



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

GUÍA PARA PROFESORADO

K.C.7_Compетенца de emprendimiento

Asociación Guaraní & Solidaridad Sin Fronteras (SSF)

ESTRUCTURA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA UNIDAD	UNIDAD 1 - Resolución de Problemas de manera Creativa
ELEMENTOS INTERCULTURALES DE LA UNIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Distintas formas de comunicación (visual, lingüística, espacial) - Uso de la escucha constructivista - Recursos adaptados a las necesidades del grupo - Métodos/estrategias didácticas de principios orientados socialmente (trabajo en equipo, parejas, grupos aleatorios) - Involucrar a todos los participantes en las discusiones de grupo
GRUPO DESTINATARIO	ALUMNOS ADULTOS MIGRANTES
NIVEL	A-B1
DOCENTE/S	Formadores en educación adulta, asesores, entrenadores/coaches, trabajadores sociales
TIEMPO (Especificar: duración de la Unidad de Aprendizaje y número de lecciones a desarrollar)	9 horas y 3 lecciones
COMPETENCIAS CLAVE INVOLUCRADAS	COMPETENCIA DE EMPRENDIMIENTO COMPETENCIA MULTILINGÜE COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y APRENDER A APRENDER COMPETENCIA DE CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURAL
PRERREQUISITOS	Aptitudes de alfabetización Habilidad de comunicarse de acuerdo a la situación Habilidad de reflexionar críticamente y tomar decisiones Habilidad de expresar ideas propias y proporcionar información Habilidad de trabajar en equipo

	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	COMPETENCIAS
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE (completar con objetivos de aprendizaje específicos en cuanto a Conocimientos, Habilidades y Competencias)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar una situación problemática • Definir un problema • Reconocer distintas maneras de resolver un problema • Reflexionar sobre un plan para resolver un problema • Listar ideas creativas • Describir un ciclo de resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparar distintas maneras para resolver un problema • Analizar un problema • Discutir distintas opciones • Aplicar la creatividad para resolver un problema 	<ul style="list-style-type: none"> • Colaborar con otros • Decidir entre alternativas • Promover la creatividad en otros • Ser responsable de las decisiones propias
ENTORNO DE APRENDIZAJE	Focalizado en el aprendizaje. Los participantes aprenderán basándose en experiencias y conocimientos previos.		
METODOLOGÍAS	Aprendizaje basado en problemas, aprendizaje cooperativo, interacción entre compañeros, actividades dinámicas, técnicas creativas de resolución de problemas (tormenta de ideas, enfoque de creatividad intuitiva...)		
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS	Cuaderno y bolígrafos, rotafolios/pizarra, presentaciones (Prezi, PowerPoint...), hojas de cálculo, imágenes, pictures, smartphones (teléfonos inteligentes)		
	TIEMPO	LECCIÓN DE PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 1: Investigando Problemas	
ANÁLISIS DE SITUACIÓN	20min.	<p><i>Hora del círculo:</i> Se anima a los participantes a sentarse juntos para una actividad de círculo. Dependiendo de la relación entre los participantes, el instructor propondrá distintas dinámicas de grupo: rompehielos, actividades energizantes en equipo... y fomentará la participación de todos los miembros.</p> <p>El instructor destacará la importancia de la creatividad en el proceso de resolución de problemas.</p>	

<p>FASE/PASO MOTIVACIONAL</p>	<p>20min.</p>	<p>El instructor pondrá el vídeo “Bridge” de TingChianTey: https://www.youtube.com/watch?v= X_AfRk9F9w</p> <p>Él/ella invitará a los participantes a hablar sobre las distintas situaciones, personajes y sus actitudes y comportamientos que aparecen en el vídeo. También animará a los participantes a hablar sobre problemas en sus propios países que puedan relacionarse con este tipo de situaciones. RECOMENDACIÓN: Intentar mantenerles enfocados en las soluciones: promover una actitud focalizada en la resolución de problemas.</p> <p>Él/ella escribirá palabras relevantes en una pizarra o post-it para trabajar con ellas a lo largo de la unidad. Podrá pedir a los alumnos que traduzcan estas palabras a su propio idioma y las escriban también en la pizarra.</p>	
<p>ACTIVIDADES QUE PROMUEVEN EL DESARROLLO DE HABILIDADES</p>	<p>120min.</p>	<p>Paso 1 Fase de introducción</p>	<p>El instructor pedirá a los participantes que intenten definir el problema y todas las ideas se expondrán en una pizarra o rotafolios. A continuación, el instructor proporcionará una definición académica de “problema” y aclarará ideas y conceptos.</p>
		<p>Paso 2 Fase intermedia</p>	<p>Lista de verificación para investigar problemas. El instructor presentará una actividad simple y efectiva para la resolución de problemas que será sencilla de utilizar y fácil de adaptar a cualquier circunstancia. Refiriéndose al problema expuesto en el video “Bridge”, el instructor utilizará una serie de preguntas estructuradas (Anexo 1) que fomentará un análisis tanto ámplio como profundo del problema. Las preguntas se adaptarán a las habilidades de los participantes. Esta herramienta emplea una jerarquía de preguntas: “qué” generalmente establece la situación o problema y “por qué” es probablemente la pregunta más poderosa que se puede formular. Preguntar “por qué” fuerza a los participantes a considerar el significado del problema y, por lo tanto, la naturaleza de su respuesta.A continuación, deberán usar “cómo”, “dónde”, “quién” y “cuándo”.</p>

		<p>Estas preguntas están diseñadas tanto para profundizar como para ampliar el análisis.</p> <p>Se pedirá a los participantes que combinen todas las preguntas en una lista de verificación de preguntas, con el objetivo de crear una herramienta analítica y establecer las bases de un plan de acción para resolver problemas.</p>
		<p>Paso 3 Fase de conclusión</p> <p>El titular de un periódico: El instructor invitará a los participantes a pensar en una situación problemática que hayan vivido durante la semana. A continuación, inicialmente de forma individual, deberán titular la situación como si se tratase del titular de un periódico. Se les invita a utilizar la lista de verificación para investigar problemas como punto de referencia.</p>
FASE META-COGNITIVA	20min.	<p>El instructor preparará una encuesta de auto-evaluación para evaluar la lección: un cuestionario con 20 ejercicios (respuestas cerradas).</p> <p>En caso de que todos los participantes tengan smartphones (teléfonos inteligentes) y la conexión a internet esté garantizada, se puede utilizar herramientas como Kahoot, Quizlet, Socrative o similares y compartirlas con los alumnos al final de cada lección.</p> <p>Posteriormente, con los resultados, el instructor resumirá los principales logros y las áreas de mejora.</p>
	TIEMPO	<p align="center">LECCIÓN DE PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 2: Desarrollando la creatividad</p>
ANÁLISIS DE SITUACIÓN	10min.	<p>Se pedirá a los participantes que digan invenciones/instrumentos que han cambiado la vida diaria de las personas. Por ejemplo, el palo de la fregona.</p> <p>El facilitador podrá preguntarles si utilizan esos instrumentos en su país y, si no lo hacen, qué otros instrumentos han utilizado que no existan en el país receptor.</p>
FASE/PASO MOTIVACIONAL	20min.	<p><i>Hora del círculo:</i></p> <p>Se invita a todos los participantes a formar un círculo de pie.</p> <p>El instructor tomará un objeto, por ejemplo un libro, y explicará para qué sirve un libro.</p> <p>A continuación, transferirá el objeto al participante que esté a su lado y esa persona</p>

