Instrucciones	Elija un concepto/idea de uno de la lista ABC y discúptalo a fondo con el apoyo de preguntas; lo mejor si las preguntas las plantean los estudiantes, pero también es posible que el facilitador plantee las preguntas y los estudiantes busquen posibles respuestas. Veamos un ejemplo con B de Belleza: ¿Cuál es la diferencia entre una casa corriente y una casa bonita? ¿Cuál es la diferencia entre un árbol ordinario y un árbol hermoso? ¿Cuál es la diferencia entre una canción ordinaria y una canción hermosa? ¿Cuál es la diferencia entre un día normal y un día hermoso? ¿Podrías tener rasgos muy comunes y aun así ser hermosa? ¿Podrías tener rasgos muy inusuales y aun así ser hermosa? ¿Podrías ser hermosa, aunque mucha gente piense que no lo eres? ¿Hay personas que conoces que son hermosas en algunos aspectos pero no en otros? ¿Es posible que cada persona sea bella de alguna manera? ¿Será posible que ninguna persona sea bella en todos los sentidos? ¿Puede una persona hacer cosas hermosas? Si es así, ¿puedes dar un ejemplo? ¿Es una persona hermosa una persona que hace cosas bellas? ¿Podrías ser una persona hermosa si hicieras muchas cosas que no fueran agradables?
Variaciones / consejos	Durante la discusión es importante recopilar argumentos y al final de la discusión puede ser útil resumir lo que discutieron.



Sesión 6: Investigación filosófica

Objetivo: Permitir que las personas participen activamente en una investigación filosófica, apoyando la formulación de preguntas filosóficas y facilitando el proceso de investigación.

Duración total: 330 minutos + descansos



Actividad 1: Cita rápida

Duración	20 minutos
Objetivo	Promover la reflexión y el autoanálisis entre los estudiantes, identificando oportunidades de mejora.
Contenido	Autorreflexión.
Materiales	Colección de fotografías (por ejemplo, de revistas) que describen diferentes situaciones.
Preparación	Asegúrese de que haya al menos 1 fotografía para cada estudiante.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none">1. Comparte muchas fotografías y colócalas en el suelo.2. Pida a cada alumno que elija una fotografía que cuente algo sobre su trayectoria en P4C hasta el moment.3. Pídale que formen parejas con alguien y compartan sus pensamientos y sentimientos.4. Después de 3 o 4 minutos, pídale que vuelvan a formar parejas y compartan sus pensamientos y sentimientos.5. Después de 3 o 4 minutos, pida a parejas voluntarias que compartan con todo el grupo lo que discutieron.

Actividad 2: Cuadrante de preguntas

Duración	45 minutos
Objetivo	Practicar la identificación y creación de preguntas abiertas y filosóficas a través de estímulos.
Contenido	Presentación del cuadrante de preguntas, discusión plenaria sobre cuestiones abiertas y filosóficas, categorización de preguntas con ayuda de un estímulo y sensibilización sobre cuestiones filosóficas.
Materiales	Cuadrante de preguntas en la presentación de P4C, diapositivas 9-10 (en el Anexo 1), estímulo preparado.
Preparación	Cree el cuadrante de preguntas en la columna H según la plantilla
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none">1. Pregunte a los estudiantes qué diferentes tipos de preguntas conocen. Es como una lluvia de ideas; pueden decir todo lo que saben.2. Muéstrales el Cuadrante de Preguntas y explícales que en P4C diferenciamos 4 tipos de preguntas: Textuales y Cerradas, Textuales y Abiertas, Intellectuales y Cerradas, Intellectuales y Abiertas. El último tipo es la Cuestión Filosófica.3. Al discutir en detalle sobre el tipo de preguntas abiertas, comparta la siguiente información con los estudiantes: Las preguntas abiertas son sobre resúmenes, conceptos y/o valores, por lo tanto, no hay una respuesta correcta o incorrecta para ellas. A diferencia de las preguntas cerradas, las preguntas abiertas no pueden responderse con simples "sí" o "no" ni con respuestas obvias. Impulsan una conversación más larga para descubrir la perspectiva única de los estudiantes. A menudo, las preguntas abiertas dan lugar a un choque de opiniones o a un acalorado debate. Sin embargo, es importante mantener la discusión respetuosa y segura para todos los estudiantes. Requieren que una persona haga una pausa, piense y reflexione y, por lo tanto, desarrolle el pensamiento crítico y otras habilidades interpersonales. Las respuestas incluyen sentimientos, opiniones o ideas personales sobre un tema. Las preguntas abiertas también son importantes en la conversación, hacen que ésta fluya de forma abierta y atractiva. Las preguntas abiertas suelen comenzar con "¿Por qué?" "¿Cómo?" "¿Qué?" o "¿Puedes describir...?", "Háblame de...". Las preguntas abiertas deben basarse en un interés genuino en los estudiantes y sus perspectivas, pensamientos y sentimientos con respecto al tema elegido. Al formular la pregunta, es bueno utilizar palabras que reflejen este enfoque, como "pensar", "me gusta", "querer", "creer" y "sentir". Estas preguntas no sólo están diseñadas para obtener una respuesta más larga y detallada, sino que, además, piden al encuestado que se tome más tiempo para considerar lo que se le pide y lo que debería decir. Tenga en cuenta que la redacción es muy importante. Las preguntas abiertas pueden dar lugar a respuestas largas. Si el facilitador desea que sean breves o relevantes, sea específico al hacer la pregunta. Fuente.4. En el P4C solo aplicamos preguntas filosóficas, por lo tanto se debe practicar la formulación de una pregunta filosófica. Para practicar aplicamos un estímulo. El estímulo es el punto de partida de la indagación. Con el estímulo, el facilitador puede intentar llamar la atención del grupo sobre diferentes temas, cuestiones, preguntas, sin especificarlos directamente. Éste es su papel en el proceso: plantear temas y provocar la formulación de cuestiones filosóficas. Aquí, como estímulo, elija un cuento sencillo y breve (por ejemplo, de Esopo), proyéctelo y léalo en voz alta (o pueden leerlo juntos: una frase por alumno).5. Entregue a cada estudiante una hoja A4 impresa con el Cuadrante de preguntas y una lista de preguntas que preparó el facilitador. Al menos una pregunta debe pertenecer a cada 4 tipos diferentes de categorías de preguntas.6. Pídale que encuentren la categoría para cada pregunta y discutan las respuestas correctas.

Actividad 3: Diez pasos de la indagación

Duración	45 minutos
Objetivo	Presentamos los 10 pasos de la indagación.
Contenido	Recorriendo el proceso de investigación paso a paso.
Materiales	10 pasos.
Preparación	Descripción de 10 pasos preparada, proyectada y/o impresa.
Instrucciones	<p>En la siguiente descripción, se describen en detalle los 10 pasos de la consulta. Se recomienda facilitar las sesiones de P4C siguiendo cada uno de los pasos a continuación.</p> <p>Paso 0: Crear un espacio seguro</p> <p>LA SALA: La clase, grupo o comunidad se sienta en círculo. La sala debe ser lo suficientemente grande como para que las sillas estén dispuestas en círculo para que todos los miembros de la 'comunidad' puedan verse y establecer contacto visual con quien esté hablando. El grupo también debería poder escucharse claramente; por lo tanto, también es necesario considerar la acústica del entorno. El facilitador debe ser parte del grupo y todos los estudiantes deben ser considerados igualmente importantes para el éxito de la "comunidad".</p> <p>DIRECTRICES: Las pautas establecidas por el grupo permiten a la comunidad de investigación filosófica crear un ambiente respetuoso, afectuoso y colaborativo.</p> <p>Las pautas pueden incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuche al orador • Piensa y responde a lo que se dice. • Dar razones: 'No estoy de acuerdo o estoy de acuerdo con (alguien) porque...' • Tratar la contribución de todos con respeto. • Comente sobre el punto, no sobre la persona. • Contribuye para que apoyes a la comunidad. <p>Paso 1: Preparación – preguntas de preparación</p> <p>[En caso de que los estudiantes no estén acostumbrados a las discusiones, el educador puede agregar más actividades introductorias para desarrollar habilidades de discusión]</p> <p>Pasando a la sección de diálogo, el educador puede comenzar jugando con preguntas y palabras. Estos son juegos de habilidad de pensamiento que se centran en la persona que habla sobre un tema o cuestiones.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descríbete a ti mismo en tres palabras. • Si fueras un 20% más creativo, ¿qué lograrías? • Si pudieras intercambiar vidas con alguien por un día, ¿quién sería y por qué? • ¿Quién es tu personaje de dibujos animados favorito y por qué? • ¿Cuál sería el peor lugar para quedarse atascado? <p>Paso 2: Presentación</p> <p>El educador presenta un estímulo a los estudiantes. El estímulo puede presentarse en una pantalla o imprimirse y entregarse a los estudiantes.</p> <p>Se puede utilizar cualquier tipo de estímulo, dependiendo del objetivo del educador, actualidad de los medios, etc.</p> <p>Paso 3: tiempo para pensar</p> <p>Trabajo individual. El educador da a los estudiantes algo de tiempo para pensar en las cuestiones planteadas por el estímulo. Pueden escribir su primera impresión/preguntas. (Primeras palabras)</p> <p>Paso 4: Conversación</p> <p>El educador crea pequeños grupos de 3-4 o parejas y les pide que compartan entre ellos sus primeras impresiones.</p> <p>Paso 5: Formulación</p> <p>El educador pide a los grupos pequeños que formule una pregunta abierta (filosófica) basada en sus primeras impresiones y la conversación que tuvieron dentro de sus grupos. Para la indagación buscamos preguntas abiertas que vayan más allá del estímulo.</p> <p>Los grupos pequeños/parejas escriben sus preguntas en una hoja A4, para que todos los miembros del grupo puedan leerlas (para garantizar la visibilidad, utilice al menos papel de tamaño A4, letras grandes y un rotulador grueso de un color claramente distinguible).</p> <p>Paso 6: ventilar</p> <p>Uno a uno, cada grupo lee sus preguntas, exponiendo sus hojas con las preguntas escritas en el centro de la sala para que todos puedan verlas bien.</p> <p>(Antes de ventilar las preguntas, el educador camina por el salón para verificar si cada grupo hizo una pregunta abierta/filosófica o no. Si no, los ayuda a formular algunas. Solo se deben compartir preguntas abiertas).</p>

Instrucciones	<p>Paso 7: Selección</p> <p>El educador divide los grupos pequeños y pide a los estudiantes que seleccionen una pregunta individualmente preguntando ¿Cuál es la que más les gustaría discutir?</p> <p>Todos votan. (Se pueden aplicar métodos para garantizar el anonimato, pero no es obligatorio).</p> <p>Dependiendo del grupo y/o del tema por el que voten, se pueden aplicar diferentes métodos. Algunas sugerencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Métodos abiertos (cuando los estudiantes pueden ver la elección de los demás) <p>Los estudiantes se reúnen en torno a la pregunta que eligen. Los estudiantes trazan una línea en el papel con la pregunta que prefieren. El educador distribuye bastones de votación (= cerillas/fichas) a los estudiantes, y estos ponen sus bastones/fichas en el papel con la pregunta que prefieren. Variaciones de los últimos tres: los estudiantes pueden tener más de un voto, por ejemplo, 3. En este caso, tienen más opciones para expresar sus preferencias: poner los 3 palos/fichas/líneas en una pregunta, o poner 2 en la más preferida, uno y 1 al segundo mejor, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Métodos secretos (cuando los estudiantes no saben quién vota por qué pregunta) <p>Los estudiantes se paran formando un círculo, todos mirando hacia el interior del círculo. Ponen sus manos detrás de su espalda. El educador lee las preguntas una por una. Los estudiantes votan con el pulgar hacia arriba a la espalda cuando escuchan la pregunta preferida. Etc.</p>
	<p>Paso 8: Últimas palabras</p> <p>Esto es nuevamente un trabajo individual. Durante unos minutos, los estudiantes reflexionan en silencio sobre sus primeras ideas respecto a la pregunta seleccionada. (Últimas palabras)</p> <p>Paso 9: construcción</p> <p>Los estudiantes inician una conversación sobre la pregunta. El maestro es sólo un facilitador y debe tener en cuenta las siguientes reglas durante la facilitación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No juzgar: responder a las respuestas de los estudiantes de forma no evaluativa, por ejemplo, respuestas positivas pero neutrales como "Gracias", "Eso es interesante". • Invite a todo el grupo a responder, diciendo cosas como: '¿Cuántas personas están de acuerdo o en desacuerdo con ese punto de vista?' (Manos o pulgares hacia arriba, hacia abajo o hacia los lados) El facilitador también puede hacer preguntas como: 'Habiendo escuchado eso, ¿qué preguntas podríamos hacer?' • Solicite un resumen: promueva la escucha activa, por ejemplo, '¿Podría resumir el punto de Kim?' '¿Puedes explicar lo que Jane acaba de decir?' • Invite a una variedad de respuestas: modele la mentalidad abierta invitando a los estudiantes a considerar diferentes puntos de vista: 'No existe una única respuesta correcta para esta pregunta. Quiero que consideres alternativas.' • Aliente a los estudiantes a hacer preguntas: invite a los estudiantes a hacer sus propias preguntas antes, durante o después de la discusión. '¿Alguien tiene alguna pregunta?' <p>¿Sobre lo que se ha dicho?</p> <p>Paso 10: Últimas palabras</p> <p>Es importante que al final de la discusión los estudiantes tengan tiempo para reflexionar sobre lo que se ha dicho, lo que han escuchado y sobre sus propios pensamientos, puntos de vista y opiniones sobre la cuestión o tema que se ha discutido.</p> <p>Se debe prestar especial atención a la reflexión sobre las emociones. Los educadores alientan a los estudiantes a identificar las emociones que sintieron durante la actividad. Pueden expresar sus sentimientos hablando de ellos (respondiendo preguntas), escribiendo sobre ellos o utilizando formas creativas de expresarlos (dibujando, etc.).</p> <p>Después de un periodo de reflexión, a cada estudiante se le debe dar la oportunidad de compartir sus pensamientos finales sobre la pregunta con el resto del grupo, posiblemente escribiéndola en una oración y luego comparándola con la que escribieron durante el Paso 3.</p>
Variaciones / consejos	<p>Aquí hay 4 recursos para obtener más detalles sobre los 10 pasos: Dialogue Works , P4C , The Philosophy Man y Sapere .</p>



Actividad 4: Estímulo - consulta 1.

