



parENTrepreneurs

Paquete de formación de O2 sobre educación para Familias Emprendedoras

Colaborador principal: Materahub

Número de proyecto: 2019-1-NL01-KA204-060263

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella».



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



Sobre el proyecto

El proyecto Familias Emprendedoras (adaptación del título original en inglés, «ParENTrepreneurship») tiene por objeto desarrollar un **modelo innovador para promover el emprendimiento y la educación emprendedora**. El enfoque se basa en la opinión de que la educación, en particular la educación emprendedora, se imparte en todos los entornos y, muy concretamente, en el hogar.

Al reconocer que la educación emprendedora tiene lugar tanto dentro como fuera de la escuela, se deduce que inevitablemente existirá una gama mucho más amplia de experiencias potenciales para los jóvenes alumnos fuera de las escuelas, en el ámbito de la educación no formal.

Para la mayoría de los alumnos, si no para todos, su experiencia escolar se enmarca en un plan de estudios uniforme y estructurado. En las escuelas, aunque los elementos relacionados con el emprendimiento se enseñan como asignaturas independientes dentro del plan de estudios, se reconoce que la educación emprendedora se imparte mejor y se ve más reforzada si se aborda también de manera transversal.

El objetivo de este proyecto es ofrecer a las familias un programa de formación sobre **aprendizaje emprendedor como un primer paso para potenciar el nivel** de las aptitudes emprendedoras **de la comunidad y la sociedad**. Se espera que algunos de las familias puedan estar interesados en seguir trabajando en el proyecto, con vistas a actuar como facilitadores de la formación en EE («Educación Emprendedora») de otros padres/madres. El fundamento es que si las comunidades y la sociedad no están familiarizadas con las competencias, habilidades y conocimientos emprendedores no podrán empezar a pensar, actuar y verse a sí mismas como emprendedoras, y mucho menos podrán apoyar a quienes están aprendiendo en el desarrollo de esas habilidades.

El consorcio Familias Emprendedoras está formado por un grupo de colaboradores que apoyan el proyecto. Los colaboradores aportaron un amplio conjunto de conocimientos especializados y experiencia en los siguientes ámbitos:

- investigación y análisis
- política local para el empleo y el emprendimiento
- red europea que representa al grupo destinatario (padre/madres)
- dos organizaciones expertas en materia de educación emprendedora,
- un colaborador técnico a cargo de las redes y la plataforma de aprendizaje online

- actividad de formación para agentes y gestores locales (familias, personal docente, trabajadores sociales).

La formación de las familias Emprendedoras

Los temas cubiertos por el paquete formativo son:

- la educación emprendedora en la vida diaria
- los modelos de negocio como juego
- la resiliencia y el espíritu emprendedor
- creatividad y diversión para el desarrollo de una mentalidad emprendedora
- resolución de problemas diarios
- redes de contactos
- comunicación
- otros



Módulos de la formación:

<i>Títulos de los módulos</i>	<i>Competencias</i>
(1) La crianza de los hijos, la dinámica familiar y la mentalidad emprendedora	Aprendizaje experiencial Competencia financiera Pensamiento ético y sostenible, que incluye la resolución de problemas
2) Identificar oportunidades para ser emprendedor	Identificar las oportunidades, Valorar las ideas
3) Ser emprendedor en la vida cotidiana para fomentar el pensamiento creativo	Abrir la mente (pensamiento creativo) Planificación y gestión
(4) Usted y los demás	Conciencia de uno mismo y autoeficacia Trabajar con y movilizándolo a otros, lo que incluye el <i>coaching</i> , la tutorización y la vida familiar
5) Fomento de la creatividad y las ideas innovadoras	Creatividad Motivación y perseverancia
6) Practicar diariamente la resolución de problemas y la toma de decisiones	Resolución de problemas y toma de decisiones Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo

Consejos para los formadores:

- Antes de comenzar la formación, lea la descripción del proyecto en el sitio web del mismo para familiarizarse con el marco de competencias y el material para la formación.
- Si desea hacer presentaciones en PowerPoint, puede utilizar la plantilla de PPT para Familias Emprendedoras que podrá encontrar en el sitio web del proyecto.
- Todos los materiales necesarios se encuentran en el punto 4. *Anexos (Recursos para actividades)* de cada módulo.
- Paralelamente a esta formación, usted y los participantes tendrán a su disposición varias herramientas disponibles online. Estas son:
 - El sitio web del proyecto, donde se puede encontrar información pública sobre el proyecto.
 - La plataforma en la que se registrará y tendrá acceso a todos los materiales necesarios para la formación y un foro en el que podrá debatir con los participantes, subir cuestionarios y compartir contenido, como por ejemplo enlaces.
 - Los blogs personales que deberán crear todos los participantes
 - Una plataforma en redes sociales que servirá como herramienta opcional para la interacción social. ^



parENTrepreneurs

Módulo nº. 1

La crianza de los hijos, la dinámica familiar y la mentalidad emprendedora

**Paquete de formación de O2 sobre educación
para Familias Emprendedoras**

Colaborador principal: Materahub

Número de proyecto: 2019-1-NL01-KA204-060263

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella»



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

Versión #	Fecha	Preparada por	Motivo
1	04/08/2020	IPA	Crianza y dinámicas familiares
2	14/08/2020	IPA	Añadida sección sobre Competencia financiera
3	22/08/2020	IPA	Primera versión completa sin descripciones detalladas de las actividades
4	18/09/2020	IPA	Sección de beneficios y oportunidades actualizada según los comentarios de Inova
5	20/09/2020	IPA	Introducción, beneficios y oportunidades y plan de módulos finalizados para su presentación en MateraHub
6	23/10/2020	IPA	Versión final de las secciones ya redactadas
7	21/11/2020	IPA	Se ha añadido una descripción detallada de las actividades sobre crianza
8	27/11/2020	IPA	Se añadió una descripción detallada de la actividad sobre Competencia financiera
9	02/12/2020	IPA	Primera versión final completa
10	30/12/2020	Materahub	Revisión general con comentarios
11	08/01/2021	IPA	Versión final para pruebas, diseño y traducción

Historial de versiones

Autores: Eszter Salamon, Frank Hennessey, IPA

Índice de contenidos

1.	Introducción	13
2.	Beneficios y oportunidades	14
3.	Plan del módulo	16
o		17
o		18
o	3.1 Plan de actividades del módulo	18
o		20
o	3.2 Plan de actividades presenciales	21
o	Actividad nº 1 – Introducción al módulo	21
o	Actividad nº 2 – Estilos y enfoques de crianza	23
o	Actividad 2 – Estilos y enfoques de crianza	23
o	Actividad nº 3 – Zonas de confort en la crianza de los hijos	25
o	Actividad nº 4 – Experiencia de aprendizaje lúdica	27
o	Actividad nº 5 – Fundamentos de la competencia financiera	29
o		31
o	Actividad nº 6 – Actitudes hacia el dinero y las finanzas	31
o	Actividad nº 7 – Presupuesto familiar	32
o	3.3 Planes de actividades online/autodirigidas	33
o	Actividad nº 8 – El jardinero y el carpintero	33
o	Actividad nº 9 – Aprendiendo a través del juego	37
o	Actividad nº 10 – Crianza basada en valores	38
o	Actividad nº 11 – Cuestionario de evaluación sobre la competencia financiera (a)	40
o	Actividad nº 12 – Mejorar su competencia financiera	41
o	Actividad nº 12.2 – Cómo entendemos la competencia financiera al final del módulo	42
4.	Anexos (Recursos para actividades)	44
	Impreso o referencia para la presentación de la Actividad nº 1	44
	Actividad nº 2 Recurso 2.1 Cartas de juego de roles	48
	Actividad nº 2 Recurso 2.2 Cuestionario sobre el estilo de crianza	49
	Actividad nº 6 – Actitudes hacia el dinero y las finanzas	53
	Actividad nº 7 – El juego de las habichuelas	54
	Actividad nº 8 – El jardinero y el carpintero	58
	Cuestionario «Jardinero vs. Carpintero»	58
	Actividad nº 11 – Cuestionario sobre la Competencia financiera	59
	Actividad nº 12 – La lista de gastos de Marie-Elise	61
5.	Aprendizaje ampliado: plan de recursos	62

1	¿Por qué las familias emprendedores tienen hijos emprendedores?	62
2	Las familias: Educadores principales, cuidadores, guardianes, montadores de andamios	62
3.	Actividad basada en un caso o situación	63
1.	Introducción	72
2.	Beneficios y oportunidades	73
3.	Plan del módulo	76
3.1	Plan de actividades del módulo	77
3.2	Plan de actividades presenciales	81
■	Actividad nº. 1. Presentación del módulo 2 a los participantes	81
■	Actividad nº. 2. Maneras de ver	83
■	Actividad nº. 3. Sueños de oportunidades - usar nuestras creencias, necesidades, deseos y anhelos para generar oportunidades	85
■	Actividad nº. 4. Mentalidad de serendipia	89
■	Actividad nº. 5. Convertir lo negativo en positivo - lenguaje afirmativo	91
■	Actividad nº. 6. Pensamiento hexagonal – usar cartas de artefactos para jugar con y estructurar el pensamiento y las ideas	92
■	Actividad nº. 7. Hacer más con menos	93
3.3	Planes de actividades online/autodirigidas	95
■	Actividad nº. 8 - Neurociencia para niños	95
■	Actividad nº. 9 - Maneras de ver - exposición de fotografías	96
■	Actividad nº. 10 : Sé que puedo - historia	96
■	Actividad nº. 11: Serendipia	97
■	Actividad nº. 12: Reformular las experiencias como oportunidades	98
■	Actividad nº. 13: Golpes positivos - lenguaje positivo para el aprendizaje	98
■	Actividad nº. 14: Echar un buen vistazo a su alrededor - análisis 360° de las oportunidades	99
4.	Anexos	100
	Actividad nº. 1.1 Introducción al Módulo 2	100
	Actividad nº. 1.2: Reflexión de la oportunidad	102
	Actividad nº. 2.1: Ilusiones ópticas	102
	Actividad nº. 3.1: Sueños y creencias	103
	Actividad nº. 3.2: Necesidades y deseos	104
	Actividad nº. 3.3: Construcción colaborativa de sueños - Esperanzas y deseos	107
	Actividad nº. 4.1: La mentalidad de serendipia	108
	Actividad nº. 4.2: Creación de oportunidades mediante la innovación	109
	Actividad nº. 5: Pasando de lo negativo a lo positivo	110
	Actividad nº. 6: Pensamiento hexagonal	112

Actividad nº. 7: Hacer más con menos	113
5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos	114
RECURSO 1	114
RECURSO 2	115
6. Referencias	116
1. Introducción	120
2. Beneficios y oportunidades	122
3. Plan del módulo	125
3.1. Plan de actividades del módulo	127
3.2 Plan de actividades presenciales	131
■ ACTIVIDAD nº. 1: Presentación del módulo 3 a los participantes	131
■ ACTIVIDAD nº. 2: Enfoque de la crianza hacia «Pensar fuera de la caja»	134
■ ACTIVIDAD nº. 3: Los beneficios de la lluvia de ideas para fomentar el pensamiento creativo	136
■ ACTIVIDAD nº. 4: Enfoque de la crianza hacia la «planificación y gestión»	139
3.3. PLANES DE ACTIVIDADES ONLINE/AUTODIRIGIDAS	143
■ Actividad nº. 5: Perspectivas sobre la competencia «Planificación y gestión» (vídeo de motivación/explicativo)	143
■ Actividad nº. 6: Cree su propio calendario	144
■ ACTIVIDAD nº. 7: Aprendizaje mediante la experimentación, a través de «Crear, reutilizar»	146
■ ACTIVIDAD nº. 8: Aprendizaje colaborativo, «Yo hago, nosotros hacemos, tú haces»	147
■ Actividad nº. 9: Evaluación del conocimiento de las familias sobre «Pensar fuera de la caja»	148
4. Anexos (Recursos de actividades):	151
○ Actividad nº. 1.2 - Introducción al Módulo 3	151
○ Actividad nº. 1.3 - El rompecabezas de 9 puntos	154
○ Actividad nº. 2.2 - El test de Torrance	155
○ Actividad nº. 3.2 - Lluvia de ideas	156
○ Actividad nº. 4.2 - Planificar un evento familiar	157
○ Actividad 8 - «Yo hago, nosotros hacemos, tú HACES»	163
○ Actividad 9 - Cuestionarios sobre las dos competencias	164
5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos	166
○ Resource 1	166
○ Recurso 2	166
○ Recurso 3	166
○ Recurso 4	167

6. Referencias	168
1. Introducción	172
2. Beneficios y oportunidades	174
3. Plan del módulo	177
3.1 Plan de actividades del módulo	179
3.2 Plan de actividades presenciales	183
Actividad nº. 1: Ejercicio de Gominolas	183
Actividad nº. 2: Autoconciencia/autoeficacia: Valores y factores	184
Actividad nº. 3: Situaciones de autoeficacia y vida familiar	186
Actividad nº. 4: Movilizarse a sí mismo y movilizar a los demás	187
Actividad nº. 5: Enfoques sobre mentoría y coaching	188
Actividad nº. 6: Diario de reflexión	189
3.3 Plan de actividades online/autodirigidas	190
Actividad nº. 7: «Crianza lo suficientemente buena» de Winnicott	190
Actividad nº. 8: Autoestima en la crianza de los hijos	191
Actividad nº. 9: Autoconciencia y la Ventana de Johari	193
Actividad nº. 10: Seguir explorando la Ventana de Johari	194
Actividad nº. 11: Lenguaje limpio y su importancia en el coaching, la mentoría y la crianza de los hijos	195
Actividad nº. 12: El Padre/madre consciente, con la Dra. Shefali Tsabary	196
Actividad nº. 13: Descubrir por qué es importante la autoeficacia	197
4. Anexos (Recursos de actividades)	198
5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos	213
Recurso: El Padre/madre consciente, con Shefali Tsabary - Primera parte	213
Recurso: Winnicott y la crianza de los hijos	213
Recurso: Diario de reflexión online	214
6. Referencias	214
1. Introducción	218
2. Beneficios y oportunidades	220
3. Plan del módulo	222
○ 3.1. Plan de actividades del módulo	224
○ 3.2. Plan de actividades presenciales	229
■ ACTIVIDAD nº. 1: Ejercicio de apertura del taller: $X+Y+Z = \text{idea!}$	230
■ Actividad nº. 2: Problemas y lluvia de ideas	232
■ Actividad nº. 3: Mapa mental para la observación del problema	235
■ Actividad nº. 4: Otro truco en la pared	237

■	Actividad nº. 5: Presentación y evaluación	239
○	3.3. Planes de actividades online/autodirigidas	241
■	Actividad nº. 6: Reflexiones sobre un proceso creativo	241
■	Actividad nº. 7: Fomento de la expresión creativa	244
■	Actividad nº. 8: Soluciones innovadoras	246
■	Actividad nº. 9: La cultura de la creatividad y la motivación	247
■	Actividad nº. 10: Reflexión final - Yo como facilitador del aprendizaje creativo	248
	4. Anexos (Recursos de actividades)	251
	5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos	252
■	Recurso I	252
■	Recurso II	252
■	Recurso III	253
■	Recurso IV	253
	6. Referencias	256
1.	Introducción	261
2.	Beneficios y oportunidades	262
3.	Plan del módulo	264
○	3.1. Plan de actividades del módulo	265
○	3.2. Plan de actividades presenciales:	269
■	ACTIVIDAD nº. 1: Presentación del Módulo 6 a los participantes	269
■	ACTIVIDAD nº. 2: Historias de los desafíos de la vida diaria a través de la «PINTURA EN PAPEL»	270
■	ACTIVIDAD nº. 3: Resolución de problemas a través de los juegos de mesa - JUEGO DE CARTAS «ABLUXXEN»	272
■	ACTIVIDAD nº. 4: Gestionar la incertidumbre y el riesgo a través de la gestión del tiempo: «EXPLOSIÓN DE VIDA»	275
■	ACTIVIDAD nº. 5: «ACTIVIDAD DE REFLEXIÓN FINAL» Práctica para evaluar los conocimientos de las familias sobre cómo «Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y sobre la «Resolución de problemas y toma de decisiones» en la práctica diaria	278
○	3.3. Plan de actividades online/autodirigidas:	280
■	ACTIVIDAD nº. 6: Toma de decisiones y resolución de problemas en la familia	280
■	ACTIVIDAD nº. 7: Resolución de problemas - Guiar a nuestros niños a través de la planificación	282
■	ACTIVIDAD nº. 8: Gestionar la incertidumbre y el riesgo y tomar decisiones a través de un «JUEGO DE PISTAS EN CASA»	284
■	ACTIVIDAD nº. 9: «ACTIVIDAD ONLINE DE REFLEXIÓN FINAL» Práctica para evaluar los conocimientos de las familias sobre cómo «Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y sobre la «Resolución de problemas y toma de decisiones» en la práctica diaria	286

4. Anexos (Recursos de actividades):	288
○ Actividad nº. 1. - Introducción al Módulo 6	288
○ Actividad nº. 2. - Historias de los desafíos de la vida diaria a través de la «PINTURA EN PAPEL»	290
○ Actividad nº. 3. - Resolución de problemas a través de juegos de mesa - JUEGO DE CARTAS «ABLUXXEN»	295
○	297
○	297
○	297
○	297
○	297
○ Actividad nº. 4. - Gestionar la incertidumbre y el riesgo a través de la gestión del tiempo: «EXPLOSIÓN DE VIDA»	298
○ Actividad nº. 4. Tabla 4.2	302
5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos	304
○ Recurso 1	304
○ Recurso 2	304
○ Recurso 3	304
○ Recurso 4	305
○ Recurso 5	305
6. Referencias	306
Introducción a la prueba	2
¡Compruebe su progreso!	3

1. Introducción

Las familias y las madres se ven en la necesidad de desarrollar sus habilidades de crianza de una manera que los convierta en padre/madres éticos y en la que valoren las consecuencias de sus acciones. La crianza de los hijos se basa en dos principios fundamentales:

- Principio A: Beneficencia y no maleficencia.
- Principio B: Fidelidad y responsabilidad.

El Principio A consiste en no infligir daño y en elegir buscar y hacer lo correcto. Esto no es tan simple como puede parecer ya que, a menudo, implica una posición crítica hacia los ejemplos de crianza que se tienen de los propios padre/madres a la vez que se encuentra una manera de no rechazar estos ejemplos por motivos de mera rebeldía. El Principio B hace referencia a actitudes tales como cumplir lo que se promete, ser digno de confianza, ser constante y aprender todo lo que se pueda sobre tu trabajo como padre/madre. Significa tomarse en serio la profesión de ser padre/madre. Como progenitor, te esfuerzas por gestionar las situaciones a unos estándares elevados. No engañas, ni mientes, ni culpas a otros de tus defectos y muestras un comportamiento modélico, moral y ético, todo el tiempo. (<http://www.apa.org/ethics/code/principles.pdf>)

Alison Gopnik ha identificado dos tipos de padre/madre moderno, el «jardinero» y el «carpintero». El «carpintero» piensa que su hijo puede ser moldeado. «La idea es que, si simplemente haces lo correcto, adquieres las habilidades correctas o lees los libros correctos vas a ser capaz de moldear a tu hijo para convertirlo en un tipo de adulto determinado», dice ella. El «jardinero», por otro lado, está menos preocupado por controlar en quién se convertirá el niño y en su lugar proporciona un espacio protegido en el que poder explorar. Este estilo consiste en «crear un ecosistema rico y cuidadoso con la crianza, pero también variable, diverso y dinámico». La investigación muestra que los niños criados por padre/madres «jardineros» son mucho más resistentes y no resulta sorprendente que sus competencias emprendedoras estén mucho más desarrolladas. En esta formación pretendemos que las familias comprendan los beneficios de convertirse en unos padre/madres «más jardineros».

El enfoque recomendado incluye un énfasis concreto en el aprendizaje a través del juego auténtico. El juego auténtico proporciona una valiosa base para un aprendizaje que es socialmente interactivo, reiterativo, alegre, significativo y atractivo, todas ellas características que se cree que proporcionan una base sólida para una persona emprendedora. En esos juegos, los niños aprenden mejor cuando están en un «estado de flujo» (concepto aportado por Csíkszentmihályi), cuando se sienten desafiados pero no excesivamente desafiados y descubren un gran placer en encontrar soluciones por sí mismos. Proporcionar oportunidades para que los jóvenes aprendices desarrollen una actitud positiva para la resolución de problemas se considera una parte clave del papel y la tarea de las familias como educadores emprendedores. El proyecto de formación tiene por objeto apoyar a las familias en la búsqueda del equilibrio y proporcionar a sus hijos un entorno propicio para un mejor aprendizaje.

En este módulo, nos basamos en la labor de los teóricos y profesionales de la crianza de los hijos de las últimas décadas, abordando este tema desde distintos puntos de vista, pero llegando a las mismas soluciones: criar a los hijos en un entorno de confianza y cariño, desafiándolos, pero sin abrumarlos. Tomamos como referencia los trabajos de los siguientes autores: Alison Gopnik, Alfie

Kohn, Lawrence J. Cohen, Peter Gray, Pasi Sahlberg, Philippa Perry, Marilyn Price-Mitchell, Ken Robinson, Wendy Mogel.

La adquisición de la competencia financiera (CF) se incluye en este módulo como el área más relevante de la educación emprendedora en el hogar. Si bien puede parecer un tema relativamente simple, también tiene sus desafíos y trampas. El objetivo es claramente ayudar a su hijo a aprender el valor que tiene el dinero y cómo negociar sus finanzas en el mundo real. Al mismo tiempo, el verdadero reto para las familias es encontrar formas que sean auténticas, no utilizar el dinero como castigo o como recompensa por acciones que formen parte de la vida cotidiana (como las tareas domésticas compartidas o los resultados académicos), sino ayudar a nuestros hijos a desarrollar sus habilidades de una manera apropiada para su edad. Al hacer esto, se pueden abordar fácilmente una serie de principios clave:

- La importancia del ahorro, es decir, la gratificación retrasada, donde una serie de compras atractivas a corto plazo se sacrifican por la satisfacción de comprar un determinado juguete más tarde;
- el reconocimiento de la naturaleza ilimitada de las necesidades o deseos, en contraste con la capacidad limitada de satisfacerlos. Ir hacia un presupuesto simplista obliga a reconocer esas realidades, a la necesidad de reconocer las prioridades y, por tanto, de decidir cómo presupuestar y gastar los escasos recursos.

La CF se ha incluido conscientemente en este módulo, ya que se alinea especialmente bien con los elementos de la educación ética y sostenible, a los que las familias a menudo necesitan acceder y llevar más allá de sus propias experiencias para tener éxito. El mayor énfasis en la CF también refleja el cambio social que está siendo impulsado por el entorno económico y político.

2. Beneficios y oportunidades

El módulo introduce la investigación y la práctica de la crianza moderna, basándose en los requisitos de este mundo nuestro, tan rápidamente cambiante que requiere un cambio importante en la educación de nuestros hijos para lograr el éxito futuro no sólo en la escuela, sino también en el hogar.

Al cursar este módulo, las familias desarrollarán sus competencias en las siguientes áreas del marco de la crianza emprendedora:

- Aprendizaje a través de la experiencia
- Pensamiento ético y sostenible

Para comenzar el viaje hacia una crianza consciente de niños emprendedores es necesario centrarse primero en la crianza en términos generales. Hay dos razones principales para esto. Por un lado, en las últimas décadas las oportunidades naturales de aprender a ser padre/madres, así como las oportunidades de reflexionar sobre una futura postura como padre/madres, han disminuido debido a que las familias nucleares se han convertido en la corriente principal. En siglos anteriores, los niños se criaban en mayor o menor medida en familia, supervisados por generaciones mayores. El plural es importante en este caso, ya que la mayoría de la gente comenzaba su propio viaje de crianza teniendo más de un ejemplo entre los que fijarse y tomar referencias. Es por esto que, en la actualidad, ha surgido la necesidad de que existan libros y cursos sobre la crianza de los hijos. Desde que la crianza se está convirtiendo en una actividad de aprendizaje para los adultos más que una cuestión de aprender mediante la práctica desde la primera infancia, se ha demostrado que el

camino del aprendizaje de las bases teóricas, la comprensión de las investigaciones existentes al respecto y el posterior paso a la práctica es un buen enfoque.

Al tener normalmente un solo ejemplo de crianza, también se ha vuelto más difícil para todos las familias implementar un régimen de crianza diferente al de sus propios padre/madres. Si bien casi todos los jóvenes quieren ser unos padre/madres diferentes a los suyos propios, las investigaciones demuestran con claridad que se necesita un enorme esfuerzo para hacerlo realidad. La gran cantidad de información, a menudo contradictoria, disponible en Internet y la creciente presión social en las redes y medios sociales hacen que esta tarea sea aún más difícil. Este curso y el módulo sobre crianza que contiene posibilitan conseguir la introspección necesaria para resistir la presión del grupo y atender las necesidades de su(s) propio(s) hijo(s).

Como ya se ha dicho, también vivimos en un período en el que los cambios suceden más rápido que nunca, por lo que tener la oportunidad de elegir conscientemente los caminos en la crianza de los hijos también nos ayuda a criarlos de manera que se conviertan en personas más resistentes en el futuro cuando pasen por periodos de cambio o incluso crisis. Las investigaciones demuestran que la generación actual de padre/madres ha sido criada en su mayoría por padre/madres que fueron sobreprotectores hasta cierto punto, que se enfrentaron a un cambio apresurado y experimentaron ya la consiguiente inseguridad. La base teórica de nuestro curso desea demostrar que volver a las prácticas de crianza de las familias de nuestros padre/madres, criar a los hijos permitiéndoles asumir riesgos y confiar en ellos es el modelo más exitoso hasta ahora.

En el contexto de este módulo, la reflexión sobre las propias prácticas de crianza, al igual que sobre las creencias relacionadas con ellas, servirán como vehículo para desarrollar las dos competencias para Familias Emprendedoras antes mencionadas.

La competencia de las familias para aprender a través de la experiencia incluye las habilidades de observar a sus hijos y su aprendizaje, reflexionar sobre él y estimular el aprendizaje de los niños proporcionando experiencias de aprendizaje adecuadas. Este módulo apoya a las familias para que primero identifiquen (mediante la observación) sus propias prácticas y limitaciones como educadores, ofrece oportunidades para la reflexión y también sirve de andamiaje de sus competencias como educadores/padre/madres de familia al ofrecer un aprendizaje a través de la experiencia junto con los antecedentes teóricos sobre las experiencias de aprendizaje. Así pues, el módulo no sólo ayuda a las familias a desarrollar su aprendizaje mediante competencias basadas en la experiencia, sino que ofrece una metodología que permite experimentarlo conscientemente.

Una buena crianza de los hijos se basa en un conjunto de valores, y este módulo también tiene como objetivo ayudar a las familias a identificar y desarrollar aún más aquellos valores que están alineados con un pensamiento ético y sostenible. Esta competencia pone de relieve la importancia de analizar los valores con el fin de seguir desarrollándolos, y las actividades del módulo ofrecen actividades de autorreflexión y de colaboración para ello. Los enfoques sobre la crianza de los hijos, así como las actividades de reflexión relacionadas con la competencia financiera, ayudan a las familias a empoderarse para poder apoyar más a sus hijos a la hora de guiarlos entre el bien y el mal, promoviendo actos de solidaridad, un comportamiento respetuoso y tolerante, así como el desarrollo de sus propios valores con la orientación de sus padre/madres como base. El módulo ayuda a las familias a desarrollarse en estos campos para poder apoyar más a sus hijos.

Como el curso trata sobre la crianza de niños emprendedores, uno de los primeros temas en los que muchos pensarían es la competencia financiera, CF. La CF, por supuesto, es un campo importante, pero hemos descubierto que no es una competencia básica en la que las familias deban centrarse. Sin embargo, hemos incluido actividades en este módulo para concienciar a los participantes sobre el

tema desde el principio para apoyar mejor otras competencias, fundamentales para su papel de padre/madre, durante todo el programa.

Cabe destacar que, además de adquirir un determinado nivel de aprendizaje en la competencia financiera, esta misma también contribuye al desarrollo de todas las demás competencias del proyecto y, además, proporciona una herramienta preparada para medir el progreso de un alumno, ya sea de forma individual u holística.

3. Plan del módulo

Recopile aquí 6 actividades y herramientas prácticas (posiblemente 3 por competencia), incluyendo 2 actividades que los formadores puedan realizar durante las sesiones presenciales para impulsar el desarrollo de habilidades y competencias de las familias a partir de su experiencia personal – de 1 a 5 páginas por actividad.