		<p>tendrá que dar una utilidad diferente al objeto (y así sucesivamente con el todos los participantes).</p>	
<p>ACTIVIDADES QUE PROMUEVEN EL DESARROLLO DE HABILIDADES</p>	<p>130min.</p>	<p>Paso 1 Fase de introducción</p>	<p>El instructor les preguntará a los participantes qué significa ser creativo para ellos, y todas las ideas se expondrán en una pizarra o rotafolios. ¿Es la creatividad igual en distintos países? ¿Por qué, o por qué no? ¿Cuáles son las diferencias, si es que las hay?</p> <p>A continuación, el instructor proporcionará una definición académica de “creatividad” y aclarará ideas y conceptos.</p>
		<p>Paso 2 Fase intermedia</p>	<p>La Autopista Noruega. Desarrollando la Creatividad.</p> <p>Se dividirá a los participantes en pequeños grupos de 2-3 personas. Cada grupo tendrá un folio y un lápiz o bolígrafo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un instructor les dirá dos palabras clave a los participantes: la primera es “punto de partida” y la segunda es “punto de destino”. Serán objetos, coceptos o cualquier cosa. Son preferibles los sustantivos. El facilitador podrá utilizar imagenes de las palabras para facilitar la comprensión. La idea es que esas dos palabras clave no estén asociadas entre sí. 2. Los participantes deberán crear una cadena de asociación entre esos dos puntos, utilizando todas las palabras adicionales que necesiten. 3. Deberá haber una asociación clara y presente entre cada palabra clave y la siguiente, pero no son necesarias asociaciones más largas que entre 2 puntos. 4. Utilizar la menor cantidad de “puntos” posibles: cuantos menos mejor. <p>Un ejemplo sería: puerta (punto de partida) – casa – perro – natualeza – cielo – luna (punto de destino)</p> <p>Para el instructor: ejemplos de parejas de “puntos de partida” y “puntos de destino”:</p>

			<p>una nube – un volante un judío – una supernova un reloj– una sonrisa una meseta – un pacificador una tetera - una táctica maquillaje – eutanasia un virus - amor</p> <p>El facilitador podrá pedir palabras a los alumnos y crear parejas con ellas para “puntos de partida y de destino”.</p> <p>Al final, se podrá pedir a los alumnos que juzgen si las asociaciones que se han establecido son totalmente comprensibles o extrañas (y si esto puede estar asociado a diferencias culturales). El facilitador también podrá preguntar si algún alumno es capaz de explicar – o simplemente aportar su interpretación de – por qué para él/ella estaba clara la asociación (posiblemente debido a algún elemento cultural).</p>
		<p>Paso 3 Fase de conclusión</p>	<p>El instructor propondrá al grupo una discusión sobre cómo es posible escapar las formas típicas de pensamiento en cualquier actividad, y cómo la inspiración y el pensamiento creativo pueden aplicarse a la hora de resolver problemas en el día a día.</p> <p>El facilitador podrá iniciar un debate sobre cómo los prejuicios actúan como una herramienta para resolver problemas cuando se emplean como heurística (atajos) y los problemas que esto puede conllevar.</p>
<p>FASE META-COGNITIVA</p>	<p>20min.</p>	<p>El instructor preparará una encuesta de auto-evaluación para evaluar la lección: un cuestionario con 20 ejercicios (respuestas cerradas). En caso de que todos los participantes tengan smartphones (teléfonos inteligentes) y la conexión a internet esté garantizada, se puede utilizar herramientas como Kahoot, Quizlet, Socrative o similares y compartirlas con los alumnos al final de cada lección.</p>	

		Posteriormente, con los resultados, el instructor resumirá los principales logros y las áreas de mejora.	
	TIEMPO	LECCIÓN DE PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 3: Resolución de problemas	
FASE/PASO MOTIVACIONAL	20min.	Se pedirá a los participantes que piensen en una situación problemática que hayan vivido o que les sea familiar (pueden utilizar la misma que en la actividad del titular de periódico) y, de forma individual, propondrán al menos 3 soluciones diferentes para el problema. Se les animará a proponer ideas sin llevar a cabo un pensamiento consciente (intuición creativa).	
ACTIVIDADES QUE PROMUEVEN EL DESARROLLO DE HABILIDADES	130min.	Paso 1 Fase de introducción	El instructor presentará el ciclo de resolución de problemas, utilizando por ejemplo el siguiente organigrama con los 5 pasos para resolver un problema, y proporcionará una breve explicación de cada paso (anexo 2): <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD 1((1 Identificar y comprender el problema)) --> 2((2 Plantea alternativas de solución)) 2 --> 3((3 Elige una alternativa)) 3 --> 4((4 Desarrolla la solución)) 4 --> 5((5 Evalúa la solución)) 5 --> 1 </pre> </div>
		Paso 2 Fase intermedia	Aventura en una isla. Resolución de problemas. Los participantes deben utilizar sus habilidades de resolución de problemas para sobrevivir estando perdidos en una isla desierta. Se debe preparar el escenario dibujando un barco en la pizarra (o enseñando una imagen/foto de un barco) y pedir a los participantes que imaginen que están en él. El Instructor también puede sugerir qué

			<p>están haciendo ahí.</p> <p>A continuación se debe explicar, utilizando imágenes, que el barco ha sido alcanzado por una tormenta y le está entrando agua.</p> <p>Se debe dividir a los participantes en pequeños grupos y dar una copia de la hoja de ejercicios a cada uno (anexo 3).</p> <p>Se les debe decir que hay una isla desierta cerca (imagen) y cada grupo debe elegir cuatro objetos de la hoja para ayudarles a sobrevivir en la isla.</p> <p>Nombrar cada objeto señalándolo para que los alumnos aprendan el nuevo vocabulario.</p> <p>Los participantes completarán la hoja de ejercicios dibujando un círculo alrededor de los cuatro objetos y asignándoles un orden de prioridad.</p> <p>Cuando los participantes hayan terminado, se le pedirá a cada grupo que explique su criterio de decisión al resto de la clase.</p>
		<p>Paso 3 Fase de conclusión</p>	<p>Se les pedirá a los participantes que tomen el problema y las soluciones desarrolladas en la fase motivacional y, al principio de forma individual, elijan una solución entre las propuestas y expliquen cómo se puede implementar en el grupo.</p> <p>Los participantes también podrán relacionar los resultados esperados tras la implementación de su solución.</p>
<p>FASE META-COGNITIVA</p>	<p>20min.</p>		<p>El instructor preparará una encuesta de auto-evaluación para evaluar la lección: un cuestionario con 20 ejercicios (respuestas cerradas).</p> <p>En caso de que todos los participantes tengan smartphones (teléfonos inteligentes) y la conexión a internet esté garantizada, se puede utilizar herramientas como Kahoot, Quizlet, Socrative o similares y compartirlas con los alumnos al final de cada lección.</p> <p>Posteriormente, con los resultados, el instructor resumirá los principales logros y las áreas de mejora.</p>