Duración	60 minutos
Objetivo	Participando en la primera consulta.
Contenido	Sesión de consulta.
Materiales	Estímulo, hojas A4, bolígrafo o lápiz: 1 por alumno, espacio suficiente para sentarse en círculo.
Preparación	El facilitador debe buscar un estímulo y asegurarse de tener suficiente copia para compartir entre los estudiantes y también debe poner las sillas en círculo.
Instrucciones	<p>Elige un estímulo según la siguiente descripción y utiliza los 10 pasos (punto 3) para facilitar la indagación. Facilite la indagación sentándose en círculo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué constituye un buen estímulo? ¿Existen “estímulos inadecuados”? Esta fácilmente podría ser una cuestión para discutir en el marco de una investigación con otros formadores o colegas de P4C. Que un estímulo sea bueno o no depende tanto de los objetivos como del educador. Un estímulo es bueno si se ajusta a la agenda y al resultado de aprendizaje deseado. En general, una indicación es buena si: tiene una agenda o tema claro, es apropiada para la composición del grupo y no ofende a ningún grupo o minoría étnica o religiosa, etc. se adapta al grupo de edad de los miembros del grupo capta la atención de todos los miembros del grupo da la oportunidad a todos en el grupo de expresar su propia opinión (incluso si difiere radicalmente de la del resto del grupo) habla por sí mismo, en otras palabras, si no requiere una interpretación, se centra en las realidades específicas que el grupo encuentra a diario y proporciona un enfoque positivo y orientado a soluciones para el futuro. • ¿Qué tipo de estímulo puede utilizar un facilitador? Sólo la imaginación puede limitar qué tipo de estímulo se utiliza en el proceso de P4C. Al principio lo mejor es empezar con estímulos simples. Una vez que los estudiantes se acostumbran a formular preguntas filosóficas, casi cualquier cosa puede desencadenar una investigación. A la hora de elegir un estímulo, los facilitadores siempre tienen en cuenta el tiempo que tienen para presentarlo al grupo. Aunque haya que acortarlo (por ejemplo, si es de una novela o una película), respeta siempre al autor original. Los facilitadores pueden utilizar una cita de una obra literaria; en algunos casos, podría ser necesario dar el contexto: “Este poema fue escrito en un campo de concentración durante la Segunda Guerra Mundial”. Pueden utilizar sus propias fotografías o incluso hacer fotografías específicamente para que sirvan de estímulo para una investigación. Si el facilitador utiliza artículos de periódicos o revistas o datos de investigación, siempre dé crédito a la fuente. • Veamos algunos ejemplos de posibles estímulos de P4C: 1) canciones – las letras se pueden imprimir y distribuir, John Lennon, Imagine; Louis Armstrong, Qué mundo tan maravilloso; rap – puede funcionar bien con adolescentes o adultos jóvenes; Imagine Dragons, Radioactive (este último no es puro rap pero está influenciado por él – misma letra métrica) Will.I.A.M, SOS; 2) videoclips: clips musicales, anuncios de televisión, avances de películas, etc.; 3) animaciones cortas: historias individuales con un mensaje claro que funcionan con cualquier grupo de edad; 4) historias: ficción o personales, escritas o contadas; 5) libros ilustrados: se pueden proyectar 6) dibujos animados: los dibujos animados casi siempre son controvertidos Bill Kroyer, Ferngully (1992) Hayao Miyazaki, Mononoke Hime (1997); 7) tiras cómicas: una forma rápida y divertida de involucrar al grupo con una historia, Rohan, Green Humor https://www.greenhumour.com/ O una foto de esta base de datos: https://www.ecocomicsdatabase.com/; 8) películas – ficción o documental Richard Fleischer, Soylent Green (1973) Roland Emmerich, The Day After Tomorrow (2004); 9) arte – pinturas, esculturas, etc. Katsushika Hokusai, La gran ola frente a Kanagawa (1831) Estatua de Zeus entronizado en el Museo Getty (c. 100 a. C.); 10) objetos: el 3D vence al 2D; 11) diálogos – pueden dramatizarse con los miembros del grupo; 12) artículos de periódicos o revistas – marque la fuente; 13) fotografías: una imagen vale más que mil palabras; las fotografías de paisajes (tanto locales como exóticos) son grandes estímulos; 14) acontecimientos – eventos escolares, visitas, viajes escolares, etc.; 15) escenas dramáticas: pueden ser interpretadas por miembros del grupo o actores; 16) datos: los hechos puros pueden ser impactantes y estimulantes; 17) las interpretaciones de los poemas a menudo pueden ser diferentes; 18) graffiti: el género en sí es provocativo al igual que su mensaje en la mayoría de los casos; 19) blogs de vídeo; 20) tweets: una forma breve de plantear un problema; 21) actividades <p>Recuerde, estos son sólo ejemplos. Utilice la creatividad al elegir un estímulo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo elegir y utilizar un estímulo? Al elegir un estímulo, tenga en cuenta algunos consejos para una investigación exitosa que, a su vez, conduzca al resultado de aprendizaje deseado: Los facilitadores deben definir claramente el tema o el tema que quieren que el grupo discuta. Necesitan conocer el contexto del estímulo elegido, para ajustar el estímulo al grupo (edad, habilidades lingüísticas, diversidad étnica, racial, religiosa, cuando sea adecuada, etc.). Cuando los facilitadores se sienten estancados en la búsqueda del estímulo adecuado para un tema específico, pueden pedir ayuda a sus colegas. Necesitan imaginación y creatividad. Cualquier cosa puede servir como estímulo. Nunca deben dejar que el grupo conozca su punto de vista u opinión personal sobre el estímulo. Esto afectaría su forma de pensar; el grupo seguiría el ejemplo del facilitador. Probablemente sea mejor evitar el uso de estímulos que ya se hayan discutido en un contexto escolar diferente (en una lección diferente).

Actividad 5: La comunidad de indagación “La Pecera”

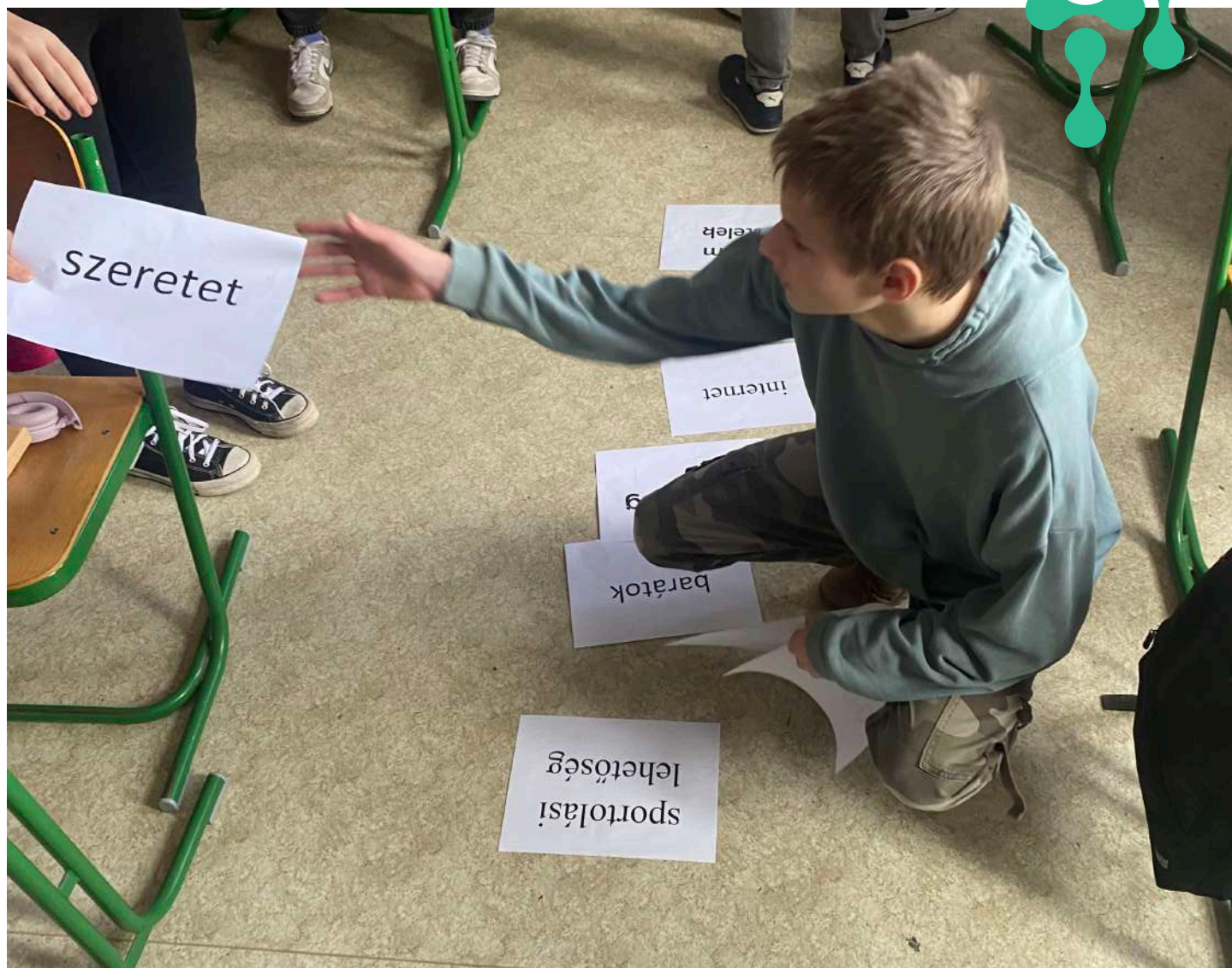
Duración	40 minutos
Objetivo	Proporcionar espacio y herramienta para la observación.
Contenido	Observación.
Materiales	Guía de observación impresa para cada alumno, bolígrafos o lápices.
Preparación	Asegúrese de que haya 1 guía de observación impresa para cada estudiante.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Divida al grupo en dos y pídale que se sienten en círculos concéntricos. 2. Mientras los del círculo interior dialogan sobre un tema filosófico, los del círculo exterior toman notas, utilizando la Guía de observación que aparece a continuación. El facilitador puede dar temas o dejar que se les ocurran sus propias ideas. 3. Antes de cambiar de lugar, el grupo externo informa sobre sus observaciones. 4. Alternativamente, cada observador externo puede ser emparejado con un miembro del grupo interno, y se les puede dar tiempo a las parejas para que se consulten entre sí después de cada diálogo. 5. En cualquier caso, el informe puede sustituir una autoevaluación comunitaria periódica. <p>Guía de observación de la pecera: tome notas a continuación cuando vea evidencia de lo siguiente: escuchar a los demás, responder a los demás, hablar demasiado o muy poco, desafiar a los demás con respeto, desafiarse a sí mismo o autocorregirse, dar razones, aprovechar las ideas de otras personas y planteando un punto de vista diferente</p>

Actividad 6: Estímulo - consulta 2

Duración	60 minutos
Objetivo	Participando en la segunda consulta.
Contenido	Sesión de consulta.
Materiales	Estímulo, sillas.
Preparación	Busca un estímulo y asegúrate de tener suficientes copias, coloca sillas en círculo.
Instrucciones	El facilitador actúa de la misma manera que en la 1.ª Consulta, asegurándose de elegir un estímulo de diferente tipo. Ej. Si primero se utilizó un texto escrito, ahora utilice un vídeo o una imagen.
Variaciones / consejos	<p>Preguntas de apoyo para facilitar el proceso de consulta. No son preguntas específicas sobre el contenido, sino que ayudan a las personas a pensar más a fondo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntas de procesamiento de información (escuchar y aclarar): ¿Podrías explicar lo que quieres decir? ¿Alguien puede dar un ejemplo? No estoy seguro de haber entendido, ¿estás diciendo...? ¿Puedes contarnos un poco más sobre tu pensamiento allí? • Preguntas de razonamiento (expandidas y de sondeo): ¿Cuáles son tus razones para decir eso? ¿Tenemos alguna evidencia? ¿Por qué crees que es así? ¿Cómo lo sabes? ¿Cómo podríamos responder eso? • Preguntas de indagación (conectar, generalizar, hacer distinciones): ¿Estás de acuerdo/en desacuerdo con...? ¿Cuál es la mejor pregunta para hacer? ¿Puedes dar un ejemplo/contraejemplo? Si dices eso, ¿se deduce que...? ¿Es siempre así o sólo a veces? ¿Cuáles son las excepciones? ¿Es lo mismo que...? ¿Estás diciendo exactamente lo que decías antes? ¿Tu idea conecta con...? • Preguntas de pensamiento creativo (especulación, exploración de implicaciones y contexto más amplio): ¿Y si...? ¿...implica...? ¿Es posible que...? ¿Es eso relevante para lo que estamos diciendo aquí? ¿Esto cambia nuestra perspectiva? ¿Podemos pensar en otras razones para apoyar esta opinión? • Preguntas de evaluación (valorar, repasar, concluir, resumir): ¿Alguien ha cambiado de opinión? ¿Hemos lledo a alguna conclusión? ¿Qué nos hizo pensar en ...? ¿Alguien puede resumir lo que hemos dicho hasta ahora? ¿Entendemos todos las diferencias de opinión al respecto? ¿Alguien ha cambiado de opinión en esta discusión? ¿Has aprendido algo nuevo?

Actividad 7: Facilitador - Facilitado

Duración	30 minutos
Objetivo	Experimentar ambos roles: facilitador y facilitado.
Contenido	Ensayo de diferentes roles.
Materiales	Preguntas filosóficas impresas y preguntas de apoyo.
Preparación	Recopile algunas preguntas filosóficas sobre diferentes temas (por ejemplo, familia, amor, carrera, etc.) Seleccione preguntas de apoyo.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none">1. Divida el grupo en dos subgrupos.2. Dé una pregunta filosófica a los miembros de un grupo.3. Entregue la lista seleccionada de preguntas de apoyo a los miembros del segundo grupo.4. Pídale que formen parejas: una persona con la pregunta filosófica y otra con las preguntas de apoyo.5. Quien tiene la pregunta filosófica debe compartir su idea sobre la pregunta planteada y la pareja lo apoya con las preguntas de apoyo si está atrapado en el proceso de pensar/compartir. Dar aprox. 3-4 min para las parejas.6. Los facilitadores pueden pedirles que roten y vuelvan a emparejarse dando el mismo tiempo (3-4 min.).7. Después de estas rondas, los facilitadores pueden pedir a los dos grupos que cambien de roles. Aquellos que tenían la lista de preguntas de apoyo reciben preguntas filosóficas y viceversa. Los facilitadores también pueden hacer 2 o 3 rondas en 3 o 4 minutos. por ronda.8. Pídale que compartan experiencias en los dos roles diferentes (facilitador y facilitado).
Variaciones / consejos	Quien tenga la lista de preguntas de apoyo no debe pensar ni compartir sus ideas sobre la cuestión filosófica planteada, sólo prestar atención y ayudar con las preguntas si es necesario.



Actividad 8: Evaluación

Duración	30 minutos
Objetivo	Evaluación de las sesiones de P4C.
Contenido	Evaluación, retroalimentación.
Preparación	Coloca las sillas en círculo.
Instrucciones	1. Como este es el final de las actividades y sesiones de P4C, pida a los estudiantes que piensen en todo el proceso de aprendizaje de P4C y que elijan un elemento que deba mejorarse y que haya sido una experiencia memorable. 2. Pídale a un voluntario que comience a compartir los elementos uno-uno en una oración uno-uno.
Variaciones / consejos	No juzgues los comentarios y no dejes que la gente hable más de una frase.



Sesión 7:

Comunicación en lengua extranjera

Objetivo: Proporcionar a los estudiantes un sentido de claridad y urgencia por ser bilingües, sabiendo al menos inglés como lengua extranjera para asegurar su éxito en el mercado laboral.

Duración total: 150 minutos + descansos



Actividad 1: Introducción

Duración	10 minutos
Objetivo	Permitir a los estudiantes lo que va a pasar en esta sesión.
Contenido	Familiarización.
Materiales	Pizarra, rotuladores, folletos con información relevante, cronómetro o reloj.
Preparación	Reúna los materiales necesarios, organice los asientos en círculo para fomentar la interacción y asegúrese de que el equipo técnico funcione correctamente.
Instrucciones	Dé la bienvenida a los estudiantes y preséntese. Explique el propósito de la sesión: resaltar la importancia de la comunicación en inglés en entornos vocacionales. Comparta sus experiencias personales con el aprendizaje y el uso de idiomas extranjeros para la comunicación. Establezca el tono para una sesión interactiva y atractiva. Asegúrese de que los estudiantes comprendan que esto no será una serie de lecciones de inglés, sino un conjunto de actividades para motivarlos a aprender y practicar su inglés.