Módulo nº. 1	<i>La crianza de los hijos, la dinámica familiar y la mentalidad emprendedora</i>
<i>Tipo de actividad</i>	<i>X Presencial – X Online/autodirigida</i>
<i>Duración (en minutos)</i>	180 minutos de actividad presencial más 180 minutos online autodirigidos
<i>Objetivos generales</i>	En este primer módulo se presentan a los participantes las principales ideas de la educación emprendedora, las familias como educadores del emprendimiento y el papel de las familias como educadores en general. Se acompaña de los fundamentos del desarrollo de la competencia financiera como la manifestación más común de la educación emprendedora en una familia.
<i>Competencias abordadas</i>	Aprendizaje a través de las experiencias (10) Competencia financiera Pensamiento ético y sostenible (incluida la resolución de problemas) (4)
<i>Resultados del aprendizaje</i>	Al cursar este módulo, los alumnos: - Comprenderán algunas teorías modernas sobre la crianza - Serán capaces de evaluar sus propios estilos de crianza

	- Comprenderán los conceptos básicos en torno al papel de las familias como educadores y especialmente su papel en la educación emprendedora - Desarrollarán sus competencias como educadores basándose en sus propias experiencias - Idearán escenarios para mejorar su impacto educativo, evaluando las posibles amenazas y oportunidades en el entorno familiar
<i>Métodos</i>	En la parte presencial de la formación se utilizan métodos interactivos que permiten a los participantes debatir y reflexionar sobre las prácticas y experiencias de cada uno. Los participantes trabajan por turnos individualmente, en parejas, en pequeños grupos y en el grupo completo. La parte online de la formación ofrece material de lectura para un aprendizaje más profundo, así como herramientas para evaluar y planificar las actividades de crianza.
<i>Contenido</i>	- Introducción a la educación emprendedora en la familia - Enfoques y metodologías en la crianza - Reflexiones sobre las experiencias de crianza de los hijos - Desarrollo de la competencia financiera en la familia - La ética de las familias en la educación emprendedora



○

○ 3.1 PLAN DE ACTIVIDADES DEL MÓDULO

<i>Título de la actividad</i>	<i>Duración</i>	<i>Presenci al u online</i>	<i>Recursos y materiales</i>
1. Presentaciones de cada uno y del módulo	20 min	Presenci al	Presentación del documento del módulo
2. Estilos y enfoques de crianza	40 min	Presenci al	Encuesta sobre el estilo de crianza, tarjetas de juego de roles para compartir experiencias con los propios padre/madres, descripción de los enfoques de crianza para una actividad de tipo línea opinión
3. Zonas de confort en la crianza de los hijos	20 min	Presenci al	Cuerda para crear zonas de confort, de desafío y de pánico, tarjetas de situación, preguntas de apoyo
4. Experiencia de aprendizaje lúdico	20 min	Presenci al	Juego de patos o 6 ladrillos LEGO
5. Fundamentos de la Competencia financiera	20 min	Presenci al	Preguntas orientativas para el debate

6. Actitudes hacia el dinero y las finanzas	30 min	Presencial	Hoja de recursos, bolígrafos, papel de rotafolio
7. Presupuesto del hogar	30 min	Presencial	Escenarios, preguntas orientativas, bolígrafos, papel, notas adhesivas
8. El jardinero y el carpintero	45 min	Online	Artículos de Alison Gopnic, preguntas de opción múltiple para comprobar la comprensión, plantilla de escritura para el «plan de acción» para la propia acción parental
9. Aprendizaje a través del juego	30 min	Online	Lectura preparatoria, por Pasi Sahlberg y la Fundación LEGO. Clips de vídeo sobre aprendizaje lúdico con preguntas de análisis
10. Crianza basada en valores	50 min	Online	Descripciones de la situación, incluyendo conflictos, preguntas de línea de opinión, plantilla de escritura para el desarrollo de soluciones
11. Cuestionario de evaluación de la competencia financiera	10 min	Online	Cuestionarios de autoevaluación: encuesta mundial sobre la Competencia financiera, disponible en el sitio web de Familias Emprendedoras
12. Actividades sobre la competencia financiera	30 min	Online	La actividad online número 12, que pide a las familias que estudien y reflexionen sobre el presupuesto personal de Marie-Elise con respecto a los gastos esenciales y no esenciales, las implicaciones en cuanto a las decisiones y prioridades de la vida y las posibilidades de mover un artículo de una categoría a otra.

	15 min	Online	12.2 Cómo entendemos la Competencia financiera al final del módulo. Aquí se anima positivamente a las familias tanto a reflexionar como a participar en un debate online en el blog con los compañeros de formación, con el fin de identificar perspectivas comunes y diferentes en cuanto a sus responsabilidades sociales, vitales, formativas y, lo que es más importante, en cuanto a sus responsabilidades como padre/madres.
--	---------------	---------------	---

○

○ 3.2 PLAN DE ACTIVIDADES PRESENCIALES

○ ACTIVIDAD Nº 1 – INTRODUCCIÓN AL MÓDULO

Actividad nº 1.2: Introducción al módulo

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: El objetivo de la actividad es conocerse, dar una introducción general al módulo

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Es una combinación de presentación, actividades individuales y de grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 20 minutos

II. Material/recursos necesarios

Papel de rotafolio, post-its, bolígrafos

Copia del impreso de cada participante y/o presentación de diapositivas preparada por el formador, basada en el documento y puesta en la plantilla del PPT de Familias Emprendedoras

III. Instrucciones

1. Antes de comenzar la formación, lea la descripción del proyecto en el sitio web del mismo, familiarícese con el marco de competencias y el material de formación, especialmente del módulo actual. Prepare su propia presentación de un máximo de 10 minutos. Puede utilizar diapositivas si las circunstancias lo permiten, pero también puede utilizar el documento del Anexo 1

3. Escriba el título del módulo en el rotafolio y pida a los participantes que reflexionen sobre el título durante un minuto, luego que usen 3 post-its cada uno y terminen las siguientes oraciones (un post-it por pregunta, preferiblemente de diferentes colores)

- a. Al final del módulo, me gustaría...
- b. Me da un poco de miedo que...
- c. Creo que los demás pueden aprender de mí...

(Los post-its se colocan en tres hojas de rotafolio separadas y se mantienen en la pared hasta el final de la formación, cuando se repite el ejercicio con las siguientes declaraciones:

- a. El aporte más importante que me llevo de este curso es...
- b. He aprendido de otros participantes que...
- c. Creo que lo que otros participantes han aprendido de mí es...)

El tiempo necesario es de 5 min.

4. El formador presenta el módulo en el formato que elija – 10 min

5. En un ejercicio de reflexión rápida se pide a los participantes que revisen sus afirmaciones y las modifiquen si fuera necesario – 5 min

IV. Referencias

<https://parentpreneurs.eu/about-the-project/>

<https://parentpreneurs.eu/project-outcomes/>

Manual de formación para Familias Emprendedoras

V. Alternativas

Si el formador lo considera necesario, es posible comenzar con una breve actividad para romper el hielo; por ejemplo, las personas se ponen de pie en un círculo, y por turnos todos dicen su nombre y un adjetivo que comience con la primera letra de su nombre, expresando sus sentimientos hacia la formación (por ejemplo, Eva Entusiasta). Después de terminar la ronda, el formador lanza una pelota a alguien y dice en voz alta su nombre y su adjetivo. La pelota va de persona a persona, la persona que la lanza dice en alto el nombre del receptor de la pelota. Seguimos hasta que el nombre de todos se haya dicho dos veces – 5 min

En caso de usar diapositivas de PowerPoint, por favor, use la plantilla PPT de Familias Emprendedoras.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes tendrán una comprensión más profunda de la formación y del primer módulo en particular. También tendrán unas expectativas personales bien definidas y 2 o 3 puntos de aprendizaje deseados.

○ ACTIVIDAD N° 2 – ESTILOS Y ENFOQUES DE CRIANZA

○ ACTIVIDAD 2 – ESTILOS Y ENFOQUES DE CRIANZA

I. Tipo de actividad y descripción

Escriba aquí:

(A) Objetivos de la actividad y competencias abordadas Esta actividad tiene por objetivo que los participantes conozcan los diferentes estilos de crianza, identifiquen sus propios estilos y enfoques de crianza y les ayude a comprender cómo su propia forma de ser criados y sus experiencias influyen en la crianza de sus hijos para así superar los comportamientos no deseados. Esta actividad aborda dos de las diez competencias de las familias Emprendedoras: Aprendizaje a través de experiencias (10) y Pensamiento ético y sostenible (4)

(B) Si es una actividad presencial u online La actividad está diseñada para ser llevada a cabo de manera presencial, esperando que las personas puedan moverse e interactuar

(C) Si se trata de un ejercicio, una actividad práctica individual o en grupo, etc. Se trata de una serie de actividades interactivas.

(D) tiempo/duración, si procede 40 min

II. Material/recursos necesarios

Si corresponde, especifique aquí lo que se necesita para llevar a cabo la actividad, de lo contrario escriba «Ninguno»

Cartas para el juego de roles, Anexo 2.1

Encuesta sobre el estilo de crianza, Anexo 2.2

Papel y bolígrafo para escribir

III. Instrucciones

1. Los participantes se agrupan de tres en tres y cada grupo recibe una situación en una tarjeta de juego de rol. Todos eligen el papel que quieren hacer (madre, padre/madre, abuelo). Tienen que representar la situación como si fueran sus propios padre/madres. – 10 min
2. Una vez que todos han representado su breve escena, cada persona escribe cinco cosas que habrían hecho de manera diferente y cinco cosas que odiaban vivir cuando eran niños. El formador puede pedir a algunos participantes que mencionen un elemento o dos de su lista, pero las listas se guardan para futuras referencias – 5 min
3. Se pide a los participantes que rellenen el cuestionario sobre estilos de crianza (Anexo 2.2) – 5 min
4. El formador explica el marco de los estilos de crianza de Baumrind et. al., y también que hay algunos otros marcos y etiquetas para diversos estilos. El formador también

informa a los participantes sobre los beneficios de un estilo de crianza predominantemente autoritario para los niños – 5 min

5. En grupos de 3-4, los participantes comentan su experiencia con el cuestionario. El formador les ayuda con algunas preguntas orientativas: ¿Te ha sorprendido el resultado? ¿Qué quieres cambiar en tu estilo de crianza? ¿Hay similitudes entre los resultados de los miembros del grupo? Al final del debate, cada grupo pone en común tres puntos para el diálogo con el resto de grupos – 10 min
6. Línea de opinión: el largo de la sala se convierte en una línea de opinión, en un extremo es Estoy de acuerdo y en el otro Estoy en desacuerdo. Se pide a los participantes que se reúnan en el centro. Se leen las siguientes afirmaciones. Para cada afirmación, cada persona da un paso hacia la dirección de su opinión sobre la afirmación dada. Al final, los participantes verán quiénes son los más emprendedores en su crianza de acuerdo con las afirmaciones. El formador debe explicar que este es un ejercicio más divertido que cualquier evaluación oficial sobre su forma de criar a sus hijos. – 5 min

Afirmaciones:

- Mi hijo ha estado yendo y viniendo de la escuela por su cuenta (o irá) desde la edad de 8 años.
- Mi hijo ha pedido helado de limón, siguió pidiéndolo después de tratar de explicarle que no le gusta el limón, e intenté convencerlo de que tomara chocolate en su lugar. Le hago comerlo, aunque se da cuenta inmediatamente de que no le sabe bien.
- Mi hijo se ha gastado toda la paga en un día y ahora pide más. Estoy dispuesto a darle dinero si se compromete a hacer alguna tarea extra.
- Mi hijo se ofrece a cortar el césped, y estoy de acuerdo en pagarle tanto como le pagaría al estudiante que lo hace actualmente.
- Una familia nueva se muda a la casa de al lado. Quedo con ellos para que mi hijo y sus hijos jueguen juntos tan pronto como sea posible.
- Mi hijo trae a casa una muy mala nota, pero su resolución fue única y muy creativa. Pido una reunión con el profesor para negociar esa nota.

IV. Referencias

https://www.researchgate.net/publication/315756255_PARENT_TRAP_REVIEW_OF_MANAGEMENT_STYLES_IN_THE_CONTEXT_OF_PARENTS_AND_YOUTH_DEVELOPMENT

<https://www.entrepreneur.com/article/293586>

<https://raisinganentrepreneur.com/>

Ismail F. et al. (2016) Parent Trap: Review Of Management Styles In The Context Of Parents And Youth Development. IJABM Vol. 4. Noviembre 2016

V. Alternativas

Puede descargar e imprimir un cuestionario alternativo sobre estilos de crianza con un enfoque de evaluación diferente en este enlace: <https://www.positive-parenting-ally.com/parenting-style-quiz.html>

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Al final de esta actividad, los participantes serán conscientes de los diferentes estilos de crianza que existen, tendrán una comprensión consciente de su propio enfoque y de las trampas que preferirían evitar. Comprenderán si necesitan cambiar sus prácticas para alinearlas con sus deseos y su voluntad.

○ ACTIVIDAD Nº 3 – ZONAS DE CONFORT EN LA CRIANZA DE LOS HIJOS

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: El objetivo de la actividad es hacer que las familias participantes sean conscientes de los distintos patrones de comportamiento que se dan en diferentes situaciones y reflexionar acerca de su propio estado de ánimo, así como del de sus hijos. Las competencias abordadas son:

- Aprendizaje a través de las experiencias (10)
- Pensamiento ético y sostenible (4) (incluyendo la resolución de problemas)

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad grupal

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 20 minutos

II. Material/recursos necesarios

Cuerda para crear zonas de confort, de desafío y de pánico, lista de situaciones, preguntas de apoyo

III. Instrucciones

1. El formador hace en el suelo dos círculos concéntricos, usando 2 cuerdas o tiza para dibujarlos. El círculo interior debe ser lo suficientemente grande como para que quepan todos los participantes.
2. El formador explica que el círculo interior es la zona de confort donde uno se siente seguro y cómodo. La zona entre las líneas de los dos círculos es la zona de desafío, lugar donde uno tiene que hacer un esfuerzo para poder desarrollarse, y la línea exterior es el límite de la zona de pánico, donde uno queda paralizado por el miedo o puede llegar a actuar agresivamente y sin pensar.
3. El formador enumera las siguientes actividades (algunas de ellas son la continuación de la afirmación anterior) y cada participante puede decidir en qué zona se encontraría si tuviera que realizar esa actividad. El facilitador pide a algunos de los participantes que expliquen sus elecciones y sentimientos. Si alguien va a la zona de pánico, el facilitador pregunta qué podría serle de ayuda en estas situaciones para aliviar el pánico.
 - Cantar públicamente

- Hablar delante de un montón de gente
 - Vendar una herida que sangra
 - Dejar que tu hijo vaya a un campamento de verano de una semana
 - Hablar con un profesor que está enfadado
 - Acariciar a una araña
 - Permitir que tu hijo hornee un pastel
 - Consolar a un niño que llora
 - Elegir una escuela junto a tu hijo
 - En caso de no estar de acuerdo en algo, dejar que tu hijo tome la decisión final
 - Planear una boda para cien personas
 - Visitar el despacho del director
 - Poner una queja oficial
 - Dejar que tu hijo idee su propia regla de la casa
 - Castigar a tu hijo por no cumplir con sus propias reglas
4. Antes de las preguntas de seguimiento, el formador recalca que es muy importante que, para que el aprendizaje ocurra, hay que crear oportunidades para salir de la zona de confort y entrar en la zona de desafío/expansión/aprendizaje. Se pide a los participantes que formen grupos de 3-4 y que debatan acerca de las siguientes preguntas, que se les dan en las tarjetas de seguimiento:
- ¿Puede recordar una situación en la que su hijo necesitara estar en la zona de desafío, o de hecho él/ella ya estaba en ella, pero usted como padre/madre terminó en la zona de pánico?
 - ¿Cómo reaccionó usted ante eso?
 - Si terminó «rescatando» a su hijo, ¿cómo cree que podría haber sucedido de manera diferente?
5. Después de debatir durante unos 5 minutos, cada grupo compartirá un breve informe sobre sus conclusiones ante el resto de grupos.
6. Para terminar, el formador introduce la noción de *fluir* de Mihály Csíkszentmihályi, que conducirá a los participantes a la siguiente actividad. La teoría del *fluir* consiste en una explicación y una metodología bien estudiadas para que se produzca el aprendizaje en la zona de desafío.

IV. Referencias

<https://medium.com/@anamcaramanila/your-learning-zone-vs-your-comfort-and-panic-zones-340b8262e9b9>

<https://positivepsychology.com/theory-psychology-flow/>

V. Alternativas

Ninguna

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Al realizar esta actividad, los participantes comprenderán las nociones de zona de confort, de desafío y de pánico. Comprenderán que su estado mental, el hecho de que puedan no encontrarse en la misma zona que sus hijos, tiene un impacto en su relación con ellos y también en el aprendizaje del niño. La actividad ayuda a los participantes a salir más conscientemente de su zona de confort y también a permitir que sus hijos hagan lo mismo.

○ ACTIVIDAD Nº 4 – EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE LÚDICA

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Esta es una actividad práctica que proporciona a las familias participantes la oportunidad de experimentar un aprendizaje lúdico y de entender la importancia de tales actividades en la vida de sus hijos. Competencias abordadas:

- Aprendizaje a través de las experiencias (10)
- Pensamiento ético y sostenible (4) (incluyendo la resolución de problemas)

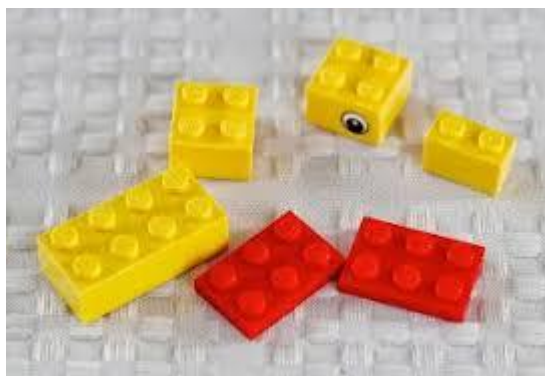
(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad individual

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 20 minutos

II. Material/recursos necesarios

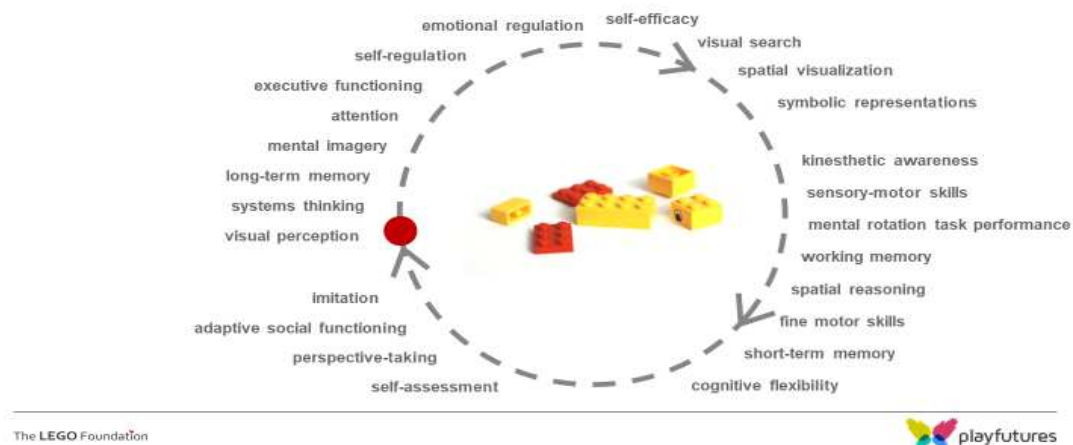
Juego de patos de Lego nº 1551 (puede solicitarse a la Fundación Lego para fines formativos, pero también se puede comprar en lotes más grandes), papel de rotafolio, post-its, bolígrafos



III. Instrucciones

1. Todos los participantes reciben un juego y se les pide que construyan un pato con los 6 ladrillos recibidos en 45 segundos. El formador no debe decir más, únicamente debe avisar a la gente cuando les queden 10 segundos. – 3 min
2. Cuando se acaba el tiempo, todo el mundo pone su pato en la mesa y el grupo reflexiona sobre la diversidad de los patos creados, respondiendo a la pregunta: ¿Qué te llama la atención cuando miras todos estos patos? Si no surge en el debate, el formador explica que a pesar de que todos los participantes tenían los mismos seis ladrillos y todos trabajaban en la misma tarea y contaban con el mismo tiempo, a la gente se le ocurrieron diferentes ideas. Se hace entender a los participantes que el resultado de las tareas abiertas suele ser más creativo. – 5 min
3. El formador presenta el aprendizaje que ocurre durante el ejercicio del pato usando la siguiente imagen como base (puede enseñarse en una diapositiva, pero también en formato impreso)

What happened?



Antecedentes para el formador:

Este ejercicio muestra cómo una simple actividad lúdica nos lleva a activar una amplia gama de habilidades, para ser totalmente exactos: 24 habilidades

- Tu cerebro estaba trabajando a toda velocidad.
 - Cuando te dieron la tarea, tuviste que encontrar tu motivación interna. Tuviste que autorregularte, ya que no había instrucciones de construcción y sólo contabas con 45 segundos para completar la tarea.
 - Usaste tu memoria a largo plazo para pensar en cómo es un pato.
 - Visualizaste (dentro de tu cabeza) el pato de ladrillos de LEGO que querías crear.
 - Representación simbólica: para qué puedes usar los distintos ladrillos; por ejemplo, el ladrillo con los círculos negros podría ser la cabeza de pato, el rojo de 2 por 3 podría ser el pico, la cola, las patas, las alas, etc.
 - Mientras construías el pato, entrenaste tus habilidades motoras.
 - Mientras lo hacías, volviste a evocar el pato que ya habías visualizado (memoria de trabajo).
 - Tal vez te diste cuenta de que no podías construir el pato exactamente como lo planeaste. Tuviste que usar otra estrategia (flexibilidad cognitiva).
 - Una vez que terminaste el pato, probablemente le diste una vuelta para verlo desde diferentes perspectivas y te sentiste orgulloso (autoevaluación).
 - La mayoría de vosotros comenzasteis a mirar alrededor para ver los demás patos – y de este modo sacar ideas (compartiendo)
4. Para terminar, el formador destaca que a nuestros niños se les debe ofrecer la posibilidad de tener experiencias de aprendizaje lúdicas similares para un mejor aprendizaje. Se pide a los participantes que hagan una lluvia de ideas sobre este tipo de actividades para distintos grupos de edad. A cada uno se les dan 5 post-its para que hagan una lluvia de ideas sobre las actividades. El formador coloca 4 hojas de rotafolio con los grupos de edad correspondientes

al marco de Familias Emprendedoras: De 2 a 6 años, de 6 a 12, de 12 a 16, y 16+, y los participantes colocan sus sugerencias en el papel que consideran más adecuado. Al final del ejercicio, el formador revisa los rotafolios y si hay uno o dos con un número significativamente menor de ideas, tratan de proponerlas juntos.

IV. Referencias

Ver las instrucciones del formador

V. Alternativas

Utiliza 6 ladrillos de LEGO de 2 por 6 de diferente color y prueba una o dos actividades del Cuadernillo de los Seis Ladrillos

https://www.legofoundation.com/media/1070/sixbricks_ok_print.pdf

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Al final de esta actividad, los participantes tendrán una experiencia personal de aprendizaje lúdico que irá acompañada de una comprensión del aprendizaje que se está produciendo. Les ayudará a ofrecer a sus hijos oportunidades similares de resolución de problemas para un mejor aprendizaje.

○ ACTIVIDAD Nº 5 – FUNDAMENTOS DE LA COMPETENCIA FINANCIERA

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) OBJETIVO:** El objetivo de la actividad es introducir la competencia de la educación financiera, concretamente para mejorar la confianza de las familias/cuidadores cuando hablan o asumen la responsabilidad de los asuntos financieros, a través de un debate sobre las decisiones monetarias tomadas en un solo día.
- (B) TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad presencial
- (C) TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad grupal con debate intergrupal (en parejas, luego en grupo completo)
- (D) TIEMPO DE DURACIÓN:** 20 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Provisiones **o bien** de rotafolios, papel y bolígrafos...
- **o** paneles de exposición y notas adhesivas

Estos temas podrían compartirse utilizando un rotafolio, hojas de recursos individuales o una pantalla digital según convenga.

III. Instrucciones

Es esencial que los formadores aseguren a las familias/cuidadores que no se cuestionará su propia capacidad de administración del dinero ni se esperará de ellos que proporcionen información sobre su propia situación financiera.

Casi todas las acciones que realizamos pueden estar relacionadas con el dinero o implicar una decisión financiera, algunas directamente y otras indirectamente. Si intentamos ser abiertos y hablar

de dinero con confianza, estaremos mejor informados cuando tomemos decisiones financieras. Ser capaz de hablar de asuntos de dinero con tus hijos les dará el apoyo inicial necesario para que sean económicamente capaces, ahora y cuando se conviertan en adultos. Tomar decisiones individuales, por pequeñas que sean, puede marcar una gran diferencia en tu estilo de vida y en el de tu familia. Así que, hablemos de algunos de los asuntos financieros que todos experimentamos en el día a día.

1. Pida a las familias/cuidadores que trabajen en parejas o en pequeños grupos.

Pregunta para el debate

Pídales que piensen en cuántas decisiones relativas al dinero han tomado desde que se levantaron por la mañana hasta que llegaron al taller.

Por ejemplo,

- ☐ a la hora de darse una ducha caliente,
- ☐ desayunando,
- ☐ mientras consultan de forma online la ruta del autobús,
- ☐ comprando billetes de autobús, etc.
- ☐ comprando algo para picar/café para llevar, revistas

Algunos son más obvios que otros: anime a las familias/cuidadores a tener en cuenta acciones que cuesten dinero, tanto directa como indirectamente. Una vez que hayan creado su lista, pídales que sugieran algunas formas en las que podrían reducir sus gastos para estas acciones.

2. Comente las respuestas en grupo y hable sobre los gastos diarios y dónde se podría ahorrar.
Algunos ejemplos podrían ser:

- Ducharse en lugar de bañarse
- Bajar o apagar la calefacción cuando se está fuera
- Usar el Wi-Fi solo para conectarse a Internet
- Comprar una tarjeta de viaje más económica o, para viajes más cortos, caminar – ¡que también es más sano!
- Apagar el portátil o la videoconsola cuando no se esté usando.
- No dejar la música sonando cuando se sale de la habitación. Así, si todos gastáramos menos en algunas de nuestras actividades y hábitos diarios, tendríamos más dinero para gastar o para ahorrar para otros aspectos de nuestras vidas.

IV. Referencias

Think, Pair & Share Method <https://www-s3-live.kent.edu/s3fs-root/s3fs-public/file/Teaching%20Tools%20in%20A%20Flash%20-%20Think%2C%20Pair%2C%20Share%20%20-%20Final.pdf>

V. Alternativas

Es posible que estos recursos deban adaptarse para atender a las necesidades de las familias/cuidadores que participen en la sesión de formación, ya que las experiencias en la gestión del dinero pueden ser muy diferentes. Las familias tendrán diferentes niveles de ingresos y actitudes hacia el gasto y el ahorro que no necesariamente estarán directamente relacionadas con el nivel absoluto de ingresos. Algunos padre/madres/cuidadores pueden tener confianza en su capacidad

para administrar el dinero, mientras que otros puede que tengan dudas sobre cómo pueden ayudar a sus hijos a aprender buenos hábitos.

Los formadores tal vez quieran distribuir el breve cuestionario sobre CF, (actividad 11 del Anexo 4), que permite a los participantes identificar las áreas de conocimiento y comprensión fundamentales que pueden resultar problemáticas. Las respuestas correctas están resaltadas en negrita.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Mejorar la confianza de las familias/cuidadores cuando hablan o asumen la responsabilidad sobre los asuntos financieros.

Saber cómo fomentar el aprendizaje de sus hijos en casa y aumentar la confianza al hablar de asuntos de dinero con los alumnos.

Este breve ejercicio presenta el concepto de que cuando se gasta todo el dinero ya no hay más.

También permite dialogar sobre la distinción entre gastos fijos y opcionales y podría ayudar a identificar los gastos «misterioso», es decir, esa cantidad de dinero, a veces bastante pequeña, que a menudo no se contabiliza pero que puede acumularse con el tiempo.



○ ACTIVIDAD Nº 6 – ACTITUDES HACIA EL DINERO Y LAS FINANZAS

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Esta actividad tiene como objetivo hacer que los participantes sean más conscientes de sus actitudes hacia los temas financieros y las decisiones en sus vidas, así como hacia su labor de crianza.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad en pequeños grupos

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Una copia de la hoja de situaciones por asistente, con los detalles de la actividad para el debate (Anexo 6)
- Provisiones **o bien** de rotafolios, papel y bolígrafos...
- **o** paneles de exposición y notas adhesivas
-

III. Instrucciones

Trabaje con grupos pequeños con una estrategia interactiva clásica, en la que las posibilidades sean amplias teniendo en cuenta número de participantes, el espacio, la disposición de los asientos en la sala y las salidas de la misma. Los grupos pueden ser tan pequeños como desee, con un mínimo de 2 personas y un máximo de 5/6 si se quiere dar la oportunidad de una participación adecuada de todos los miembros. En general, para que el trabajo en grupo sirva de apoyo a la dinámica del proceso de aprendizaje se recomienda un máximo de seis grupos.

Se pide a los participantes que echen un vistazo a las situaciones de préstamo que figuran en el Anexo y que, para cada una de ellas, consideren las siguientes preguntas:

1. ¿Pedirías dinero prestado para este artículo/situación?