<p>TAREA AUTÉNTICA (Se requiere al final de la Unidad de Aprendizaje.)</p>	<p>1 hora</p>	<p>Un ejercicio práctico para que los alumnos pongan a prueba y dominen sus nuevas habilidades y competencias. Es importante seguir los pasos propuestos en las actividades previas: definir el problema, plantear posibles soluciones, escoger una solución, implementarla y revisar los resultados. El facilitador podrá mantener en la pizarra o en la pared este procedimiento, así como las actividades para generar ideas e impulsar la creatividad.</p> <p>Todo el grupo trabajará con el mismo problema para poder comparar las distintas soluciones e implementaciones (incluso si llegan a las mismas soluciones), así como los distintos procesos que hayan seguido para alcanzarlas.</p> <p>Aquí se sugieren dos opciones: La primera sería utilizar uno de los problemas propuestos por el grupo en actividades anteriores. Como los alumnos han estado trabajando en sus propios problemas, el facilitador puede elegir uno de ellos para trabajarlo en profundidad. Esta opción es más adecuada para dar valor a los problemas culturales y trabajar la conciencia cultural con el grupo.</p> <p>La segunda sería utilizar un problema moderadamente estructurado:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Diseñar una caja para 25 caramelos. Cada caramelo es Redondo, de 2cm de radio y 1cm de altura. Solamente se puede utilizar una hoja de papel. b) Vamos a organizar una fiesta pero todavía no sabemos qué hacer. Tenemos 500 euros para la fiesta.
<p>CONSEJOS Y SUGERENCIAS</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Considerar la heterogeneidad del grupo y adaptar las lecciones y herramientas didácticas a los participantes. ✓ La auto-evaluación también debe estar adaptada a las habilidades y los recursos de los participantes. ✓ Animar la participación de cada alumno y su interacción con el resto.

- | | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none">✓ Facilitar el aprendizaje de nuevo vocabulario: escribir palabras nuevas en la pizarra y explicar su significado, usar fotos e imágenes, etc.✓ Algunas personas pueden haber superado situaciones y problemas difíciles. Se les debe proporcionar el apoyo adecuado o referirles a otro profesional en caso de que sea necesario. |
|--|--|---|

ESTRUCTURA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA UNIDAD	UNIDAD 2 - Gestión de Proyectos
ELEMENTOS INTERCULTURALES DE LA UNIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Distintas formas de comunicación (visual, lingüística, espacial) - Uso de la escucha constructivista - Recursos adaptados a las necesidades del grupo - Métodos/estrategias didácticas de principios orientados socialmente (trabajo en equipo, parejas, grupos aleatorios) - Involucrar a todos los participantes en las discusiones de grupo
GRUPO DESTINATARIO	ALUMNOS ADULTOS MIGRANTES
NIVEL	A-B1
DOCENTE/S	Formadores en educación adulta, asesores, entrenadores/coaches, trabajadores sociales
TIEMPO (Especificar: duración de la Unidad de Aprendizaje y número de lecciones a desarrollar)	9 horas y 3 lecciones
COMPETENCIAS CLAVE INVOLUCRADAS	COMPETENCIA DE EMPRENDIMIENTO COMPETENCIA MULTILINGÜE COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y APRENDER A APRENDER COMPETENCIA DE CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURAL COMPETENCIA MATEMÁTICA
PRERREQUISITOS	Aptitudes de alfabetización Habilidad de comunicarse de acuerdo a la situación Habilidad de reflexionar críticamente y tomar decisiones Habilidad de expresar ideas propias y proporcionar información Habilidad de trabajar en equipo

	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	COMPETENCIAS
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE (completar con objetivos de aprendizaje específicos en cuanto a Conocimientos, Habilidades y Competencias)	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer buenas y malas conductas de trabajo en equipo • Señalar distintos pasos en la planificación de actividades • Relacionar distintos problemas • Definir un problema • Seleccionar recursos • Reconocer una estrategia empresarial 	<ul style="list-style-type: none"> • Planear una actividad • Utilizar un presupuesto • Crear una presentación • Identificar causas y efectos de un problema • Explorar distintos actores involucrados en un problema 	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un plan • Contribuir con ideas/soluciones a un problema • Decidir entre distintas soluciones • Responsabilizarse de las decisiones propias • Contribuir a la solución de un problema
ENTORNO DE APRENDIZAJE	Focalizado en el aprendizaje. Los participantes aprenderán basándose en experiencias y conocimientos previos.		
METODOLOGÍAS	Enfoque de creatividad intuitiva, aprendizaje cooperativo, actividades dinámicas, tormenta de ideas, juegos de rol, trabajo individual/en parejas/en grupo, resolución de problemas.		
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS	Rotafolios, post-its (distintos colores), rotuladores, bolígrafos o lápices, programas informáticos (Word, Excel), vídeos.		
	TIEMPO	LECCIÓN DE PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 1: Abordar la gestión de proyectos: trabajo en grupo y planificación de una actividad común	
ANÁLISIS DE SITUACIÓN	20min.	Rompehielos y actividades energizantes en equipo. El instructor destacará que nos relacionamos (y trabajamos) con un grupo diverso de personas, compartimos algunas cosas y otras no, pero cada persona podrá contribuir al trabajo en grupo.	
FASE/PASO MOTIVACIONAL	15min.	El instructor repartirá folios a los participantes con dos columnas: “lo que sé antes de la lección” y “lo que sé después de la lección” (anexo 1) El instructor animará a los participantes a realizar una tormenta de ideas	

		<p>individualmente sobre los conceptos “trabajo en equipo” y “planificación de actividades” (para abordar el concepto de “gestión de proyectos”).</p>	
<p>ACTIVIDADES QUE PROMUEVEN EL DESARROLLO DE HABILIDADES</p>	<p>120min.</p>	<p>Paso 1 Fase de introducción</p>	<p>Trabajo en equipo El insrtuctor pondrá el siguiente video sobre buenas y malas conductas de trabajo en equipo: “Bad and good team work”: https://www.youtube.com/watch?v=fUXdrl9ch_Q Después habrá un pequeño debate para compartir las ideas de los participantes sobre lo que han visto. El instructor puede hacer las siguientes preguntas: - ¿Qué pasa en cada video? - ¿Por qué el primer video es un ejemplo de mala conducta de trabajo en equipo? ¿Por qué el segundo video es un ejemplo de buena conducta de trabajo en equipo?</p>
		<p>Paso 2 Fase intermedia</p>	<p>Planificación de una actividad común Dividir a los participantes en grupos (de 4-5 personas). Los alumnos deberán planificar una actividad de ocio para realizar con sus compañeros (por ejemplo: organizar una cena, una sesión de cine, una visita a un museo...). Utilizarán post-its de colores para clasificar los pasos de la organización del evento: 1. Lo que vamos a hacer – verde – 2. Quién (distintas actividades y quién realizará cada una) – azul – 3. Cuándo – amarillo – 4. Dónde – naranja –</p> <p>El instructor les animará a realizar una tormenta de ideas para cada pregunta. Tendrán que organizarse entre sí, y uno de los participantes anotará las ideas.</p>