Actividad 2: La importancia del inglés en los campos vocacionales

Duración	20 minutos
Objetivo	Para entender por qué es fundamental saber al menos una lengua extranjera como el inglés.
Contenido	Motivación para aprender idiomas extranjeros.
Materiales	Proyector y pantalla
Preparación	Reúna ejemplos de vídeos para su proyección, como estos tres aquí .
Instrucciones	<p>Comience con una breve presentación sobre la importancia del inglés en diversos campos vocacionales. Utilice ejemplos de la vida real y estudios de casos para ilustrar su relevancia.</p> <p>Involucre a los estudiantes en una breve discusión sobre los desafíos que enfrentan al usar el inglés para sus estudios vocacionales.</p>
Variaciones / consejos	<p>Estas pueden ser algunas de las principales razones que deberían desarrollarse más para la presentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atención sanitaria y enfermería: el inglés es el idioma principal de la literatura y la investigación médica a nivel mundial. La competencia permite a los estudiantes de atención médica acceder a las últimas investigaciones, seguir las pautas médicas internacionales y comunicarse de manera efectiva con colegas y pacientes internacionales. • Tecnologías de la información y habilidades digitales: la mayoría de los lenguajes de programación, documentación técnica e interfaces de software están en inglés. La fluidez en inglés permite a los estudiantes de TI trabajar con equipos globales, acceder a recursos esenciales y mantenerse actualizados con los últimos avances. • Ingeniería y fabricación: los manuales técnicos, las normas y las especificaciones de ingeniería suelen estar en inglés. El dominio del inglés permite a los estudiantes de ingeniería acceder a información técnica crítica y comunicarse con clientes y proveedores de todo el mundo. • Construcción y oficios de la edificación: los proyectos de construcción frecuentemente involucran equipos internacionales, donde el inglés es el idioma común. Comprender el inglés permite a los estudiantes leer planos arquitectónicos, seguir los estándares de seguridad de la construcción y trabajar en proyectos multinacionales. • Hotelería y Turismo: El inglés es el idioma internacional del turismo y la atención al cliente. Proficiency ayuda a los estudiantes a comunicarse con una clientela diversa, atender a turistas internacionales y trabajar en destinos de todo el mundo. • Agricultura y estudios ambientales: el inglés es esencial para comprender las prácticas agrícolas globales, los métodos sostenibles y la investigación ambiental. La fluidez permite a los estudiantes colaborar internacionalmente en cuestiones climáticas, agricultura sostenible y conservación del medio ambiente. • Administración y Dirección de Empresas: El inglés es el idioma global de los negocios. El dominio del inglés brinda a los estudiantes una ventaja competitiva para comprender las prácticas comerciales internacionales, negociar contratos y establecer contactos a nivel mundial. • Automoción y Transporte: El inglés es esencial para comprender los manuales de automoción, los protocolos de seguridad y los avances técnicos. Este conocimiento permite a los estudiantes trabajar con marcas internacionales, acceder a materiales de capacitación y colaborar en proyectos globales. • Artes creativas y diseño: el inglés abre el acceso a tendencias globales de diseño, colaboración artística y exposiciones internacionales. El dominio del inglés permite a los estudiantes compartir su trabajo con una audiencia global, atraer clientes internacionales y ampliar sus redes creativas. • Artes culinarias y servicios alimentarios: el inglés se utiliza ampliamente en terminología culinaria, recetas y gestión de restaurantes. Comprender inglés ayuda a los estudiantes a aprender cocina internacional, seguir las tendencias culinarias globales y comunicarse con chefs de todo el mundo. • Oficios de Electricidad y Plomería: Las normas técnicas, guías de instalación y protocolos de seguridad suelen estar en inglés. El dominio del inglés permite a los estudiantes trabajar en proyectos internacionales y aplicar prácticas de seguridad reconocidas a nivel mundial. • Servicios sociales y comunitarios: el inglés ayuda a los estudiantes a comunicarse con poblaciones diversas, incluidos inmigrantes y refugiados, que pueden hablar inglés como idioma común. La competencia también les permite acceder a investigaciones y capacitación de organizaciones internacionales. • Venta minorista y servicio al cliente: el inglés suele ser un idioma común en las interacciones con los clientes, especialmente en entornos minoristas internacionales. La fluidez permite a los estudiantes atender a una clientela más amplia, trabajar para marcas globales y comprender estrategias minoristas internacionales. • Educación y Atención a la Primera Infancia: Muchos recursos educativos y materiales de capacitación están en inglés. Saber inglés ayuda a los estudiantes a acceder a metodologías de enseñanza internacionales, colaborar con educadores en el extranjero y brindar atención inclusiva en entornos multiculturales. • Medios y comunicación: el inglés es el idioma principal para las noticias globales, las redes sociales y la creación de contenido. Mastery permite a los estudiantes comunicarse efectivamente con audiencias internacionales, acceder a las últimas herramientas de medios y participar en redes de medios globales.

Actividad 3: Discusiones en grupos pequeños

Duración	30 minutos
Objetivo	Para entender por qué es fundamental saber al menos un idioma extranjero como el inglés.
Contenido	Comprender por qué necesitamos o no el inglés.
Materiales	Artículos y pensamientos.
Preparación	Prepare una lista de preguntas de discusión relacionadas con la comunicación en inglés.
Instrucciones	Divida a los estudiantes en pequeños grupos de 3-4 personas. Proporcione a cada grupo preguntas de discusión relacionadas con los desafíos que enfrentan al comunicarse en inglés. Anímelos a compartir sus experiencias y puntos de vista. Después de 15 minutos, cada grupo selecciona un portavoz para resumir su discusión.
Variaciones / consejos	<p>Posibles preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuáles son algunos de los desafíos específicos que enfrenta al intentar comunicarse en inglés dentro de su campo vocacional? 2. ¿Alguna vez ha tenido malentendidos o problemas de comunicación debido a las barreras del idioma? ¿Puedes compartir un ejemplo? 3. ¿Cómo te sientes cuando necesitas hablar o escribir en inglés para trabajar o estudiar? 4. ¿Hay situaciones o contextos particulares en los que te resulta más difícil usar el inglés? 5. ¿Qué estrategias utiliza actualmente para superar las barreras del idioma mientras se comunica en inglés? 6. ¿Tiene alguna pregunta o inquietud específica sobre el uso del inglés en su contexto vocacional que le gustaría discutir con su grupo? 7. ¿Puedes compartir alguna experiencia exitosa o algún consejo para una comunicación efectiva en inglés que hayas descubierto en tu campo?

Actividad 4: Juego de roles

Duración	40 minutos
Objetivo	Para ser puesto en situaciones concretas donde se necesita el inglés.
Contenido	Trabajo en equipo, práctica.
Materiales	Espacio para que cada grupo se prepare.
Preparación	Elaborar una lista de escenarios relacionados con la comunicación en inglés.
Instrucciones	Realizar una actividad de juego de roles relacionada con un escenario vocacional típico. Crea grupos de 3-4 personas y asignales diferentes escenarios. Déles tiempo para prepararse y practicar. Anímelos a utilizar el inglés para una comunicación eficaz. Cada grupo presenta su actuación. Luego, analice los desafíos que encontraron y cómo los superaron.
Variaciones / consejos	<p>A continuación se muestran algunos escenarios posibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrevista de Trabajo: Los estudiantes pueden participar en simulacros de entrevistas de trabajo. Algunos pueden asumir el papel de entrevistados mientras que otros actúan como entrevistadores. Este escenario les ayuda a practicar cómo responder preguntas comunes de las entrevistas y utilizar un lenguaje apropiado. • Interacción de servicio al cliente: los estudiantes pueden simular un escenario de servicio al cliente donde un estudiante desempeña el papel de un cliente con una queja y otro estudiante actúa como representante de servicio al cliente. Este ejercicio les ayuda a practicar la gestión de consultas y problemas de los clientes en inglés. • Trabajo en equipo y colaboración: los estudiantes pueden participar en un escenario en el que forman parte de un equipo que trabaja en un proyecto. Deben discutir y delegar tareas, resolver problemas y presentar su proyecto a la clase en inglés. • Reunión de negocios: en este escenario, los estudiantes pueden participar en una reunión de negocios simulada donde discuten un proyecto, toman decisiones y comparten actualizaciones. Les ayuda a practicar la comunicación profesional en un lugar de trabajo de habla inglesa. • Solución de problemas técnicos: si los estudiantes están en campos técnicos o vocacionales, cree un escenario en el que necesiten solucionar un problema técnico en inglés. Esto puede implicar diagnosticar y resolver problemas técnicos, comunicarse con miembros del equipo o clientes y documentar el proceso en inglés. • Presentación de ventas o marketing: los estudiantes pueden asumir roles de profesionales de ventas o marketing y crear y presentar una propuesta para un producto o servicio en inglés. Este escenario les ayuda a practicar la comunicación persuasiva. • Comunicación sanitaria: para estudiantes con vocaciones relacionadas con la salud, cree escenarios en los que necesiten comunicarse con los pacientes, explicar procedimientos médicos o proporcionar instrucciones en inglés. • Turismo y Hospitalidad: En este escenario, los estudiantes pueden actuar como personal de hotel, agentes de viajes o guías turísticos e interactuar con clientes o turistas en inglés.

Actividad 5: Desarrollo de vocabulario

Duración	15 minutos
Objetivo	Ver cómo cada alumno puede enriquecer su vocabulario en su propio campo.
Contenido	Vocabulario.
Materiales	Folletos.
Preparación	Preparar al menos al menos 20 palabras relacionadas con todas las vocaciones presentes en el grupo.
Instrucciones	Presenta algunas palabras o frases clave de vocabulario en inglés relevantes para su campo vocacional. Analice cómo un vocabulario sólido puede mejorar la comunicación. Involucre a los estudiantes en un divertido juego o ejercicio de desarrollo de vocabulario.
Variaciones / consejos	<p>A continuación se muestra un ejemplo para el campo del Turismo y la Hotelería:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hospitalidad: La recepción y entretenimiento amable y generoso de invitados, visitantes o extraños. • Recepción: Área donde los huéspedes realizan el check in y out de un hotel o donde reciben asistencia durante su estadía. • Conserje: miembro del personal que ayuda a los huéspedes con diversos servicios, como hacer reservas o proporcionar información sobre atracciones. • Guest Services: Departamento encargado de garantizar el confort y satisfacción de los huéspedes del hotel. • Check-in: El proceso de registrarse como huésped en un hotel u otro alojamiento. • Check-out: Proceso de liquidación de la factura y salida de un hotel o alojamiento. • Reserva: Reserva realizada con antelación para asegurar una habitación o mesa para una fecha y hora concretas. • Room Service: El servicio que entrega alimentos y bebidas a las habitaciones de los huéspedes. • Bellhop/Porter: Miembro del personal responsable de ayudar a los huéspedes con su equipaje. • Guía Turístico: Persona que guía a los turistas y brinda información durante las visitas guiadas. • Itinerario: plan o cronograma detallado de un viaje, incluidos destinos, actividades y horarios. • Atracciones: Lugares o experiencias que atraen a turistas, como museos, monumentos o parques temáticos. • Cocina: El estilo de cocina y tipos de comida característicos de una región o cultura. <p>Servicios: Las características o servicios adicionales proporcionados por un hotel o alojamiento, como una piscina, gimnasio o spa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Industria Hotelera: Término colectivo para empresas que ofrecen alojamiento, comida y servicios a viajeros y turistas. • Centro de Información Turística: Un lugar donde los turistas pueden obtener mapas, folletos e información sobre las atracciones locales. • Turismo: La actividad de visitar lugares y monumentos interesantes. • Resort: Un destino o instalación de vacaciones que ofrece diversas comodidades y actividades. • Tarifa de habitación: El costo de una habitación de hotel por un periodo específico. • Gestión Hotelera: La administración de hoteles, restaurantes y otros negocios relacionados con la hostelería. <p>Si falta conocimiento del inglés, de estas palabras. Las listas se pueden encontrar en Internet o específicamente preguntando a una plataforma de inteligencia artificial como ChatGPT con un mensaje como "Por favor, ofrezca 20 palabras y frases clave de vocabulario en inglés relevantes para el campo vocacional de... Nombre de la vocación..."</p>





Actividad 6: Reflexión

Duración	15 minutos
Objetivo	Comprender qué y por qué se han aprendido las cosas.
Contenido	Reflexión sobre el aprendizaje.
Preparación	Prepare las preguntas y coloque las sillas en círculo.
Instrucciones	Pida a los estudiantes que reflexionen sobre lo que han aprendido durante la sesión. Después de la charla en el círculo, animelos a escribir algunas de las cosas que planean hacer de manera diferente en su comunicación en inglés.
Variaciones / consejos	Posibles preguntas para la reflexión: ¿Cuál fue el conocimiento más valioso que obtuvo durante esta sesión sobre la importancia de la comunicación en inglés para usted? ¿Identificó algún desafío o área específica en la que le gustaría mejorar sus habilidades de comunicación en inglés en su contexto vocacional? ¿Puede compartirnos un ejemplo de su trabajo o de su vida en el que haya sentido que su comunicación en inglés fue particularmente efectiva o desafiante? ¿Qué aprendiste de esa experiencia? ¿Qué pasos o estrategias planea implementar para mejorar sus habilidades de comunicación en inglés en función de lo que ha aprendido hoy? ¿De qué manera se ve usted aplicando el conocimiento y las habilidades que adquirió en la sesión de hoy a su trabajo o estudios futuros? Finalmente, ¿qué fue lo que más disfrutó durante la sesión y qué sugerencias tiene para mejorar futuras sesiones como ésta?



Sesión 8: Sostenibilidad y Aspectos Verdes

Objetivo: Dar a los estudiantes conocimientos concretos relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, la Acción Climática, el Cambio Climático y la Incidencia, para que sean más sostenibles en sus vocaciones, pero también para que puedan luchar por sus creencias y necesidades.

Duración total: 210 minutos + descansos



Actividad 1: Introducción

Duración	10 minutos
Objetivo	Permitir a los estudiantes lo que va a pasar en esta sesión.
Contenido	Familiarización.
Materiales	Pizarra, marcadores, folletos con información relevante, cronómetro o reloj.
Preparación	Reúna los materiales necesarios, organice los asientos en círculo para fomentar la interacción y asegúrese de que el equipo técnico funcione correctamente.
Instrucciones	Explique el propósito de la sesión, comparta experiencias personales con el tema, establezca el tono para una sesión interactiva y atractiva.

Actividad 2: Juego de la cadena de café

Duración	90 minutos
Objetivo	Tener un ejemplo concreto al que hacer referencia en las próximas 3 sesiones.
Contenido	Trabajo en equipo, gestión de conflictos, conocimientos de Comercio Justo.
Materiales	Una bolsa de café instantáneo, hojas de tarjetas de roles (en el Anexo 1) para cada grupo y una copia de la cuadrícula en un rotafolio visible para todos.
Preparación	Separe los grupos sentando a los estudiantes en sillas, en 5 círculos que a su vez forman un círculo grande frente al rotafolio.
Instrucciones	<p>1. Pregunte a los estudiantes si toman café y por qué. Permita que algunos de ellos hablen.</p> <p>2. Realice este cuestionario con los estudiantes:</p> <p><i>I. ¿Puedes nombrar tres países donde se cultiva café?</i></p> <p><i>II. ¿De dónde viene originalmente el café?</i> - a. Etiopía - b. Brasil - c. Costa Rica - d. Colombia</p> <p><i>III. ¿De qué idioma proviene la palabra "café"?</i> - a. Francés - b. Amárico (idioma de Etiopía) - c. Español - d. árabe</p> <p><i>IV. ¿Cuántas personas en el mundo (incluidas familias y niños) dependen del cultivo del café para vivir?</i> - a. 5 millones - b. 25 millones - c. 50 millones - d. 120 millones</p> <p><i>V. ¿Cuándo abrió la primera cafetería en el Reino Unido?</i> - a. 1652 - b. 1750 - c. 1893 - d. 1914</p> <p><i>TÚ. ¿Qué efecto tiene en las personas beber mucho café?</i> - a. Les da hambre - b. Los mantiene despiertos - c. Les impide ganar peso - d. Los vuelve agresivos</p> <p><i>VII. ¿Cuánto del café del mundo se consume en los países productores de café?</i> - a. 25 % - b. 35 % - c. 45 % - d. 55 %</p> <p><i>VIII. ¿Qué país consume más kilogramos de café por persona?</i> - a. Italia - b. Francia - c. Finlandia - d. EE.UU</p> <p><i>IX. De aproximadamente 80 mil millones de euros en ventas anuales de café en todo el mundo, ¿cuánto de este dinero regresa a los países que cultivan cafetos?</i> - a. 40 mil millones de euros - b. 24 mil millones de euros - c. 16 mil millones de euros - d. 10 mil millones de euros</p> <p><i>X. ¿Qué produjo Brasil en 2001?</i> - a. Una nueva mezcla de café - b. Una raza de café que produce el doble de cafés - c. Un refresco con sabor a café - d. Un sello postal con aroma a café.</p> <p>Respuestas al cuestionario sobre café</p> <p>I. El café se cultiva principalmente en Brasil, Vietnam, Colombia (los tres mayores productores), Indonesia, Etiopía, Honduras, India, Uganda, México, Guatemala y Nicaragua, entre otros países.</p> <p>II. Se cree que el café se originó en las tierras altas de Etiopía hace más de 1.000 años.</p> <p>III. La palabra "café" proviene originalmente del turco "kahveh", que a su vez proviene del árabe "qahwa", que significa "aquello que impide dormir".</p> <p>IV. Aproximadamente 120 millones de personas en todo el mundo dependen de la industria del café para su sustento.</p> <p>V. La primera cafetería del Reino Unido se inauguró en 1652 en Londres.</p> <p>TÚ. El café generalmente mantiene a la gente despierta debido a su contenido de cafeína.</p> <p>VII. Aproximadamente el 25% del café del mundo se consume en los países productores.</p> <p>VIII. Finlandia lidera el consumo de café, con casi 12 kg/persona al año.</p> <p>IX. De los 80 mil millones de euros en ventas anuales de café a nivel mundial, sólo alrededor de 10 mil millones de euros regresan a los países productores de cafeto.</p> <p>X. En 2001, Brasil introdujo un sello postal con aroma a café.</p>