2. ¿Por cuánto tiempo pedirías prestado ese dinero?
3. ¿Cuál crees que es un tipo de interés razonable?
4. ¿Cuáles son las implicaciones de pedir dinero prestado para esto?

Para ambas actividades, el Anexo 6 podría compartirse utilizando un rotafolio, hojas de recursos individuales o una pantalla digital, según convenga.

IV. Referencias

<https://voxeu.org/article/our-changing-attitudes-towards-household-debt>

V. Alternativas

El Anexo nº 6 – cuadro 2 «La actitud ante las situaciones» puede utilizarse como alternativa para una actividad similar.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Después de realizar esta actividad, los participantes serán capaces de tomar mejores decisiones sobre el uso y el préstamo de dinero.

○ ACTIVIDAD Nº 7 – PRESUPUESTO FAMILIAR

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) OBJETIVO:** Esta actividad tiene como objetivo introducir el concepto de presupuesto familiar.
- (B) TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad presencial
- (C) TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad grupal con debate intergrupal (en parejas, luego en grupo completo)
- (D) TIEMPO DE DURACIÓN:** 30 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Fichas de trabajo del Juego de las habichuelas, que se encuentran en el Anexo 7.
- Preguntas para el debate

III. Instrucciones

1. Jugar al Juego de las habichuelas

- a) Distribuya las fichas de trabajo a los alumnos. A este juego se puede jugar individualmente o en pequeños grupos, cada uno formado por 5 alumnos o menos.
- b) Entregue a cada alumno o grupo pequeño la cantidad de 20 habichuelas. Explíqueles que, para este juego, estas 20 habichuelas representan sus «ingresos». (Si no hubiera habichuelas, cacahuetes o pequeños caramelos a mano, los alumnos también pueden sombrear el icono de la habichuela vacía en la ficha de trabajo con un lápiz de color o un subrayador).

- c) Explique a los alumnos que cada artículo tiene asignado un número fijo de habichuelas, que indica cuántas habichuelas se necesitan para «pagar» por ese artículo.

2. Ronda de debate 1

- a) Pida a cada alumno o grupo pequeño que pase por cada una de las categorías destacadas (vivienda, comida, etc.) y escoja en qué quieren «gastar» sus habichuelas. Que coloquen físicamente las habichuelas en el papel de acuerdo con las opciones que elijan.
- b) Una vez que hayan terminado de seleccionar los artículos en las categorías requeridas, pida a los alumnos que continúen seleccionando opciones en las otras categorías hasta que hayan agotado su presupuesto de 20 habichuelas.
- c) Pida que respondan a las preguntas de debate de la Ronda 1 (preguntas 1, 2 y 3 de su ficha de trabajo).

3. Ronda de debate 2

- a) Cuénteles a los alumnos que, para la segunda ronda, sus ingresos acaban de reducirse a 13 habichuelas y que retiren 7 habichuelas de su asignación actual.
- b) Pida a los alumnos que respondan a las preguntas de debate de la segunda ronda (preguntas 4 y 5 de su ficha de trabajo).
- c) A medida que los alumnos comparten sus principales conclusiones, destaque que la asignación de las habichuelas varía de forma diferente para cada uno de ellos, ya que estas decisiones son un reflejo de sus propios valores y actitudes personales en torno al dinero.

IV. Referencias

https://www.youtube.com/watch?v=-_6EBd72Yx8

Este vídeo ofrece una guía completa del Juego de las habichuelas cuando se utiliza para poner de relieve los temas y asuntos clave en las decisiones presupuestarias. Puede usarse tanto en familia como con grupos de adultos cuando cursan un taller.

Alternativas

Ninguna

V. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Reconocer la necesidad de establecer prioridades al elaborar un presupuesto y las concesiones que hay que hacer en estas situaciones.

○ 3.3 PLANES DE ACTIVIDADES ONLINE/AUTODIRIGIDAS

○ ACTIVIDAD Nº 8 – EL JARDINERO Y EL CARPINTERO

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Competencias abordadas:

- Aprendizaje a través de las experiencias (10)
- Pensamiento ético y sostenible (4) (incluida la resolución de problemas, como se menciona en el módulo nº 6)

El objetivo de esta actividad es presentar ante los participantes una nueva forma de ver la crianza de los hijos, un enfoque cuyo resultado es la crianza de unos niños resilientes y preparados para los cambios. Está diseñada para facilitar una comprensión más profunda.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Online/Autodirigida

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad individual

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 45 minutos

II. Materiales/recursos

Vídeo: <https://youtu.be/aHhluDJmFLY>

Artículo: <https://www.theatlantic.com/family/archive/2016/09/abandon-parenting-and-just-be-a-parent/501236/>

I. Instrucciones

Dé instrucciones al alumno sobre cómo utilizar los recursos y qué se espera que haga con ellos. Desarrolle también cualquier herramienta necesaria, por ejemplo, una plantilla de escritura, un cuestionario, etc.

1. En este vídeo, Alison Gopnik, autora del libro «El jardinero y el carpintero – Lo que la nueva ciencia del desarrollo infantil nos dice sobre la relación entre padre/madres e hijos» explica el concepto principal de su libro. Vea el vídeo aquí <https://youtu.be/aHhluDJmFLY>
2. Para profundizar, por favor lea este artículo disponible en el sitio web de The Atlantic que contiene una entrevista con Alison Gopnik.
<https://www.theatlantic.com/family/archive/2016/09/abandon-parenting-and-just-be-a-parent/501236/>
3. En base al vídeo y a la lectura, por favor haga el siguiente test (se permiten dos intentos para cada pregunta).
 - Las familias carpinteros...
 - i. saben exactamente en qué quieren que se conviertan sus hijos
 - ii. controlan todas las actividades de sus hijos
 - iii. **ambas**
 - iv. ninguna de las anteriores
 - Las familias jardineros...
 - i. saben exactamente en qué quieren que se conviertan sus hijos
 - ii. controlan todas las actividades de sus hijos
 - iii. **ambas**

iv. ninguna de las anteriores

- Si te conviertes en un padre/madre jardinero...
 - i. a tu hijo le encantará la jardinería
 - ii. tu hijo será más resistente**
 - iii. a tu hijo se le dará mejor la lectura
 - iv. tu hijo cumplirá tus sueños
- En los últimos años...
 - i. ser un padre/madre carpintero se ha convertido en lo más normal**
 - ii. ser un padre/madre jardinero se ha convertido en lo más normal
 - iii. las familias han estado criando a sus hijos de la misma manera que sus propios padre/madres
- En circunstancias rápidamente cambiantes...
 - i. los niños criados por padre/madres jardineros serán más impermeables**
 - ii. ser criado de una manera libre hará que la vida sea más difícil en un futuro
 - iii. las expectativas externas hacen que te conviertas en un padre/madre carpintero.

4. Cree su propio plan de acción de crianza emprendedora. Puede utilizar cualquier herramienta de escritura disponible de forma gratuita, como la creación de un blog en wordpress.com, blogger.com, medium.com o similar. A lo largo de la formación, se le pedirá que reflexione sobre ciertas preguntas y que publique sus ideas en el foro de debate. En esta actividad, escribirá un plan de acción único para parecerse más a un padre/madre jardinero. Cree su entrada en el blog y estrúcturela de la siguiente manera:

- ¿Qué elemento de su práctica de crianza quiere cambiar?
- ¿Qué es lo que encuentra demasiado parecido a cómo actúa el carpintero en su práctica actual?
- ¿Qué medidas tomará para modificar su práctica?
- ¿Qué resultado o cambio espera en el desarrollo de su(s) hijo(s)?

5. Comparta el enlace a su entrada de blog en el foro de debate y no dude en comentar las entradas de los demás.

6. Marque la casilla de abajo si ha compartido su entrada en el foro de debate.

II. Evaluación

Cuénteles a los participantes qué pueden esperar tras realizar la actividad; por ejemplo, la calificación del cuestionario, la evaluación de su ejercicio escrito por parte de los compañeros, la evaluación de su ejercicio escrito por parte del equipo del proyecto (?), que simplemente la conserve para futuras referencias, etc.

Al final de esta actividad, los participantes comprenderán la diferencia entre abordar la crianza de los hijos como lo haría un jardinero o como un carpintero y comprenderán los beneficios del enfoque del jardinero. Los participantes recibirán comentarios directos sobre sus cuestionarios y comentarios por parte de sus compañeros en su entrada del blog.

III. Referencias

Gopnik, A. (2016) The Gardener and the Carpenter. Picador, New York

IV. Otras lecturas

Asegúrese de que sólo comparte lecturas de código abierto con acceso libre.

Si está interesado en conocer más detalles sobre el método, vea el vídeo de Alison Gopnik hablando en Google <https://youtu.be/xURCmzmQG8s>

○ ACTIVIDAD Nº 9 – APRENDIENDO A TRAVÉS DEL JUEGO

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: El objetivo de la actividad es ayudar a las familias a entender cómo ocurre el aprendizaje durante el juego y lo importante que es el juego en la vida de los niños.

Competencias abordadas:

- Aprendizaje a través de las experiencias (10)
- Pensamiento ético y sostenible (4) (incluida la resolución de problemas, como se menciona en el módulo nº 6)

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad online/autodirigida

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad individual seguida de puesta en común grupal

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

II. Materiales/recursos

- En el siguiente enlace encontrará un repaso del aprendizaje a través del juego: https://www.legofoundation.com/media/2410/learningthroughplay_areview.pdf
- Artículo con Pasi Sahlberg disponible aquí: <http://www.aeufederal.org.au/news-media/news/2019/learning-childs-play>
- Canal de Youtube de Dad Lab: www.youtube.com/channel/UCc_-hyOu9-oKlNdMKHBudcQ

III. Instrucciones

1. Lea este artículo de Pasi Sahlberg, el embajador mundial de la educación finlandesa, sobre el papel del juego en las vidas de los niños <http://www.aeufederal.org.au/news-media/news/2019/learning-childs-play>
2. Lea el resumen sobre la Revisión de pruebas del Aprendizaje a través del juego. Preste especial atención a las cinco características del Aprendizaje a través del juego https://www.legofoundation.com/media/2410/learningthroughplay_areview.pdf
3. Elija un vídeo del canal de Dad's lab y escriba una entrada en su blog de crianza, identificando cuál de las cinco características del Aprendizaje a través del juego (iterativo, de participación activa, significativo, alegre, socialmente interactivo) puede verse en el vídeo que ha elegido y cómo. https://www.youtube.com/channel/UCc_-hyOu9-oKlNdMKHBudcQ
4. Comparta el enlace a su entrada de blog en el foro de debate y no dude en comentar las entradas de los demás.
5. Marque la casilla de abajo si ha compartido su entrada en el foro de debate.

IV. Evaluación

Al final de la actividad, los participantes comprenderán la importancia del juego y del aprendizaje lúdico en la vida de los niños y serán capaces de entender cómo se produce el aprendizaje en y a través del juego.

V. Referencias

Jennifer M. Zosh, Emily J. Hopkins, Hanne Jensen, Claire Liu, Dave Neale, Kathy Hirsh-Pasek, S. Lynne Solis and David Whitebread (2017). Learning through play: a review of the evidence. The LEGO Foundation, Billund, Denmark

Sahlberg P., Doyle W. (2019) Let the Children Play. Oxford University Press

Cohen L. (2001.) Playful Parenting. Balantine Books, New York

VI. Otras lecturas

LEGO Foundation's White Paper on Learning through Play

https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf

Lawrence Cohen: Playful Parenting on Google Books

<https://books.google.nl/books?hl=en&lr=&id=45EdmajNtzlC&oi=fnd&pg=PR11&dq=playful+learning+lawrence+cohen&ots=YoTSb1qJUR&sig=KcAmxhRBD6jhUWQu-nbKhpET23w#v=onepage&q=playful%20learning%20lawrence%20cohen&f=false>

○ ACTIVIDAD Nº 10 – CRIANZA BASADA EN VALORES

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Competencias abordadas:

- Aprendizaje a través de las experiencias (10)
- Pensamiento ético y sostenible (4) (incluida la resolución de problemas, como se menciona en el módulo nº 6)

El objetivo de esta actividad es hacer que los participantes entiendan por qué los valores e inculcárselos a los niños es algo importante. Ponemos especial atención en los conflictos que surgen de la crianza basada en valores, así como en los sentimientos y soluciones relacionadas con eso.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad online/autodirigida

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad individual, aunque las familias pueden querer reunirse para debatir sobre el tema en un entorno presencial.

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 50 minutos

II. Materiales/recursos

- [Huffington Post interview](#)
- Ted Talk <https://www.youtube.com/watch?v=CyElHdaqkjo>

III. Instrucciones

1. Lea esta entrevista del Huffington Post con la psicóloga y autora Madeline Levine sobre la importancia de enseñar valores a sus hijos, la presión entre unos padre/madres y otros y la necesidad de dejar de tomar decisiones por los hijos en base a nuestras propias inseguridades.
https://www.huffpost.com/entry/teach-your-children-well-madeline-levine-interview_n_1765313?guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAE0qN7qYKbBFRdYtrG_Qf1BCdxXPPh3VWBuUYT_21gh83GqM_8vT69sb6qQ2iocK90IPnr5S_0YvdrnTnQg5NStJW-VeDdUZHNTa3WVHaPnkf9zqP5CvsG8DtjyhSdsOxvZguRwhuBndjEDHVUHPZ0pbjr7-YVzKD70dlqtlGria&guccounter=2
2. Después de leer el artículo, empiece a escribir una entrada del blog sobre cualquier tema que le haya llamado la atención en relación con los valores y la crianza basada en valores.
3. Vea la charla de Ted sobre Cómo criar hijos exitosos sin ser demasiado padre/madres, de Julie Lythcott-Haims <https://youtu.be/CyElHdaqkjo> y continúe escribiendo la entrada del blog, incluyendo cualquier idea que haya surgido al ver el vídeo.
4. Termine su entrada del blog respondiendo a las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo define el conflicto?
 - ¿Cuál es su respuesta típica ante el conflicto?
 - ¿Cuál es su mayor fortaleza a la hora de lidiar con un conflicto?

- Si pudiera cambiar algo de la forma en la que gestiona los conflictos, ¿qué sería? ¿Por qué?
- ¿Cuál es el resultado más importante de un conflicto?

Puede dar respuestas generales o referirse a cualquiera de los pensamientos que le surjan después de leer el artículo o ver el vídeo.

5. Comparta el enlace a su entrada de blog en el foro de debate y no dude en comentar las entradas de los demás.
6. Marque la casilla de abajo si ha compartido su entrada en el foro de debate.

IV. Evaluación

Al final de la actividad, los participantes tendrán una comprensión más profunda de la forma en que los valores influyen en la crianza de sus hijos y por qué son más importantes que las notas y otros factores externos; también tendrán una visión general de los conflictos que pueden surgir de la crianza basada en valores y las formas de afrontarlos.

V. Referencias

Levine, M. (2012). Teach Your Children Well. Harper, New York

Mogel, W. (2008) The Blessing of a Skinned Knee. Scribner

Lythcott-Haims, J. (2016) Raising and Adult. Griffin

Bisnow, M. (2016) Raising and Entrepreneur. New harbinger Publications

Robinson, K., Aronica, L. (2018) You, Your Child and School. Penguin Books

VI. Otras lecturas

https://www.wendymogel.com/books/excerpt/the_blessing_of_a_skinned_knee

https://preview.aer.io/Teach_Your_Children_Well-ODQ1Mjg=?social=1&retail=1&emailcap=0

<https://www.penguinrandomhouse.ca/books/315396/you-your-child-and-school-by-sir-ken-robinson-phd-and-lou-aronica/9780143108849/excerpt>

<https://us.macmillan.com/excerpt?isbn=9781627791779>

○ ACTIVIDAD Nº 11 – CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN SOBRE LA COMPETENCIA FINANCIERA (A)

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Esta actividad online está destinada a que los participantes evalúen sus propios conocimientos financieros mediante un cuestionario básico. Al realizar esta actividad, los participantes tendrán una comprensión más profunda de sus propias competencias e identificarán las áreas que pueden mejorar.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad online/autodirigida

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad individual seguida de puesta en común grupal

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 10 minutos

II. Materiales/recursos

El cuestionario se encuentra en los anexos – Actividad nº 11 «Cuestionario sobre la Competencia financiera» disponible

Sitio web de Familias Emprendedoras

III. Instrucciones

Lea las siguientes preguntas y elija una única respuesta correcta.

IV. Evaluación

El breve cuestionario online generará los resultados y mostrará las áreas en las que pueda haber indecisión y la necesidad de una mayor lectura y reflexión.

V. Referencias

<https://www.oecd.org/financial/education/oecd-infe-2020-international-survey-of-adult-financial-literacy.pdf>

<https://gflec.org/initiatives/sp-global-finlit-survey/>

<https://www.oecd.org/daf/fin/financial-education/OECD-INFE-International-Survey-of-Adult-Financial-Literacy-Competencies.pdf>

VI. Otras lecturas

<https://www.incharge.org/financial-literacy/>

Este sitio web tiene una amplia gama de material (en inglés), entre otros, un conjunto de siete cuadernos de trabajo que abordan las siguientes áreas:

1: Introducción a la competencia financiera

2: Presupuestar y organizar sus finanzas

3: Dificultades financieras y actitudes hacia el dinero

4: Comprender los seguros

5: Estrategia de ahorro

6: Comprender el crédito y la deuda

7: Ahorrar para el futuro

<https://www.ngpf.org>

La «Academia de finanzas personales de la próxima generación» cuenta con una extensa recopilación de vídeos cortos, accesibles a través del sitio web de la NGPF (los enlaces de Youtube están más abajo):

El interés compuesto, uno de los conceptos más poderosos en economía

<https://www.youtube.com/watch?v=wf91rEGw88Q>

¿Debo comprar esto?

<https://www.youtube.com/watch?v=Kq5puHiNWzo>

El coste oculto de apuntarse a un gimnasio

<https://edpuzzle.com/media/5e90c820e1cdcd3f128b1677>

Estrategias para la toma de decisiones

https://www.youtube.com/watch?v=pPlhAm_WGbQ

El verdadero coste del agua embotellada

<https://edpuzzle.com/media/5e90af837fcacf3f19b2658d>

○ ACTIVIDAD Nº 12 – MEJORAR SU COMPETENCIA FINANCIERA

Actividad nº 12.1: Estudio de caso

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Esta actividad online está diseñada para mejorar la competencia financiera de los participantes a través de una única actividad práctica. Después de realizar la actividad, los participantes serán capaces de elaborar un presupuesto doméstico de una manera (más) responsable.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad online/autodirigida

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad individual seguida de puesta en común grupal

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

II. Materiales/recursos

- El estudio de caso de Marie-Elise se encuentra en el Anexo 12.

III. Instrucciones

1. Revise la lista de gastos de Marie-Elise y divídalos en dos grupos: esenciales y no esenciales.
2. Intente responder a las preguntas 2 y 3. Mientras lo hace, ¿puede identificar las formas de trasladar los artículos de la lista esencial a la lista no esencial?
3. ¿Podría identificar otras categorías de gastos adicionales, no incluidas en esta lista o que podrían añadirse a la lista en el futuro?

4. Comparta sus respuestas con los compañeros o con otro padre/madre, preferiblemente a través del blog creado para este curso.

IV. Evaluación

No hay respuestas correctas o incorrectas, el propósito es provocar la reflexión sobre las consecuencias de determinados compromisos financieros, el margen de flexibilidad a lo largo del tiempo frente a un corto plazo, por ejemplo, elementos como el alquiler, la hipoteca o los préstamos son fijos, pero pueden modificarse a largo plazo en función de los juicios de valor y las prioridades individuales.

Al igual que en otras actividades de esta unidad, se cree que la utilización del blog facilitará la interacción, el debate y el apoyo mutuo a medida que los participantes aborden los diferentes retos y cuestiones planteados a lo largo de la formación.

Referencias

Descargue el cuadernillo:

«Presupuestar y organizar tus finanzas»

<https://www.incharge.org/financial-literacy/>

V. Otras lecturas

Vídeo de YouTube «Should I buy this?»

<https://www.youtube.com/watch?v=Kq5puHiNWzo>

○ ACTIVIDAD Nº 12.2 – CÓMO ENTENDEMOS LA COMPETENCIA FINANCIERA AL FINAL DEL MÓDULO

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) **OBJETIVO:** El objetivo de la actividad es tener un momento de autorreflexión sobre la competencia financiera y el aprendizaje que se produce al cursar este módulo.
- (B) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad online/autodirigida
- (C) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad individual seguida de puesta en común grupal
- (D) **TIEMPO DE DURACIÓN:** 15 minutos

II. Materiales/recursos

- Preguntas que aparecen en las instrucciones
- Blog de los participantes
- Foro de debate

III. Instrucciones

Piense en las actividades anteriores relacionadas con la competencia financiera y escriba una breve autorreflexión en su blog, respondiendo a una o más de las siguientes preguntas:

- ¿Ha algo nuevo sobre su propia competencia financiera?
- ¿Qué le ha resultado sorprendente o esclarecedor cuando pensaba en temas financieros?
- ¿Hay algo que le haya resultado incómodo?
- ¿Introducirá algún tipo de cambio en sus prácticas financieras tras realizar estas actividades?

Comparta la entrada del blog en el foro de debate y comente las aportaciones de los demás.

IV. Evaluación

Al final de la actividad, los participantes tendrán una comprensión más profunda de la importancia de la Competencia financiera en la crianza de sus hijos. En función de los valores éticos individuales que se tengan, algunos padre/madres pueden tratar de explorar el papel y las limitaciones del enfoque transaccional del intercambio y las perspectivas alternativas del valor más allá de una medida económica.

V. Referencias

No

VI. Otras lecturas

<https://themoneymammals.com/why-is-financial-literacy-important-and-what-every-parent-needs-to-know-about-it-hint-starting-early-matters>

4. Anexos (Recursos para actividades)

Impreso o referencia para la presentación de la Actividad nº 1

La crianza de los hijos, la dinámica familiar y la mentalidad emprendedora

El módulo introduce la investigación y la práctica de la crianza moderna, basándose en los requisitos de este mundo nuestro, tan rápidamente cambiante que requiere un cambio importante en la educación de nuestros hijos para lograr el éxito futuro no sólo en la escuela, sino también en el hogar.

Al cursar este módulo, las familias desarrollarán sus competencias en las siguientes áreas del marco de la crianza emprendedora:

- Aprendizaje a través de la experiencia
- Pensamiento ético y sostenible
- Conocimientos y habilidades financieras básicas

Para comenzar el viaje hacia una crianza consciente de niños emprendedores es necesario centrarse primero en la crianza en términos generales. Hay dos razones principales para esto. Por un lado, en las últimas décadas las oportunidades naturales de aprender a ser padre/madres, así como las oportunidades de reflexionar sobre una futura postura como padre/madres, han disminuido debido a que las familias nucleares se han convertido en la corriente principal. En siglos anteriores, los niños se criaban en mayor o menor medida en familia, supervisados por generaciones mayores. El plural es importante en este caso, ya que la mayoría de la gente comenzaba su propio viaje de crianza teniendo más de un ejemplo entre los que fijarse y tomar referencias. Es por esto que, en la actualidad, ha surgido la necesidad de que existan libros y cursos sobre la crianza de los hijos. Desde que la crianza se está convirtiendo en una actividad de aprendizaje para los adultos más que una cuestión de aprender mediante la práctica desde la primera infancia, se ha demostrado que el camino del aprendizaje de las bases teóricas, la comprensión de las investigaciones existentes al respecto y el posterior paso a la práctica es un buen enfoque.

Al tener normalmente un solo ejemplo de crianza, también se ha vuelto más difícil para todas las familias implementar un régimen de crianza diferente al de sus propios padre/madres. Si bien casi todos los jóvenes quieren ser unos padre/madres diferentes a los suyos propios, las investigaciones demuestran con claridad que se necesita un enorme esfuerzo para hacerlo realidad. La gran cantidad de información, a menudo contradictoria, disponible en Internet y la creciente presión social en las redes y medios sociales hacen que esta tarea sea aún más difícil. Este curso y el módulo sobre crianza que contiene posibilitan conseguir la introspección necesaria para resistir la presión del grupo y atender las necesidades de su(s) propio(s) hijo(s).

Como ya se ha dicho, también vivimos en un período en el que los cambios son más rápidos que nunca, por lo que tener la oportunidad de elegir conscientemente los caminos en la crianza de los hijos también nos ayuda a criarlos de forma que estén más preparados para el futuro y sean resilientes en caso de cambio o incluso de crisis. Las investigaciones demuestran que la generación actual de padre/madres ha sido criada en su mayoría por padre/madres que fueron sobreprotectores

hasta cierto punto, que se enfrentaron a un cambio apresurado y experimentaron ya la consiguiente inseguridad. La base teórica de nuestro curso desea demostrar que volver a las prácticas de crianza de las familias de nuestros padre/madres, criar a los hijos permitiéndoles asumir riesgos y confiar en ellos es el modelo más exitoso hasta ahora.

Como el curso trata sobre la crianza de niños emprendedores, uno de los primeros temas en los que muchos pensarían es la competencia financiera, CF. La CF, por supuesto, es un campo importante, pero hemos descubierto que no es una competencia básica en la que las familias deban centrarse. Sin embargo, hemos incluido actividades en este módulo para que usted como padre/madre sea más consciente del tema al principio, para que pueda centrarse en algunas otras competencias, fundamentales para su crianza más adelante.

Cabe destacar que, además de adquirir un determinado nivel de aprendizaje en la competencia financiera, esta misma también contribuye al desarrollo de todas las demás competencias del proyecto y, además, proporciona una herramienta preparada para medir el progreso de un alumno, ya sea de forma individual u holística.

Hay muchos factores diferentes en juego, pero los principales en Europa serían, sin duda, la disminución de los sistemas de apoyo públicos y privados, los cambios en los perfiles demográficos, incluido el envejecimiento de la población, y la amplia evolución del mercado financiero. El efecto acumulativo de estos cambios para las personas es que los riesgos y los costes de las decisiones equivocadas pueden ser desproporcionadamente altos¹. En 2005, la primera recomendación de la OCDE sobre Principios y buenas prácticas para la educación y la sensibilización financieras señalaba que «la educación financiera debería comenzar en la escuela. Las personas deben recibir una educación sobre cuestiones financieras lo antes posible en sus vidas».²

Se puede apreciar, desde la perspectiva del bienestar social, que el coste de una competencia financiera deficiente puede ser muy alto. Los desafíos que surgen cuando alguien se enfrenta a una gama de productos financieros incluyen la capacidad de interpretar los respectivos términos y condiciones que se ofrecen y luego tomar decisiones informadas. «Los consumidores que no comprenden el concepto de capitalización de intereses gastan más en comisiones de transacción, acumulan mayores deudas e incurren en mayores tasas de interés en los préstamos».³ Sólo sobre una base macroeconómica, los beneficios para la ciudadanía de un Estado de estar a la vez informada y capacitada financieramente son evidentes por razones de eficiencia. Para un individuo, es probable que el impacto sea de importancia crucial y que tenga consecuencias para toda la vida. Al comportarse racionalmente, logrando términos y condiciones más ventajosos, es más probable que los consumidores ahorren e intenten hacer inversiones prudentes. Mirando aún más hacia el futuro, la evidencia arrojada por la investigación demuestra que las personas con buenas aptitudes financieras son mejores en la planificación de su carrera y en el ahorro para la jubilación.⁴

El contenido exacto y el enfoque hacia la competencia financiera varían de un país a otro, pero la competencia financiera suele incluir una o más de las siguientes categorías.

¹ OECD (2013), PISA 2012 Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving and Financial Literacy

² Financial Education for Youth and in Schools: OECD/INFE Policy Guidance, Challenges and Case Studies

³ Lusardi and Tufano, 2015

⁴ Behrman et al., 2012; Lusardi and Mitchell, 2014

La habilidad de entender:

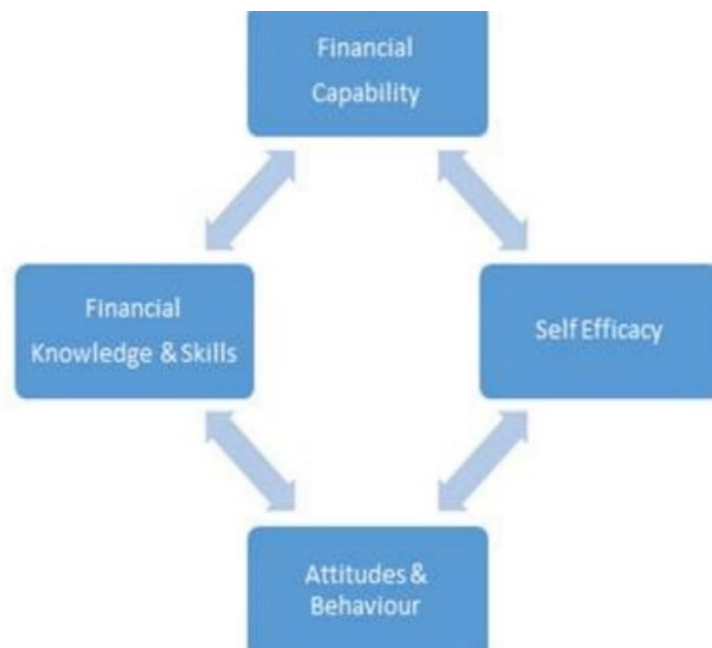
- La naturaleza y el papel del dinero para apoyar el comercio y el intercambio comercial.
- La naturaleza de la planificación dentro de cualquier proceso de toma de decisiones y el papel tan importante de la gestión de un presupuesto como medio para convertir las ideas en acción.
- El conjunto de los diferentes tipos de riesgos y recompensas asociados con las decisiones de comercio e inversión.