		<p>Después, (alrededor de 20-30 min)deberán pensar en los recursos que necesiten.</p> <p>5. ¿Qué necesitamos comprar? – rosa–</p> <p>6. ¿Dónde lo vamos a comprar? – morado –</p> <p>Para este paso se les dará un presupuesto es de 30-40€ y se les dirá que para cada producto/servicio que compren tendrán que pensar en una tienda. Podrán pensar sobre dónde compran sus productos en su vida diaria y realizar un presupuesto aproximado (lo más realista posible: por ejemplo, 2 bolsas de patatas, 3€, etc.)</p>
		<p>Paso 3 Fase de conclusión</p> <p>Cada grupo expondrá la actividad que haya planificado.</p> <p>En una pizarra o rotafolios, cada grupo pegará sus post-its mientras explican cada categoría.</p>
FASE META-COGNITIVA	20min.	<p>El instructor preparará una encuesta de auto-evaluación para evaluar la lección: un cuestionario con 20 ejercicios (respuestas cerradas).</p> <p>En caso de que todos los participantes tengan smartphones (teléfonos inteligentes) y la conexión a internet esté garantizada, se puede utilizar herramientas como Kahoot, Quizlet, Socrative o similares y compartirlas con los alumnos al final de cada lección.</p>
	TIEMPO	<p>LECCIÓN DE PLAN DE ACTIVIDADES</p> <p>LECCIÓN 2: Planificando una participación comunitaria.</p> <p>El árbol de problemas/análisis mediante el árbol de soluciones</p>
FASE/PASO MOTIVACIONAL	20min.	<p>El instructor proporcionará un ejemplo de cómo se puede convertir un problema en un proyecto dirigido a la provisión de soluciones sostenibles. Pondrá un vídeo, como por ejemplo:</p> <p>Un vídeo de un trabajo social, “Anew beginning in Sierra Leone”: https://youtu.be/hi_IOf2962Y</p> <p>Un vídeo de un plan de negocio, “Social Enterprise 101”: https://youtu.be/9_g5RqwW51l</p>

		<p>Después de los vídeos, el instructor invitará a los participantes a compartir sus ideas sobre la gestión de proyectos y el emprendimiento social para conversar sobre ello. Les preguntará:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Alguna vez han estado involucrados en un proyecto social? - ¿Conocen alguna ONG que trabaje en esta ciudad/pueblo? 	
<p>ACTIVIDADES QUE PROMUEVEN EL DESARROLLO DE HABILIDADES</p>	<p>130min.</p>	<p>Paso 1 Fase de introducción</p>	<p>Identificando un problema social</p> <p>El instructor empezará pidiéndoles a los participantes que piensen en un problema social que conozcan o que estén sufriendo. Para ello, les proporcionará post-its en los que escribirán el problema (unas pocas palabras). Puede sugerir algunos problemas sociales generales que puedan afectar a migrantes para guiar la conversación: desempleo, falta de oportunidades, xenofobia y racismo, exclusión, etc.</p> <p>Es más fácil pensar en los problemas de su entorno inmediato y, por lo tanto, el instructor les animará a pensar en los vecindarios/barrios en los que estén viviendo.</p> <p>A continuación se les pedirá que reflexionen sobre quién se ve afectado por este problema: qué grupos, sexo, edad, etc., dónde está localizado el problema y, sobre todo, qué soluciones se les ocurren para gestionarlo. En este punto es probable que no se les ocurra una solución clara y consistente, sino simplemente comentarios generales.</p>
		<p>Paso 2 Fase intermedia</p>	<p>Análisis mediante el árbol de soluciones</p> <p>La metodología del árbol de problemas ayudará a los participantes a descomponer el problema en partes manejables y definibles, permitiendo la transición de problemas abstractos a soluciones factibles de forma cooperativa y, por tanto, mejorando sus habilidades.</p> <p>Para crear el árbol de problemas utilizarán: post-its de tres colores diferentes y un árbol (previamente dibujado en un papel grande y pegado a la pared /rotafolios).</p> <p>Se dividirá a los participantes en grupos (de 3-4 personas). El árbol de</p>

			<p>problemas se desarrollará en 2 pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar y definir el problema central: <ul style="list-style-type: none"> • Los grupos elegirán entre distintos problemas sociales que quieran solventar, introducidos por sí mismos con el apoyo del instructor. • El problema central se escribirá en una tarjeta o post-it, que se pondrá en el centro del portafolios o de la pared. 2. Identificar causas y efectos: <ul style="list-style-type: none"> • Los participantes deberán considerar cuáles son las causas y los efectos directos del problema. Cada causa deberá escribirse de forma negative (p.ej. “los migrantes/refugiados no tienen acceso a financiación”), utilizando una tarjeta o un post-it rojo. • Los participantes analizarán y reorganizarán las tarjetas de manera lógica. • Después, trabajarán las causas y efectos de forma secuencial, empezando por el problema central. Las causas inmediatas del problema se colocarán en línea debajo de las del problema central. Los efectos inmediatos se colocarán encima del problema. • Los participantes repetirán el proceso en las siguientes líneas horizontales hasta que no consigan identificar más causas subacentes. • Es importante revisar la secuencia de causa y efecto para que el ejercicio tenga sentido. • Una vez el orden de causas y efectos sea acordado, se asociarán a las líneas verticales. Las líneas horizontales podrán utilizarse para unir causas y efectos relacionados.
		<p>Paso 3 Fase de conclusión</p>	<p>Decidiendo soluciones de grupo</p> <p>Cuando el problema esté definido en el árbol (problema principal, causas y consecuencias), el instructor pedirá algunas soluciones. Los grupos</p>

			trabajarán en ello mediante una tormenta de ideas y aportarán la solución que elijan. El instructor animará al resto de participantes a hacer sugerencias para que haya una mayor cantidad. Al final, los participantes elegirán entre las soluciones/intervenciones preferidas.
FASE META-COGNITIVA	20min.		El instructor preparará una encuesta de auto-evaluación para evaluar la lección: un cuestionario con 20 ejercicios (respuestas cerradas). En caso de que todos los participantes tengan smartphones (teléfonos inteligentes) y la conexión a internet esté garantizada, se puede utilizar herramientas como Kahoot, Quizlet, Socrative o similares y compartirlas con los alumnos al final de cada lección.
	TIEMPO	LECCIÓN DE PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 3: Juego de rol sobre la gestión de proyectos y la resolución de problemas	
FASE/PASO MOTIVACIONAL	30min.		Todos se tomarán dos minutos para escribir cuáles creen que son los valores más importantes en el trabajo en grupo (en grupos). Se dividirá a los participantes en pequeños grupos que deberán compartir lo que hayan escrito, y esos valores se expondrán en carteles con imágenes, palabras y símbolos que ilustren dichos valores. Cada grupo dibujará un símbolo que represente cada valor.
ACTIVIDADES QUE PROMUEVEN EL DESARROLLO DE HABILIDADES	110min.	Paso 1 Fase de introducción	Trainer will start with a simple explanation of what a role play is. As an introduction to the role play and as a icebreaking, participants will play mime game. Participants will be divided in two groups. Trainer will prepare cards with different professions. In turns, two participants of each group will represent a situation related to the profession (for example: doctor with patient) in less than 1 minute and the rest of members of the group have to guess it. The performers will have around 30-50 seconds to think about what are they going to do. This can be repeated around 3 times per group. For lower language skilled learners the role-playing can be done with gestures instead of talking. Some pictures representing objects can be provided to make it easier for them, such as an sthetoscope and a casted