Instrucciones

- Una vez finalizado el cuestionario, se revisan las respuestas y cada grupo recibe una tarjeta de rol.
- Explique que cada grupo asumirá el papel de las personas que participan en el proceso que lleva el café de un arbusto en Uganda a su mesa de desayuno. Distribuya las tarjetas de roles para que todos los jugadores de cada grupo tengan el mismo.
- Pida al grupo que lea sus tarjetas. Dé a los grupos cinco minutos para pensar en sus roles. ¿Cómo se sienten al respecto? ¿Qué tipo de problemas creen que podrían enfrentar? ¿Qué fortalezas tienen como grupo?
- Levantar la bolsa de café y decirle al grupo que en el supermercado cuesta 3€. Pida a los grupos que discutan qué parte del precio de venta creen que debería recibir su grupo.
- Explique que los cinco grupos se encuentran ahora en una reunión de emergencia durante el fin de semana para acordar cuánto debería recibir su grupo. Tienen 3 días/rondas para lograrlo, o el mercado de valores del café colapsará y todos enfrentarán las consecuencias (pérdida de medios de vida, quiebra, etc.) de esto. Entonces, pida a cada grupo que le diga a los demás cuánto creen que deberían recibir. Anímelos a justificar su afirmación. Registre cada monto en el cuadro en la 'primera columna de Proporción negociada'.
- Suma las cantidades y verá que es probable que sumen bastante más de 3 €. Ahora pida a cada grupo que negocie su posición durante 2 rondas más, hasta que, con suerte, todos los grupos alcancen un total de 3 €. ¿Deberían expresar por qué creen que se les debe pagar esta cantidad? ¿Hay algún grupo que generalmente se siente que se sale con la suya? Anima a los jugadores a interactuar entre sí, ¡pero sin violencia!
- Cuando se llegue a acuerdos en las 3 rondas, registre cada monto negociado en las 2 columnas restantes en la 'Proporción negociada'.
- Finalmente, anuncie las proporciones reales de cada etapa del proceso de producción, revelando la última columna.

Proporción negociada

Proporción real

Agricultores	0.05 €
Exportadores	0.10 €
Transportistas	0.20 €
Tostadores	1.90 €
Minoristas	0.75 €

- Aunque es solo un juego, es probable que Coffee Chain Game genere sentimientos poderosos. Los jugadores deben tener la oportunidad de reflexionar sobre lo sucedido y cómo se sienten al respecto. Mientras todavía desempeñan su papel, pida a cada grupo que describa lo que sucedió desde su perspectiva. ¿Por qué creen que fue así? ¿Se les ocurre algo que puedan hacer para mejorar la situación?
- Ahora saque a los actores de sus roles y amplíe la discusión, preguntándoles a todos qué creen que se puede hacer respecto del comercio injusto. Señale que, en la vida real, los agricultores no podrían negociar con los transportistas, tostadores y minoristas. Esto es parte del problema para los agricultores: su poder de negociación es muy limitado, en comparación con las grandes empresas transnacionales que comercializan y procesan el café. Tienen enormes recursos, además de acceso a la tecnología, la información y el transporte. Los agricultores suelen ser personas aisladas que tienen que aceptar el precio que se les ofrece.

Variaciones / consejos

Juego adaptado de un [juego diseñado por OXFAM](#) y actualizado con datos para 2024.

El juego de roles se basa en una versión simplificada de la cadena de suministro del café. En la vida real, la cadena se divide en muchas partes diferentes y puede dividirse de diferentes maneras, dependiendo del origen del café y de qué tostador lo compra. Algunos agricultores secan su propio café, otros venden las cerezas a comerciantes y algunos tostadores poseen plantaciones de café.

Si juegas el juego con estudiantes de FP en campos relacionados con los negocios, el comercio y la economía, aquí tienes un informe personalizado para ellos:

- Pida a cada grupo que piense en las limitaciones comerciales prácticas, como el poder de negociación limitado de los productores de café frente a los recursos de las grandes corporaciones. Podrían considerar preguntas como: ¿Qué barreras a la fijación de precios justos encontró en su puesto? ¿Hubo factores específicos (por ejemplo, costos operativos, demandas del mercado) que influyeron en los precios o en su función?
- Aliente a los estudiantes a pensar en formas prácticas de abordar las prácticas comerciales desleales, especialmente considerando sus futuras carreras en negocios, agricultura o comercio. Centrarse en las soluciones que podrían aplicar, tales como: Apoyar productos certificados de comercio justo para garantizar pagos equitativos a los productores. Explorar prácticas comerciales alternativas que brinden a los productores más visibilidad y acceso directo a los mercados. Considerar la responsabilidad social en los roles corporativos, enfatizando cómo las empresas podrían trabajar para lograr una distribución más justa de las ganancias.
- Involucrar a los estudiantes en una discusión sobre prácticas comerciales éticas y responsabilidad social corporativa. Debatir: ¿Cómo las empresas podrían apoyar los principios del comercio justo en sus operaciones? ¿Qué responsabilidades tienen las grandes corporaciones hacia los productores más pequeños dentro de su cadena de suministro? ¿Cómo podrían ellos, como futuros empleados o gerentes, abogar por un abastecimiento más ético?
- Concluya con ideas y habilidades prácticas que los estudiantes pueden incorporar a partir de este ejercicio en sus caminos vocacionales, tales como: La importancia de las habilidades de negociación y la comprensión de las fuerzas del mercado. Estrategias para abogar por prácticas justas dentro de una empresa. El impacto potencial de las prácticas comerciales internacionales en las economías locales y los medios de vida individuales, ayudándoles a reconocer las implicaciones más amplias de sus elecciones profesionales.

Actividad 3: Objetivos de Desarrollo Sostenible

Duración	40 minutos
Objetivo	Conocer los ODS y su vínculo con las vocaciones, el empleo.
Contenido	Objetivos de Desarrollo Sostenible, trabajo en equipo, comunicación.
Materiales	Acceso a internet, proyector o folletos.
Preparación	Tenga un proyector para mostrar la plataforma de los ODS o folletos con material impreso.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Después de jugar el Juego de la Cadena del Café, el facilitador presenta los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que fueron adoptados por las Naciones Unidas en 2015 como un llamado universal a la acción para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que para 2030 todas las personas disfruten de paz y prosperidad. 2. Luego, el facilitador pide a los estudiantes que identifiquen qué ODS son relevantes para la cadena del café y cómo pueden contribuir a alcanzarlos. Por ejemplo, el ODS 1 (Fin de la pobreza), el ODS 2 (Hambre cero), el ODS 8 (Trabajo decente y crecimiento económico), el ODS 12 (Producción y consumo responsables), el ODS 13 (Acción por el clima) y el ODS 15 (Vida de ecosistemas terrestres).) son algunos de los objetivos que directa o indirectamente están relacionados con la cadena del café. 3. Los estudiantes discuten en sus grupos uno de estos y luego en plenaria cómo pueden apoyar estos objetivos como agricultores, comerciantes, tostadores o consumidores. 4. Para concluir, el facilitador pide a los estudiantes que piensen en las formas en que los ODS están presentes en su propia vocación y estudios.
Variaciones / consejos	Los objetivos se pueden consultar y utilizar en estos enlaces, en inglés , en húngaro , en rumano y en español .



Actividad 4: Acción climática/Cambio climático

Duración	30 minutos
Objetivo	Ver ejemplos concretos de cómo la acción climática y el cambio climático están siempre presentes en todos los aspectos de nuestras vidas.
Contenido	Acción Climática/Cambio Climático, Trabajo en equipo, Comunicación.
Materiales	Acceso a internet, proyector.
Preparación	Tener los recursos listos para proyectar.
Instrucciones	<p>El facilitador explica cómo el cambio climático afecta al sector cafetalero y a sus partes interesadas, utiliza algunos datos y cifras de fuentes confiables para ilustrar los impactos del cambio climático en la producción, la calidad, el precio y la demanda del café.</p> <p>El facilitador pide a los estudiantes que hagan una lluvia de ideas en sus grupos y luego en plenaria sobre qué acciones pueden tomar para mitigar o adaptarse al cambio climático como agricultores, comerciantes, tostadores o consumidores.</p> <p>Para concluir, el facilitador pide a los estudiantes que piensen en las formas en que el cambio climático afecta su propia vocación y qué pueden hacer para mitigarlo individualmente y a nivel vocacional.</p>
Variaciones / consejos	Estos son algunos de los recursos a utilizar en la fase de explicaciones: National Geographic , Naciones Unidas , además, aquí hay algunos otros datos: Los agricultores pueden adoptar variedades más resistentes de plantas de café, usar fertilizantes y pesticidas orgánicos, conservar los recursos de agua y suelo, diversificar sus cultivos o unirse a cooperativas. Los comerciantes pueden obtener su café de productores orgánicos certificados o de comercio justo, reducir su huella de carbono mediante el uso de modos o rutas de transporte más eficientes, o invertir en tecnologías climáticamente inteligentes. Los tostadores pueden utilizar fuentes de energía renovables para los procesos de tostado, envasado y distribución, reducir los residuos y las emisiones o apoyar iniciativas respetuosas con el clima en su cadena de suministro. Los consumidores pueden elegir productos de café orgánico o de comercio justo, usar tazas o filtros reutilizables o reducir su consumo de café.

Actividad 5: Promoción

Duración	25 minutos
Objetivo	Comprender el concepto de incidencia, cómo funciona y cómo las personas pueden ser parte de él.
Contenido	Promoción, Trabajo en equipo, Comunicación
Materiales	lápiz y papel
Preparación	Prepare bolígrafos y papeles para cada equipo para que puedan elaborar su plan.
Instrucciones	<p>El facilitador introduce el concepto de promoción como una actividad realizada por un individuo o grupo que tiene como objetivo influir en las decisiones dentro de las instituciones políticas, económicas y sociales. Luego, pide a los estudiantes que identifiquen una cuestión o problema específico relacionado con el juego de la cadena del café o, si esta actividad se realiza de forma independiente, con un tema relevante para los estudiantes de FP por el que quieran defender. Luego, los estudiantes trabajan en sus grupos para diseñar una campaña de promoción para el tema o problema elegido. La campaña debe incluir un objetivo claro, público objetivo, mensaje, estrategia, tácticas e indicadores de éxito. Luego, los estudiantes se presentan los planes de la campaña entre sí y reciben comentarios del facilitador y de otros grupos.</p> <p>Para concluir, el facilitador pide a los estudiantes que piensen qué y cómo deberían defender dentro de su propia vocación.</p>
Variaciones / consejos	Los problemas podrían ser los bajos salarios de los agricultores, las prácticas comerciales desleales, la degradación ambiental, las violaciones de los derechos humanos o la falta de conciencia de los consumidores.

Actividad 6: Reflexión

Duración	15 minutos
Objetivo	Comprender qué y por qué se han aprendido las cosas.
Contenido	Reflexión sobre el aprendizaje.
Preparación	Prepare las preguntas y coloque las sillas en círculo.
Instrucciones	Pida a los estudiantes que reflexionen sobre lo que han aprendido durante la sesión.
Variaciones / consejos	Posibles preguntas para la reflexión: ¿Qué hicimos en esta cadena de sesiones? ¿Cuál fue el conocimiento más valioso que obtuvo durante las sesiones? ¿Identificaste algo específico que puedas hacer dentro de tu vocación, relacionado con los ODS, el cambio climático o la incidencia? ¿De qué manera se ve usted aplicando el conocimiento y las habilidades que adquirió en la sesión de hoy a su trabajo o estudios futuros? Finalmente, ¿qué fue lo que más disfrutó durante la sesión y qué sugerencias tiene para mejorar futuras sesiones como ésta?

Sesión 9: Orientación profesional

Objetivo: ayudar a los estudiantes a comprender mejor sus personalidades, los roles que prefieren desempeñar y las opciones profesionales que deberían buscar, ya sea en el ámbito laboral o empresarial.

Duración total: 230 minutos + descansos



Actividad 1: Introducción

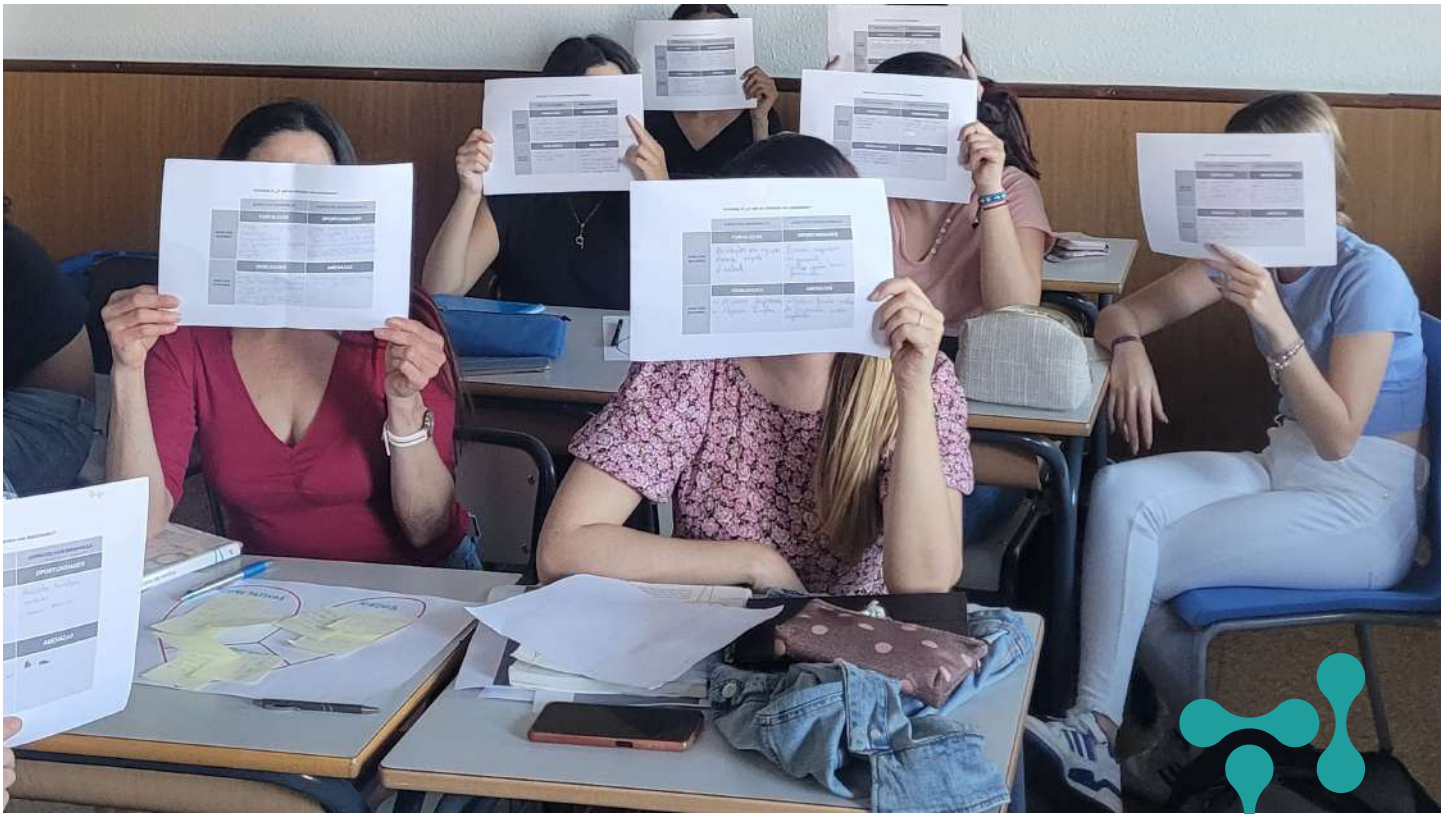
Duración	10 minutos
Objetivo	Permitir a los estudiantes lo que va a pasar en esta sesión.
Contenido	Familiarización.
Materiales	Pizarra, rotuladores, folletos con información relevante, cronómetro o reloj.
Preparación	Reúna los materiales necesarios, organice los asientos en círculo para fomentar la interacción y asegúrese de que el equipo técnico funcione correctamente.
Instrucciones	Explique el propósito de la sesión, comparta experiencias personales con el tema, establezca el tono para una sesión interactiva y atractiva.