El enfoque del proyecto sobre la CF se ha basado en la definición elaborada por la Red Internacional de Educación Financiera de la OCDE (INFE). Esta, la describió como:

*«Una combinación de la conciencia, el conocimiento, la habilidad, la actitud y el comportamiento necesarios para tomar decisiones financieras sólidas y, en última instancia, lograr el bienestar financiero individual».*⁵

(OCDE/INFE 2012)

Se puede apreciar desde esta perspectiva que la CF describe mucho más que simples habilidades matemáticas o el conocimiento de diferentes productos financieros. La opinión de los expertos internacionales sostiene que la competencia financiera es mucho más compleja. Esencialmente existen tres dimensiones de la Capacidad financiera, como se ilustra a continuación.



(Fuente OECD)

Sin embargo, para los objetivos de esta unidad, el enfoque se limita principalmente a los conocimientos y habilidades financieras. La razón es pragmática, en vistas del tiempo y los recursos limitados disponibles en la formación presencial. El énfasis dado no sugiere que la autoeficacia

⁵ Los miembros de la OCDE/INFE acordaron que los términos utilizados para describir este concepto (incluyendo en particular la competencia financiera y la capacidad financiera, pero también la cultura financiera y la perspicacia financiera) podrían utilizarse de manera relativamente intercambiable.

individual o las actitudes y comportamientos, en relación con la toma de decisiones financieras, no sean importantes por sí mismos, por lo que la plataforma online contendrá una amplia orientación, lecturas sugeridas y actividades para apoyar el estudio y la reflexión individual autodirigida.

En torno a los comentarios/opiniones, tal vez sea útil volver a consultar la definición del proyecto de Educación Emprendedora, EE:

«El emprendimiento sucede cuando actúas sobre las oportunidades e ideas y las transformas en un valor para los demás. El valor que se crea puede ser financiero, cultural o social».

Cuando se tiene en cuenta esta definición de la EE, una pregunta clave es: ¿cómo se describe, y mucho menos se mide, el valor en sí mismo? En el desarrollo, perfeccionamiento y evaluación del potencial o de los resultados de una idea o iniciativa hay, claramente, una necesidad de alguna medida de referencia. Los indicadores financieros permiten una medición generalmente comprendida y aceptada para la mayoría de las actividades, en particular en términos de sostenibilidad. En este contexto, se pueden utilizar las habilidades matemáticas elementales, y los resultados fácilmente identificables sirven como un indicador objetivo de rendimiento para los alumnos en cualquier etapa de sus vidas.

Sin embargo, al reflexionar sobre el sentido más amplio y profundo de la palabra valor, se plantea la cuestión de qué perspectiva(s) pueden querer inculcar las familias a sus jóvenes alumnos. Por ejemplo, ¿deberían ser todas las relaciones únicamente transaccionales? Al tratar de responder a esa pregunta, se puede apreciar que al explicar a los jóvenes alumnos que el rendimiento y el intercambio recíproco se pueden aplicar tanto en contextos sociales como culturales, también es coherente con la segunda competencia que se aborda en esta unidad: el pensamiento ético y sostenible.

En relación con los valores personales, sociales y culturales, los jóvenes aprendices, a medida que maduran y se desarrollan, necesitarán, de manera muy apropiada, tener este tipo de conversaciones con sus padre/madres, especialmente aquellas conversaciones que las familias consideren importantes para ellos. Al igual que en otras cuestiones (por ejemplo, las relaciones sociales e interpersonales), algunos padre/madres, por muy firmemente que se adhieran a determinados puntos de vista morales y éticos, pueden, por inhibición personal, carecer de la capacidad o la confianza necesarias para entablar un diálogo significativo y bidireccional con los alumnos. Por lo tanto, si bien se reconoce el peligro de recurrir a los estereotipos, se considera esencial apoyar y preparar a las familias para que participen en estas cuestiones con sus jóvenes alumnos. De ello se desprende que el proyecto de formación de padre/madres debe garantizar que las familias mismos hayan debatido e intercambiado temas difíciles. La ventaja añadida es que las conversaciones con los compañeros, que pueden sostener perspectivas igualmente válidas pero diferentes, incluso hasta el punto de cierta incomodidad personal, servirán de experiencia de aprendizaje positiva y reforzarán la cohesión del grupo a lo largo de todo el programa de formación. El punto fundamental es que, cuando un tema o cuestión se considere problemático o difícil para las familias como adultos maduros, más importante será por ello que se aborde cuando se contemple el debate intergeneracional. Cuestiones como los valores pueden expresarse de muchas maneras diferentes; sin embargo, cualquiera que sea el camino que se tome, la vida futura de todos los alumnos incluirá inevitablemente diferentes retos a los que se enfrentarán desde la perspectiva de:

- un ciudadano,
- un empleador/empleado
- consumidor o

- una combinación de las tres anteriores.

En última instancia y desde cualquiera de estas perspectivas, la necesidad de recursos financieros, las decisiones asociadas a estos recursos en términos de asignación, y cualquier rendimiento deseado, o cumplido, serán pertinentes en mayor o menor medida.

Actividad nº 2 Recurso 2.1 Cartas de juego de roles

Su hijo quiere dormir en casa de un amigo cuyos padre/madres usted no conoce.	Su hijo quiere faltar a la escuela un día, porque dice que está muy cansado (pero no enfermo).
Su hijo ha roto un jarrón muy caro de la casa.	Su hijo se aburre durante la visita al museo y quiere salir, prometiendo que le esperará fuera.
Su hijo trae a casa una mala nota, aunque sabe que estudió mucho para el examen en cuestión.	Un profesor lo cita en la escuela porque sospecha que su hijo ha roto una ventana.

Actividad nº 2 Recurso 2.2 Cuestionario sobre el estilo de crianza

Por favor, califique la frecuencia con la que participa en las diferentes prácticas de crianza, enumeradas a continuación. Las puntuaciones van de «Nunca» a «Siempre» en una escala de 5 puntos. Al final de cada sección, sume las puntuaciones y divídalas por el número de preguntas de esa sección. La puntuación calculada es su puntuación total para esa categoría. El puntaje más alto indica su estilo de crianza preferido.

Estilo de crianza autoritativo

1. Soy sensible ante los sentimientos y las necesidades de mi hijo:

Nunca	1	2	3	4	5	6	Siempre
-------	---	---	---	---	---	---	---------

2. Tengo en cuenta los deseos de mi hijo antes de pedirle que haga algo:

Nunca	1	2	3	4	5	6	Siempre
-------	---	---	---	---	---	---	---------

3. Le explico a mi hijo cómo me siento sobre su buen/mal comportamiento:

Nunca	1	2	3	4	5	6	Siempre
-------	---	---	---	---	---	---	---------

4. Animo a mi hijo a hablar de sus sentimientos y problemas:

Nunca	1	2	3	4	5	6	Siempre
-------	---	---	---	---	---	---	---------

5. Animo a mi hijo a que «diga lo que piensa» libremente, aunque no esté de acuerdo conmigo:

Nunca	1	2	3	4	5	6	Siempre
-------	---	---	---	---	---	---	---------

6. Explico las razones que hay detrás de mis expectativas:

Nunca	1	2	3	4	5	6	Siempre
-------	---	---	---	---	---	---	---------

7. Proporciono consuelo y comprensión cuando mi hijo está molesto:

Nunca	1	2	3	4	5	6	Siempre
-------	---	---	---	---	---	---	---------

8. Felicito a mi hijo:

Nunca	1	2	3	4	5	6	Siempre
-------	---	---	---	---	---	---	---------

9. Considero las preferencias de mi hijo cuando hago planes para la familia (por ejemplo, los fines de semana fuera y las vacaciones):

Nunca 1 2 3 4 5 6 Siempre

10. Respeto la opinión de mi hijo y le animo a expresarla:

Nunca 1 2 3 4 5 6 Siempre

11. Trato a mi hijo como a un miembro más de la familia:

Nunca 1 2 3 4 5 6 Siempre

12. Le explico a mi hijo las razones por las que tengo ciertas expectativas puestas en él:

Nunca 1 2 3 4 5 6 Siempre

13. Tengo momentos cálidos e íntimos con mi hijo:

Nunca 1 2 3 4 5 6 Siempre

Puntuación: Puntuación total / 13 =

Estilo de crianza autoritario

1. Cuando mi hijo me pregunta por qué tiene que hacer algo, le digo que porque yo lo digo, porque soy su padre/madre, o porque eso es lo que quiero:

Nunca 1 2 3 4 5 6 Siempre

2. Castigo a mi hijo quitándole los privilegios (por ejemplo, la televisión, los juegos, quedar con los amigos):

Nunca 1 2 3 4 5 6 Siempre

3. Grito cuando desapruuebo el comportamiento de mi hijo:

Nunca	1	2	3	4	5	6
	Siempre					

4. Exploto de enfado hacia mi hijo:

Nunca	1	2	3	4	5	6
	Siempre					

5. Le doy azotes a mi hijo cuando no me gusta lo que hace o dice:

Nunca	1	2	3	4	5	6
	Siempre					

6. Utilizo la crítica para hacer que mi hijo mejore su comportamiento:

Nunca	1	2	3	4	5	6
	Siempre					

7. Utilizo las amenazas como una forma de castigo con poca o ninguna justificación:

Nunca	1	2	3	4	5	6
	Siempre					

8. Castigo a mi hijo negándole las expresiones emocionales (por ejemplo, besos y abrazos):

Nunca	1	2	3	4	5	6
	Siempre					

9. Critico abiertamente a mi hijo cuando su comportamiento no cumple con mis expectativas:

Nunca	1	2	3	4	5	6
	Siempre					

10. Me veo luchando para tratar de cambiar la forma en que mi hijo piensa o siente las

cosas:

Nunca	1	2	3	4	5	6
	Siempre					

11. Siento la necesidad de señalar los problemas de comportamiento de mi hijo en el pasado para asegurarme de que no los vuelva a hacer:

Nunca	1	2	3	4	5	6
	Siempre					

12. Le recuerdo a mi hijo que soy su padre/madre:

Nunca	1	2	3	4	5	6
	Siempre					

13. Le recuerdo a mi hijo todas las cosas que estoy haciendo y que he hecho por él:

Nunca	1	2	3	4	5	6	Siempre
-------	---	---	---	---	---	---	---------

Puntuación: Puntuación total / 13 =

Estilo de crianza permisivo

1. Me resulta difícil sancionar a mi hijo:

Nunca	1	2	3	4	5	6	Siempre
-------	---	---	---	---	---	---	---------

2. Cedo ante mi hijo cuando causa un escándalo por algo:

Nunca	1	2	3	4	5	6	Siempre
-------	---	---	---	---	---	---	---------

3. Malcrío a mi hijo:

Nunca	1	2	3	4	5	6	Siempre
-------	---	---	---	---	---	---	---------

4. Ignoro el mal comportamiento de mi hijo:

Nunca	1	2	3	4	5	6	Siempre
-------	---	---	---	---	---	---	---------

Puntuación: Puntuación total / 4 =

Estilos de crianza: En las líneas de abajo, puede registrar el orden de clasificación de sus estilos de crianza preferidos:

1) Puntuación:

2) Puntuación:

3) Puntuación:

Basado en: Robinson, C., Mandleco, B., Olsen, S. F., & Hart, C. H. (1995). Authoritative, authoritarian, and permissive parenting practices: Development of a new measure. *Psychological Reports*, 77, 819-830

Actividad nº 6 – Actitudes hacia el dinero y las finanzas

IRSE DE VACACIONES	COMPRAR MUEBLES PARA UNA PROPIEDAD SIN AMUEBLAR
PAGAR LAS TASAS DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA	COMPRAR UN COCHE
PEDIR PRESTADO DINERO A CORTO PLAZO PARA GASTOS DIARIOS	COMPRAR ARTÍCULOS DE LUJO PARA UN PISO AMUEBLADO
COMPRAR UN DISPOSITIVO DE ÚLTIMA GENERACIÓN, POR EJEMPLO, UNA TABLET O UN TELÉFONO	MONTAR UN NEGOCIO O EXPANDIR EL QUE YA TIENE

Actividad alternativa

Actitud ante las situaciones

TELÉFONO MÓVIL	APRENDER A CONDUCIR	COMPRAR UN COCHE	IR A LA UNIVERSIDAD
MONTAR UN NEGOCIO	CASARSE	IRSE DE VACACIONES	VIAJAR

CAMBIAR DE TRABAJO O DE CARRERA	PAGAR UNA DEUDA PENDIENTE	PRÉSTAMOS PARA MEJORAS DE LA CASA	TENER UN BEBÉ
DEJAR EL HOGAR	HACERSE UNA TARJETA DE CRÉDITO/DE FIDELIDAD	AYUDAR ECÓNOMICAMENTE A OTROS MIEMBROS DE LA FAMILIA	CAMBIAR DE CARRERA
¡RETOMAR LOS ESTUDIOS!	CONSTRUIR UNA CASA	ASISTENCIA MÉDICA	

En relación con la línea de tiempo que figura a continuación, indique a qué edad cree que las decisiones anteriores son pertinentes e importantes.

Línea de tiempo				
18 -20	20 – 30	30 - 40	40 - 50	50 – 60

Actividad nº 7 – El juego de las habichuelas

Este juego, adaptado del «20 Bean Salary», le ayudará a descubrir en qué es más importante para usted gastar el dinero y cómo sus experiencias y valores personales afectan a sus decisiones sobre la gestión del dinero.

Rondas 1 y 2 Deben gastar las habichuelas en los grupos destacados.

El coste de cada actividad se refleja en el número de habichuelas que se necesitan.

 Housing with Utilities  live with relatives sharing cost of utilities (no phone) ☐ ☐ share an apartment or house with others, including basic utilities (no phone) ☐ ☐ ☐ rent place of your own, including basic utilities (no phone) ☐ ☐ ☐ ☐	 Insurance  Auto Liability coverage only ☐ ☐ Complete coverage ☐ ☐ ☐ Health and Disability No coverage No Cost Fringe benefits of job ☐ Basic health coverage ☐ ☐ Individual health & disability coverage ☐ ☐ ☐ Renters Property and liability coverage ☐
Communications  No phone No cost Phone with limited long distance calls ☐ Phone with many long distance calls ☐ ☐ Cell phone ☐ High-speed Internet ☐ ☐ 	Gifts  Make your own ☐ Purchase cards or small gifts occasionally ☐ ☐ Purchase frequent gifts for family and friends ☐ ☐ ☐
 Savings  Change in piggy bank No cost Five percent of income ☐ Ten percent of income ☐ ☐ Invest for retirement ☐ ☐ Contribution to charities and religious groups ☐	 Furnishings  Borrow from relatives or friends No cost Rent furniture or live in furnished apartment ☐ Buy at a garage sale or thrift shop ☐ Buy new furniture ☐ ☐

Preguntas para la primera ronda de debate

Explique qué le ha llevado a gastar de esa manera sus 20 habichuelas.

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

Piensa en cómo elegiste quitar las 7 habichuelas.

4. ¿Qué tuvo que hacer para compensar?

Preguntas para la segunda ronda de debate

Actividad nº 8 – El jardinero y el carpintero

Cuestionario «Jardinero vs. Carpintero»

- Las familias carpinteros...
 - i. saben exactamente en qué quieren que se conviertan sus hijos
 - ii. controlan todas las actividades de sus hijos
- iii. **ambas**
- iv. ninguna de las anteriores
- Las familias jardineros...
 - i. saben exactamente en qué quieren que se conviertan sus hijos
 - ii. controlan todas las actividades de sus hijos
- iii. **ambas**
- iv. **ninguna de las anteriores**
- Si te conviertes en un padre/madre jardinero...
 - i. A tu hijo le encantará la jardinería
- ii. **tu hijo será más resistente**
- iii. a tu hijo se le dará mejor la lectura
- iv. tu hijo cumplirá tus sueños
- En los últimos años...
 - i. ser un padre/madre carpintero se ha convertido en lo más normal
 - ii. ser un padre/madre jardinero se ha convertido en lo más normal
- iii. las familias han estado criando a sus hijos de la misma manera que sus propios padre/madres
- En circunstancias rápidamente cambiantes...
 - i. **los niños criados por padre/madres jardineros serán más resistentes ante la adversidad**
 - ii. ser criado de una manera libre hará que la vida sea más difícil en un futuro
 - iii. las expectativas externas hacen que te conviertas en un padre/madre carpintero.

Actividad nº 11 – Cuestionario sobre la Competencia financiera

1. Si invierte 100 euros a un 10% de interés, ¿cuánto tendrá en su cuenta después de cinco años?
(a) 500.5 €
(b) 161 €
(c) 550 €
(d) 150 €
2. El interés compuesto es:
a) el interés que se anula al final del período de depósito o préstamo
b) el interés añadido a un capital, de modo que el interés añadido también devenga interés a partir de entonces
c) el interés que se duplica
d) los intereses que paga el gobierno
3. Las personas que no entienden la diferencia entre _____ generalmente sufren dificultades económicas.
a) impuestos y seguros
b) necesitar y querer
c) comprar y alquilar
d) comida y refugio
4. Un gran problema con el uso de las tarjetas de crédito es que la gente:
(a) las pierde mucho.
(b) compra cosas que no se puede permitir.
(c) tiene que pagar para usarlas.
(d) se olvida de usarlas.
5. Supongamos que usted cuenta con algo de dinero. Es más seguro:
(a) poner su dinero en un negocio o una inversión
(b) poner su dinero en múltiples negocios o inversiones
(c) no lo sé.
6. Supongamos que, en los próximos 10 años, los precios de las cosas que compra se duplican. Si sus ingresos también se duplican, podrá:
(a) comprar menos de lo que puede comprar hoy.
(b) comprar lo mismo que puede comprar hoy.
(c) más de lo que puedes comprar hoy.
(d) no lo sé.
7. Supongamos que necesita pedir prestados 100 euros. ¿Cuál es la cantidad más baja a devolver, 105 € o 100 € más el tres por ciento?
(a) 105 €
(b) 100 € más el tres por ciento

(c) No lo sé

8. Supongamos que pone un dinero en el banco durante dos años y el banco se compromete a añadir el 15 % anual a su cuenta.
- (a) **El banco añadirá más dinero a su cuenta el segundo año que el primero.**
 - (b) El banco añadirá la misma cantidad de dinero ambos años.
 - (c) El banco añadirá menos dinero a su cuenta el segundo año que el primero.
 - (d) No lo sé.
9. Supongamos que tiene 100 € en una cuenta de ahorros y el banco añade un 10 por ciento anual a la cuenta. ¿Cuánto dinero tendría en la cuenta después de cinco años si no retira nada de la cuenta?
- (a) **más de 150 €**
 - (b) exactamente 150 €
 - (c) menos de 150 €
 - (d) No lo sé.

Actividad nº 12 – La lista de gastos de Marie-Elise

Marie-Elise tiene 25 años y vive sola en una casa de dos habitaciones.

Gana un sueldo mensual por su trabajo a tiempo completo.

Sus gastos mensuales típicos incluyen:

El alquiler de su casa

El impuesto municipal

Gas y electricidad

Cigarrillos

Ropa de diseño

Alimentos

Gasolina para el coche, principalmente para ir y volver del trabajo

Cafés, pubs y clubes

Ahorros para unas vacaciones en el extranjero

Cargos por sobregiros bancarios

1. Marie-Elise gasta más de la cuenta todos los meses y le preocupa que sus deudas aumenten significativamente.
2. Sugiera cuatro cambios que Marie-Elise podría hacer en sus gastos esenciales para ayudar a mejorar su situación económica.
3. Sugiera cuatro cambios que Marie-Elise podría hacer en sus gastos no esenciales para ayudar a mejorar su situación económica.
4. Explique cómo las mejoras en la situación económica de Marie-Elise la beneficiarían inmediatamente y favorecerían su planificación financiera a largo plazo.

5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20\(OER\)%20are,well%20as%20for%20research%20purposes.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20(OER)%20are,well%20as%20for%20research%20purposes.)) para ayudar a las familias a nutrir su aprendizaje

1 ¿POR QUÉ LAS FAMILIAS EMPRENDEDORES TIENEN HIJOS EMPRENDEDORES?

I. Tipo de recurso y descripción

Escriba aquí:

(A) si es una lectura, un vídeo, etc.

(B) los objetivos de la actividad y competencia/s abordadas

Es un trabajo de investigación sobre el impacto intergeneracional de ser emprendedor

II. ¿Por qué es útil este recurso?

Si corresponde, especifique aquí lo que se necesita para llevar a cabo la actividad, de lo contrario escriba «Ninguno»

Es útil para aquellos que quieren profundizar en la ciencia que respalda a las familias como educadores emprendedores

III. Duración

Es una lectura de 1 hora

IV. Enlaces web y referencias

Si es posible, incluya consejos para acceder a la plataforma y el enlace directo a la plataforma

<http://ftp.iza.org/dp6740.pdf>

2 LAS FAMILIAS: EDUCADORES PRINCIPALES, CUIDADORES, GUARDIANES, MONTADORES DE ANDAMIOS

I. Tipo de recurso y descripción

Escriba aquí:

(A) si es una lectura, un vídeo, etc.

(B) los objetivos de la actividad y competencia/s abordadas

Artículo de investigación centrado en la participación de las familias en el aprendizaje y la escolarización de los niños.

II. ¿Por qué es útil este recurso?

Si corresponde, especifique aquí lo que se necesita para llevar a cabo la actividad, de lo contrario escriba «Ninguno»

Supone una unión entre la crianza en casa y ser educado en la escuela, los dos entornos principales para la mayoría de los niños.

III. Duración

Es una lectura de 1 hora

IV. Enlaces web y referencias

Si es posible, incluya consejos para acceder a la plataforma y el enlace directo a la plataforma

https://www.researchgate.net/publication/343719761_PARENTS_PRIMARY_EDUCATORS_CAREGIVERS_GATEKEEPERS_SCAFFOLDERS

3. ACTIVIDAD BASADA EN UN CASO O SITUACIÓN

I. Tipo de recurso y descripción

Escriba aquí:

(A) si es una lectura, un vídeo, etc.

(B) los objetivos de la actividad y competencia/s abordadas

Es una situación breve acompañada de unas pocas preguntas para que las familias las tengan en cuenta y tomen notas. Después de un rato corto, el padre/madre podría mirar el segmento de vídeo sacado de un programa de noticias que lo lleva a través de los temas.

La actividad tiene un alcance bastante familiar para así involucrar también a los miembros de la familia en el debate sobre la situación. Aunque se extraen de un canal de noticias americano, la mayoría de las emisoras ofrecen noticias, revistas o programas de consumo, por lo que podría ser posible mejorarlas en lugar de reinventar la rueda. La competencia abordada es, por supuesto, la competencia financiera y los resultados del aprendizaje asociados:

- ser capaz de tomar decisiones y elecciones informadas sobre las finanzas personales
- ser capaz de identificar y abordar problemas o cuestiones con confianza

Fred quiere comprar un coche nuevo para reemplazar el antiguo, que tiene diez años. Podría vender su coche de forma privada por 2500 libras. Ha visto un coche más nuevo que le gusta en un garaje local.

Sugiera dos cosas que Fred debería hacer antes de empezar a negociar la compra del coche con el garaje.

Sugiera cuatro cosas que Fred debería hacer al negociar para llegar al mejor acuerdo para la compra del coche.

(ver lista de verificación del vídeo de ABC news)

II. ¿Por qué es útil este recurso?

Si corresponde, especifique aquí lo que se necesita para llevar a cabo la actividad, de lo contrario escriba «Ninguno»

Esta es una experiencia de la vida real bastante familiar que podría ser debatida en familia.

III. Duración

La situación y el vídeo podrían verse en 15 minutos; por supuesto, si se debatiera en casa con la familia habría amplia oportunidad de aumentar el tiempo para ampliar el debate.

IV. Enlaces web y referencias

Si es posible, incluya consejos para acceder a la plataforma y el enlace directo a la plataforma

Ver enlace web

Aconsejando a Fred, cortesía de ABC News

(<https://www.youtube.com/watch?v=UpEsmEajCJo&feature=youtu.be>) 4 minutos.

Comprar un coche nuevo vs. uno antiguo

<https://www.youtube.com/watch?v=HaSHU7AKMjo>



parENTrepreneurs

Módulo nº. 2

Identificar oportunidades para ser emprendedor

**Paquete de formación de O2 sobre educación
para Familias Emprendedoras**

Colaborador principal: Materahub

Número de proyecto: 2019-1-NL01-KA204-060263

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella»



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

Versión #	Fecha	Preparada por	Motivo
1	08/07/2020	Materahub	Plantilla para la generación de los contenidos de los módulos
2	15/07/2020	Materahub	
3	03/08/2020	Materahub	
4	23/09/2020	Bantani	Segundo borrador
5	26/10/2020	Bantani	Borrador final
6	03/12/2020	Bantani	Versión final 1
7	15/12/2020	Bantani	Versión final 2
8	07/01/2021	Bantani	Revisión final de contenido y diseño

Historial de versiones

Autores: Gabriella Antezza, Materahub

Índice de contenidos

1. Introducción	13
2. Beneficios y oportunidades	14
3. Plan del módulo	16
o	17
o	18
o 3.1 Plan de actividades del módulo	18
o	20
o 3.2 Plan de actividades presenciales	21
o Actividad nº 1 – Introducción al módulo	21
o Actividad nº 2 – Estilos y enfoques de crianza	23
o Actividad 2 – Estilos y enfoques de crianza	23
o Actividad nº 3 – Zonas de confort en la crianza de los hijos	25
o Actividad nº 4 – Experiencia de aprendizaje lúdica	27
o Actividad nº 5 – Fundamentos de la competencia financiera	29
o	31
o Actividad nº 6 – Actitudes hacia el dinero y las finanzas	31
o Actividad nº 7 – Presupuesto familiar	32
o 3.3 Planes de actividades online/autodirigidas	33
o Actividad nº 8 – El jardinero y el carpintero	33
o Actividad nº 9 – Aprendiendo a través del juego	37
o Actividad nº 10 – Crianza basada en valores	38
o Actividad nº 11 – Cuestionario de evaluación sobre la competencia financiera (a)	40
o Actividad nº 12 – Mejorar su competencia financiera	41
o Actividad nº 12.2 – Cómo entendemos la competencia financiera al final del módulo	42
4. Anexos (Recursos para actividades)	44
Impreso o referencia para la presentación de la Actividad nº 1	44
Actividad nº 2 Recurso 2.1 Cartas de juego de roles	48
Actividad nº 2 Recurso 2.2 Cuestionario sobre el estilo de crianza	49
Actividad nº 6 – Actitudes hacia el dinero y las finanzas	53
Actividad nº 7 – El juego de las habichuelas	54
Actividad nº 8 – El jardinero y el carpintero	58
Cuestionario «Jardinero vs. Carpintero»	58
Actividad nº 11 – Cuestionario sobre la Competencia financiera	59
Actividad nº 12 – La lista de gastos de Marie-Elise	61
5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos	62

1	¿Por qué las familias emprendedores tienen hijos emprendedores?	62
2	Las familias: Educadores principales, cuidadores, guardianes, montadores de andamios	62
3.	Actividad basada en un caso o situación	63
1.	Introducción	72
2.	Beneficios y oportunidades	73
3.	Plan del módulo	76
3.1	Plan de actividades del módulo	77
3.2	Plan de actividades presenciales	81
■	Actividad nº. 1. Presentación del módulo 2 a los participantes	81
■	Actividad nº. 2. Maneras de ver	83
■	Actividad nº. 3. Sueños de oportunidades - usar nuestras creencias, necesidades, deseos y anhelos para generar oportunidades	85
■	Actividad nº. 4. Mentalidad de serendipia	89
■	Actividad nº. 5. Convertir lo negativo en positivo - lenguaje afirmativo	91
■	Actividad nº. 6. Pensamiento hexagonal – usar cartas de artefactos para jugar con y estructurar el pensamiento y las ideas	92
■	Actividad nº. 7. Hacer más con menos	93
3.3	Planes de actividades online/autodirigidas	95
■	Actividad nº. 8 - Neurociencia para niños	95
■	Actividad nº. 9 - Maneras de ver - exposición de fotografías	96
■	Actividad nº. 10 : Sé que puedo - historia	96
■	Actividad nº. 11: Serendipia	97
■	Actividad nº. 12: Reformular las experiencias como oportunidades	98
■	Actividad nº. 13: Golpes positivos - lenguaje positivo para el aprendizaje	98
■	Actividad nº. 14: Echar un buen vistazo a su alrededor - análisis 360° de las oportunidades	99
4.	Anexos	100
	Actividad nº. 1.1 Introducción al Módulo 2	100
	Actividad nº. 1.2: Reflexión de la oportunidad	102
	Actividad nº. 2.1: Ilusiones ópticas	102
	Actividad nº. 3.1: Sueños y creencias	103
	Actividad nº. 3.2: Necesidades y deseos	104
	Actividad nº. 3.3: Construcción colaborativa de sueños - Esperanzas y deseos	107
	Actividad nº. 4.1: La mentalidad de serendipia	108
	Actividad nº. 4.2: Creación de oportunidades mediante la innovación	109
	Actividad nº. 5: Pasando de lo negativo a lo positivo	110
	Actividad nº. 6: Pensamiento hexagonal	112