			<p>arm for doctor with patient, or a menu with pictures of food for a cheff and a restaurant customer.</p>
		<p>Paso 2 Fase intermedia</p>	<p>El instructor explicará el juego de rol, repartirá los folios con la situación del juego y asignará los personajes (anexo). La distribución dependerá del número de participantes, pero se podrá asignar el mismo personaje a 2-3 participantes para que cooperen al entender el juego de rol y preparar la actuación (puede haber participantes con un nivel lingüístico más alto que otros). Los participantes tendrán alrededor de 50 minutos para esto.</p> <p>En cada equipo para el juego de rol habrá un mínimo de 3 miembros (posiblemente alumnos X, Y, B) y un máximo de 7 (posiblemente 2 alumnos X, alumno Y, 2 alumnos Z, alumnos A y B).</p> <p>Las descripciones de los roles individuales se asignarán únicamente a los participantes relevantes, mientras que la descripción contextual se les dará a todos los participantes involucrados. Dentro de lo posible (en base al conocimiento del contexto cultural y la personalidad de cada miembro), los roles se deberían distribuir de manera que cada uno juegue un papel que NO le sea muy natural.</p> <p>El juego de rol se llevará a cabo. Empezará cuando lleguen los últimos estudiantes y durará unos 20-30 minutos dependiendo de la intensidad del debate de grupo.</p> <p>En caso de que haya alumnos con un nivel lingüístico relativamente bajo que hablen el mismo idioma que otro alumno, el facilitador podrá emparejarles para que actúen como uno solo (el alumno con un nivel superior podrá explicar y traducir para el otro).</p> <p>Si el facilitador no puede hacer esto, se sugiere esta adaptación:</p>

			<ul style="list-style-type: none"> - Se enseñarán y escribirán las palabras clave en la pizarra: trabajo, puntual, ayuda, televisión, deporte, proyecto, bien, mal, hablar, sentirse mal/enfermo, enfermedad, supervisor, etc. - Él/ella tendrá algunas imágenes que representen los objetivos y las motivaciones principales de cada personaje: para trabajar más duro, una persona frente a un ordenador; para ser puntual, un reloj; para ayudar a alguien, recoger a alguien; para enfermedad, alguien en la cama con un termómetro; para supervisor, alguien con una corbata; etc. El facilitador les enseñará cómo utilizar los pictogramas para comunicarse con el grupo y les animará a utilizar palabras también. - El facilitador le pedirá al resto del grupo que hablen despacio y no utilicen demasiadas palabras para ayudar a los alumnos con un nivel lingüístico inferior a entender. - El facilitador ayudará con algunas traducciones y explicaciones. - Se fomentará el uso de gestos y algunos gestos comunes serán definidos al principio, por ejemplo “de acuerdo”, “en desacuerdo”, “sí”, “no”, “feliz”, “enfadado/a”, etc.
		<p>Paso 3 Fase de conclusión</p>	<p>El seguimiento del juego de rol puede adoptar la forma de, por ejemplo, las siguientes preguntas a debatir por los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ ¿Qué podemos aprender de esta actuación sobre el trabajo en grupo? ☺ ¿Qué podemos aprender de esta actuación sobre la gestión de proyectos? ☺ ¿Qué podemos aprender de esta actuación sobre los conflictos en proyectos grupales? ☺ ¿Hasta qué punto reconocen a los miembros de grupo en su propio grupo? ☺ ¿Alguna sugerencia para la resolución de problemas y conflictos de grupo?

<p style="text-align: center;">FASE META-COGNITIVA</p>	<p style="text-align: center;">20min.</p>	<p>Los participantes realizarán la “prueba de admisión” para anotar conceptos e ideas relacionadas con lo que quieren saber una vez finalizadas las lecciones. Este método les permite ser conscientes del proceso de aprendizaje.</p> <p>El instructor preparará una encuesta de auto-evaluación para evaluar la lección: un cuestionario con 20 ejercicios (respuestas cerradas).</p> <p>En caso de que todos los participantes tengan smartphones (teléfonos inteligentes) y la conexión a internet esté garantizada, se puede utilizar herramientas como Kahoot, Quizlet, Socrative o similares y compartirlas con los alumnos al final de cada lección.</p> <p>Posteriormente, con los resultados, el instructor resumirá los principales logros y las áreas de mejora</p>
<p style="text-align: center;">TAREA AUTÉNTICA (Se requiere al final de la Unidad de Aprendizaje.)</p>	<p style="text-align: center;">1hora</p>	<p>Basándose en el problema/la solución elegido en la lección 2, el grupo trabajará en la creación de un plan y un protocolo de gestión.</p> <p>Primero el facilitador escribirá en la pizarra (o rotafolios) la información básica relacionada con el problema/la solución: problema central, causas, efectos, solución propuesta. Les recordará a los participantes que trabajen en equipo y, en caso de desacuerdo, que tengan en cuenta todas las habilidades de resolución de conflictos que han aprendido.</p> <p>A continuación, en grupos de 4 o 5, los alumnos crearán un plan para poner en práctica esa solución, respondiendo a las mismas preguntas que en la lección 1: qué, quién, cuándo, dónde y con qué recursos.</p> <p>Finalmente, deberán encontrar una manera para mantener la solución: sostenible en el tiempo. ¿Cómo lo pueden lograr?</p> <p>Cuando todos los grupos hayan terminado, comprarán sus planes de gestión y explicarán por qué los han realizado de esa manera.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Considerar la heterogeneidad del grupo y adaptar las lecciones y herramientas didácticas a los participantes. ✓ La auto-evaluación también debe estar adaptada a las habilidades y los recursos
CONSEJOS Y SUGERENCIAS		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Animar la participación de cada alumno y su interacción con el resto. ✓ Facilitar el aprendizaje de nuevo vocabulario: escribir palabras nuevas en la pizarra y explicar su significado, usar fotos e imágenes, etc. ✓ Algunas personas pueden haber superado situaciones y problemas difíciles. Se les debe proporcionar el apoyo adecuado o referirles a otro profesional en caso de que sea necesario. ✓ Considerar que el concepto “gestión de proyectos” puede no ser familiar para los participantes, y que por tanto se debe introducir de una manera sencilla. ✓ El instructor deberá adaptar el lenguaje del juego de rol (“contexto”, “roles”) al nivel de los participantes. ✓ Recordar utilizar materiales de apoyo cuando sea necesario: fotos/iconos, gestos, palabras o frases traducidas, etc.