Actividad 2: Orientación profesional

Duración	70 minutos
Objetivo	Llegar a entender cómo uno debe informarse sobre carreras futuras y qué carreras se ajustan a su perfil.
Contenido	Orientación Profesional, Habilidades Digitales.
Materiales	Internet, Proyector, Smartphones o Tablets
Preparación	Tener disponible el enlace de prueba de Career Explorer e informar a los estudiantes antes, para que traigan computadoras portátiles, teléfonos inteligentes o computadoras portátiles. Para realizar la prueba los estudiantes necesitan registrarse, pero sólo necesitan ofrecer un correo electrónico y una contraseña, nada más.
Instrucciones	El facilitador dirige una discusión grupal sobre intereses y habilidades individuales, luego pide a los estudiantes que compartan sus objetivos profesionales personales y luego les pide que realicen la prueba Career Explorer en línea y reflexionen sobre los resultados posteriores.

Actividad 3: Pruebas de personalidad

Duración	90 minutos
Objetivo	Ayudar a los estudiantes a comprender el concepto de tipos de personalidad y realizar varias pruebas para comprender el suyo.
Contenido	Tests de Personalidad, Habilidades Digitales.
Materiales	Internet, Proyector, Smartphones o Tablets.
Preparación	Tenga disponibles los enlaces de las pruebas e informe a los estudiantes que traigan computadoras portátiles, teléfonos inteligentes o computadoras portátiles. Estas son las diferentes pruebas: 16 Personalidades en inglés , Big Five en inglés , prueba DISC en inglés y español y Myers-Briggs Aptitude Test en inglés
Instrucciones	Siga estos pasos: a) Introduzca el concepto de tipos de personalidad, b) Ofrezca una breve descripción de las pruebas de personalidad populares, c) Pida a los estudiantes que realicen una prueba de personalidad de su elección, d) Facilite la discusión sobre los resultados de las pruebas y lo que revelan. e) Reflexionar sobre cómo los rasgos de personalidad pueden relacionarse con las elecciones de carrera vocacional.
Variaciones / consejos	Búsquelos también en línea, por nombre y en su lengua materna, ya que muchos de ellos están disponibles en muchos idiomas.



Actividad 4: Educación financiera

Duración	45 minutos
Objetivo	Dar conocimientos y herramientas a los estudiantes sobre educación financiera.
Contenido	Alfabetización financiera, habilidades digitales.
Materiales	Glosario de términos, Plantilla de presupuesto mensual, Internet, Proyector.
Preparación	Tenga listos el glosario y la plantilla de presupuesto mensual en línea e impresos.
Instrucciones	<p>Introduce conceptos financieros básicos (presupuestos, ahorros, inversiones) a los estudiantes.</p> <p>Cree un presupuesto mensual de muestra utilizando la plantilla proporcionada y ofrézcala a cada estudiante con instrucciones sobre cómo usarla.</p> <p>Dirija una discusión sobre la importancia de la planificación financiera en la carrera profesional.</p>
Variaciones / consejos	<p>Conceptos financieros básicos:</p> <p>Elaboración de presupuestos: comprender cómo crear y mantener un presupuesto es fundamental. Los estudiantes deben saber cómo realizar un seguimiento de los ingresos, los gastos y establecer metas financieras dentro de un presupuesto.</p> <p>Ingresos: conocimiento de diversas fuentes de ingresos, como salarios, salarios, bonificaciones y trabajo independiente.</p> <p>Gastos: reconocer diferentes tipos de gastos, incluidos los fijos (p. ej., alquiler, pagos de préstamos) y variables (p. ej., comestibles, entretenimiento).</p> <p>Ahorros: Comprender la importancia de ahorrar dinero para emergencias, metas (por ejemplo, educación, un automóvil, una casa) y la jubilación.</p> <p>Crédito: familiaridad con el concepto de crédito, puntajes crediticios y cómo utilizar el crédito de manera responsable.</p> <p>Gestión de la deuda: conocimiento de los diferentes tipos de deudas (por ejemplo, préstamos estudiantiles, deudas de tarjetas de crédito) y estrategias para gestionar y reducir la deuda de forma eficaz.</p> <p>Inversión: conocimiento básico de opciones de inversión, como acciones, bonos y fondos mutuos, y cómo tomar decisiones de inversión informadas.</p> <p>Impuestos: conocimiento de cómo funcionan los impuestos, incluido el impuesto sobre la renta, y la importancia de presentar las declaraciones de impuestos de forma precisa y puntual.</p> <p>Planificación de la jubilación: comprensión de la importancia del ahorro para la jubilación anticipada y los beneficios de los planes de jubilación respaldados por el estado y el empleador.</p> <p>Metas financieras: la capacidad de establecer y priorizar metas financieras, ya sean a corto plazo (por ejemplo, pagar una deuda) o a largo plazo (por ejemplo, ser propietario de una vivienda).</p> <p>Seguridad financiera: reconocer estafas y fraudes financieros comunes y comprender cómo proteger la información personal y financiera.</p> <p>Fondo de Emergencia: La importancia de crear y mantener un fondo de emergencia para cubrir gastos inesperados, como facturas médicas o reparaciones de automóviles.</p> <p>Planificación financiera: el concepto de crear un plan financiero que describa objetivos financieros a corto y largo plazo y estrategias para alcanzarlos.</p>

Actividad 5: Reflexión

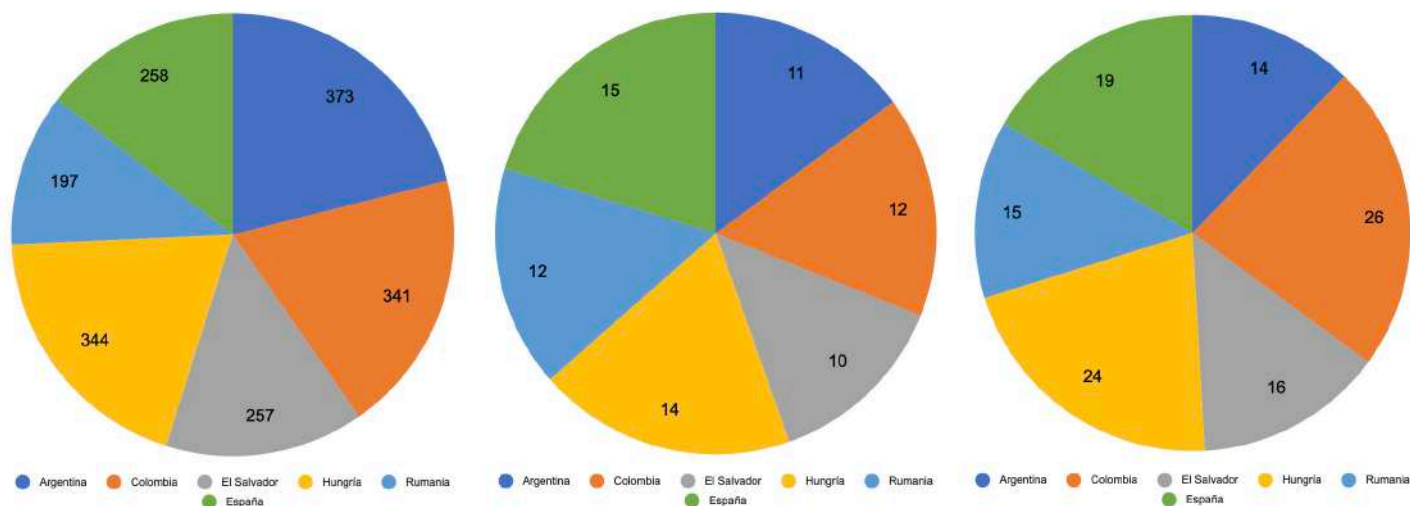
Duración	15 minutos
Objetivo	Comprender qué y por qué se han aprendido las cosas.
Contenido	Reflexión sobre el aprendizaje.
Preparación	Prepare las preguntas y coloque las sillas en círculo.
Instrucciones	Pida a los estudiantes que reflexionen sobre lo que han aprendido durante la sesión.
Variaciones / consejos	Posibles preguntas para la reflexión: ¿Cuál fue el conocimiento más valioso que obtuvo durante la sesión sobre coaching profesional, pruebas de personalidad o preparación profesional? ¿Puedes compartir un ejemplo de tu trabajo o de tu vida en el que sentiste que tu tipo de personalidad no era el que mostrabas? ¿Qué aprendiste de esa experiencia? ¿De qué manera se ve usted aplicando el conocimiento y las habilidades que adquirió en la sesión de hoy a su trabajo o estudios futuros? Finalmente, ¿qué fue lo que más disfrutó durante la sesión y qué sugerencias tiene para mejorar futuras sesiones como ésta?



Impacto del plan de estudios



Después de crear un primer borrador de las sesiones anteriores del plan de estudios RiVET, se probaron con los estudiantes y los grupos objetivo de los 6 países participantes (Argentina, Colombia, El Salvador, Hungría, Rumania y España). El siguiente análisis de datos tiene como objetivo evaluar el impacto del Currículo RiVET en el alumnado participante a través de un cuestionario que se aplicó tanto al inicio (Formulario de Entrada) como al final (Formulario de Salida) de las intervenciones realizadas por los profesores utilizando los planes de sesión. del plan de estudios RiVET. Este enfoque nos ha permitido analizar sistemáticamente los conocimientos previos de los participantes, y los resultados alcanzados tras la finalización de las actividades. La evaluación nos ha proporcionado una perspectiva amplia y diversa sobre la efectividad del proyecto en diferentes contextos culturales y educativos.



La siguiente tabla muestra el número y porcentaje de estudiantes de cada país, pero también el número de clases diferentes en las que se probó el plan de estudios RiVET y el número de ocasiones diferentes (sesiones con nombre) en las que se realizaron estas actividades. Es importante resaltar estos elementos principalmente porque los 1770 estudiantes que participaron en la prueba son individuos únicos, pero algunos de ellos participaron en múltiples sesiones mientras que otros solo participaron en actividades independientes y únicas:

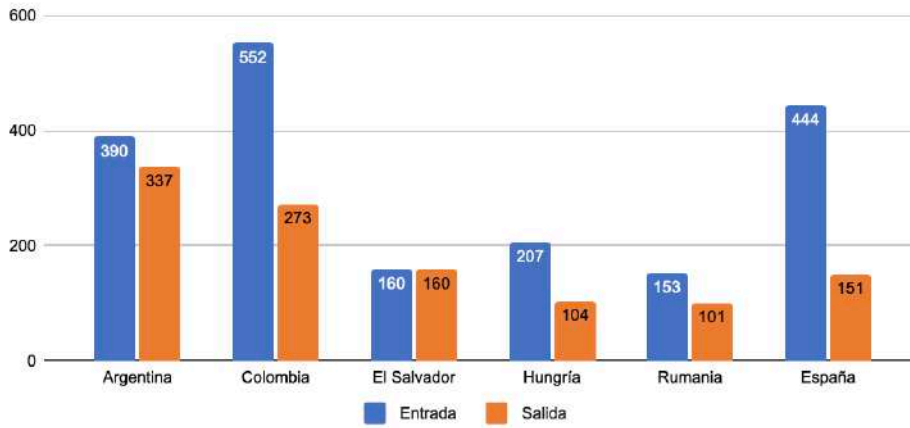
País	Estudiantes capacitados	Por ciento	Número de clases diferentes	Número de sesiones diferentes
Argentina	373	21,07	11	14
Colombia	341	19,27	12	26
Salvador	257	14,52	10	16
Hungría	344	19,44	14	24
Rumania	197	11,13	12	15
España	258	14,58	15	19
Total	1770	100,00	74	114

Como podemos ver en la tabla, un total de 1770 estudiantes individuales fueron capacitados a lo largo de esta parte del proyecto Vet Pact, siendo Argentina, Colombia y Hungría los países donde más personas participaron. España fue el país donde más aulas participaron, con un total de 15 aulas participando en el proyecto. En total, más de 70 aulas disfrutaron del proyecto. Por otro lado, en Colombia y Hungría, si bien hubo menos aulas participantes, se realizaron más de 20 sesiones durante la ejecución del proyecto, por lo que muchos de los estudiantes participaron en múltiples sesiones, pasando por un proceso de formación, en lugar de que una simple actividad formativa puntual. En total se realizaron 114 sesiones diferentes.

La tabla anterior muestra el número de estudiantes y sesiones reportados. Estos informes fueron realizados por los profesores que facilitaron las sesiones, quienes rellenaron un breve cuestionario cada vez que finalizaron la clase.

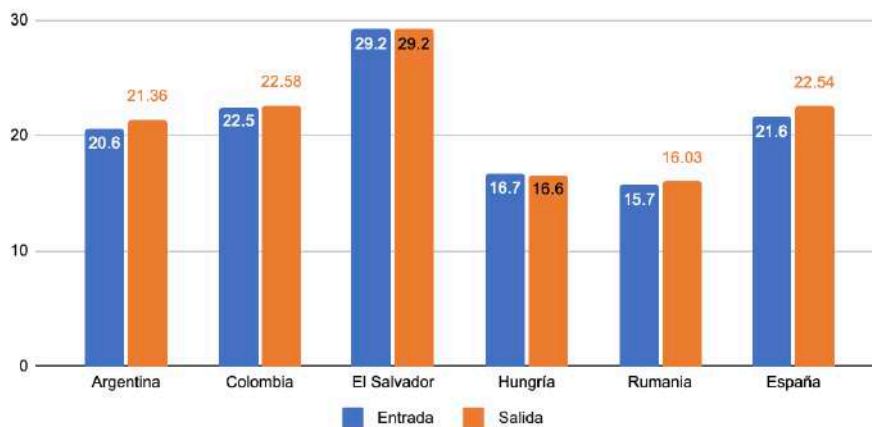
A continuación podemos ver la información sobre el número de estudiantes que rellenaron el Formulario de Entrada, antes de participar en cualquier sesión formativa y los que rellenaron el Formulario de Salida después de participar en las sesiones. Estos números difieren de los reportados por los docentes, porque allí solo contamos individuos, mientras que abajo contamos a todos los que completaron los formularios de forma anónima. Hay más estudiantes en el formulario de inscripción de los que informaron los maestros, porque algunos estudiantes completaron el formulario varias veces antes de cada sesión en la que participaron. Es importante señalar que ambos formularios de autoinforme fueron anónimos y que no todos los estudiantes que participaron en las actividades los llenaron. Esto se debió a que, aunque se pidió a todos los estudiantes que los llenaran, no estaban obligados ni supervisados. Además, vale la pena mencionar que alrededor del 85% de los formularios se completaron en línea, mientras que un pequeño porcentaje de los formularios se imprimieron y completaron a mano y luego los maestros ingresaron los datos en los formularios en línea de los trabajos. Esto se produjo principalmente en los casos en que los estudiantes no tenían acceso a dispositivos digitales o a Internet.

Número de estudiantes.