Actividad nº. 7: Hacer más con menos	113
5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos	114
RECURSO 1	114
RECURSO 2	115
6. Referencias	116
1. Introducción	120
2. Beneficios y oportunidades	122
3. Plan del módulo	125
3.1. Plan de actividades del módulo	127
3.2 Plan de actividades presenciales	131
■ ACTIVIDAD nº. 1: Presentación del módulo 3 a los participantes	131
■ ACTIVIDAD nº. 2: Enfoque de la crianza hacia «Pensar fuera de la caja»	134
■ ACTIVIDAD nº. 3: Los beneficios de la lluvia de ideas para fomentar el pensamiento creativo	136
■ ACTIVIDAD nº. 4: Enfoque de la crianza hacia la «planificación y gestión»	139
3.3. PLANES DE ACTIVIDADES ONLINE/AUTODIRIGIDAS	143
■ Actividad nº. 5: Perspectivas sobre la competencia «Planificación y gestión» (vídeo de motivación/explicativo)	143
■ Actividad nº. 6: Cree su propio calendario	144
■ ACTIVIDAD nº. 7: Aprendizaje mediante la experimentación, a través de «Crear, reutilizar»	146
■ ACTIVIDAD nº. 8: Aprendizaje colaborativo, «Yo hago, nosotros hacemos, tú haces»	147
■ Actividad nº. 9: Evaluación del conocimiento de las familias sobre «Pensar fuera de la caja»	148
4. Anexos (Recursos de actividades):	151
○ Actividad nº. 1.2 - Introducción al Módulo 3	151
○ Actividad nº. 1.3 - El rompecabezas de 9 puntos	154
○ Actividad nº. 2.2 - El test de Torrance	155
○ Actividad nº. 3.2 - Lluvia de ideas	156
○ Actividad nº. 4.2 - Planificar un evento familiar	157
○ Actividad 8 - «Yo hago, nosotros hacemos, tú HACES»	163
○ Actividad 9 - Cuestionarios sobre las dos competencias	164
5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos	166
○ Resource 1	166
○ Recurso 2	166
○ Recurso 3	166
○ Recurso 4	167

6. Referencias	168
1. Introducción	172
2. Beneficios y oportunidades	174
3. Plan del módulo	177
3.1 Plan de actividades del módulo	179
3.2 Plan de actividades presenciales	183
Actividad nº. 1: Ejercicio de Gominolas	183
Actividad nº. 2: Autoconciencia/autoeficacia: Valores y factores	184
Actividad nº. 3: Situaciones de autoeficacia y vida familiar	186
Actividad nº. 4: Movilizarse a sí mismo y movilizar a los demás	187
Actividad nº. 5: Enfoques sobre mentoría y coaching	188
Actividad nº. 6: Diario de reflexión	189
3.3 Plan de actividades online/autodirigidas	190
Actividad nº. 7: «Crianza lo suficientemente buena» de Winnicott	190
Actividad nº. 8: Autoestima en la crianza de los hijos	191
Actividad nº. 9: Autoconciencia y la Ventana de Johari	193
Actividad nº. 10: Seguir explorando la Ventana de Johari	194
Actividad nº. 11: Lenguaje limpio y su importancia en el coaching, la mentoría y la crianza de los hijos	195
Actividad nº. 12: El Padre/madre consciente, con la Dra. Shefali Tsabary	196
Actividad nº. 13: Descubrir por qué es importante la autoeficacia	197
4. Anexos (Recursos de actividades)	198
5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos	213
Recurso: El Padre/madre consciente, con Shefali Tsabary - Primera parte	213
Recurso: Winnicott y la crianza de los hijos	213
Recurso: Diario de reflexión online	214
6. Referencias	214
1. Introducción	218
2. Beneficios y oportunidades	220
3. Plan del módulo	222
○ 3.1. Plan de actividades del módulo	224
○ 3.2. Plan de actividades presenciales	229
■ ACTIVIDAD nº. 1: Ejercicio de apertura del taller: $X+Y+Z = \text{idea!}$	230
■ Actividad nº. 2: Problemas y lluvia de ideas	232
■ Actividad nº. 3: Mapa mental para la observación del problema	235
■ Actividad nº. 4: Otro truco en la pared	237

■ Actividad nº. 5: Presentación y evaluación	239
○ 3.3. Planes de actividades online/autodirigidas	241
■ Actividad nº. 6: Reflexiones sobre un proceso creativo	241
■ Actividad nº. 7: Fomento de la expresión creativa	244
■ Actividad nº. 8: Soluciones innovadoras	246
■ Actividad nº. 9: La cultura de la creatividad y la motivación	247
■ Actividad nº. 10: Reflexión final - Yo como facilitador del aprendizaje creativo	248
4. Anexos (Recursos de actividades)	251
5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos	252
■ Recurso I	252
■ Recurso II	252
■ Recurso III	253
■ Recurso IV	253
6. Referencias	256
1. Introducción	261
2. Beneficios y oportunidades	262
3. Plan del módulo	264
○ 3.1. Plan de actividades del módulo	265
○ 3.2. Plan de actividades presenciales:	269
■ ACTIVIDAD nº. 1: Presentación del Módulo 6 a los participantes	269
■ ACTIVIDAD nº. 2: Historias de los desafíos de la vida diaria a través de la «PINTURA EN PAPEL»	270
■ ACTIVIDAD nº. 3: Resolución de problemas a través de los juegos de mesa - JUEGO DE CARTAS «ABLUXXEN»	272
■ ACTIVIDAD nº. 4: Gestionar la incertidumbre y el riesgo a través de la gestión del tiempo: «EXPLOSIÓN DE VIDA»	275
■ ACTIVIDAD nº. 5: «ACTIVIDAD DE REFLEXIÓN FINAL» Práctica para evaluar los conocimientos de las familias sobre cómo «Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y sobre la «Resolución de problemas y toma de decisiones» en la práctica diaria	278
○ 3.3. Plan de actividades online/autodirigidas:	280
■ ACTIVIDAD nº. 6: Toma de decisiones y resolución de problemas en la familia	280
■ ACTIVIDAD nº. 7: Resolución de problemas - Guiar a nuestros niños a través de la planificación	282
■ ACTIVIDAD nº. 8: Gestionar la incertidumbre y el riesgo y tomar decisiones a través de un «JUEGO DE PISTAS EN CASA»	284
■ ACTIVIDAD nº. 9: «ACTIVIDAD ONLINE DE REFLEXIÓN FINAL» Práctica para evaluar los conocimientos de las familias sobre cómo «Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y sobre la «Resolución de problemas y toma de decisiones» en la práctica diaria	286

4. Anexos (Recursos de actividades):	288
o Actividad nº. 1. - Introducción al Módulo 6	288
o Actividad nº. 2. - Historias de los desafíos de la vida diaria a través de la «PINTURA EN PAPEL»	290
o Actividad nº. 3. - Resolución de problemas a través de juegos de mesa - JUEGO DE CARTAS «ABLUXXEN»	295
o	297
o	297
o	297
o	297
o	297
o Actividad nº. 4. - Gestionar la incertidumbre y el riesgo a través de la gestión del tiempo: «EXPLOSIÓN DE VIDA»	298
o Actividad nº. 4. Tabla 4.2	302
5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos	304
o Recurso 1	304
o Recurso 2	304
o Recurso 3	304
o Recurso 4	305
o Recurso 5	305
6. Referencias	306
Introducción a la prueba	2
¡Compruebe su progreso!	3

1. Introducción

Utilice su imaginación y sus habilidades para identificar oportunidades de generar valor.

Enhorabuena por aprovechar esta oportunidad para desarrollar su capacidad de identificar oportunidades de generar valor. Esta competencia es la sala de máquinas de la innovación y de los enfoques para la resolución de problemas. Aquí trabajamos con el arte de lo posible y con lo que esté en nuestra mano para generar valor, para nosotros mismos y para los demás. ¡Diviértanse!

Saber detectar las oportunidades es la competencia que transforma los objetivos en ideas. Identificar una oportunidad de generar valor es el primer paso para convertir las ideas en un valor real. Saber detectar las oportunidades es una manera de ver las cosas como posibilidades, y esto comienza por reconocer, comprender o incluso inventar lo que podría ser posible.

La imaginación es la madre del aprendizaje, de la creatividad y de la inventiva. Los niños son programados de forma natural/innata para aprender a través de juegos imaginativos, ensayos, empatía, exploración y descubrimiento.

El mundo está cambiando tan rápidamente que es volátil, incierto, complejo y ambiguo. Todos necesitamos imaginar y crear formas de sobrevivir y prosperar. Necesitaremos resolver problemas a los que la gente puede que nunca se haya enfrentado antes. El ritmo de la transformación está aumentando. La tecnología se desarrolla tan rápidamente que es imposible imaginar qué servicios y herramientas se podrían inventar. Los desafíos del futuro requieren que todos busquemos soluciones a problemas sin precedentes y maneras de hacer que la vida sea sostenible y que nos dé a todos mejores frutos. El desarrollo de su competencia para detectar mejor las oportunidades le permitirá ver qué se necesita, dónde y por quién, y qué se puede hacer para ayudar.

El aprendizaje de este módulo también desarrollará su capacidad para poner a prueba ideas y oportunidades. Las ideas son el oxígeno de la creatividad, de los objetivos y de la innovación, pero tenemos que ser capaces de ordenar qué ideas generan valor o tienen potencial, y qué ideas no van más allá de un momento divertido.

Seamos conscientes o no, tendemos a estar pensando la mayor parte del tiempo. ¿Cómo podemos saber cuándo hemos tenido una idea, en lugar de un simple pensamiento? En los cuentos suele haber un momento «bombilla», o saltamos de la bañera gritando «¡Eureka!». En la vida real necesitamos aprender a identificar, valorar y poner en práctica nuestras ideas, o no, con buenas razones y comprensión. Necesitamos aprender a jugar, a estructurar y a probar nuestras ideas para poder pasar a la acción con las mejores de manera efectiva.

A través de las actividades de este módulo desarrollará y pondrá en práctica el pensamiento crítico. Cuando hablamos de pensamiento crítico, no queremos decir que sólo estemos buscando identificar los puntos malos de una idea o propuesta, como en el ejemplo «criticó mi vestido porque no le gustaba». El pensamiento crítico consiste en emplear una serie de habilidades de razonamiento tales como el análisis y la evaluación.

Pensar críticamente para analizar y evaluar nuestras ideas y oportunidades nos ayuda a entendernos mejor a nosotros mismos, nuestra motivación y nuestros objetivos, y esta comprensión nos lleva a una mayor confianza. Analizar y evaluar críticamente nuestras ideas nos ayuda a identificar los aspectos más valiosos y útiles de una idea, para después poder aplicarlos o implementarlos en nuestras vidas. De esta manera podemos ir superándonos, fomentando unos mejores resultados para nosotros mismos y para los demás.

2. Beneficios y oportunidades

Este módulo les ayudará, a usted y a su familia, a pensar en las cosas de manera diferente y a imaginar nuevas posibilidades para crear nuevas oportunidades. Cada estrategia, juego o actividad

sugerida se describe en términos amplios y generales. Le invitamos y animamos a adaptarlas y a experimentar con ellas. Pidan a sus amigos y familiares que le sugieran distintas formas de adaptar y practicar estas actividades en su vida diaria, en sus hogares y en sus comunidades. Encontrar formas nuevas y divertidas de adaptar las tareas es un gran punto de partida cuando se están buscando oportunidades. Adquirirán herramientas para poder grabar, representar, compartir y probar nuestras ideas. Exploraremos estrategias para clasificar qué ideas son buenas, cuáles tienen potencial y cuáles pueden convertirse en oportunidades para generar valor para los demás. La generación de ideas puede ser muy emocionante y rebosante de potencialidad, pero las ideas deben domesticarse y explotarse para que nos sean útiles. Este es el módulo que le ayudará a aprovechar, capturar y presentar sus ideas. Encontrar nuevas y divertidas formas de evaluar sus ideas las agudizará, perfeccionará y refinará, y esto le ayudará a cosechar el potencial de sus ideas para generar valor y maximizar las oportunidades.

Las actividades sobre las «maneras de ver» promueven la competencia visual y proporcionan estrategias para ayudarnos a percibir y a superar los filtros cerebrales y los puntos ciegos. Los filtros cerebrales y los puntos ciegos se convierten en hábitos, que pueden impedirnos ver todo lo que hay que ver. Las actividades sugeridas nos dan ejemplos de las maneras en las que podemos mirar a nuestro alrededor de forma diferente, con la mente más abierta. Para mantener nuestras mentes abiertas, para percibir más y para mirar las cosas de manera diferente se requiere práctica. La competencia visual y tener una mente abierta son hábitos que se desarrollan a través de la práctica. Las actividades propuestas pueden completarse individualmente o con otras personas, en muchos lugares diferentes. Para mantener su práctica en el tiempo y desarrollarla, busque maneras de registrar lo que está viendo a lo largo del tiempo y del lugar. Puede volver a consultar este registro para revisar su desarrollo o identificar más fácilmente los cambios y tendencias a lo largo del tiempo o del lugar. ¡Quién sabe qué información y qué oportunidades útiles puede descubrir!

Las actividades de «soñar» establecen una serie de enfoques que se pueden emplear ya sea individualmente o con la familia y los amigos, para crear posibilidades y oportunidades cambiando la forma en que pensamos. Este tema ilustra el poder limitante de las opiniones y la importancia de poder imaginar posibilidades para abordar/superar lo que a veces se considera imposible. La imaginación se desarrolla a través de las actividades de aprendizaje, ya que se invita a los participantes a analizar sus propias necesidades utilizando la pirámide de Maslow. Este aprendizaje proporciona una base para desarrollar la empatía y el cuidado de los demás al anticipar sus necesidades e imaginar y compartir formas de prestar ayuda. Este aprendizaje puede desarrollarse aún más siempre que utilicemos nuestra comprensión de las necesidades que todos tenemos, para imaginar formas en las que podamos generar valor para ayudar a otros.

La resolución de problemas a menudo puede ser enmarcada o pensada negativamente, como si fuera un problema. A este respecto, hay actividades que le ayudarán a desarrollar y compartir técnicas para promover una «mentalidad de serendipia». Las actividades le ayudarán a reformular los problemas y cuestiones de manera positiva para que se conviertan en oportunidades. Además, el uso de afirmaciones y de un lenguaje positivo y orientado a la acción sirve de apoyo para una mejor planificación y motivación para la acción.

Las actividades de «Hacer más con menos» demuestran el potencial de generar valor con recursos muy escasos y comunes, de forma divertida, lúdica y placentera. Estas actividades desarrollan la capacidad de generar potencial y oportunidades a partir de casi cualquier cosa, incluyendo la basura. Hay un famoso dicho en el Reino Unido que dice que «la basura de un hombre es el latón de otro hombre». Hay un poco de magia en «la nueva vida de lo viejo», viendo lo que normalmente desechamos como residuos vegetales regenerándose y convirtiéndose en nueva vida.

¡Sueña en grande! Cree una lista de reproducción motivadora de canciones que le hagan sentir positivo y entusiasmado con soñar con un futuro mejor. ¡Escúchela mientras realiza el curso!

La actividad de pensamiento hexagonal, a través de la toma de diferentes perspectivas y de hacer diferentes preguntas, nos permite examinar realmente nuestro pensamiento y descomponerlo y extenderlo. ¿Qué es una idea? ¿En qué se diferencia de un pensamiento? Intentar definir la «idea» es más interesante si se hace en grupo y con la oportunidad de debatir opiniones y experiencias. El énfasis está en cómo podemos jugar con las ideas para encontrar el significado, la posibilidad o el propósito. Es importante que el juego sea abierto, autodirigido y exploratorio para descubrir nuevas combinaciones y contradicciones. El uso de tarjetas de artefactos hexagonales da forma a ideas aisladas y nos permite manipularlas más fácilmente en términos concretos. Las combinaciones y estructuras interesantes nos brindan la oportunidad de tener en cuenta las oportunidades, el objetivo, la claridad y la comunicación.

Las actividades revelan cómo se crean, exploran y desarrollan las ideas. Las actividades desarrollan la comprensión de la innovación, y cómo hacer las preguntas correctas puede añadir significado a una idea para probarla y perfeccionarla.

Una dimensión crítica de poner a prueba las ideas es ser capaz de diferenciar lo verdadero de lo falso. Las actividades y recursos de ampliación ilustran la diferencia entre los hechos y las opiniones y le ayudarán a usted y a sus hijos a poner a prueba sus ideas en cuanto a la credibilidad y a desarrollar sus habilidades para evaluar las fuentes digitales. Si puedes concebirlo y creerlo, ¡puedes lograrlo!

3. Plan del módulo

Módulo n° 2	Identificar oportunidades para ser emprendedor
Tipo de actividad	Presencial – Online/autodirigida
Duración (en minutos)	180 minutos de actividad presencial más 180 minutos online
Objetivos generales	Este módulo está diseñado para promover el aprendizaje personal de las familias, de las familias que aprenden con sus hijos y de las familias que aprenden con otros padre/madres para promover el aprendizaje con sus hijos. El módulo presenta actividades, instrumentos y estrategias para desarrollar la competencia imaginativa y las habilidades para identificar oportunidades de generar valor para los demás. El aprendizaje desarrolla la comprensión sobre cómo analizar críticamente las ideas y los problemas.
Competencias abordadas	- Identificar las oportunidades - Valorar las ideas
Resultados del aprendizaje	Al final de este módulo, el alumno podrá: - entender cómo nuestro cerebro filtra la información de acuerdo a nuestros intereses y consideración y practicar técnicas para superar los filtros y puntos ciegos que pueden limitar nuestro sentido de posibilidad y oportunidad - desarrollar el uso de enfoques imaginativos para aumentar nuestra percepción de lo que es posible - desarrollar una mentalidad más positiva y abierta para facilitar la identificación de oportunidades, para explorar diferentes enfoques y para reformular una cuestión/problema/mejora y verla como una oportunidad para añadir valor. - entender el impacto de nuestras elecciones lingüísticas y cómo enmarcar el lenguaje de manera más positiva para mejorar la motivación y la imaginación - explorar estrategias para registrar y estructurar las ideas, para construir conexiones y combinaciones nuevas e interesantes - utilizar diferentes preguntas y perspectivas para expandir el pensamiento y el análisis de las estructuras - demostrar el valor que se puede generar a partir de los objetos ordinarios de la vida cotidiana o incluso de la basura
Métodos	Las actividades presenciales incluyen el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje por medio de la práctica y la reflexión. Por un lado, las familias realizan las actividades para desarrollar y experimentar con las ideas, y por otro, con otros padre/madres y sus hijos, para construir y adaptarlas con vistas a seguir desarrollando el aprendizaje. Las actividades de aprendizaje online están diseñadas para expandir y enriquecer el aprendizaje ofrecido a través de las experiencias y actividades presenciales.

<i>Contenido</i>	- Introducción al taller – oportunidad: reflexión y definición - Maneras de ver – usar nuestros sentidos para ver las cosas de forma diferente. - Sueños de oportunidades – usar nuestras creencias, necesidades, deseos y anhelos para generar oportunidades - Mentalidad de serendipia – usar una actitud positiva para generar/alimentar la positividad - Pasar de lo negativo a lo positivo – usar un lenguaje afirmativo para construir la positividad - Pensamiento hexagonal – usar cartas para registrar, jugar con y estructurar el pensamiento y las ideas - Hacer más con menos – usar lo ordinario/desechado para crear posibilidades/diversión
------------------	---

3.1 PLAN DE ACTIVIDADES DEL MÓDULO

<i>Título de la actividad</i>	<i>Duración</i>	<i>Presencial u online</i>	<i>Recursos y materiales</i>
1. Presentación del módulo 2 a los participantes Objetivo: ofrecer una introducción al módulo y al tema	10 minutos	Sólo presencial	Actividad 1.1 (a) rompehielos: juego de nombres
	15 minutos.	Presencial <i>Nota: Esta actividad puede adaptarse para hacerse online</i>	Actividad 1.2 Oportunidad Reflexión individual sobre la experiencia y la comprensión de las oportunidades y debate en grupo. Recursos: PowerPoint, post-its, bolígrafos, una pantalla/espacio para compartir, ordenador portátil, proyector
2. Maneras de ver - usar nuestros sentidos para ver las cosas de forma diferente Objetivo: utilizar diferentes técnicas para ver las cosas de nuevas formas, entender cómo nuestro cerebro filtra la información de acuerdo a nuestros intereses y consideración y practicar técnicas para superar los filtros y puntos ciegos que pueden limitar nuestro sentido de posibilidad y oportunidad	10 minutos	Presencial	Actividad 2.1 Ilusiones ópticas Actividad - Usar ilusiones ópticas para compartir diferentes perspectivas Presencial - imprimir los recursos y realizar la actividad en parejas o en pequeños grupos
	10 minutos	Presencial	Actividad 2.2 Filtros - un reto para la observación Actividad - Dibujar de memoria una moneda de bajo valor Recursos: lápiz, papel, selección de monedas de bajo valor
	10 minutos	Presencial	Actividad 2.3 Juego de observación del alfabeto Actividad - encontrar algo en la sala de formación que empiece con cada letra del alfabeto Recursos: bolígrafo, papel
3. Sueños de oportunidades - usar nuestras creencias, necesidades, deseos y anhelos para generar oportunidades	10 minutos	Presencial	Actividad 3.1 - Sueños y creencias - imposible posible leer la historia Presencial - imprimir el documento 3.1 Sueños y creencias

Objetivo - desarrollar el uso de enfoques imaginativos para aumentar nuestra percepción de lo que es posible	15 minutos		Actividad 3.2 Necesidades y deseos vistos como oportunidades Actividad - analizar y revisar las necesidades y deseos a través de la autoevaluación y la evaluación de grupo Recursos: Documento 3.2 Necesidades y deseos
	15 minutos		Actividad 3.3 Historia sobre construcción colaborativa de sueños - esperanzas y deseos Actividad: debate en grupo Recursos: Documento 3.3 Esperanzas y deseos
4. Mentalidad de serendipia- usar una actitud positiva para generar positividad Objetivo - desarrollar una mentalidad más positiva y abierta que facilite la detección de oportunidades para explorar diferentes enfoques, con el fin de reformular una cuestión/problema/mejora para que sea una oportunidad de generar valor.	10 minutos	Presencial	Actividad 4.1 - Artículo sobre la Mentalidad de serendipia La mentalidad de «serendipia»: cómo crear tu propia suerte Vida y estilo Presencial - imprimir los recursos y realizar la actividad en parejas o en pequeños grupos
	20 minutos	Presencial	Actividad 4.2 - Preguntas sobre innovación http://www.game-changer.net/2014/06/24/7-essential-innovation-questions/#.X_lldj7SUK Presencial - imprimir los recursos y realizar la actividad en parejas o en pequeños grupos
5. Pasar de lo negativo a lo positivo – usar un lenguaje afirmativo para construir la positividad Objetivo - entender el impacto de nuestras elecciones lingüísticas y cómo enmarcar el lenguaje de manera más positiva para mejorar la motivación y la imaginación	20 minutos	Presencial	Actividad 5 - Usar lenguaje afirmativo para generar positividad el hablar de uno mismo y la actitud, escribir afirmaciones para dar un giro positivo Afirmaciones diarias positivas: ¿Hay ciencia detrás de esto? Presencial - imprimir los recursos y realizar la actividad en parejas o en pequeños grupos
	20 minutos	Presencial	Actividad 6 - Pensamiento hexagonal Actividad - desglosar y registrar aspectos de una idea para generar valor para otros, registrar los problemas y aspectos que surjan en tarjetas hexagonales, construir nuevas formas de pensar

Objetivo - explorar estrategias para registrar y estructurar las ideas, para construir conexiones y combinaciones nuevas e interesantes			para crear oportunidades con combinaciones interesantes. Cómo crear plantillas digitales de pensamiento hexagonal Usar el «Pensamiento hexagonal» para profundizar en las conversaciones de la clase Presencial - imprimir los recursos y realizar la actividad en parejas o en pequeños grupos
7. Hacer más con menos - usar lo ordinario/desechado para crear posibilidades/diversión Objetivo - demostrar el valor que se puede generar a partir de los objetos ordinarios de la vida cotidiana o incluso de la basura	15 minutos	Presencial	Actividad 7 - Hacer más con menos Identificar ideas para generar valor en el cuidado de plantas, la diversión y el juego Actividad - la nueva vida de lo viejo, juguetes y juegos, compostaje ¿Sabías que puedes cultivar vegetales a partir de los desechos? Presencial - imprimir y distribuir los recursos y realizar la actividad en parejas o en pequeños grupos
8. Neurociencia para niños	20 minutos	Online/ auto- dirigida	Actividad 8 - Diversión óptica Neurociencia para niños - Vision Exp.
9. Ver más y de forma diferente - exposición de fotografías	45 minutos	Online/ auto- dirigida	Actividad 9 - Fotografía desde las preposiciones Cámara digital, Padlet
10. Sé que puedo - historia	30 minutos	Online/ auto- dirigida	Actividad 10: Historia Este texto se ha adaptado del texto original titulado «El pequeño motor que podría», de Watty Piper
11. Serendipia	10 minutos	Online/ auto- dirigida	Actividad 11: Serendipia La serendipia de cada día - Paul Hannam - TEDxUniversityofBrighton
12. Reformular las experiencias como oportunidades	20 minutos	Online/	Actividad 12: Reformular las experiencias como oportunidades

		auto-dirigida	10 maneras de reformular los problemas... más bien, los desafíos
13. Golpes positivos - lenguaje positivo para el aprendizaje	25 minutos	Online/ auto-dirigida	Actividad 13: Lenguaje positivo para el aprendizaje post-its, bolígrafos, internet Afirmaciones
14. Echar un buen vistazo a su alrededor - análisis 360° de las oportunidades	30 minutos	Online/ auto-dirigida	Actividad 14: Análisis 360° de las oportunidades hoja de pensamiento crítico

3.2 PLAN DE ACTIVIDADES PRESENCIALES

■ Actividad nº. 1. Presentación del módulo 2 a los participantes

Actividad nº. 1.1: Rompehielos

I. Tipo de actividad y descripción

(A)OBJETIVO: El rompehielos es una actividad corta que pretende que los participantes se sientan más cómodos con los demás participantes y el o los formadores.

(B)TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica en grupo

(D)TIEMPO DE DURACIÓN: 10 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Documento en 4. Anexos - Actividad nº. 1.1 - Tabla 1 - Introducción al módulo 2

III. Instrucciones

Dele la bienvenida al grupo. Pida a los participantes que se sienten en sus sillas, o que se pongan de pie, en círculo. Ya en círculo, todo el grupo se presenta y dice algo que les gusta, por turnos, de la siguiente manera: Me llamo Julia y me gusta el chocolate.

El siguiente participante repite la presentación anterior y hace la suya propia: Se llama Jane y le gusta el chocolate. Mi nombre es Álex y me gusta nadar.

El siguiente participante continúa construyendo sobre la contribución del participante anterior: Se llama Jane y le gusta el chocolate. Se llama Álex y le gusta nadar. Me llamo Teo y me gustan las películas de terror.

Y así el grupo continúa hasta que todos hayan participado. Al final de la actividad, todos se saben los nombres de los demás y algo sobre cada uno.

Animamos al formador a participar también en la actividad.

IV. Referencias

Cómo adaptar los rompehielos para diferentes grupos.

[Presente a los miembros de su grupo con ideas para romper el hielo](#)

V. Alternativas

25 actividades para romper el hielo: <https://www.signupgenius.com/groups/group-icebreakers.cfm>

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes pueden aprender unos de otros y sentirse cómodos hablando de sus vidas personales y profesionales con otros miembros del grupo.

Actividad nº. 1.2: Reflexión de la oportunidad

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) OBJETIVO: Reflexionar sobre la comprensión personal y las experiencias de oportunidad, de manera que los participantes se sientan más cómodos con los demás participantes y el o los formadores.
- (B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial
- (C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica en grupo
- (D) TIEMPO DE DURACIÓN: 15 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Bolígrafos
- Documento que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 1.2 - Tabla 1 «Reflexión sobre la oportunidad»
- Rotafolio y bolígrafos

III. Instrucciones

Pida a los participantes que completen las tres primeras preguntas solos.