TÍTULO DE LA UNIDAD	UNIDAD 3 – Plan de vida
ELEMENTOS INTERCULTURALES DE LA UNIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Diferentes formas de comunicación - Diversidad de situaciones y condiciones de vida - Prioridades y deseos en la vida. - Diferentes habilidades y habilidades para el emprendimiento.
GRUPO DESTINATARIO	ALUMNOS ADULTOS MIGRANTES
NIVEL	A-B1
DOCENTE/S	Formadores en educación adulta, asesores, entrenadores/coaches, trabajadores sociales
TIEMPO (Especificar: duración de la Unidad de Aprendizaje y número de lecciones a desarrollar)	4 lecciones – 9 horas
COMPETENCIAS CLAVE INVOLUCRADAS	<p>Competencia empresarial</p> <p>Competencia ciudadana</p> <p>Competencia multilingüe</p> <p>Competencia personal, social y de aprendizaje para aprender</p> <p>Conciencia cultural y competencia de expresión</p>
PRERREQUISITOS	<p>Habilidades de alfabetización</p> <p>Vocabulario básico</p> <p>Capacidad para comunicarse según la situación.</p> <p>Capacidad para reflexionar críticamente y tomar decisiones.</p> <p>Capacidad para expresar opiniones propias y proporcionar información.</p> <p>Capacidad de trabajo en equipo</p>

	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	COMPETENCIAS
<p>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE (completar con objetivos de aprendizaje específicos en cuanto a Conocimientos, Habilidades y Competencias)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborar un presupuesto para una actividad sencilla. 2. Dominio de las normas relativas a la comunicación eficiente 3. Manejo de vocabulario e información de habilidades y ambiente profesional. 4. Comprender el funcionamiento de la sociedad junto con la organización y los negocios. 5. Diseño e implementación de un plan 6. Comprender las oportunidades y los desafíos sociales y económicos para los empleadores 7. Reconocer lo que han aprendido al participar en actividades de creación de valor. 8. Conocimiento financiero y 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar y utilizar los recursos de manera responsable 2. Imaginar un futuro deseable 3. Definir los objetivos de una actividad sencilla. 4. Resolver problemas que afectan a sus comunidades. 5. Reconocer el impacto de sus elecciones y comportamientos, tanto dentro de la comunidad como en el medio ambiente. 6. Comprender y apreciar el valor de las ideas. 7. Confiar en su propia capacidad para generar valor para los demás. 8. Comunicar sus ideas con claridad y entusiasmo. 9. Convertir ideas en acciones en actividades personales, sociales y profesionales. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pensamiento crítico 2. Oportunidades de visión y detección 3. Pensamiento ético y sostenible 4. Motivación y perseverancia 5. Movilización de recursos 6. Tomando la iniciativa 7. Planificación y gestión 8. Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo 9. Trabajo en equipo 10. Aprender a través de la experiencia

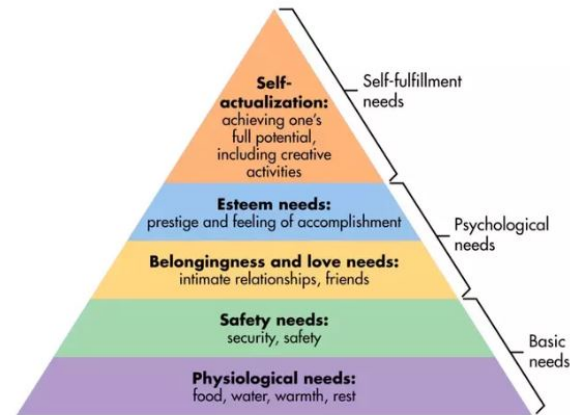
	económico: sumar y restar	10. Autoconciencia y autoeficacia 11. Creatividad	
ENTORNO DE APRENDIZAJE	Entorno centrado en el aprendizaje. Los participantes aprenderán basándose en conocimientos y experiencias previas.		
METODOLOGÍAS	Discusión, lluvia de ideas, juego de roles, trabajo en grupo, trabajo individual y conferencias.		
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS	Pizarra, cuadernos y bolígrafos, guías para el profesor, portanombres, rotulador, cinta adhesiva y materiales en anexo (tarjetas y carteles).		
	TIEMPO	LECCIÓN DE PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 1	
ANÁLISIS DE SITUACIÓN	20min.	Antes de empezar, el profesor debe proponer una actividad para romper el hielo para que los alumnos puedan empezar a interactuar y / o conocerse mejor antes de empezar a trabajar juntos.	
FASE/PASO MOTIVACIONAL	15min.	Luego, presentará el tema y el programa a los alumnos, para que comprendan desde el principio el objetivo principal de la unidad. El programa pretende brindar un espacio adecuado para facilitar la reflexión y el análisis de la competencia emprendedora y el impacto que pueda tener en su vida. El profesor puede preguntar a los alumnos si entienden el tema y tener un pequeño debate / charla de qué significa para cada uno de ellos y la importancia que creen que tiene en su vida real.	
ACTIVIDADES QUE PROMUEVEN EL DESARROLLO DE HABILIDADES	60min.	Paso 1 Fase de introducción	El profesor explicará el concepto de necesidades y deseos, y animará a los estudiantes a contar las diferencias sobre ellos. Qué significa para ellos cada uno de los conceptos o qué elementos consideran necesidades y cuáles desean; y les proporcionará diferentes ejemplos para mostrar claramente la diferencia entre ellos. Esto puede dar lugar a un debate en el que los alumnos puedan explicar su punto de vista y encontrar

diferencias entre ellos en la idea de cada concepto.

Pueden hacer una lluvia de ideas o una lista de conceptos y elementos de cada uno (necesidades y deseos). Esta es una oportunidad para que el maestro repase y explique algo de vocabulario.

Paso 2
Fase
intermedia

Pirámide de Maslow: el profesor cuelga en la pared el cartel de la Pirámide de Maslow y lo explica. La jerarquía de las necesidades humanas, y cómo mientras cubres las principales puedes desarrollar otras nuevas necesidades. Tras el debate anterior es importante aclarar que cada persona tiene sus propias prioridades en función de sus características, circunstancias, prioridades e incluso cultura. Entonces no hay una respuesta válida o universal.