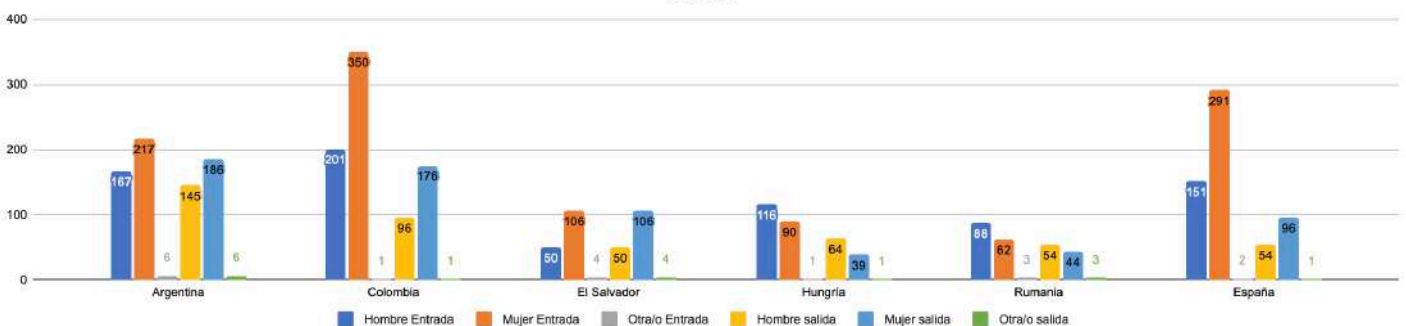
Este gráfico muestra un alto número de estudiantes que participan en el Formulario de Ingreso. Colombia, España y Argentina son los países con mayor número de estudiantes participando en la encuesta inicial. Sin embargo, en España solo el 34% de los estudiantes participó en el Formulario de Salida, seguido de Colombia donde solo el 49% de los estudiantes participó en el mismo con un 50%. En comparación con Argentina, El Salvador y Rumania donde casi el 100% de las personas participaron tanto al principio como al final. La razón por la que no todos los estudiantes completaron ambos formularios se debe en parte a problemas de comunicación, ya que España, Hungría y Colombia no obtuvieron acceso al Formulario de Salida solo unos meses después de realizar algunas de las actividades de capacitación y algunos de los estudiantes, incluso aunque se le preguntó, no completó el formulario tan tarde después de participar en la capacitación. Sin embargo, esto no es un gran problema, porque aunque no todos los estudiantes llenaron el Formulario de Salida, aún así, más de 1100 estudiantes lo llenaron, con un mínimo de 100 estudiantes de cada país, lo cual es más que suficiente para sacar conclusiones relevantes sobre el impacto del plan de estudios RiVET en ellos.

Edad promedio.



Las edades de los participantes no varían excesivamente; más bien, el rango de edad es muy respetado en todos los países. Las diferencias de edad entre países existen porque la educación y formación profesional en estos países atiende a diferentes grupos de edad. Los participantes de mayor edad se encuentran en El Salvador, porque el socio de este país trabaja principalmente con la formación y reciclaje de adultos con habilidades vocacionales.

Género.



Cabe señalar en este ítem que la mayoría de los participantes tanto en el Formulario de Entrada como en el de Salida fueron mujeres. Por el contrario, en el caso de Hungría y Rumanía la mayoría de los participantes fueron hombres. Esto se debe a las tendencias nacionales. Mientras que en los países de habla hispana la mayoría de los estudiantes de FP eran mujeres, en Hungría y Rumanía son predominantemente hombres.

País	Estudiantes que respondieron el formulario de inscripción	Entrada promedio de edad	Entrada del hombre	Entrada Mujer	Otras entradas
Argentina	390	20,6	167	217	6
Colombia	552	22,5	201	350	1
Salvador	160	29,2	50	106	4
Hungría	207	16,7	116	90	1
Rumania	153	15,7	88	62	3
España	444	21,6	151	291	2
Total	1906	21,05	773	1116	17

En cuanto al perfil de los estudiantes que han respondido en el Formulario de Inscripción, cabe destacar que un total de al menos 136 estudiantes completaron el formulario varias veces debido a que participaron varias veces en las actividades realizadas durante el proyecto. Es por esto que el número total de estudiantes en esta tabla es mayor que en la primera tabla. En cuanto a la edad, varía de un país a otro, sin embargo, la edad promedio fue de 21,05 años. En cuanto al género se puede observar que el 59,07% de los estudiantes fueron mujeres mientras que el 41% restante fueron hombres.

País	Estudiantes que respondieron el formulario de SALIDA	Edad promedio de salida	Salida del hombre	Salida mujer	Otra salida
Argentina	337	21,36	145	186	6
Colombia	273	22,58	96	176	1
Salvador	160	29,2	50	106	4
Hungría	104	16,6	64	39	1
Rumania	101	16,03	54	44	3
España	151	22,54	54	96	1
Total	1126	21,39	463	647	16

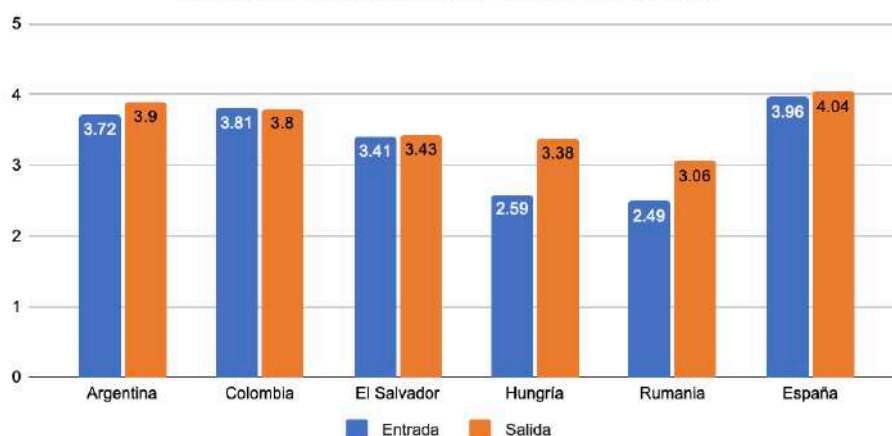
Teniendo en cuenta la demografía de quienes completaron el Formulario de salida, están reflejando los datos del Formulario de entrada, la única diferencia con aquellos que completaron el Formulario de entrada es que hay menos respuestas. La razón de esto se explica arriba.

A continuación, compararemos y analizaremos el cambio autoinformado en las 24 competencias (conocimientos, habilidades y actitudes) que intentamos mejorar en los estudiantes con los que trabajamos.

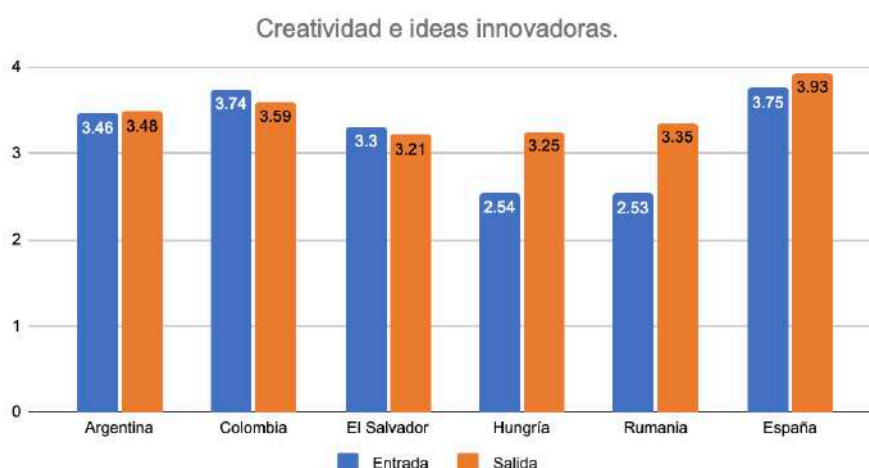
Estas fueron las instrucciones dadas a los estudiantes: "En todas las preguntas siguientes, 1 es la puntuación más baja posible, mientras que 5 es la puntuación más alta posible. Ejemplo: Si la pregunta es sobre "¿Qué tan seguro estás de tus habilidades para trabajar en equipo?", 5 significaría que tienes mucha, mucha confianza para trabajar con otros, mientras que 1 significará que no te sientes NADA cómodo trabajar en equipo. ¡Sea lo más honesto posible! Luego, todas las preguntas se formularon así: "¿Del 1 al 5, qué confianza te sientes para resolver problemas y tomar decisiones?"

En el Formulario de Ingreso estaban las 24 competencias, mientras que en los Formularios de Salida debían mencionar qué Sesión realizaron y dependiendo de esa respuesta recibían solo aquellas preguntas que incluían las competencias que se podían desarrollar en esa Sesión.

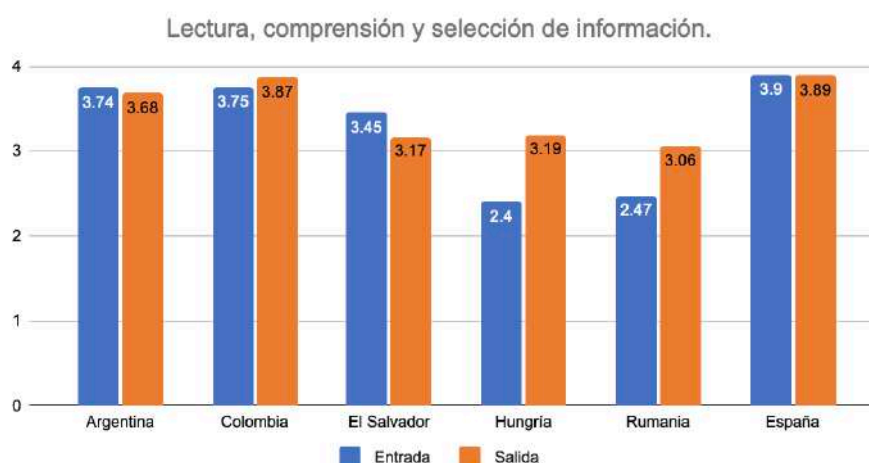
Resolución de problemas y toma de decisiones.



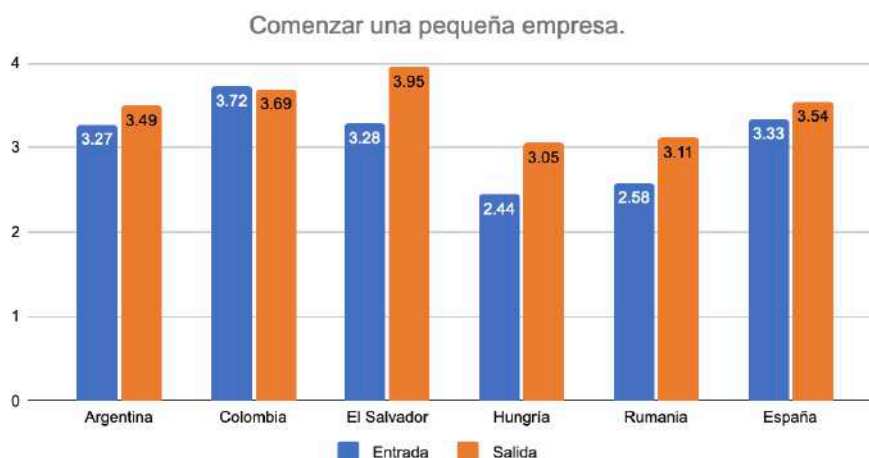
En los países de Hungría y Rumanía, la confianza de los estudiantes a la hora de resolver y tomar decisiones después de la implementación de las sesiones del plan de estudios RiVET ha aumentado considerablemente. En Argentina, Colombia, El Salvador y España, la confianza de los estudiantes se ha mantenido casi igual. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,33 y creció hasta 3,60.



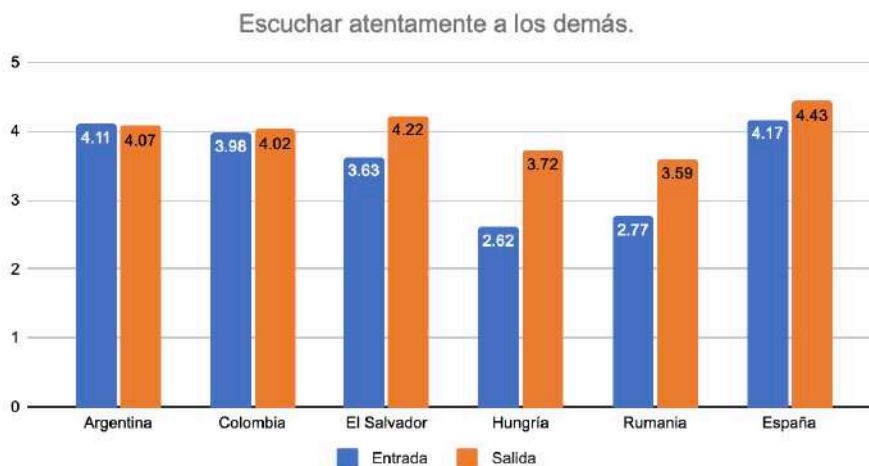
Respecto a la creatividad e innovación de ideas, vemos ligeros cambios en la opinión de los estudiantes en el pre y post implementación de las sesiones, y al igual que en el ítem anterior, esta opinión varía más en los países de Hungría y Rumanía. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,22 y creció hasta 3,47.



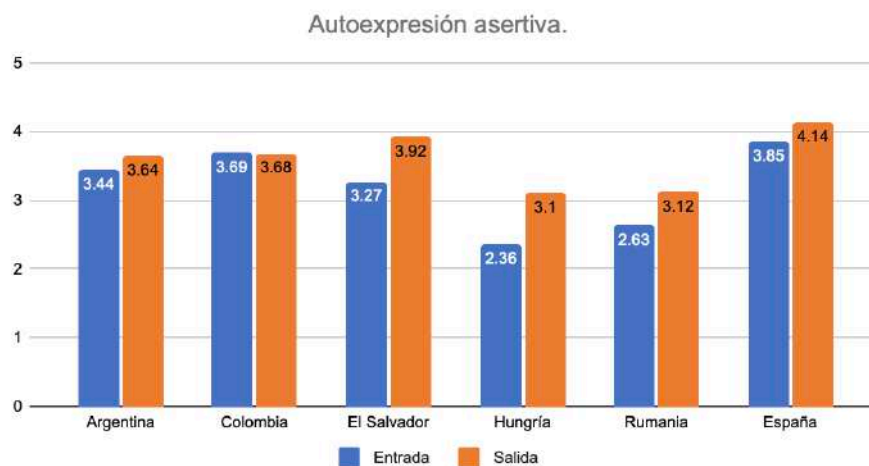
Como se puede observar en el gráfico, los países en los que los estudiantes tienen más confianza con respecto a la lectura, comprensión y selección de información son España y Colombia. En el caso de España es prácticamente igual antes y después del proyecto. Por otro lado, los gráficos de los estudiantes de Hungría y Rumanía muestran un notable aumento de la satisfacción y la confianza en este ámbito. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,29 y creció hasta 3,48.



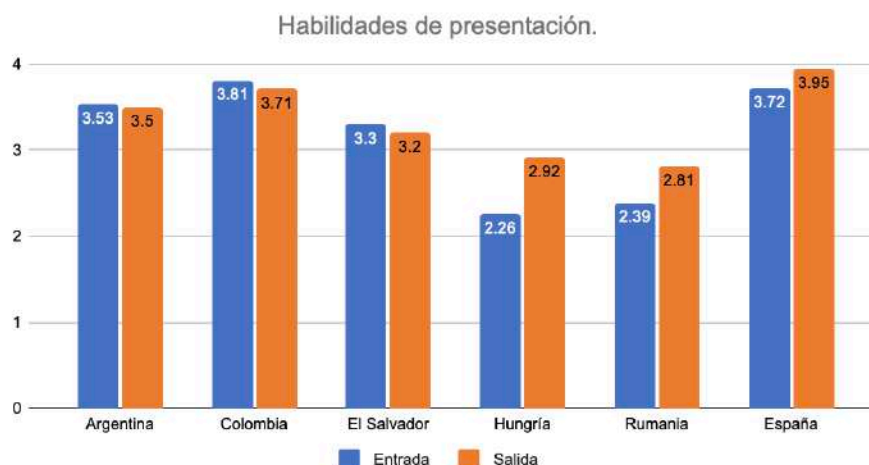
El siguiente gráfico muestra que los países en los que los estudiantes se sienten más seguros a la hora de iniciar un pequeño negocio son los países de origen latinoamericano. Mientras que los países europeos son los que menor confianza han obtenido, mostrando así una mayor inseguridad por parte de los jóvenes. Por otro lado, El Salvador, Hungría y Rumanía son los países donde más ha crecido la confianza de los participantes una vez implementado el proyecto. Cinco de los seis países registraron un aumento positivo de la confianza. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,10 y creció hasta 3,47.