Cree una definición grupal completa

Compárenla con la definición del diccionario (definición del diccionario) «un tiempo o un conjunto de circunstancias que permiten hacer algo»)

Mostrar la definición en el rotafolio, en texto grande

IV. Referencias

www.collinsdictionary.com

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes pueden reflexionar sobre las preguntas para identificar sus oportunidades personales y crear una definición compartida de oportunidad

■ Actividad nº. 2. Maneras de ver



ACTIVIDAD nº. 2.1 Ilusiones ópticas

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) OBJETIVO: Para entender cómo vemos las cosas de diferentes maneras
- (B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial
- (C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica en grupo
- (D) TIEMPO DE DURACIÓN: 10 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Documento que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 2.1 - Tabla 1 - Ilusiones ópticas

III. Instrucciones

Distribuya el documento 2.1.

Pregunte a los participantes qué es lo que ven en cada una de las imágenes y que comparen sus resultados con un compañero o un grupo pequeño.

Guion: *El cerebro es una herramienta de procesamiento muy poderosa, pero que tiene algunos fallos realmente interesantes. A veces podemos mirar directamente a algo y no verlo.*

IV. Referencias

[¿Cómo funcionan las ilusiones ópticas?](#)

V. Alternativas www.optics4kids.org

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes pueden usar diferentes técnicas para ver las cosas de nuevas maneras.

ACTIVIDAD 2.2: Un desafío de observación

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) OBJETIVO: comprender cómo nuestro cerebro filtra la información según nuestros intereses y atención.
- (B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial
- (C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica en grupo

(D)TIEMPO DE DURACIÓN: 10 minutos

II. Material/recursos necesarios Lápices, papel, selección de monedas de bajo valor

III. Instrucciones

Distribuya lápices y papel y pida a los participantes que dibujen, sin más ayuda que su memoria, las dos caras de una moneda de bajo valor. Una vez terminados los dibujos, pida a los participantes que comparen los resultados con un compañero. Distribuya las monedas de bajo valor para que las comparen. Pregunte a los participantes qué les sorprendió de sus resultados. Utilice la explicación que se presenta en el siguiente guion.

Guion: Nuestros sentidos reciben el mundo que nos rodea como una floreciente y animada sinfonía de olores, imágenes, sonidos y sensaciones. Para ayudarnos a procesar esta información, para darle sentido y evitar que nos abruma, nuestro cerebro filtra lo que creemos que nos será útil, lo que nos interesa o lo que está de acuerdo con lo que creemos. Piensa en un momento en el que has decidido visitar un lugar, o comprar un determinado coche, y, de repente, empiezas a notar cosas que son relevantes para esa idea o tema. La gente que vive cerca de carreteras, aeropuertos o vías férreas muy transitadas reconocerá lo poco que perciben esos ruidos después de un tiempo, en comparación con sus primeras impresiones de la perturbación.

Muchos algoritmos de redes sociales tienen funciones de filtrado similares, mostrándonos más anuncios, memes y artículos basados en aquello a lo que pasamos más tiempo prestando atención. Si vemos muchas fotos de gatos, el algoritmo nos mostrará más fotos de gatos.

Pruebe sus filtros. La próxima vez que salga, cuente cuántas camionetas blancas hay. Normalmente los filtramos y no nos damos cuenta porque hay muchas furgonetas blancas por todas partes. Cuando somos jóvenes, tendemos a ignorar la fresca belleza de nuestros rostros en favor de obsesionarnos con la diminuta mancha roja que creemos que nos hace feos.

Somos muy buenos en no prestar atención a las cosas que no creemos necesitar o que no valoramos mucho. También pueden probar esta actividad con cualquier objeto que les sea muy familiar - teléfono móvil, televisión, escritorio del PC, salpicadero del coche. Si realizan esta actividad en familia, conviértanla en un juego que otorgue puntos por cada característica del objeto que se haya incluido.

IV. Referencias

[Por qué dejamos de percibir el mundo que nos rodea](#)

V. Alternativas

Puedes probar la actividad con cualquier artículo muy familiar - teléfono móvil/escritorio/llaves de coche

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes pueden practicar técnicas para superar los filtros y puntos ciegos que pueden limitar su sentido de posibilidad y oportunidad

ACTIVIDAD nº. 2.3: Juego de percepción del alfabeto

I. Tipo de actividad y descripción

(A)OBJETIVO: Entender como vemos las distintas cosas y estas cosas de diferentes maneras

(B)TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

- (C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica en grupo
(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 10 minutos

II. Material/recursos necesarios

- bolígrafo y papel

III. Instrucciones

En una hoja de papel, pida a los participantes que escriban el alfabeto en una lista. En parejas, pídale que encuentren algo en la sala de formación que empiece con cada letra. La pareja que pueda identificar algo que empiece con cada letra del alfabeto en el menor tiempo posible será la ganadora.

Guion: Cree y juegue a este juego con amigos o familiares en el que hay que identificar un elemento en la habitación para cada letra inicial del alfabeto. Establezca un límite de tiempo para generar algo de emoción. Es poco probable que pueda identificar objetos concretos para cada letra y el juego se convierte entonces en una oportunidad para pensar en los sentimientos y valores y en las relaciones dentro de la habitación para completar el desafío. Utilice estas actividades con amigos y familiares para practicar y demostrar otras formas de ver distintas a las que estamos programados. Ser capaz de ver más, y mirar las cosas de más y diferentes maneras, aumentará nuestra capacidad de detectar oportunidades.

Después de completar este módulo será más conscientes de la función de filtrado de su cerebro y de cómo percibir sus propios filtros personales en el trabajo. Juegue con este aprendizaje con su familia y amigos. Coleccione ilusiones ópticas y cosas que le sorprendan por ser nuevas y frescas. Continúe buscando maneras de abrir su mente a nuevas formas de ver, o a ver cosas familiares de nuevas maneras, con nuevos ojos. Siga probando nuevas perspectivas.

IV. Referencias

<https://psmag.com/social-justice/did-you-see-the-gorilla>

V. Alternativas

Este juego puede desarrollarse y jugarse en cualquier lugar. Inténtelo en diferentes lugares o verbalmente, con los participantes hablando por turnos para sugerir elementos para cada letra.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes podrán practicar técnicas para superar los filtros y los puntos ciegos que pueden limitar su sentido de posibilidad y oportunidad y comprenderán que es importante que sus hijos utilicen su imaginación.

■ Actividad nº. 3. Sueños de oportunidades - usar nuestras creencias, necesidades, deseos y anhelos para generar oportunidades

ACTIVIDAD nº. 3.1: Sueños y creencias - imposible posible

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) OBJETIVO: compartir ejemplos de situaciones en las que las creencias limitaron y crearon posibilidades
- (B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial
- (C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica en grupo
- (D) TIEMPO DE DURACIÓN: 10 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Documento que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 3.1 - Tabla 1 - Sueños y creencias

III. Instrucciones

Distribuya el documento 3.1. Comparta la historia con los participantes. Pida a los participantes que compartan con el grupo ejemplos de cuando no creyeron que algo era posible y luego llegaron a lograrlo. Pida a los participantes que identifiquen un factor que les ayudase a lograrlo.

IV. Referencias

Discurso «Tengo un sueño» de Martin Luther King [Discurso «Tengo un sueño...» de Martin Luther King](#)

La milla de cuatro minutos de Roger Bannister

La milla de cuatro minutos de Roger Bannister [Archivo: Vean a Sir Roger Bannister correr la primera milla en menos de cuatro minutos del mundo](#)

[La leyenda de Cliff Young: El granjero de 61 años que ganó la carrera más dura del mundo](#)

V. Alternativas

Debata con los participantes diferentes ejemplos de innovaciones para explorar y destacar la relación entre las ideas de lo posible y lo imposible.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes pueden utilizar enfoques imaginativos para ampliar la percepción de lo que es posible y para comprender que es importante que su hijo utilice su imaginación.

Los participantes pueden encontrar ideas acerca de cómo apoyar a su hijo para que sea imaginativo a la hora de ayudar a los demás.

Los participantes entienden que es importante que su hijo sea capaz de identificar las necesidades y los retos que le rodean y de utilizar su imaginación para aportar ideas que le ayuden a resolverlos, y que deben animar a su hijo a identificar las necesidades y los retos que le rodean y para los cuales pueden contribuir a resolver los problemas.

ACTIVIDAD nº. 3.2: Necesidades y deseos vistos como oportunidades

I. Tipo de actividad y descripción

(A)OBJETIVO: Analizar y utilizar el modelo de jerarquía de necesidades de Maslow como marco para analizar las necesidades y deseos personales y las formas de satisfacerlos, y posteriormente tener en cuenta cómo se pueden satisfacer las necesidades de los demás, tanto individualmente como en grupo.

(B)TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica en grupo

(D)TIEMPO DE DURACIÓN: 15 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Documento que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 3.2 - Tabla 1 - Necesidades y deseos

III. Instrucciones

Distribuya el documento 3.2 a los participantes.

Pídales que completen individualmente la Tabla 1 del documento, para identificar ejemplos concretos de cosas que hacen para satisfacer sus necesidades en la primera columna y cosas que podrían hacer para satisfacer sus necesidades más eficazmente. Es una buena idea que los participantes compartan con los demás miembros del grupo sus tablas rellenas, para compartir ideas que mejoren la satisfacción de sus propias necesidades. El hecho de compartir ejemplos e ideas entre ellos también ilustra muy claramente cómo todas las personas trabajan para satisfacer las mismas necesidades.

¿Cómo puedo ayudar a otras personas a satisfacer sus necesidades?

Utilice la Tabla 2 para debatir en grupos acerca de lo que los participantes pueden hacer como individuos para ayudar a satisfacer las necesidades de los demás y lo que pueden hacer como familia o grupo. Complete la plantilla como parte del debate sobre lo que pueden hacer para ayudar a satisfacer las necesidades de los demás. Pueden completar la plantilla solos o en un debate grupal. Es interesante compartir ideas. Generar oportunidades para que compartan sus ideas con otros. ¿Revisar la viabilidad de las ideas? ¿Qué ideas podrían convertirse en una actividad real? ¿Qué ideas están interesados en llevar a cabo? ¿Cuáles son los beneficios y desafíos de las diferentes ideas?

Facilite una reflexión de grupo para debatir y responder a las siguientes preguntas:

- ¿Me sorprendió algo de esta actividad?
- ¿Incluí algo que no fuera una necesidad sino un deseo?
- Si ha trabajado con otros compañeros, ¿le sorprendió algo sobre las diferencias y similitudes entre sus respuestas?

IV. Referencias

[La jerarquía de necesidades de Maslow](#)

[Economía para niños: Necesidades y deseos](#)

[Economía para niños: Bienes y servicios](#)

[La felicidad es ayudar a los demás](#)

V. Alternativas

Puede adaptar esta actividad seleccionando sólo una o un pequeño número de las «necesidades» a tener en cuenta o un aspecto de una necesidad, por ejemplo, la comida o la amistad.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes entienden que es importante que su hijo use su imaginación para ayudar a los demás

Los participantes pueden encontrar ideas sobre cómo ayudar a su hijo a ser imaginativo para que ayude a los demás

Los participantes entienden que es importante que su hijo sea capaz de identificar las necesidades y los retos que le rodean y usar su imaginación para proponer ideas que le ayuden a resolverlos

Los participantes animan a su hijo a identificar las necesidades y retos a su alrededor que pueden ayudar a resolver los problemas

ACTIVIDAD nº. 3.3: Construcción colaborativa de sueños - esperanzas y deseos

I. Tipo de actividad y descripción

(A)OBJETIVO: Desarrollar el uso de enfoques imaginativos para aumentar la percepción de lo que es posible y reconocer la riqueza y diversidad añadida por la contribución colaborativa

(B)TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica en grupo

(D)TIEMPO DE DURACIÓN: 15 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Documento que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 3.3 - Tabla 1 - Construcción colaborativa de sueños

III. Instrucciones

Distribuya el documento 3.3. Organice a los participantes en grupos de 4 o en el grupo entero (dependiendo del tamaño del grupo).

Finalice la actividad con un debate de grupo, invitando a los participantes a responder a las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que he disfrutado? ¿Qué no me ha gustado? ¿Qué he aprendido? ¿Qué es lo valioso de esta experiencia? ¿Qué otros escenarios puedo/podemos soñar con mejorar?

Al dar la vuelta al círculo, cada participante debe añadir un detalle al sueño para construir una imagen o visión compartida de un lugar mejor. Sigue invitando a añadir detalles alrededor del círculo hasta que los participantes hayan desarrollado una imagen completa y detallada de su ideal. Si se trata de un grupo grande, limite el número de contribuciones que cada persona puede hacer.

Utilice las preguntas siguientes para estructurar la reflexión y el debate:

¿Qué es lo que he disfrutado?

¿Qué no me ha gustado?

¿Qué he aprendido?

¿Qué es lo valioso de esta experiencia?

¿Qué otros escenarios puedo/podemos soñar con mejorar?

IV. Referencias

[Tori Press \(@revelatori\) - Fotos y vídeos de Instagram](#)

[11 razones por las que deberías soñar en grande](#)

V. Alternativas

Para desarrollar aún más esta actividad, puede invitar a los participantes a representar su mundo/ciudad/país/isla desierta ideal en una foto o fotomontaje, como un recordatorio de la actividad que puede «llevarse a casa» y algo que promueva la fijación de objetivos futuros.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes pueden demostrar cómo (y construir formas para) utilizarlas creencias, la imaginación y el análisis de las necesidades para imaginar oportunidades que nos ayuden a nosotros mismos y a los demás.

■ Actividad nº. 4. Mentalidad de serendipia

Actividad nº. 4.1 Mentalidad de serendipia

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Desarrollar una mentalidad más positiva y abierta para facilitar la detección de oportunidades

Explorar diferentes enfoques para reformular una cuestión/problema/mejora, como una oportunidad para generar valor añadido.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica individual

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 10 minutos

Materiales/recursos

- Documento que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 4.1 - Tabla 1 - Artículo «Mentalidad de serendipia»

1. Instrucciones

Lea el artículo al grupo y pídales que anoten 5 mensajes clave/lecciones del artículo - ¿qué han aprendido sobre la mentalidad de serendipia?

IV. Referencias

[La mentalidad de «serendipia»: cómo crear tu propia suerte. Vida y estilo](#)

V. Alternativas

Pida a los participantes que creen una memoria o un póster con 5 mensajes clave del artículo para colgarlo en casa.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes pueden explorar y practicar formas de utilizar las creencias, la imaginación y el análisis de las necesidades para generar ideas e imaginar oportunidades, e identificar 5 formas de desarrollar una mentalidad de serendipia.

Actividad nº. 4.2 Creación de oportunidades mediante la innovación

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) OBJETIVO: Utilizar las preguntas de innovación para reformular una cuestión/problema/mejora, como una oportunidad para generar valor añadido.
- (B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial
- (C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica en grupo
- (D) TIEMPO DE DURACIÓN: 20 minutos

II. Material/recursos necesarios

- El documento completo se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 4.2 - Tabla 1

III. Instrucciones

Distribuya el documento 4.2. Pida a los participantes que repasen las ideas que tuvieron para ayudar los demás en el Documento 3.2. En pequeños grupos o en parejas, pida a los participantes que elijan las ideas que tuvieron que analizar y desarrollar aún más utilizando las preguntas de innovación del Documento 4.2.

IV. Referencias

http://www.game-changer.net/2014/06/24/7-essential-innovation-questions/#.X_ISFdj7SUK

[Bill O'Connor sobre el Genoma de Innovación de Autodesk - Harvest Summit](#)

V. Alternativas

Los participantes pueden utilizar las preguntas para seguir analizando y desarrollando una idea o realizar nuevas investigaciones sobre el tema.

[Estimular la serendipia en el aula](#)

[La Mentalidad de serendipia: el arte y la ciencia de crear buena suerte | Evento online de la LSE](#)
(London School of Economics)

Christian Busch revela los secretos detrás de la fuerza oculta que rige el universo: la serendipia.

[#LSESerendipityMindset](#)

[Innovación real](#) Técnicas de innovación reales y atemporales del proyecto de innovación de AUTODESK GENOMA BILL O'CONNOR

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes pueden explorar diferentes enfoques para reformular una cuestión/problema/mejora y que se conviertan en una oportunidad para generar un valor añadido y para nutrir y mantener una mentalidad de serendipia. Los participantes pueden imaginar e identificar formas de generar valor y resolver problemas de manera alternativa. Los participantes y su hijo

pueden ayudar a otros identificando las necesidades de los demás y tratando de resolver sus problemas.

■ **Actividad n°. 5. Convertir lo negativo en positivo - lenguaje afirmativo**

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: entender el impacto de nuestras elecciones lingüísticas y cómo enmarcar el lenguaje de manera más positiva para mejorar la motivación y la imaginación

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica en grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 20 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Documento que se encuentra en 4. Anexos - Actividad n°. 5 - Tabla 1 «Convertir lo negativo en positivo»

III. Instrucciones

Distribuya el documento 5.1 Guion: **Autodiscurso y actitud** «Somos lo que pensamos. Con nuestros pensamientos creamos nuestro mundo». Buda

Lo que nos decimos a nosotros mismos, y cómo lo decimos, tiene un gran impacto en nuestra autoestima y nuestra actitud. Piensa por un momento que tu actitud y percepción del mundo es como una balanza de peso, una balanza de actitud. Nuestra actitud y perspectiva puede crear un filtro cerebral, el cual impacta en nuestra capacidad de reconocer las oportunidades y sacar el máximo provecho de ellas.

Un lado de la balanza es la actitud positiva y el otro es la actitud negativa. Imagina que todo lo que te dices a ti mismo es una unidad de peso. Cada vez que dices algo positivo o negativo, se añade una unidad de peso a ese lado de la balanza. Con el tiempo, verás que lo que nos decimos a nosotros mismos se construye para crear nuestra actitud. ¿Tu autodiscurso es mayormente positivo o negativo? ¿Cómo sería tu balanza?

En realidad, ponerle palabras a una idea crea una realidad. Podemos, literalmente, transportarnos a un mayor nivel de confianza y competencia mediante un lenguaje más positivo. Usar un lenguaje más positivo conduce a una actitud más positiva y a creencias más positivas. ¿Puedes ver hacia dónde se dirige esto? Actitudes y creencias más positivas crean posibilidades y oportunidades.

Una vez que los participantes hayan redactado sus afirmaciones, invítelos a compartirlas en pequeños grupos para que reciban ideas y comentarios.

IV. Referencias

[Afirmaciones diarias positivas: ¿Hay ciencia detrás de esto?](#)

V. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes han practicado el uso de un lenguaje positivo y constructivo para imaginar e identificar formas de generar valor y resolver problemas de manera alternativa. Utilizando este

lenguaje positivo, dando a los problemas y cuestiones un giro positivo, ellos y su hijo/hijos pueden ayudar a otros a identificar sus necesidades y tratar de ayudarles a resolver sus desafíos.

■ **Actividad nº. 6. Pensamiento hexagonal – usar cartas de artefactos para jugar con y estructurar el pensamiento y las ideas**

I. Tipo de actividad y descripción

(A)OBJETIVO: Explorar estrategias para registrar y estructurar las ideas, para construir conexiones y combinaciones nuevas e interesantes

(B)TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica en grupo

(D)TIEMPO DE DURACIÓN: 20 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Documento que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 6 - Tabla 1 - Fichas de ideas hexagonales
- Cartas hexagonales en blanco
- Rotuladores finos Sharpie (o tarjetas preimpresas con tus propias ideas para un tema) [Cómo crear plantillas digitales de pensamiento hexagonal](#)

III. Instrucciones

Utilizando las cartas de juego hexagonales en blanco que se proporcionan, o bien prepare un juego desglosando un tema/tema/actividad o proyéctelo en sus partes constituyentes/elementos y escriba los elementos en las cartas. Alternativamente, puede proporcionar un tema amplio o una gran idea y pedir a sus alumnos que identifiquen las partes/elementos constituyentes. Los alumnos trabajan juntos en parejas/grupos pequeños para experimentar con las tarjetas, con el fin de construir diferentes formas y combinaciones de partes, para identificar cualquier nueva oportunidad presentada por estas diferentes formas de estructurar las tarjetas/ideas.

Pida a las parejas/grupos pequeños que preparen 2 formas/estructuras para ilustrar su idea de valor y 2 observaciones sobre el aprendizaje proporcionado por el proceso.

Comience por establecer los objetivos de la actividad para los participantes.

Guion: Sacad esa gran idea que habíais aparcado antes. Vuestras conversaciones ahora serán sobre cómo y por qué creéis que se conectan las diferentes ideas y opciones. Todo el mundo verá las cosas de forma diferente y eso está bien. Sólo seguid hablando hasta que encontréis las conexiones que encajan.

Hágales saber a los participantes que cada hexágono puede conectarse hasta con otros seis y que los participantes deben seguir reorganizándose hasta que sientan que han creado la red más fuerte de ideas conectadas.

En pequeños grupos se acuerda la idea elegida de la actividad anterior

Individualmente, se hace una lluvia de ideas sobre la idea y se ponen en común en el grupo pequeño. Se registran las consideraciones o aspectos de la idea y se usan tarjetas hexagonales para construir conexiones

Una vez que los participantes han completado sus conversaciones y sus redes están en su lugar, pueden comenzar a utilizar las flechas de conexión para indicar las intersecciones entre las ideas clave. Pídeles que expliquen su pensamiento en relación con estas intersecciones en una presentación de grupo pequeño o que nombren a un portavoz del grupo para que comparta su opinión.

Como parte de la finalización de su proyecto, pida a los participantes que preparen una breve explicación en la que se describa cómo contribuyeron y cómo sus puntos fuertes singulares -lluvia de ideas, adición de elementos gráficos o dirección de los debates, por ejemplo- ayudaron a que la actividad evolucionara y confluyera.

IV. Referencias

<https://www.edutopia.org/article/using-hexagonal-thinking-deepen-classroom-conversations?fbclid=IwAR2MKXjzhaLkDCW1A9IdPp42rY1leyGHOPfuKpsrrUk5x85exAUDCsKGL0w>

[La guía del ganador para jugar con las ideas](#)

[Usar el «Pensamiento hexagonal» para profundizar en las conversaciones de la clase](#)

[Juego de herramientas digitales para el pensamiento hexagonal libre](#) V. Alternativas

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes pueden explorar distintas estrategias para registrar y estructurar las ideas, para construir conexiones y combinaciones nuevas e interesantes.

■ Actividad n°. 7. Hacer más con menos

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) OBJETIVO: Demostrar el valor que se puede generar a partir de los objetos ordinarios de la vida cotidiana o incluso de la basura
- (B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial
- (C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica en grupo
- (D) TIEMPO DE DURACIÓN: 10 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Documento que se encuentra en 4. Anexos - Actividad n°. 7 - Tabla 1
- Vídeo de Youtube

III. Instrucciones

Guion: Las siguientes actividades son formas muy poderosas de aprender a generar valor y oportunidades para nosotros mismos y para los demás. Ayudar a los demás no tiene por qué ser caro. Podemos crear oportunidades usando la creatividad de la imaginación y lo que encontramos a nuestro alrededor.

Cultivar verduras a partir de restos Vea el vídeo para saber cómo los participantes pueden utilizar los restos de comida para empezar una nueva vida y oportunidades y crear comida gratis. Vea el vídeo solo o en grupo y haga uso de los desechos de comida que los participantes tengan a su disposición - ¡pruébelo! [¿Sabías que puedes cultivar vegetales de los desechos?](#)

Juguetes en la naturaleza: En un escenario presencial, proporcione una caja de objetos naturales, semillas, piedras, hojas, rollos de algodón, tubos de rollo de papel higiénico, tapas de cartón de leche, etc. y desafíe a las parejas/grupos pequeños a usarlos para crear un juguete o un juego.

[25 juguetes DIY de la naturaleza](#)

Revise la actividad debatiendo las preguntas siguientes en grupo.

¿Qué ideas les gustan más?

¿Qué actividades podrían probar en su entorno local?

¿Qué recursos están disponibles para ustedes de forma gratuita?

IV. Referencias

[¿Sabías que puedes cultivar vegetales de los desechos?](#)

[25 juguetes DIY de la naturaleza](#)

[Compostaje para niños - enseñarles el círculo de la vida](#)

<https://urbangardenersrepublic.com/composting-for-kids-activities>

[Apoyo a las familias](#)

[38 ideas para el club de después de la escuela](#)

[¡36 Artesanías y actividades de suprarreciclaje para hacer con niños!](#)

V. Alternativas

Juguetes y artesanías en la naturaleza: En sus paseos de observación por su casa o área local, tómese el tiempo de recolectar objetos naturales tales como hojas, guijarros, bellotas, tapas de botellas. Estos objetos naturales pueden convertirse en juguetes y juegos.

Miren las imágenes de la artesanía de la naturaleza: ¿Qué ideas les gustan más? ¿Qué actividades podrían probar en su entorno local? ¿Qué recursos están disponibles para ustedes de forma gratuita?



El compostaje es una excelente actividad para demostrar el potencial de darle una nueva visión a las cosas que normalmente desechamos o descuidamos para crear nuevas oportunidades.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes pueden identificar ideas para generar valor en el cuidado de plantas, la diversión y el juego

3.3 PLANES DE ACTIVIDADES ONLINE/AUTODIRIGIDAS

■ Actividad n°. 8 - Neurociencia para niños

- **OBJETIVO:** Con esta actividad, los participantes explorarán diferentes ilusiones ópticas, puntos ciegos y fallos cerebrales. La actividad de análisis es poderosa, ya que podemos observar cambios en el pensamiento y en cómo la gente ve las mismas cosas de manera diferente. Esta es una forma muy rica de explorar cómo vemos y cómo pensamos
- **TIPO DE ACTIVIDAD:** Es una actividad autodirigida
- **TIEMPO DE DURACIÓN:** 20 minutos (15 minutos de revisión, 5 minutos de reflexión colectiva)

I. Materiales/recursos

- **Página web de** [Neurociencia para Niños - Visión Exp.](#)

II. Instrucciones

Visita la página web de la Universidad de Washington «Neurociencia para niños». Revise las ilusiones ópticas. Escoja 4 y muéstreselas a los niños/amigos. Registre sus respuestas.

III. Evaluación

Reflexione y debata sobre las siguientes preguntas:

¿Qué vieron al principio?

¿Qué cambió al seguir observando?

¿Qué pasó/se sintió?

¿Qué percibió en la respuesta?

IV. Referencias

[Neurociencia para niños - Vision Exp.](#)

■ Actividad n°. 9 - Maneras de ver - exposición de fotografías

- **OBJETIVO:** Con esta actividad, los participantes explorarán mediante el uso de preposiciones para mirar y ver las cosas de maneras interesantes e inusuales. La actividad de análisis es poderosa, ya que podemos ver las cosas cotidianas que nos rodean cada día de nuevas maneras. Esto demuestra lo mucho que podríamos estar perdiéndonos y lo que está disponible para nosotros con tan solo mirar desde una perspectiva diferente. Esta es una forma muy rica de explorar cómo vemos y cómo pensamos
- **TIPO DE ACTIVIDAD:** Es una actividad autodirigida
- **TIEMPO DE DURACIÓN:** 45 minutos (30 minutos de captura y presentación de fotografías, 15 minutos de reflexión colectiva)

I. Materiales/recursos

- **Página web online**

II. Instrucciones

Haga un marco de fotos (200x150mm), o use una cámara digital, y muévase alrededor de su casa o de área local durante un paseo, buscando enmarcar una foto o tomar una fotografía desde la perspectiva de cada una de las siguientes preposiciones:

Arriba, abajo, sobre, debajo, alrededor, a través, al lado, detrás, entre, más allá...

III. Evaluación

Prepare una presentación de diapositivas o una exposición de sus fotografías para compartir con la familia y/o los amigos para compartir sus nuevas perspectivas. Conviértalo en un juego: ¿pueden sus amigos y familiares reconocer los lugares desde los nuevos e interesantes ángulos que presenta?

■ Actividad n°. 10: Sé que puedo - historia

- **OBJETIVOS:** Esta actividad permitirá a los participantes desarrollar aún más su capacidad de utilizar un lenguaje positivo para construir escenarios positivos, para crear posibilidades y así crear oportunidades.
- **TIPO DE ACTIVIDAD:** Es una actividad autodirigida y una actividad individual.
- **TIEMPO DE DURACIÓN:** 30 minutos (20 minutos de actividad autodirigida, 10 minutos de puesta en común colectiva/debate en la plataforma)

I. Materiales/recursos

Preguntas rápidas

[Este texto se ha adaptado del texto original titulado «El pequeño motor que podría», de Watty Piper](#)

II. Instrucciones

Lea la «Historia del pequeño motor».

Como Martin Luther King, Roger Bannister y Cliff Young, todos hemos experimentado momentos en nuestras vidas en los que hemos creído que algo era imposible o que no podíamos lograr algo. Es muy poderoso reflexionar sobre esos momentos en los que hemos aprendido y dominado una nueva habilidad o logrado algo que no creíamos posible. Piense en un momento en el que aprendió a hacer algo, por ejemplo, a montar en bicicleta, conducir un coche o nadar. O piense en un momento en el que ha logrado algo que no estaba seguro de que fuera posible.

¿Por qué quería aprender esta habilidad/conseguir un logro? ¿Qué es lo que no pudo hacer o se perdió porque no logró aprender la habilidad?

¿Cómo sería la vida de diferente con esta habilidad/logro?

¿Qué fue lo más difícil al principio al aprender la habilidad? ¿Qué desafíos encontró?