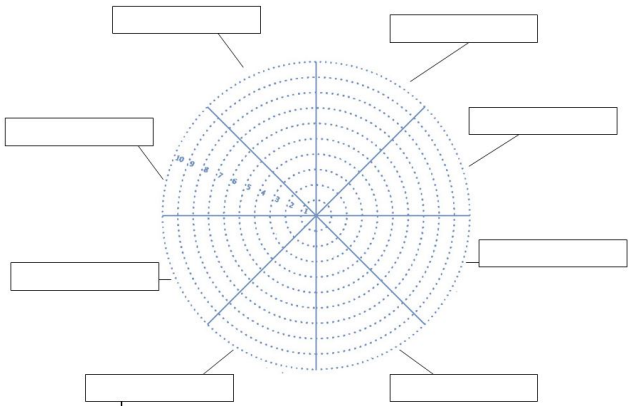


Paso 3
Fase de
conclusión

El maestro les da a los estudiantes una lista de necesidades / cosas en la pizarra o papel (ejemplo en el Anexo), y pide a los estudiantes que las asignen en la pirámide de Maslow en parejas. Posteriormente podrán comparar los resultados de cada par y reflexionar sobre las distintas posibilidades, y cómo algunas de ellas están muy relacionadas o

			dependen de la situación donde ubicarlas.
FASE META-COGNITIVA	20min.	Después de todos estos ejercicios, el profesor iniciará un debate sobre la propia pirámide de Maslow. Pregunte a los estudiantes si conocían el concepto, si se sienten cómodos con él, si están de acuerdo o creen que es útil. También puede preguntar si existen teorías similares sobre sus culturas y los anima a explicarlas, o herramientas similares para hablar sobre la jerarquía de necesidades y prioridades humanas.	
TAREA AUTÉNTICA	15 min	El docente anima a los alumnos a pensar en sus propias prioridades en su vida real (utilizando la pirámide de Maslow o cualquier otra), y haciendo una lista de sus necesidades y prioridades como trabajo personal para trabajar en ellas más adelante.	
	TIEMPO	LECCIÓN DE PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 2	
FASE/PASO MOTIVACIONAL	15min.	<p>El profesor traerá al aula historias reales de personas reconocidas con competencia empresarial que tienen éxito en algo en la vida (pueden ser personas con antecedentes migratorios, líderes comunitarios o personas con vidas exitosas). Algunos voluntarios leerán las historias para el salón de clases. En el anexo se pueden encontrar algunos ejemplos, pero el profesor debe buscar ejemplos relacionados con las culturas de los diferentes alumnos de su aula. También es una buena idea utilizar ejemplos sencillos de personas que han tenido éxito en la propia ciudad / comunidad (por ejemplo, el panadero: que vino de otro país y después de aprender el idioma y mucho esfuerzo y ahorro abrió su propio negocio) .</p> <p>El profesor preguntará a los alumnos si conocían a esta gente y qué piensan de ellos y de sus historias.</p>	
ACTIVIDADES QUE PROMUEVEN EL	60min.	Paso 1 Fase de	Charla sobre vocabulario relacionado con habilidades y su definición. El maestro puede escribir una lista de habilidades básicas en la pizarra,

DESARROLLO DE HABILIDADES		introducción	<p>explicar su significado y luego hacer una lluvia de ideas con los estudiantes para buscar algunas adicionales. Pueden copiarlos en su cuaderno para practicar la escritura y memorizar su significado.</p> <p>También pueden rellenar una hoja (facilitada por el profesor) vinculando parte del vocabulario con su significado (como trabajo individual), y luego corregirlo en el pizarrón (en anexo).</p>
		Paso 2 Fase intermedia	<p>Historias: este es un ejercicio por parejas. El profesor leerá y colgará en la pared algunas historias de personas que se enfrentan a diferentes situaciones (anexo) relacionadas con una habilidad. Luego, le da a cada pareja algunos nombres de habilidades en tarjetas. Tendrán que discutir en parejas y relacionar cada habilidad con cada historia. Luego hacen coincidir las tarjetas de cada historia en la pared y verifican las respuestas y comparan las contribuciones de cada pareja en grupo grande.</p>
		Paso 3 Fase de conclusión	<p>En grupos, debatirán cuáles creen que son más importantes en los diferentes ámbitos: personal, social y profesional y por qué. Y cómo potenciar o aprovechar los que tienen (en ejemplos reales), o cómo desarrollar los que les faltan o tienen menos desarrollados.</p>
FASE META-COGNITIVA	20min.	<p>Ejercicio individual: el profesor entrega a cada alumno una hoja con un círculo (en anexo), y les da un tiempo para reflexionar sobre cuáles son las habilidades que consideran más importantes para la vida y sus retos. Tendrán que llenar cada espacio con una de esas habilidades, y luego colorear más o menos cada lado, dependiendo de cómo creen que han desarrollado cada área. Pueden relacionar esta actividad con la anterior de sus prioridades en la vida.</p>	

			
TAREA AUTÉNTICA	15 min	<p>En parejas los alumnos deberán preparar una breve exposición de una persona real que conozcan (conocida o no, de su propia cultura ...) que triunfe en algo y analice y explique las habilidades que creen que tiene. Tendrán que explicar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quién es? - ¿Qué hizo? - ¿Por qué lo consideras alguien exitoso? - ¿Qué habilidades considera que tiene y le ayudan a tener éxito? 	
	TIEMPO	LECCIÓN DE PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 3	
FASE/PASO MOTIVACIONAL	30min.	<p>Los estudiantes presentarán a la clase por parejas las historias del emprendedor inspirando a personas que prepararon previamente.</p>	
ACTIVIDADES QUE PROMUEVEN EL DESARROLLO DE	60min.	Paso 1 Fase de introducción	<p>El docente explicará el concepto de emprendimiento, que no se refiere solo al área profesional, o de negocios, sino también al área personal,</p>

HABILIDADES		<p>resolución creativa de problemas, etc. Se referirá a todas las actividades e historias anteriores de personas exitosas, den algunas ideas, expliquen algunos conceptos y repasen el vocabulario en la pizarra, antes de iniciar un debate de ideas para el emprendimiento utilizando todos esos términos.</p>
	Paso 2 Fase intermedia	<p>El profesor escribe en la pizarra una lista de barreras personales importantes a superar para ser una persona emprendedora. También puede preguntar a los alumnos y hacer una pequeña lluvia de ideas. Algunos ejemplos podrían ser: vergüenza, baja autoestima, no saber trabajar en equipo, pereza ... Después de animarlos a proponer algunas soluciones o consejos para solucionar algunas de las barreras o superar la situación mencionada.</p>
	Paso 3 Fase de conclusión	<p>Juego de roles: el profesor los dividirá en grupos y les dará algunas situaciones o problemas diferentes para una persona emprendedora. Los grupos dispondrán de unos minutos para preparar un juego de roles donde tendrán que resolver el problema, y luego representar un cuento corto frente al resto de la clase. Además, preguntarán a sus compañeros sobre las cosas que podrían haber hecho para resolver el problema. Deberán utilizar el vocabulario y los conocimientos adquiridos en lecciones anteriores.</p>
FASE META-COGNITIVA	20 MIN	<p>Por parejas, los alumnos deberán explicarle a su pareja una idea para su propia vida que les gustaría implementar (no tiene que ser una gran idea o relacionada con el negocio, solo alguna idea para resolver un problema de su vida). vidas o mejorarlo). Luego, cada uno tiene que escribir un texto sobre las ideas de su compañero y dárselo al profesor.</p>