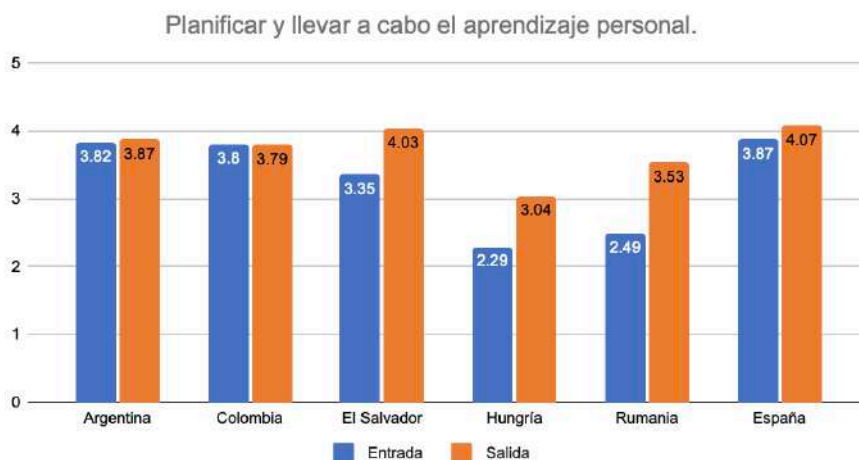
En cuanto a la escucha atenta a los demás, en general se obtuvieron muy buenas puntuaciones. El Salvador y España fueron los países con mayores puntajes en el Formulario de Salida. En el caso de El Salvador se puede observar que la diferencia entre el Formulario de Entrada y Salida es muy buena, al igual que en Hungría y Rumanía, donde más. Se ha obtenido más de un punto de mejora entre ambas modalidades. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia se situó en 3,55 y creció hasta 4,01.



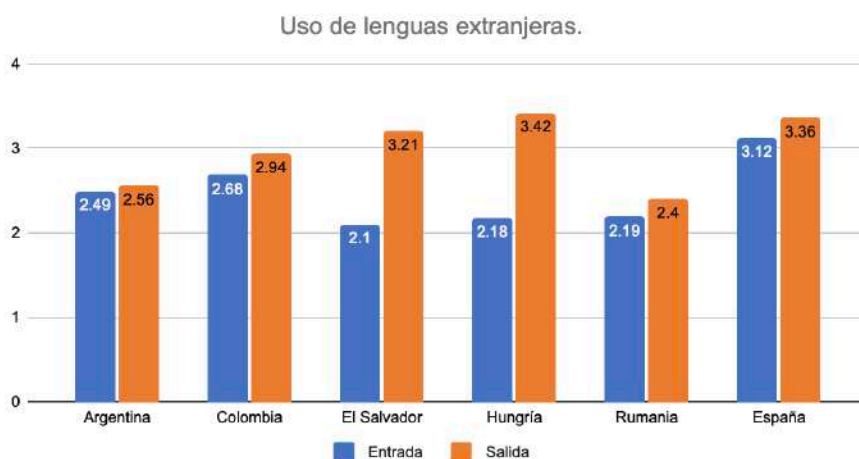
Vale la pena señalar que esta respuesta muestra que los jóvenes en general tienen poca confianza en la asertividad. En el caso de España, los estudiantes han obtenido la puntuación más alta reflejando una puntuación cercana a 5, mientras que Hungría y Rumanía han obtenido las puntuaciones más bajas. Aun así, se puede observar que en el caso de Hungría la confianza para expresar asertividad ha mejorado considerablemente. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia se situó en 3,21 y creció hasta 3,60.



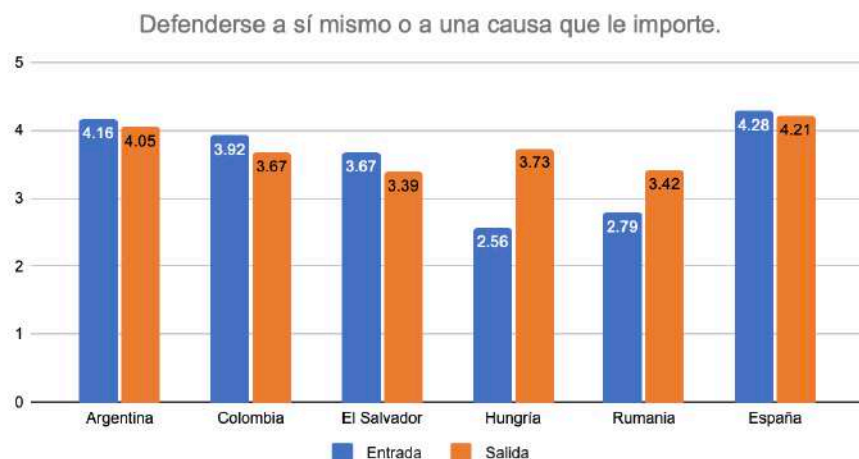
Las habilidades de presentación obtuvieron buenos resultados en los países europeos: España, Rumania y Hungría. En contraste, en los países latinoamericanos, los jóvenes que tomaron la evaluación de salida tenían menos confianza en sus habilidades de presentación después de las sesiones. Aun así, en general, este ítem es uno de los de menor puntuación, lo que refleja que los estudiantes de todos los países se sienten inseguros en sus habilidades de presentación y la necesidad de seguir trabajando en ello. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,17 y creció hasta 3,35.



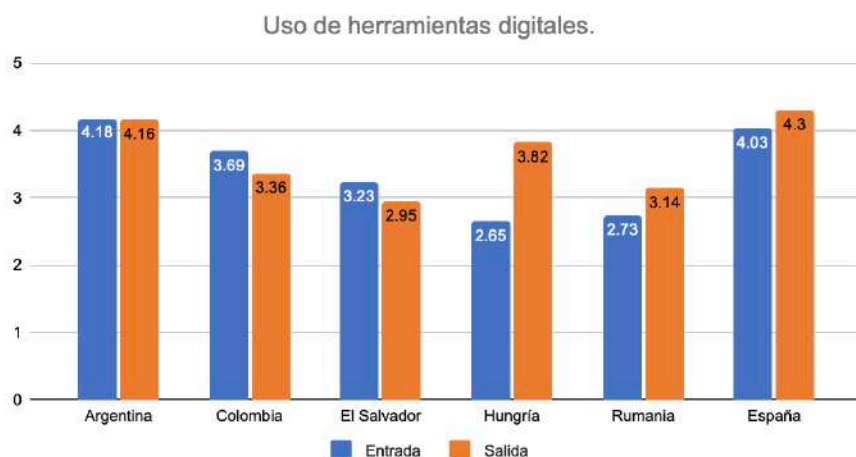
En cuanto a la planificación y realización del aprendizaje, España y El Salvador son los países donde los estudiantes se sintieron más seguros después de los talleres. Destaca el caso de Rumanía, donde la satisfacción ha aumentado casi un punto en el formulario de salida. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,27 y creció hasta 3,72.



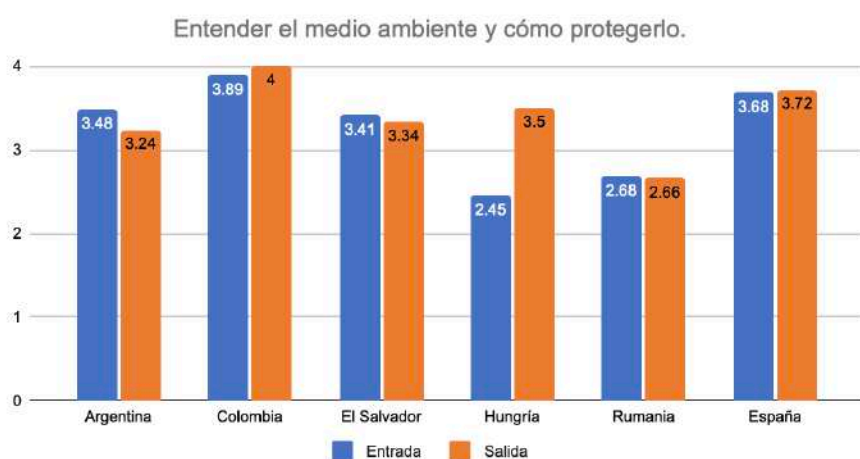
Los resultados en cuanto a la capacidad de utilizar lenguas extranjeras son los más bajos de las 24 competencias y han aumentado considerablemente en los estudiantes de todos los países. Este resultado muestra que la intervención realizada en todos ellos ha proporcionado una mayor confianza en los jóvenes para hablar en otros idiomas, especialmente en el caso de El Salvador y Hungría, donde se puede observar que en el Formulario de Salida esta puntuación ha aumentado significativamente. . A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 2,46 y creció hasta 2,98.



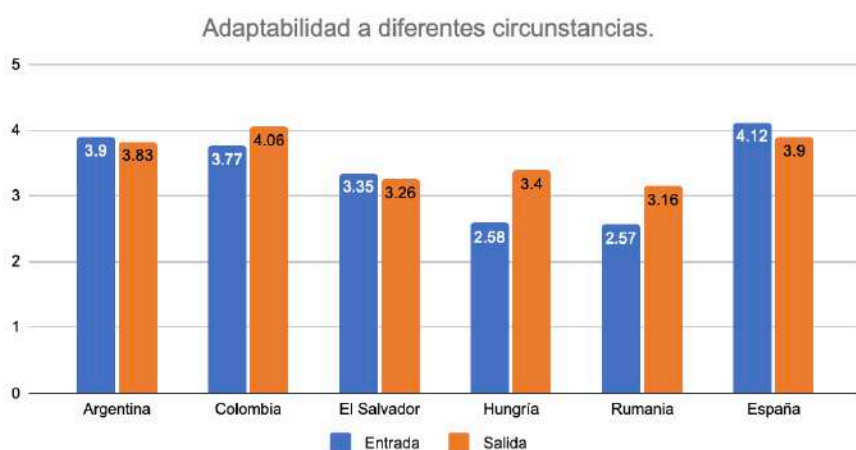
En cuanto a la defensa de uno mismo o de una causa importante, tanto en Hungría como en Rumanía los estudiantes se han empoderado más después de los talleres, lo que demuestra una gran oportunidad para todos ellos. En el caso de Argentina, Colombia, El Salvador y España, la capacidad de estos jóvenes se ha visto ligeramente afectada al darse cuenta de que defenderse a sí mismo o a una causa requiere mucho más de lo que inicialmente pensaban. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,56 y creció hasta 3,75.



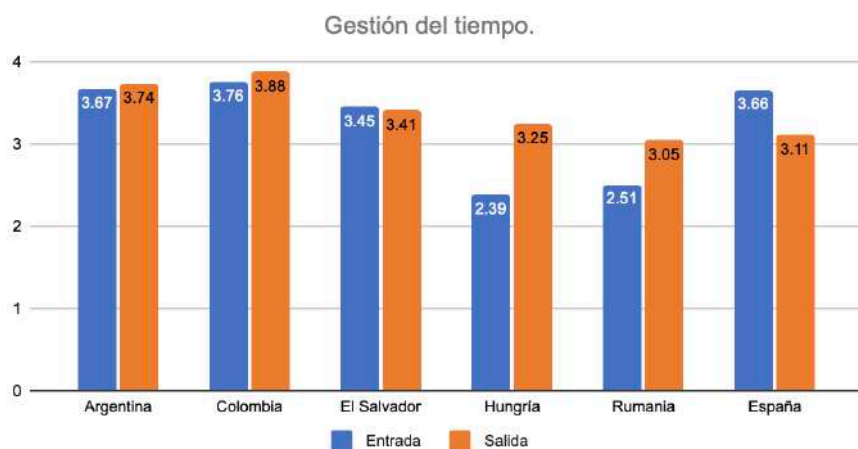
En general, en la mayoría de los países la seguridad en el uso de herramientas digitales ha mejorado luego de completar el formulario de salida, sin embargo, en el caso de los países de América Latina ha disminuido ligeramente. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,42 y creció hasta 3,62.



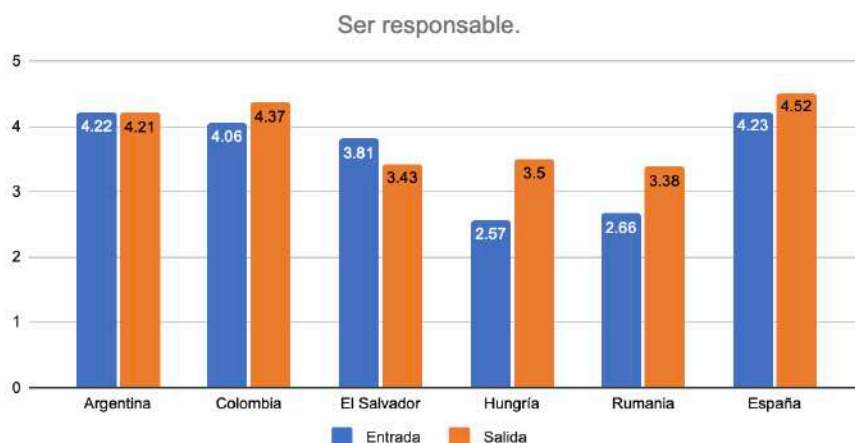
En cuanto a conocimientos para entender el medio ambiente y cómo protegerlo, vemos datos diferentes según el país. En el caso de Colombia, Hungría y España se observa que el conocimiento en este aspecto ha mejorado, especialmente en el caso de Hungría los estudiantes han aumentado considerablemente su nivel de conocimientos. Sin embargo, en el caso de Argentina, El Salvador y España, el nivel de conocimientos se mantiene igual o empeora tras completar el formulario de salida. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,27 y creció hasta 3,41.



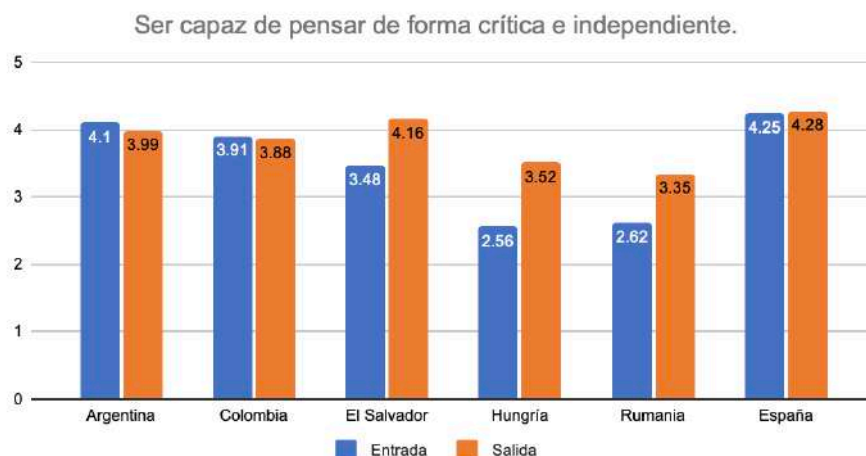
La capacidad de modificar comportamientos y adaptarse a diferentes situaciones y personas de forma rápida y adecuada es uno de los temas más comentados por los jóvenes en los últimos años en los que, en general, el mundo ha vivido tantos cambios (por ejemplo, durante la era COVID). En este sentido, el país donde los estudiantes se han encontrado con mayor capacidad de flexibilidad en cuanto a su adaptabilidad una vez realizados los talleres ha sido Colombia. En el caso de España, sin embargo, su opinión varió una vez cumplimentado el Formulario de Salida. En el caso de Argentina, la opinión de los jóvenes es prácticamente la misma. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,38 y creció hasta 3,60.