¿Qué hizo para superar estos desafíos?

¿Cuándo notó que estaba mejorando? ¿Cómo se sintió?

¿Cómo es la vida ahora que puede hacerlo? ¿Ha logrado el objetivo? ¿En qué es mejor la vida?

¿Qué se siente?

Usando estas preguntas como estructura, cuente una historia a un niño/amigo/compañero describiendo su experiencia.

III. Evaluación

Debata con su hijo/amigo/compañero qué otros desafíos o logros podría compartir en forma de historias siguiendo esta forma. Piense en los logros o desafíos que aún no ha conquistado. Escriba la historia desde el punto de vista de haberla completado. Repasar sus fases le ayudará a imaginar el logro como una realidad.

■ Actividad n.º 11: Serendipia

- **OBJETIVOS:** Esta actividad permitirá a los participantes identificar los factores clave del éxito para desarrollar una mentalidad de serendipia. Ayuda a los participantes a desarrollar y practicar estrategias y técnicas para observar más positivamente
- **TIPO DE ACTIVIDAD:** Es una actividad autodirigida y una actividad individual.

- **TIEMPO DE DURACIÓN:** 15 minutos (10 minutos viendo el vídeo, 5 minutos de reflexión/debate en la plataforma)

I. Materiales/recursos

[La serendipia de cada día | Paul Hannam | TEDxUniversityofBrighton](#)

Serendipia de cada día | Paul Hannam | TEDxUniversityofBrighton - Paul hablará sobre apreciar las experiencias accidentales que honran nuestras vidas

II. Instrucciones

Vea el vídeo. ¿Qué se aprende sobre las acciones que podemos realizar para desarrollar una mentalidad de serendipia y así detectar más oportunidades a nuestro alrededor?

Registre sus observaciones y conviértalas en consejos o técnicas.

III. Evaluación

Intente aplicar estos consejos en su vida diaria. Fíjese un objetivo tras un par de semanas para revisar qué consejos ha estado practicando.

Reflexione sobre las preguntas: ¿Ha cambiado algo? ¿Qué? ¿De qué maneras?

■ Actividad n°. 12: Reformular las experiencias como oportunidades

- **OBJETIVOS:** Esta actividad permitirá a los participantes mejorar sus habilidades en el uso de un lenguaje positivo y de enfoques estructurados para reformular experiencias o desafíos de manera positiva y constructiva.
- **TIPO DE ACTIVIDAD:** Es una actividad autodirigida y una actividad individual.
- **TIEMPO DE DURACIÓN:** 20 minutos (15 minutos de actividad autodirigida, 5 minutos de reflexión colectiva)

I. Materiales/recursos

[10 maneras de reformular los problemas... más bien, los desafíos](#)

II. Instrucciones

Lea el artículo. Anote los diez mensajes clave del artículo. Trabaje con su compañero/hijo/miembro de la familia para identificar un problema que ambos/todos tengan. Utilice los diez consejos para reformular la cuestión.

III. Evaluación

¿De qué se ha dado cuenta? ¿Qué ha aprendido?

■ Actividad n°. 13: Golpes positivos - lenguaje positivo para el aprendizaje

- **OBJETIVOS:** Esta actividad permitirá a los participantes formular el lenguaje de forma positiva para construir la autoestima y la confianza de los niños, los compañeros, la familia y los amigos.

- **TIPO DE ACTIVIDAD:** Es una actividad online autodirigida y una actividad colectiva.
- **TIEMPO DE DURACIÓN:** 25 minutos (10 minutos de actividad autodirigida, 10 minutos de puesta en común/debate colectivo en la plataforma, 5 minutos de reflexión colectiva)

I. Materiales/recursos

post-its, bolígrafos, internet

[Afirmaciones](#)

II. Instrucciones

Vea el vídeo. Descargue una plantilla del sitio web y 1. Elija una afirmación o un conjunto de afirmaciones que utilizará con su clase (vea las plantillas online del sitio web para ver ejemplos).

[affirmation 1.psf](#)

Enseñe a sus hijos/familias/compañeros cómo son y cómo suenan las afirmaciones, y cómo pueden usarlas apropiadamente.

Convenga directrices sobre cuándo y cómo deben compartirse las afirmaciones y publíquelas en un espacio compartido. Tenga como objetivo el comportamiento o comportamientos deseados que merezcan una afirmación. En un grupo pequeño, repase lo aprendido en el ejercicio de escribir afirmaciones positivas. Cada participante debe escribir una afirmación en un post-it para cada uno de los otros miembros del grupo. Los miembros del grupo comparten sus afirmaciones entre sí. Cada participante tendrá un conjunto de afirmaciones, validadas por un compañero, para comenzar su propia colección de afirmaciones personales. Tómese su tiempo para reconocer una cualidad o habilidad. Diga en voz alta exactamente lo que admiró.

III. Evaluación

¿Cómo se sintió al recibir las afirmaciones de los demás?

¿Dónde y cómo puede usar las afirmaciones para apoyar a otras personas?

¿Qué impacto cree que tendrá? Busque oportunidades para practicar diariamente. Diríjase a personas que podrían aprovechar el esfuerzo.

Practique y evalúe después de un mes. ¿Qué ha cambiado?

■ Actividad n°. 14: Echar un buen vistazo a su alrededor - análisis 360° de las oportunidades

- **OBJETIVOS:** Esta actividad permitirá a los participantes reflexionar sobre un tema u oportunidad durante la ronda. Usar las preguntas de la Hoja de chuletas empoderará a los participantes para que tengan en cuenta todos los aspectos de un asunto o idea.
- **TIPO DE ACTIVIDAD:** Es una actividad autodirigida y una actividad individual.
- **TIEMPO DE DURACIÓN:** 30 minutos (25 minutos de actividad autodirigida, 10 minutos de puesta en común colectiva/debate en la plataforma)

I. Materiales/recursos

hoja de pensamiento crítico

II. Instrucciones

Elija una idea, reto u oportunidad que haya tenido en cuenta durante su aprendizaje en este módulo. Responda a las preguntas de la hoja de chuletas para crear un análisis completo de la idea.

III. Evaluación

¿Qué ha ganado con este enfoque? ¿Qué ha aprendido? ¿En qué circunstancias le ayudará esta hoja de chuletas?

4. Anexos

ACTIVIDAD N°. 1.1 INTRODUCCIÓN AL MÓDULO 2

Tabla 1 - Utilice su imaginación y sus habilidades para identificar oportunidades de generar valor.

Enhorabuena por aprovechar esta oportunidad para desarrollar su capacidad de identificar oportunidades de generar valor. Esta competencia es la sala de máquinas de la innovación y de los enfoques para la resolución de problemas. Aquí trabajamos con el arte de lo posible y con lo que esté en nuestra mano para generar valor, para nosotros mismos y para los demás. ¡Diviértanse!

Saber detectar las oportunidades es la competencia que transforma los objetivos en ideas. Identificar una oportunidad de generar valor es el primer paso para convertir las ideas en un valor real. Saber detectar las oportunidades es una manera de ver las cosas como posibilidades, y esto comienza por reconocer, comprender o incluso inventar lo que podría ser posible.

La imaginación es la madre del aprendizaje, de la creatividad y de la inventiva. Los niños son programados de forma natural/innata para aprender a través de juegos imaginativos, ensayos, empatía, exploración y descubrimiento.

El mundo está cambiando tan rápidamente que es volátil, incierto, complejo y ambiguo. Todos necesitamos imaginar y crear formas de sobrevivir y prosperar. Necesitaremos resolver problemas a los que la gente puede que nunca se haya enfrentado antes. El ritmo de la transformación está aumentando. La tecnología se desarrolla tan rápidamente que es imposible imaginar qué servicios y herramientas se podrían inventar. Los desafíos del futuro requieren que todos busquemos soluciones a problemas sin precedentes y maneras de hacer que la vida sea sostenible y que nos dé a todos mejores frutos. El desarrollo de su competencia para detectar mejor las oportunidades le permitirá ver qué se necesita, dónde y por quién, y qué se puede hacer para ayudar.

El aprendizaje de este módulo también desarrollará su capacidad para poner a prueba ideas y oportunidades. Las ideas son el oxígeno de la creatividad, de los objetivos y de la innovación, pero tenemos que ser capaces de ordenar qué ideas generan valor o tienen potencial, y qué ideas no van más allá de un momento divertido.

Seamos conscientes o no, tendemos a estar pensando la mayor parte del tiempo. ¿Cómo podemos saber cuándo hemos tenido una idea, en lugar de un simple pensamiento? En los cuentos suele haber un momento «bombilla», o saltamos de la bañera gritando «¡Eureka!». En la vida real necesitamos aprender a identificar, valorar y poner en práctica nuestras ideas, o no, con buenas razones y comprensión. Necesitamos aprender a jugar, a estructurar y a probar nuestras ideas para poder pasar a la acción con las mejores de manera efectiva.

A través de las actividades de este módulo desarrollará y practicará el pensamiento crítico. Cuando hablamos de pensamiento crítico, no queremos decir que sólo estemos buscando identificar los puntos malos de una idea o propuesta, como en el ejemplo «criticó mi vestido porque no le gustaba». El pensamiento crítico consiste en emplear una serie de habilidades de razonamiento tales como el análisis y la evaluación.

Pensar críticamente para analizar y evaluar nuestras ideas y oportunidades nos ayuda a entendernos mejor a nosotros mismos, nuestra motivación y nuestros objetivos, y esta comprensión nos lleva a una mayor confianza. Analizar y evaluar críticamente nuestras ideas nos ayuda a identificar los aspectos más valiosos y útiles de una idea, para después poder aplicarlos o implementarlos en

nuestras vidas. De esta manera podemos ir superándonos, fomentando unos mejores resultados para nosotros mismos y para los demás.

ACTIVIDAD N°. 1.2: REFLEXIÓN DE LA OPORTUNIDAD

Tabla 1

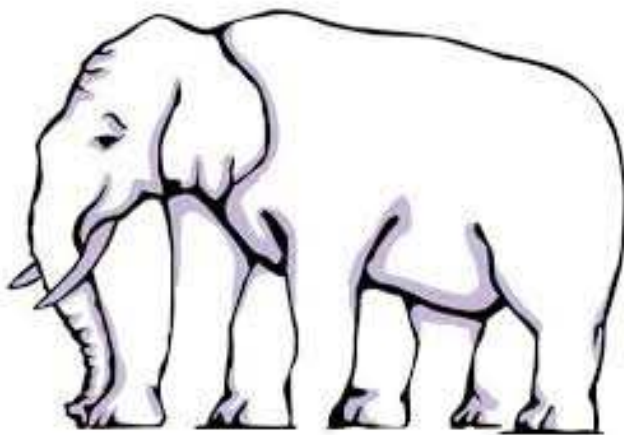
¿Qué oportunidades ha tenido en su vida?
¿Qué oportunidades desearía tener en su vida?
¿Qué oportunidades podría crear para usted mismo?
¿Qué es una oportunidad?

ACTIVIDAD N°. 2.1: ILUSIONES ÓPTICAS

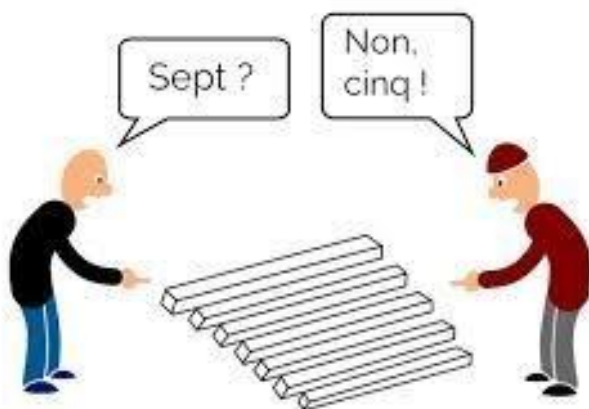
Tabla 1



¿Mujer joven/mujer mayor?



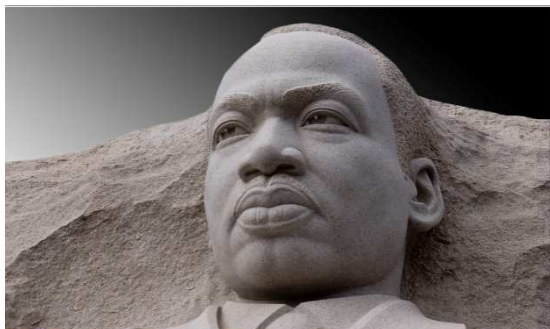
¿Cuántas patas tiene el elefante?



¿Cuántas vigas hay?

ACTIVIDAD N°. 3.1: SUEÑOS Y CREENCIAS

Tabla 1



El poderoso discurso «Tengo un sueño» confirmó la creencia de Martin Luther King en la posibilidad de una mayor igualdad para los negros en los Estados Unidos. Su creencia inspiró a otros afroamericanos, y a personas de todo el mundo, a creer también en la posibilidad de una mayor igualdad y compasión entre razas.



Lo que elegimos creer es muy poderoso. Nuestras creencias determinan lo que creemos que es posible. En 1954, Roger Bannister del Reino Unido corrió una milla en 3:59.4 minutos. Esta fue la primera milla registrada en 4 minutos. Antes de esta prueba, la gente no creía que fuera posible que una persona corriera una milla en menos de 4 minutos. Una vez que Bannister lo estableció como posible, mucha más gente comenzó a correr una milla en cuatro minutos o menos.

Cliff Young era un pastor australiano que tenía 61 años cuando ganó una carrera de 544 millas de Sídney a Melbourne. Cuando Cliff se presentó para correr la carrera en su mono y botas de trabajo, sin su dentadura postiza, los demás competidores se sorprendieron, y algunos incluso se rieron. El primer día, Cliff hizo una carrera lenta y arrastrando los pies, siguiendo a los demás competidores. Cuando los demás competidores se detuvieron para irse a dormir, Cliff siguió corriendo. Siguió corriendo durante cinco días sin parar para dormir, tomando la delantera durante la primera noche y ganando toda la carrera con una ventaja de diez horas. Era muy resistente y estaba en forma por perseguir animales a pie, en una enorme granja, y no se había dado cuenta de que debía detenerse y dormir. Desde ese momento...

Soñar nos permite ver más allá de las realidades actuales hasta ver lo que podría ser posible. Y las posibilidades pueden convertirse en oportunidades. Soñar puede dar forma a nuestras esperanzas y deseos, y las esperanzas y los deseos comienzan con lo que necesitamos y lo que queremos.

ACTIVIDAD N°. 3.2: NECESIDADES Y DESEOS

Tabla 1

Es importante poder diferenciar entre las necesidades y los deseos. Tanto las necesidades como los deseos crean oportunidades. Es importante ser capaz de priorizar las necesidades, ya que es la satisfacción de las necesidades lo que nos mantiene vivos. Es importante que podamos reconocer la diferencia entre lo que todos debemos tener para vivir y lo que sería bueno tener.

La jerarquía de necesidades de Maslow es una teoría de la psicología del desarrollo que describe cinco etapas relacionadas con la motivación. Maslow explica que para que la motivación ocurra en la siguiente etapa, cada etapa anterior debe ser satisfecha dentro del individuo.



Necesidades	¿Qué hago para satisfacer mis necesidades? ¿Cómo se satisfacen mis necesidades?	¿Dónde/qué podría hacer de forma diferente/más/mejor?
Autorrealización El deseo de convertirse en lo máximo que uno puede ser		
Estima Respeto, autoestima, estatus, reconocimiento, fuerza, libertad		
El amor y la pertenencia Amistad, intimidad, familia, sentido de conexión		
Necesidades de seguridad Seguridad personal, empleo, recursos, salud, propiedad		
Necesidades fisiológicas Aire, agua, comida, refugio, sueño, ropa, reproducción		

Tabla 2 ¿Cómo puedo/podemos ayudar?

Necesidades	¿Qué podría hacer para ayudar a los demás yo solo?	¿Qué podríamos hacer para ayudar a los demás juntos?
Autorrealización El deseo de convertirse en lo máximo que uno puede ser		
Estima Respeto, autoestima, estatus, reconocimiento, fuerza, libertad		
El amor y la pertenencia Amistad, intimidad, familia, sentido de conexión		
Necesidades de seguridad Seguridad personal, empleo, recursos, salud, propiedad		
Necesidades fisiológicas Aire, agua, comida, refugio, sueño, ropa, Reproducción		

ACTIVIDAD N°. 3.3: CONSTRUCCIÓN COLABORATIVA DE SUEÑOS - ESPERANZAS Y DESEOS

Tabla 1

En un grupo, siéntense en círculo y escojan uno de los escenarios de ensueño que se muestran a continuación:

Si nuestra familia/grupo estuviera en el poder/familia real, ¿qué haríamos para mejorar el mundo?

Si pudiéramos diseñar la ciudad/país perfecto, ¿cómo sería?

Hemos aterrizado en una isla desierta y necesitamos construir una comunidad desde cero. ¿Cómo queremos que sea?

Mi/nuestra fiesta perfecta - ¿Quién? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Música? ¿Comida? ¿Ropa?

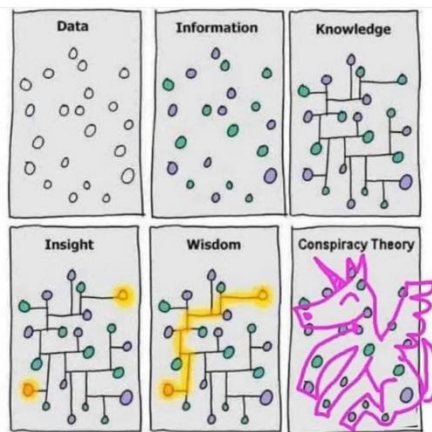
Al dar la vuelta al círculo, cada participante debe añadir un detalle al sueño para construir una imagen o visión compartida de un lugar mejor. Sigán invitando a añadir detalles alrededor del círculo hasta que se haya desarrollado una imagen completa y detallada de su ideal. Si están en un grupo grande, limiten el número de contribuciones que cada persona puede hacer.

ACTIVIDAD N°. 4.1: LA MENTALIDAD DE SERENDIPIA

Tabla 1

«Cultivar la serendipia es ante todo mirar el mundo con los ojos abiertos y ver las oportunidades que otros no tienen. No se trata sólo de estar en el lugar correcto en el momento adecuado y que nos pase algo (suerte a ciegas), sino más bien de un proceso en el que podamos participar activamente».

Dibujo: ¿Teoría de la Conspiración o Creatividad?



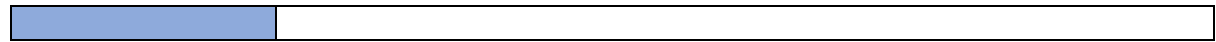
Con una mentalidad de serendipia podemos ver el mundo como una oportunidad para «conectar los puntos» de nuevas maneras para crear oportunidades.

ACTIVIDAD N°. 4.2: CREACIÓN DE OPORTUNIDADES MEDIANTE LA INNOVACIÓN

Tabla 1

El Proyecto del Genoma de la Innovación de Autodesk trató de cuantificar qué enfoques para la resolución de problemas habían impulsado las 1.000 mayores innovaciones de todos los tiempos. Utilizando estos datos, identificaron siete preguntas que los innovadores famosos han hecho y respondido constantemente para generar ideas que puedan conducir a nuevas innovaciones. Las siete preguntas de la innovación ayudan a ver los problemas como oportunidades para innovar. Piense en sus ideas para satisfacer las necesidades de los demás que aparcó antes. Utilice las siete preguntas de la innovación para identificar las formas en las que puede agregar/generar valor y añadir detalles a sus ideas.

MIRAR	¿Qué podríamos mirar de una manera nueva, o desde una nueva perspectiva?
USAR	¿Qué podríamos usar de una manera nueva, o por primera vez?
MOVER	¿Qué podríamos mover, cambiando su posición en el tiempo o el espacio?
INTERCONECTAR	¿Qué podríamos interconectar de una manera diferente, o por primera vez?
ALTERAR	¿Qué podríamos alterar o cambiar, en términos de diseño y rendimiento?
HACER	¿Qué podríamos hacer, crear algo que sea realmente nuevo?
IMAGINAR	¿Qué podríamos imaginar para crear una gran experiencia para alguien?



ACTIVIDAD N°. 5: PASANDO DE LO NEGATIVO A LO POSITIVO

Tabla 1

Haga una lista de sus creencias negativas más persistentes. Enumere 3 ejemplos de cosas negativas que crea sobre usted mismo en la columna «Yo -» y otras 3 cosas negativas que crea sobre el mundo en la columna «Mundo -».

Identifique las palabras negativas que ha usado y resáltelas. ¿Cuál es el contrario de esa palabra? Por ejemplo, incompetente - competente, temeroso - valiente.

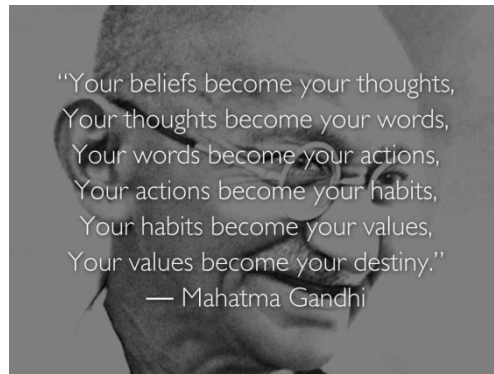
Reescriba sus creencias negativas reemplazando las palabras negativas por la palabra opuesta, positiva.

Soy inquieto se convierte en soy valiente

Soy feo se convierte en soy hermoso.



Yo -	Yo +	El mundo -	El mundo +



Algunos consejos:

Empiece con las palabras «Yo soy». Estas son las dos palabras más poderosas y afirmativas del lenguaje.

Utilice el tiempo presente.

Expréselo en positivo. Afirme lo que quiera, no lo que no quiera.

Sea breve.

Sea específico.

Incluya una palabra de acción en gerundio.

Incluya al menos una emoción dinámica o una palabra de sentimiento.

Haga afirmaciones para usted mismo, no para los demás.

Escriba 2 o 3 afirmaciones para mejorar su autodiscurso sobre sí mismo. Si tiene una situación o asunto difícil de tratar, reformúlela haciendo uso de las palabras positivas y los consejos anteriores para describir la realidad que desea. Puede cambiar «Soy demasiado desorganizado y siempre llego tarde» por «Soy organizado y siempre soy puntual».

Puede utilizar la expresión positiva utilizada en la afirmación para comunicar que se ha fijado unos objetivos y una planificación. ¡Dele a su vida un giro positivo!

ACTIVIDAD N°. 6: PENSAMIENTO HEXAGONAL

Tabla 1

- El pensamiento hexagonal es una nueva forma de estimular la energía en los debates de clase.
- La actividad le ayudará a entrar en una «zona de pensamiento crítico».
- Jugar con las fichas hexagonales le ayuda a pensar críticamente, a hacer conexiones novedosas, a debatir y a aportar pruebas que apoyen su razonamiento para que sea un «trampolín para un debate totalmente creativo».

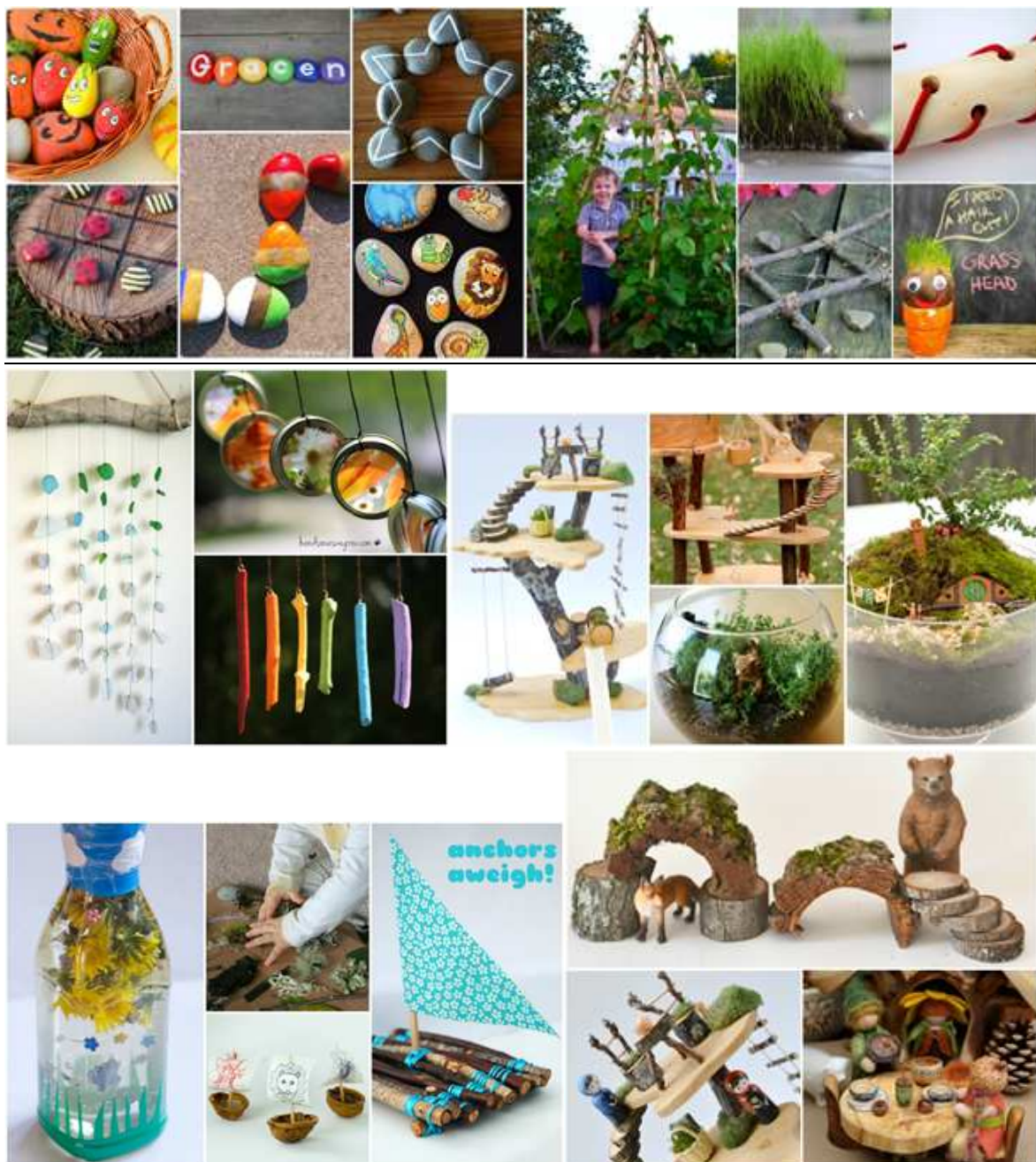
Instrucciones

- En pequeños grupos, vuelva a las ideas que tenía para generar valor para los demás.
- Elija una idea para desarrollarla en grupo.
- Usando los azulejos hexagonales, anote diferentes ideas o aspectos de su idea para generar valor para los demás; tenga en cuenta qué, quién, dónde y cuándo.
- Juegue conectando sus baldosas de formas interesantes para construir un plan para su idea.
- Prepárese para compartir y explicar su pensamiento con otros grupos pequeños.

ACTIVIDAD N°. 7: HACER MÁS CON MENOS

Tabla 1

¿Qué ideas les gustan más? ¿Qué actividades podrían probar en su entorno local? ¿Qué recursos están disponibles para ustedes de forma gratuita?



5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos

RECURSO 1

I. Tipo de recurso y descripción

Universidad de Leeds, Centro de Estudios de la Empresa y el Espíritu Empresarial: Visión-Oportunidad

Tipo - Estudio de caso online con vídeos y toma de decisiones

II. ¿Por qué es útil este recurso?

La página web proporciona información sobre la identificación de oportunidades a través de un estudio de caso sobre la importancia de la visión y la oportunidad al iniciar un negocio. Los alumnos deberán ver varios vídeos y responder a las preguntas acerca de lo que debe hacer el joven emprendedor.

III. Duración

20 minutos

Enlaces web y referencias

[Actividad 1: Visión y oportunidad](#)

RECURSO 2

I. Tipo de recurso y descripción

Habilidades vitales de Barclays: Identificar las oportunidades

Tipo - Cuadernillo de trabajo online

Resultados del aprendizaje

Identificar problemas de diferentes escalas y qué se necesita para resolverlos

- Demostrar habilidades de resolución de problemas en una serie de contextos
- Explicar la diferencia entre la resolución de problemas y la detección de oportunidades
- Colaborar con otras personas para resolver un problema y/o detectar una oportunidad

I. ¿Por qué es útil este recurso?

Es una unidad completa de aprendizaje independiente/separada, con planes de sesiones y recursos que se pueden copiar.