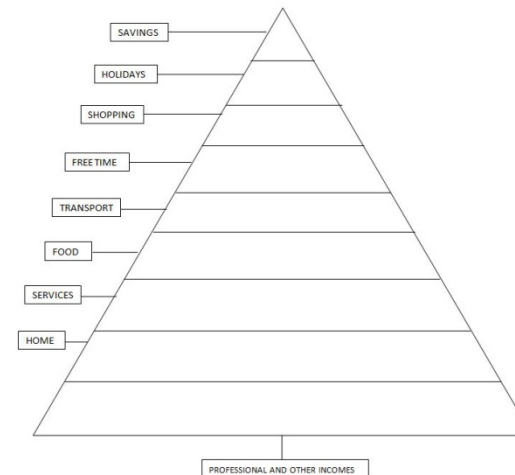
TAREA AUTÉNTICA (Se requiere al final de la Unidad de Aprendizaje.)	15 min	Haga una lista de los problemas / barreras que tienen para lograr sus objetivos, como trabajo individual. En cada uno de los problemas haz tres listas, escribiendo ahí: lo que intentaron y no funcionó, lo que intentaron y funcionó, y las nuevas ideas que podrían intentar para resolver los problemas. Pueden revisar las actividades anteriores (sus
	TIEMPO	LECCIÓN DE PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 4

<p>FASE/PASO MOTIVACIONAL</p>	<p>20min.</p>	<p>El profesor les preguntará por su profesión uno a uno (o pedirá voluntarios) y les preguntará qué habilidades y capacidades se necesitan para esa profesión. Animará a todos a participar ya demostrar que cada profesión (incluso el de limpieza si no están en activo) requiere de habilidades importantes y diferentes de las que a veces no somos conscientes. Y que pueden usar esas habilidades para otros desafiantes en su vida.</p> <p>Luego preguntará si alguien tiene otra profesión deseable o un desafío importante en su vida que quiera lograr, y en grupo toda la clase ayudará sugiriendo ideas de habilidades necesarias para esa profesión o idea.</p> <p>Si nadie tiene ideas, el profesor puede sugerir una lluvia de ideas de profesiones y tratar de vincular cada una de ellas con alguna habilidad. De esta forma también revisarán el vocabulario de las profesiones.</p>	
<p>ACTIVIDADES QUE PROMUEVEN EL DESARROLLO DE HABILIDADES</p>	<p>60min.</p>	<p>Paso 1 Fase de introducción</p>	<p>El docente comenzará a preguntar a los estudiantes si tienen algún tipo de ingreso, por ejemplo su salario, su trabajo, etc., y propondrá que todos aquellos que cuenten con un determinado ingreso consideren la posibilidad de crear un presupuesto. Él / ella preguntará qué creen que es un presupuesto y luego lo explicará. Un presupuesto se refiere a un resumen detallado que muestra los ingresos y los resultados durante un período de tiempo. Es la forma más eficiente y útil de administrar nuestro dinero y visualizar nuestros movimientos financieros futuros.</p> <p>o ¿Cuáles son los elementos que componen un presupuesto?</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ingresos y resultados de un individuo. <p>o ¿Qué es un presupuesto equilibrado?</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ un presupuesto equilibrado se refiere a un presupuesto en el que los ingresos son iguales o superiores a los resultados.

El profesor puede animar a los alumnos a reflexionar sobre el hecho de que, en determinadas situaciones, las personas pueden querer consumir cosas que son más caras de lo que realmente pueden permitirse comprar y esto puede ser peligroso porque puede conducir a la inestabilidad financiera y la quiebra. Por eso es importante conocer y analizar adecuadamente nuestros ingresos y la capacidad de consumir y no consumir determinadas cosas.

Paso 2
Fase
intermedia

Actividad de Presupuesto Mensual: el cartel (en anexo) se colocará en la pared y el profesor explicará los conceptos y su orden (de más importante a menos). Él / ella puede pedir ejemplos a los estudiantes que puedan ser colocados en el pegador (con post its).



Luego prepara las “flashcards de la vida”: elige un ejemplo de “categoría profesional y otros ingresos” y colócalo en el cartel, para que todos los alumnos conozcan la situación de esta persona imaginaria. Los alumnos deberán elegir diferentes tarjetas de todas las categorías (domicilio, alimentación, transporte, tiempo libre ...) y debatir qué tarjeta es más

			<p>adecuada para la persona en cada categoría (según sus ingresos y situación) para terminar con un presupuesto equilibrado. Es necesario determinar y elegir una flashcard de cada categoría siguiendo el orden de la pirámide y todos deben estar de acuerdo en la elección de las flashcards. El docente puede ayudar dando algunos consejos e indicaciones y enfatizando la necesidad e importancia de tener un presupuesto equilibrado para el perfil profesional del individuo.</p>
		<p>Paso 3 Fase de conclusión</p>	<p>Además de la actividad anterior el docente proporcionará diferentes “tarjetas de futuro” (en anexo) con inconvenientes o eventualidades que le pueden pasar al personaje de la última actividad. El estudiante tendrá que luchar para encontrar soluciones o hacer cambios en el presupuesto mensual para superar estas eventualidades.</p>
<p>FASE META-COGNITIVA</p>	<p>20 MIN</p>	<p>Una vez finalizadas las actividades propuestas anteriormente, el profesor les preguntará si creen que los premios de algunos productos son adecuados, por ejemplo: el premio del transporte público. Además, pueden contribuir al debate diciendo los diferentes precios entre los productos en sus países de origen y en el país donde viven en ese momento.</p>	
<p>TAREA AUTÉNTICA (Se requiere al final de la Unidad de Aprendizaje.)</p>	<p>60 min</p>	<p>Diseñar su propio plan para lograr su objetivo o desafío utilizando todas las ideas desarrolladas en la Unidad y los modelos y herramientas proporcionados.</p>	
<p>CONSEJOS Y SUGERENCIAS</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Considerar la heterogeneidad del grupo y adaptar lecciones y herramientas didácticas a los participantes. Es importante ser flexible y adaptar el contenido y la metodología al nivel, habilidades e intereses de los estudiantes. 	

- | | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none">- Dar la oportunidad a los alumnos de sugerir actividades relacionadas con el tema.- Tener en cuenta la situación y perfil de los diferentes alumnos y ser sensible a las eventualidades o diferentes situaciones que puedan ocurrir.- La autoevaluación también debe adaptarse a las habilidades de los participantes y a los recursos disponibles.- Fomentar la participación de cada alumno y la interacción con los demás.- Facilitar el aprendizaje de nuevo vocabulario: escribir en la pizarra nuevas palabras y explicar su significado, utilizar dibujos e imágenes, etc.- Algunas personas pueden superar situaciones y problemas difíciles, asegúrese de que puede brindarles el apoyo adecuado o puede cambiar la actividad.- Considere que muchos conceptos y herramientas pueden no ser familiares para los participantes, así que preséntelos de una manera fácil y permítales dar su opinión al respecto o encontrar similitudes con otros que puedan conocer.- Recuerde utilizar materiales de apoyo cuando sea necesario: imágenes / iconos, gestos, palabras u oraciones traducidas, etc. |
|--|--|---|



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



“El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye un respaldo del contenido, que refleja únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma”.