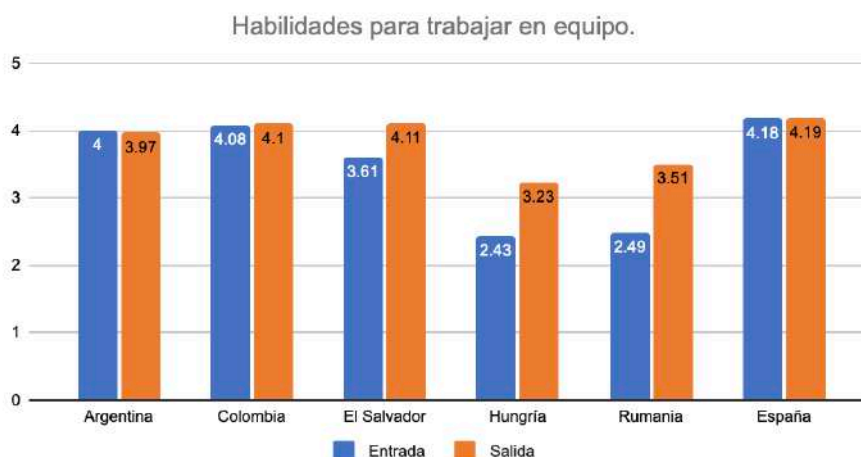
La gestión del tiempo es algo bastante significativo en la población estudiantil. El gráfico muestra una disminución de la confianza en esta capacidad en el caso de los estudiantes españoles, pero a pesar de este descenso la puntuación no ha bajado de la media (3 puntos), por lo que el resultado sigue siendo bastante positivo. En el caso de Rumanía y Hungría se puede comprobar que en el Formulario de Salida la satisfacción de los jóvenes en este aspecto ha aumentado considerablemente. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,24 y creció hasta 3,41.



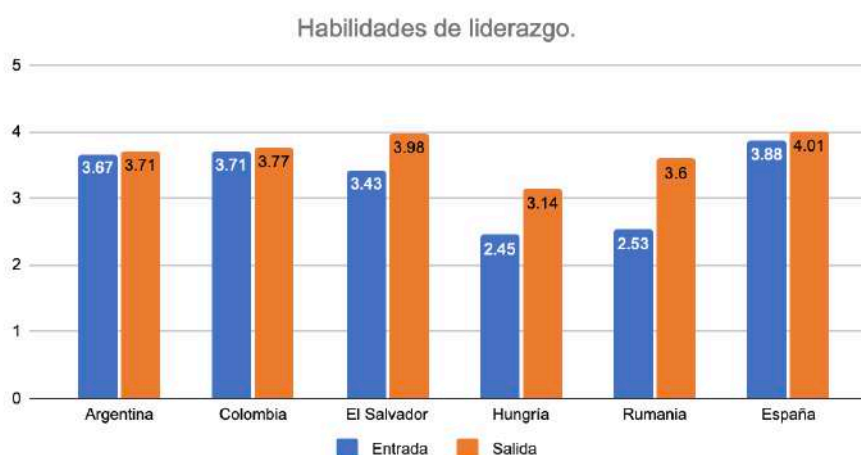
La capacidad de ser responsable, en general, ha aumentado en todos los países. El único país donde se ha mantenido igual para los estudiantes es Argentina, mientras que en El Salvador ha disminuido ligeramente. En el caso de Colombia, Hungría y Rumania, los estudiantes se sienten más capaces de ser responsables después de los talleres. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,59 y creció hasta 3,90.



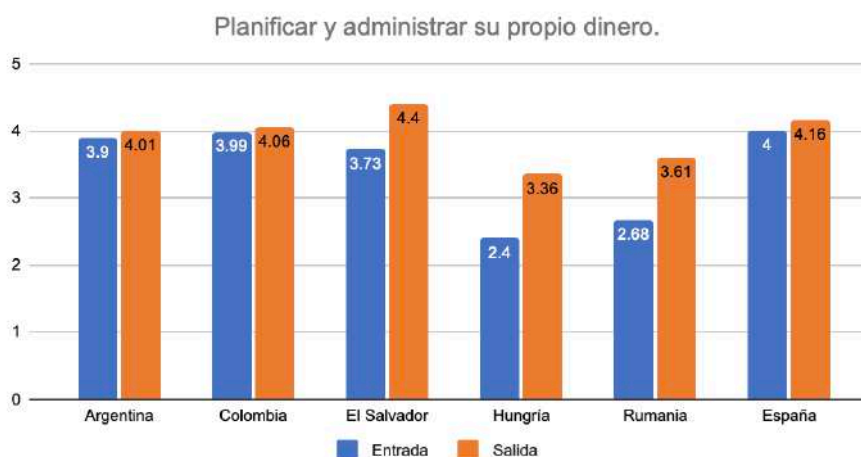
Sobre este tema, observamos que en El Salvador, Hungría y Rumania, los jóvenes han aumentado considerablemente su capacidad de pensar de manera crítica e independiente después de realizar las sesiones del Currículo RiVET. En el caso de Argentina, Colombia y España, la capacidad de estudiantes ha sido prácticamente la misma al inicio que al final del proyecto. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,49 y creció hasta 3,86.



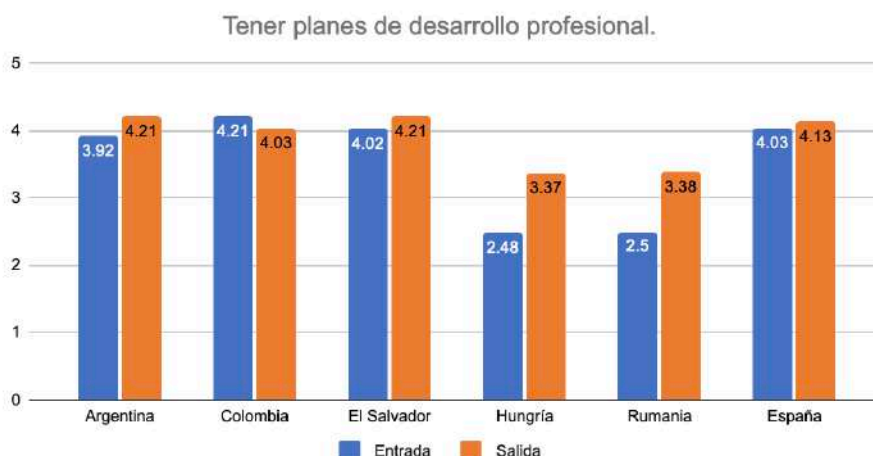
Autoconocimiento, honestidad, espíritu colaborativo, buena comunicación, responsabilidad y confiabilidad, empatía, humildad, actitud positiva son algunas de las principales cualidades para el trabajo en equipo. Todos ellos han sido trabajados durante el proyecto, de manera que se puede observar una mejora en todos los países respecto a la evaluación inicial. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,47 y creció hasta 3,85.



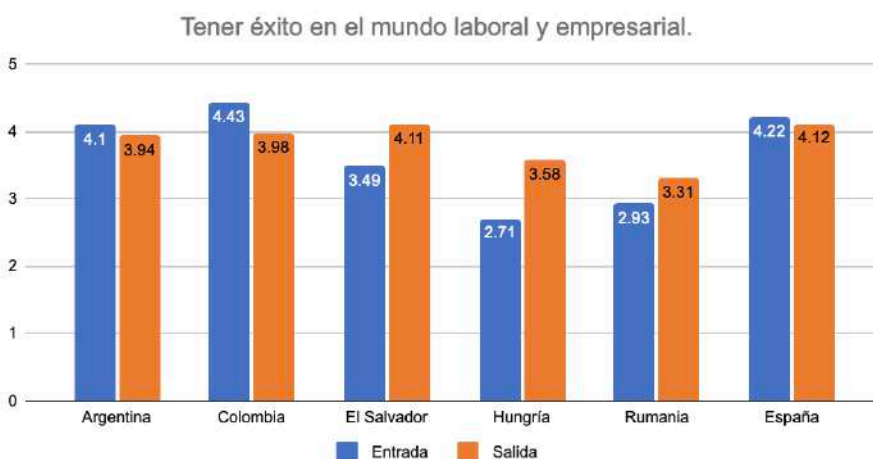
Uno de los temas más importantes que se abordaron en el proyecto Vet Pact fue el trabajo realizado en materia de habilidades de liderazgo. En esta línea, todos los participantes evolucionaron, y destacamos los casos de Hungría y Rumanía donde las habilidades de liderazgo en los jóvenes han aumentado significativamente tras los talleres. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,28 y creció hasta 3,70.



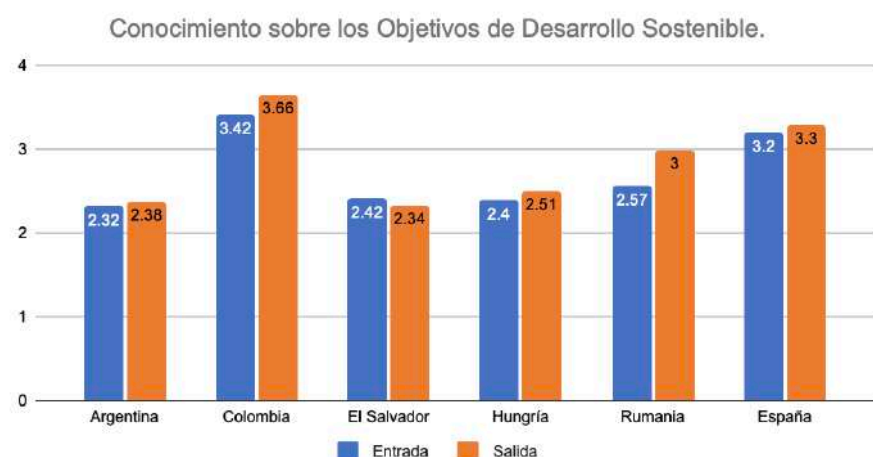
La confianza de los estudiantes en la planificación y gestión de su propio dinero ha aumentado significativamente en todos los países y en ninguno ha disminuido. En el caso de Hungría y Rumanía la confianza ha aumentado en más de un punto, por lo que se puede decir que este ítem ha sido valorado muy positivamente. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,45 y creció hasta 3,93.



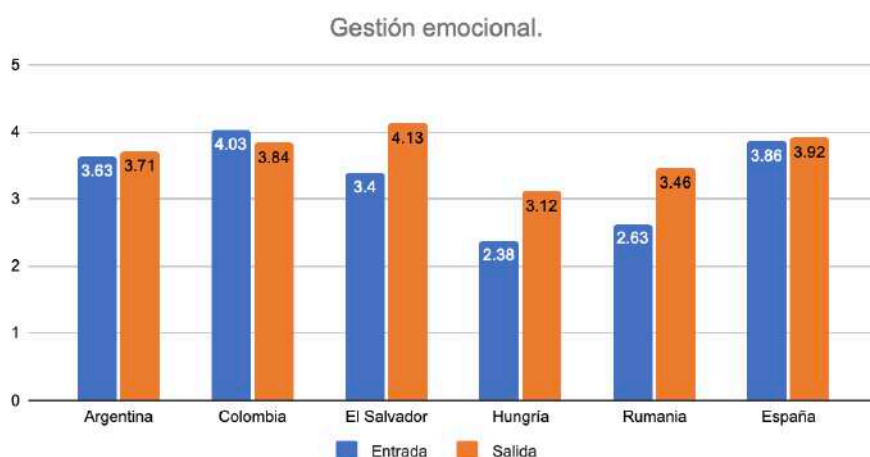
Tener planes de desarrollo profesional puede ser un tema cuestionable para algunos jóvenes, pero a pesar de la situación que viven muchos jóvenes estudiantes en sus respectivos países, ha sido un tema bastante bien valorado, y la implementación del proyecto ha mejorado su certeza al respecto. . Sólo en el caso de Colombia ha disminuido la seguridad de los estudiantes en su capacidad de tener planes de desarrollo profesional. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,53 y creció hasta 3,89.



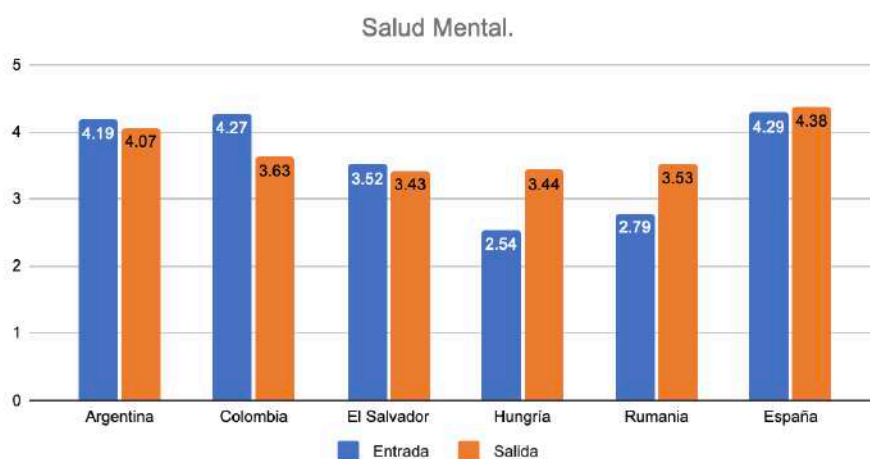
Esta es una de las preguntas que ha obtenido una de las mejores puntuaciones, lo que demuestra una gran confianza en la capacidad de los estudiantes para tener éxito en el mundo laboral y empresarial. Sin embargo, en los países de Argentina, Colombia y España la confianza en esta capacidad ha disminuido ligeramente, mientras que en el resto de países ha aumentado considerablemente. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,65 y creció hasta 3,84.



Tras las sesiones de RiVET Curriculum, el conocimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible ha aumentado en todos los jóvenes que participan en el proyecto. Sólo en el caso de El Salvador ha disminuido unas décimas, pero en general, en el resto de países ha aumentado. En el caso de Colombia, es el país con mayor conocimiento sobre este tema. En cambio, los jóvenes de Argentina, El Salvador, Hungría y Rumania son los que menos saben al respecto. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 2,72 y creció hasta 3,87.



La gestión de las emociones puede suponer un hándicap para la población joven estudiantil en general, por lo que valoramos muy positivamente los resultados obtenidos tras la realización del formulario de egreso. En particular, vemos un aumento muy significativo en los jóvenes de El Salvador, Rumania y Hungría en términos de su confianza en el manejo de las emociones. En el resto de países esta puntuación se ha mantenido igual o ha disminuido ligeramente. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,32 y creció hasta 3,70.



La confianza de los estudiantes en cuestiones relacionadas con el conocimiento de la salud mental ha aumentado considerablemente en países como Hungría y Rumanía. Sin embargo, vemos una ligera disminución en el país de Colombia donde la confianza ha disminuido en casi un punto en comparación con el conocimiento que tenían antes de la implementación de las actividades del proyecto. A nivel global, el nivel de confianza de los estudiantes antes de participar en sesiones relacionadas con esta competencia era de 3,60 y creció hasta 3,75.

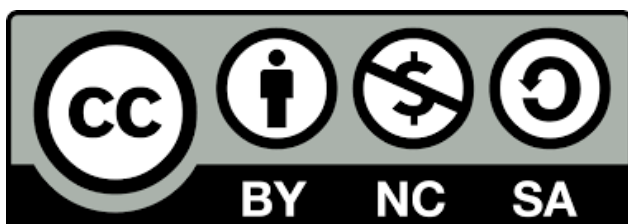
Como nota general para estas comparaciones, debemos decir que a nivel global (en los 5 países) hubo un crecimiento positivo en las 24 competencias, pero a nivel nacional o más bien individual hubo algunos casos en los que, aunque inicialmente los estudiantes pensaron que Ya están en un cierto nivel, después de participar en las sesiones, se dieron cuenta de que en realidad están en un nivel ligeramente inferior. En todos los casos, estos descensos son inferiores a 0,5 puntos en la escala del 1 al 5.

Todas las imágenes hasta el capítulo Colecciones de mejores prácticas son imágenes de archivo gratuitas, mientras que todas las imágenes del capítulo Colecciones de mejores prácticas son proporcionadas por los autores de las actividades con el permiso y consentimiento de quienes son claramente visibles en las imágenes, de acuerdo con el RGPD. normas de la Unión Europea.



**Co-funded by
the European Union**

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea en Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ello.



Esta publicación tiene licencia Creative Commons Atribución- No Comercial - CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).