II. Duración

2 horas

III. Enlaces web y referencias

[Resolver problemas y detectar oportunidades](#)

6. Referencias

[Identificar oportunidades: ¿Estás viendo de forma diferente?](#)

[Cómo mejorar en la detección de oportunidades](#)

[10 oportunidades de descubrimiento](#)

[10 maneras de detectar una oportunidad | Inc.com](#)

[Qué es la identificación de una oportunidad](#)

[INFORME: 5 pasos para integrar los SDG y generar valor](#)



parENTrepreneurs

Módulo nº3

Ser emprendedor en la vida cotidiana para fomentar el pensamiento creativo

**Paquete de formación de O2 sobre educación
para Familias Emprendedoras**

Colaborador principal: Materahub

Número de proyecto: 2019-1-NL01-KA204-060263

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella»



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

Versión #	Fecha	Preparada por	Motivo
1	08/07/2020	Materahub	Plantilla para la generación de los contenidos de los módulos
2	15/07/2020	Materahub	primer borrador del contenido del módulo
3	03/08/2020	Materahub	el contenido del módulo fue añadido
4	06/12/2020	Materahub	revisión
5	30/12/2020	Materahub	revisión final de contenido y diseño

Historial de versiones

Autores: Gabriella Antezza, Materahub

Índice de contenidos

1. Introduction	120
2. Benefits and opportunities	122
3. Module Plan	125
3.1. Module activities plan	127
3.2 Face-to-face activities plan	131
■ ACTIVITY n1: Introducing Module 3 to the Participants	131
■ ACTIVITY n2: Parenting Approach Towards “Thinking Outside the Box”	134
■ ACTIVITY n3: The Benefits of Brainstorming to Foster Creative Thinking	136
■ ACTIVITY n4: Parenting Approach Towards “Planning and Management”	139
3.3. ONLINE/SELF-DIRECTED ACTIVITIES PLANS	143
■ Activity n.5: Insights on the “Planning and Management” Competence (Motivational/Explanatory Video)	143
■ Activity n6 : Create your Own Calendar	144
■ ACTIVITY n7: Learning by Experimentation Through “Create Reuse”	146
■ ACTIVITY n8 : Collaborative Learning, “I do, We do, You do”	147
■ Activity n9: Testing Parents Knowledge on “Thinking Outside the Box”	148
4. Annexes (Activity Resources)	151
○ Activity n1.2 - Introduction to Module 3	151
○ Activity n1.3 - The 9 dots puzzle	154
○ Activity n2.2 - The Torrance Test	155
○ Activity n3.2 - Brainstorming	156
○ Activity n4.2 - Planning a Family Event	157
○ Activity 8 - “I Do, We Do, You DO”	163
○ Activity 9 - Quizzes on the Two Competencies	164
5. Extended learning: resource plan	166
○ Resource 1	166
○ Resource 2	166
○ Resource 3	166
○ Resource 4	167
6. References	168

1. Introducción

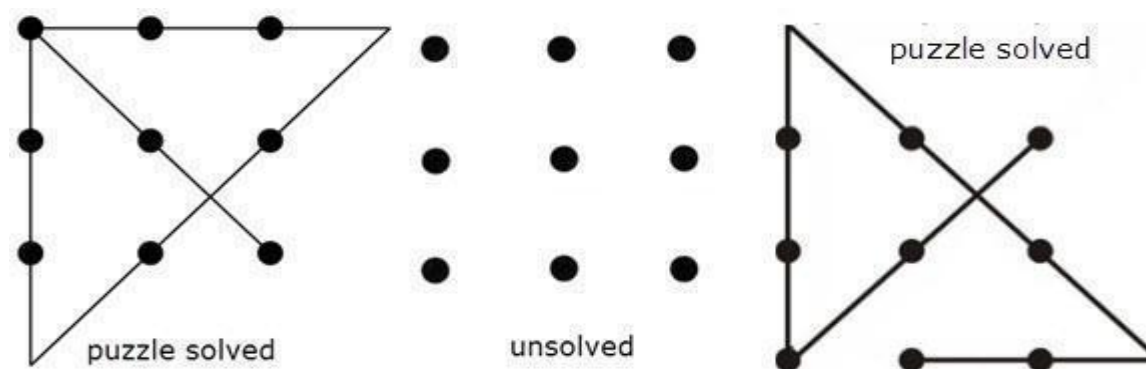
En este módulo, las familias aprenderán estrategias para pensar de manera creativa y crítica mediante el desarrollo y el aprendizaje de habilidades efectivas para abordar las cuestiones, problemas y retos de la vida cotidiana desde una perspectiva fresca, de una manera que se denomina «pensar fuera de la caja» (pensar con originalidad). Ser creativo y capaz de pensar con originalidad se clasifica comúnmente como una habilidad innata, un talento que se tiene o no se tiene (N.B. la creatividad también se aborda en el módulo 5).

Sin embargo, como han demostrado varios investigadores, el pensamiento creativo y crítico puede considerarse como una competencia que cualquiera puede desarrollar y mejorar a través de diversas técnicas y prácticas, y puede convertirse en una clave esencial para el éxito en nuestras vidas. Es absolutamente posible fomentar las habilidades para «pensar fuera de la caja». Todo el mundo tiene el potencial para hacerlo, y las familias pueden desempeñar un papel fundamental para fomentar esta habilidad en sus hijos.

Pero, ¿qué significa realmente «pensar fuera de la caja»?

Pensar fuera de la caja es la capacidad de pensar de forma diferente. Significa tener la capacidad de mirar algo desde diferentes ángulos e imaginar hacer algo nuevo evitando las soluciones más obvias y ortodoxas. Pero para hacerlo, es necesario abordar las cosas desde diferentes puntos de vista reuniendo información e ideas de una manera nueva e innovadora.

El origen de la metáfora «pensar fuera de la caja» viene de la prueba de «Los 9 puntos»: al dibujar 9 puntos equidistantes a 3 x 3 como en la imagen de abajo, hay que conectarlos con 4 líneas sin quitar nunca el bolígrafo del papel. Este test fue inventado entre los años 70 y 80, cuando los grupos de consultoría de gestión comenzaron a utilizar un rompecabezas particular llamado «el rompecabezas de los 9 puntos», tomado de un libro de Sam Lloyd en 1914 titulado *Cyclopedia of Puzzles*. Para encontrar una solución hay que «salir» literalmente del diagrama cuadrado (cuadro) representado por los puntos dispuestos en 3x3:



Esa caja es un símbolo del pensamiento convencional, así que salir de ese perímetro significa mirar la realidad de una manera no convencional. Desde la infancia, a todos nos animan a pensar fuera de la caja, pero apenas entendemos lo que significa. El rompecabezas de nueve puntos es una poderosa metáfora visual que nos ayuda a entender el concepto y cambiar la

forma en que vemos las cosas. Si desarrollas, mejoras y practicas las competencias de «pensar fuera de la caja», te conviertes en un verdadero «pensador creativo» y en:

1. un buen comunicador
2. una persona de mente abierta
3. un solucionador de problemas
4. un pensador flexible y analítico
5. un buen planificador



<https://inkbotdesign.com/creative-thinking/>

Enseñar a nuestros hijos a pensar con originalidad es crucial, ya que esto les permitirá ser más dinámicos y flexibles, ser capaces de resolver problemas y adaptarse a los rápidos cambios digitales, sociales y culturales que tienen lugar a nuestro alrededor.

El pensamiento creativo y crítico es un componente clave del aprendizaje emprendedor, ya que permite el desarrollo de procesos interesantes y promueve una mentalidad verdaderamente emprendedora, como la de reflexionar sobre cómo mejorar una experiencia, un producto o un servicio. La educación emprendedora va más allá de la creación de empresas, ya que permite que los niños tengan la visión de acceder a y transformar oportunidades de diferentes tipos. Se trata de aumentar la capacidad de los niños para anticiparse a los cambios sociales y responder a ellos.

Una cosa es desarrollar este proceso cognitivo analítico e innovador, pero igualmente importante es desarrollar la competencia de trasladar esas ideas a acciones organizadas. Es entonces cuando la capacidad de planificar y gestionar se vuelve importante, que es lo que discutiremos en la segunda parte de nuestro módulo.

Cuando hablamos de planificación y gestión, nos referimos a la facultad de identificar objetivos y prioridades, de organizar los recursos para el futuro y de distribuir las responsabilidades de forma adecuada y eficiente. Esto significa ser capaz de planificar y

ejecutar diferentes tipos de actividades, optimizar los costes e ingresos, gestionar los recursos asignados de manera eficiente, mantener los compromisos y plazos, y evaluar la eficacia del trabajo realizado.

- «La planificación suele interpretarse como un proceso que tiene como fin desarrollar una estrategia para lograr los objetivos [] deseados, para resolver problemas y para facilitar la acción» (Mitchell 2002, 6).
- «La gestión hace referencia al control y la planificación de los detalles» (Bauer 1998). Mediante el uso sensato de los medios disponibles, se toman las decisiones reales y se llevan a cabo las acciones para lograr los objetivos» (Storey 1960).

La planificación y la gestión como competencia pueden desglosarse en diferentes hilos de aprendizaje, que pueden ser mapeados en el plan de estudios para asegurar que los jóvenes desarrollen diversos aspectos de la competencia:

- Definir objetivos
- Planificar y organizar
- Desarrollar planes sostenibles
- Definir prioridades
- Monitorizar su progreso
- Ser flexible y adaptarse a los cambios

Las habilidades de planificación y gestión son muy importantes para los niños. En la escuela, la organización es esencial para mantener bajo control las tareas, proyectos y planes de estudio. Por eso la idea de organización puede parecer pesada para muchos niños. Por supuesto, nadie nace con habilidades de gestión, planificación y organización, ya que éstas forman parte de una serie de habilidades evolutivas que se desarrollan con el tiempo de forma gradual a medida que los niños crecen.

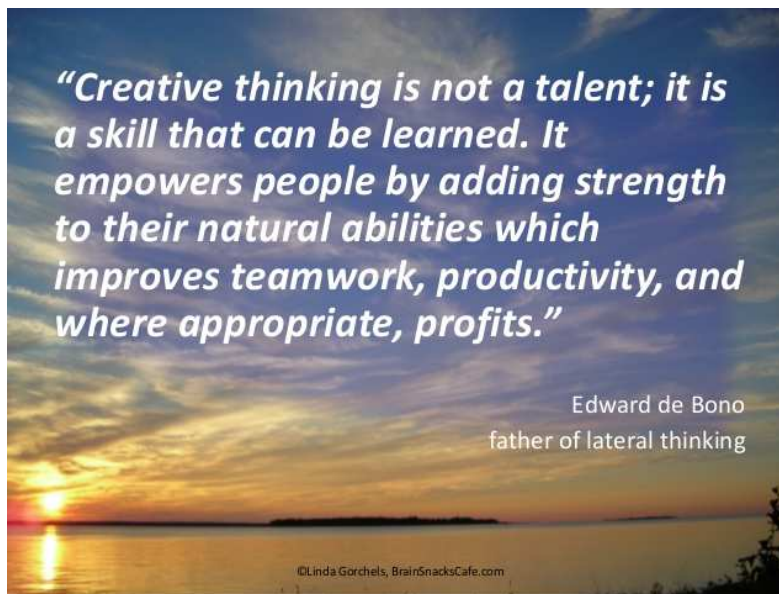
Por esta razón, puede ser útil enseñar a los niños a organizarse, empezando por los hobbies y las actividades extraescolares. Aprender a organizar algo que les guste puede ayudarles a interiorizar buenos hábitos, que luego podrán aplicar en la escuela, el trabajo y la vida en general. El adulto puede poner en práctica estrategias y herramientas que permitan al niño desarrollar y perfeccionar estas habilidades y, en consecuencia, que le ayuden a gestionar su vida cotidiana de manera eficiente.

2. Beneficios y oportunidades

El módulo presenta las prácticas y conocimientos sobre el enfoque moderno de las familias en cuanto al pensamiento creativo como habilidades esenciales para promover una mentalidad emprendedora en los niños, basada en las necesidades de este mundo nuestro que tan rápido evoluciona, que requiere un cambio importante en la educación de nuestros hijos para el éxito futuro.

Al cursar este módulo, las familias desarrollarán sus competencias en las siguientes áreas del marco de la crianza emprendedora:

- Pensar fuera de la caja



El pensamiento creativo podría considerarse como una habilidad indispensable para la vida en el siglo XXI, por lo tanto, juega un papel muy importante y ayuda en todas las áreas de la vida de su hijo. (Sefton-Green 1999). En nuestras complejas economías y sociedades, las aptitudes transversales como el pensamiento creativo son esenciales no sólo para cambiar la mentalidad de los jóvenes, sino también para proporcionar las habilidades, los conocimientos y las actitudes que son fundamentales para desarrollar una cultura emprendedora en Europa.

Además, el pensamiento creativo proporciona:

- la oportunidad de participar en el mundo sin juzgarnos, exactamente como hacen los niños cuando no les importa lo que la gente piense de ellos.
- la conciencia de uno mismo sobre cómo usamos nuestros propios pensamientos, sentimientos y creencias mientras nos tomamos el tiempo y la energía para desarrollar nuestras propias ideas, para entender, confiar y respetar nuestro ser interior, y, por lo tanto, para expresarnos mejor.
- más confianza en nuestras ideas a medida que empezamos a contribuir al grupo y a nuestra vida personal, emocional y profesional en general.

Nuestro objetivo es estimular la reflexión de las familias y ayudarles a entender cómo es posible fomentar el «pensamiento fuera de la caja» en sus hijos, dándoles nociones y herramientas. Además, en este módulo las familias aprenderán juegos y actividades que pueden hacer con sus propios hijos. Este enfoque incluye un gran énfasis en el aprendizaje a través del juego auténtico, porque creemos que el aprendizaje basado en el juego desempeña un papel importante en la enseñanza de esta habilidad en particular.

- Planificación y gestión

La planificación y la gestión, vista como una habilidad, le ayuda a organizar mejor su tiempo y a tener más tiempo libre para dedicarlo a sus aficiones personales, por lo que puede tener un gran impacto en su calidad de vida.

Esta habilidad puede ayudarle a usted y a sus hijos a:

- Tener una mayor capacidad de control y concentración;
- Estar más atento al tiempo real disponible;
- Ganar autonomía (el niño no tiene que preguntar al adulto dónde están los materiales o qué tiene que hacer hoy);
- Reducir la ansiedad y la prisa;
- Reducir el olvido (cuadernos dejados en casa, tareas olvidadas);
- Aumentar la motivación para llevar a cabo lo planeado.

Aprender a organizar las actividades diarias y a aprovechar el tiempo es muy importante para los niños. Ir a la escuela, hacer los deberes y tener tiempo para jugar... se puede hacer todo con un poco de planificación y las familias pueden enseñar a los niños que cada actividad tiene un tiempo específico.

Enseñar a los niños a usar su tiempo productivamente ofrece enormes ventajas. Los libera, sobre todo, de preocuparse por los asuntos pendientes. También les permite llevar a cabo todos sus compromisos de la manera más adecuada. Por último, pueden disfrutar de un merecido descanso y de horas libres para jugar y divertirse.

La estimulación del pensamiento creativo y la planificación y la gestión pueden darse a través de dos modos de intervención. Por un lado, existe la posibilidad de desarrollar procedimientos estructurados a través de la práctica y los ejercicios adecuados (ciertas actitudes, estilos de pensamiento y comportamiento). Por otro lado, existe la posibilidad de actuar indirectamente sobre la creatividad, favoreciendo el establecimiento de climas psicológicos y estilos relacionales que fomenten la libre expresión, la iniciativa personal y la asunción de actitudes y comportamientos no convencionales.

Por eso en este módulo no sólo proporcionaremos a las familias actividades y prácticas que pueden utilizar con sus hijos, sino también algunos estudios que les ayuden a comprender cómo las relaciones y el entorno creativo que construyen con sus propios hijos pueden ser esenciales para fortalecer el pensamiento creativo.

En conclusión, podemos decir que estas dos competencias son transversales y realmente importantes para una mentalidad emprendedora en los niños y jóvenes, que les ayudará a hacer realidad sus ideas y ponerlas en práctica, acciones que tienen el potencial de tener un fuerte impacto cultural, social o económico en nuestras sociedades.

3. Plan del módulo

Módulo nº. 3	<i>Ser emprendedor en la vida cotidiana para fomentar el pensamiento creativo</i>
Tipo de actividad	<i>X Presencial – X Online/autodirigida</i>
Duración (en minutos)	180 minutos de actividad presencial más 180 minutos online
Objetivos generales	En este módulo, los participantes comprenderán mejor la importancia de poner en práctica dos importantes habilidades como son el «pensamiento creativo» y la «planificación y gestión» en sus hijos. Aprenderán actividades prácticas que puedan llevar a cabo con sus hijos para desarrollar estas habilidades, pero también les ofreceremos investigaciones y conocimientos interesantes. Comprenderán lo importante que son estas habilidades para afrontar los desafíos globales, así como para los escenarios cotidianos en los que se da la resolución de problemas.
Competencias abordadas	Aprender mediante la práctica, con juegos y actividades Competencia «pensar fuera de la caja» Aprendizaje de nuevas metodologías de planificación y gestión
Resultados del aprendizaje	Al cursar este módulo, los alumnos: - Comprenderán que «pensar fuera de la caja» es una habilidad clave para pensar creativa y críticamente y no un simple talento innato, habilidad que las familias pueden ayudar a sus hijos a desarrollar; - Promoverán un proceso de aprendizaje creativo; - Ofrecerán a sus hijos los recursos que necesitan para la expresión creativa y la gestión de sus pensamientos, habilidades, tiempo y actividades; - Desarrollarán sus competencias educativas basadas en el aprendizaje mediante la práctica;

<i>Métodos</i>	Las actividades presenciales de la formación incluyen métodos de aprendizaje mediante la práctica. A través de actividades prácticas, las familias conocerán las mejores herramientas que pueden utilizar para ayudar a sus hijos a desarrollar las dos competencias básicas del módulo trabajando individualmente. Las actividades de formación online ofrecen materiales para un aprendizaje más profundo, a fin de apoyar también a las familias en el desarrollo de las dos competencias básicas identificadas, junto con materiales bibliográficos útiles para el estudio.
<i>Contenido</i>	- Introducción: ser emprendedor en el día a día para fomentar el «pensamiento creativo» - Enfoques y metodologías en la crianza - Conocimientos, vídeos y observaciones - Aprender mediante la práctica, a través de ejercicios creativos

3.1. PLAN DE ACTIVIDADES DEL MÓDULO

<i>Título de la actividad</i>	<i>Duración</i>	<i>Presencial u online</i>	<i>Recursos y materiales</i>
1. Presentación del Módulo 3 y de las dos competencias a los participantes <i>(Pensar Fuera de La Caja + Planificación y Gestión)</i>	10 min	Sólo presencial	ACTIVIDAD nº. 1.1 - Rompehielos/energizador
	15 min	Presencial <i>Nota: Esta actividad también puede adaptarse al formato online.</i>	ACTIVIDAD nº. 1.2 Introducción al Módulo 3 Introducción al documento del Módulo 3 que incluye los conocimientos sobre «pensar fuera de la caja» y la «planificación y gestión» en base a los siguientes recursos: https://www.entrepreneur.com/article/336883 + https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids
	20 min	Presencial <i>Nota: Esta actividad también puede adaptarse al formato online.</i>	ACTIVIDAD nº. 1.3 Aprender mediante la práctica: El problema de los nueve puntos para ayudarte a pensar fuera de la caja Bolígrafos, papel Recursos para la actividad presencial: https://www.fabriziocostantini.it/marketing/lateral-thinking/esercizio-9punti-lateral-thinking.pdf http://www.brainstorming.co.uk/puzzles/ninedotsnj.html
2. El enfoque de las familias hacia el «pensamiento fuera de la caja» <i>(Pensar Fuera de La Caja, TOTB)</i>	15 min	Presencial <i>Nota: Esta actividad también puede adaptarse al formato online.</i>	ACTIVIDAD nº. 2.1 Perspectivas sobre el Pensamiento fuera de la caja - Vídeo de Tedx https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8gdM&feature=emb_title&ab_channel=TEDxTalks

	15 min	Presencial <i>Nota: Esta actividad también puede adaptarse al formato online.</i>	ACTIVIDAD nº. 2.2 El test de Torrance sobre el pensamiento creativo Actividad breve para poner en práctica el concepto de fomentar el pensamiento creativo e iniciar la reflexión sobre el Pensamiento fuera de la caja como una competencia en lugar de como una habilidad innata. Hoja imprimible de: https://gumroad.com/l/czlRK
3. Los beneficios de la lluvia de ideas para fomentar el pensamiento creativo	10 min	Presencial <i>Nota: Esta actividad también puede adaptarse al formato online.</i>	ACTIVIDAD nº. 3.1 El proceso de la lluvia de ideas Introducción al proceso de la lluvia de ideas y sus beneficios.
	35 min	Presencial <i>Nota: Esta actividad también puede adaptarse al formato online.</i>	ACTIVIDAD nº. 3.2 Puesta en marcha de la lluvia de ideas con objetos de la vida diaria Actividad de lluvia de ideas sobre objetos de uso múltiple.
4. Enfoque de la crianza hacia la «planificación y gestión» <i>(Planificación y gestión, P&M)</i>	15 min	Presencia l <i>Nota: Esta actividad también puede adaptarse al formato online.</i>	ACTIVIDAD nº. 4.1 Beneficios de las reuniones familiares Actividad de transición que abre el debate sobre las estrategias de planificación y gestión en el contexto de la familia, basada en el ejemplo de un vídeo de YouTube (ejemplo: https://youtu.be/PsIHViDoi80)

	45 min	Presencial <i>Nota: Esta actividad también puede adaptarse al formato online.</i>	ACTIVIDAD nº. 4.2 Aprender a planificar un evento o una idea de proyecto Metas: Planificar un evento (cumpleaños, cena, excursión) con tus hijos http://www.momentsaday.com/wp-content/uploads/2018/03/Event-Planning-Worksheet.pdf http://www.momentsaday.com/teach-kids-event-planning-skills-printable/ (otros sitios gratuitos online https://www.verywellfamily.com/top-online-family-calendars-1269837)
5. 5. Aprender a través de ejemplos (Planificación y gestión, P&M)	15 min	Actividad online/autodirigida	ACTIVIDAD nº. 5 Perspectivas sobre P&M - Vídeo de consejos sobre planificación y gestión https://www.youtube.com/watch?v=qL5h0d6VKmI&ab_channel=DrSusanYoung
6. Aprender mediante la práctica (Planificación y gestión)	55 min	Actividad online/autodirigida	ACTIVIDAD nº. 6 Cree su propio calendario Post-its, lienzo, lápices https://www.post-it.com/3M/en_US/post-it/ideas/articles/5-fun-activities-for-at-home-students/
7. Aprender a través de la experiencia: (Pensar Fuera de La Caja, TOTB)	60 min	Actividad online/autodirigida	ACTIVIDAD nº. 7 «Reutilización creativa» Cualquier objeto reciclado (cajas de cartón, cartones de huevos, rollos de papel, perchas, paletas...) (recurso https://www.scholastic.com/parents/kids-activities-and-printables/activities-for-kids/arts-and-craft-ideas/think-outside-box.html)

8. Aprendizaje en colaboración «Yo hago, Nosotros hacemos, Tú haces»: aplicaciones prácticas <i>(Pensar fuera de la caja + Planificación y gestión)</i>	30 min	Actividad online/autodirigida	ACTIVIDAD nº. 8 Conocimientos sobre esta metodología de aprendizaje. Las investigaciones muestran que la mejor manera de enseñar una nueva habilidad es primero demostrarla (I Do), luego hacerlo con el niño (We Do) y luego dar al niño la oportunidad de hacerlo por sí mismo, con supervisión y comentarios (You Do). (Los conocimientos se basarán en parte en los siguientes recursos: http://lifeafterieps.com/think-plan-do/ https://www.youtube.com/watch?v=xEkISDTFc0&ab_channel=TeachforLife https://www.youtube.com/watch?v=1Dkshr8Sbuw&ab_channel=TeachforLife https://www.washoeschools.net/cms/lib/NV01912265/Centricity/Domain/257/Certified%20Hiring/GradualReleaseResponsibilityJan08.pdf)
9. Evaluar el conocimiento de las familias sobre las dos competencias <i>(Planificación y gestión)</i>	20 min	Actividad online/autodirigida	ACTIVIDAD nº. 9 Evaluación de los conocimientos de los participantes sobre «Pensar fuera de la caja» y «Planificación y gestión» Herramienta interactiva para poner a prueba los conocimientos y la comprensión (ejemplo: https://kahoot.com/)

3.2 PLAN DE ACTIVIDADES PRESENCIALES

■ ACTIVIDAD nº. 1: Presentación del módulo 3 a los participantes

ACTIVIDAD nº. 1.1: Rompehielos

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: El rompehielos es una actividad corta que pretende que los participantes se sientan más cómodos con los demás participantes y el o los formadores.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica en grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 10 minutos

II. Material/recursos necesarios

Las llaves/llaveros de los participantes o cualquier objeto que puedan encontrar en su bolso/bolsillo.

III. Instrucciones

Pídale a cada participante que saque sus llaves. A partir de sus llaves y llaveros, cada participante debe contarle al grupo sobre sí mismo y cómo sus llaves lo representan.

Por ejemplo: un juego de llaves con muchos llaveros de diferentes países podría representar el amor de la persona por viajar.

Si los participantes no tienen llaves, invítelos a recoger cualquier objeto que suelen llevar en el bolsillo o en el bolso.

Animamos al formador a participar también en la actividad.

IV. Referencias

Los beneficios de las actividades rompehielos: <https://drexel.edu/goodwin/professional-studies-blog/overview/2018/July/The-3-benefits-of-ising-ice-breakers/>

V. Alternativas

Las actividades alternativas para romper el hielo se pueden encontrar aquí:

https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_76.htm

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

El objetivo de este ejercicio rompehielos es ayudar a los participantes a conocerse y a sentirse cómodos hablando de su vida personal y profesional con otros miembros del grupo.

ACTIVIDAD nº. 1.2: Introducción al Módulo 3

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Esta actividad es una breve introducción en la que se dará a los participantes algunos conocimientos e información sobre las dos principales habilidades: «Pensar fuera de la caja» y «Planificación y gestión».

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Debate en grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 15 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Documento «Introducción al módulo 3» (imprimible), que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 1.2 - Tabla 1
- Un ordenador (opcional)
- Un proyector (opcional)

III. Instrucciones

El formador presentará el módulo a los participantes basándose en el contenido de la parte de «introducción» en la que se presentan las dos competencias. Se recomienda que la «Introducción al módulo 3» se comparta con cada participante en formato de archivo digital o como un documento impreso.

IV. Referencias

El contenido de la «Introducción al módulo 3» se basa en la 1. Introducción y la 2. Sección de beneficios y oportunidades.

V. Alternativas

El formador es libre de adaptar este documento a un formato de PowerPoint (PPT) si el entorno es adecuado. En la plataforma de formación se puede encontrar una plantilla de PPT para Familias Emprendedoras. Sin embargo, el PPT debe usarse como un apoyo visual añadido para el grupo y no debe reemplazar el documento compartido individualmente.

VI. Resultados del aprendizaje

Los participantes comprenderán mejor de qué trata el módulo, los beneficios de las habilidades abordadas y una visión general del plan del módulo.

ACTIVIDAD nº. 1.3: Puzzle de pensamiento creativo «El problema de los nueve puntos» para ayudarnos a pensar fuera de la caja

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Con esta actividad, los participantes entenderán de dónde viene la metáfora «Pensar fuera de la caja». El ejercicio es poderoso porque nos ayuda a entender lo que significa pensar con fuera de la caja de una manera literal y figurativa.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Ejercicio individual seguido de un debate en grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 20 minutos (10 minutos de ejercicio, 10 minutos de reflexión colectiva)

II. Materiales/recursos

- La hoja de trabajo «Los 9 puntos» que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 1.3 - Tabla 1

- Lápices y papel

● ● ●

● ● ●

● ● ●

Ref. 4. Anexos - Actividad nº. 1.3 - Tabla 1

III. Instrucciones

- Tras la «introducción al módulo» y la explicación del origen de la metáfora de «pensar fuera de la caja», el formador entrega a cada participante el cuestionario «Los 9 puntos y las 4 líneas», o una hoja de papel en blanco (a elección del formador). Los participantes deben tomar un bolígrafo y seguir las instrucciones sobre cómo dibujar el rompecabezas. Las instrucciones pueden ser entregadas oralmente por el formador, o pueden encontrarse en la «hoja de trabajo de los 9 puntos» en 4. Anexos.
- Los nueve puntos deben ser equidistantes a 3 x 3. Las instrucciones del rompecabezas son: el objetivo es conectar todos los puntos con cuatro líneas **rectas sin levantar en ningún momento el bolígrafo** del papel. Aquí puede encontrar más instrucciones y la explicación de la solución:

<http://www.brainstorming.co.uk/puzzles/ninedotsnj.html>

<https://creativityboost.net/solutions-to-the-nine-dot-problem/>

- Se pedirá a los participantes que resuelvan el rompecabezas de nueve puntos en menos de diez minutos, el formador puede poner un temporizador. A continuación, los participantes comparten sus resultados y comentan el ejercicio con el formador. El formador debe revelar las dos formas de resolver el problema que se muestran en la sección «I. Introducción».

IV. Referencias

- https://en.wikipedia.org/wiki/Thinking_outside_the_box
- <https://www.artofplay.com/blogs/articles/history-of-the-nine-dot-problem>

V. Alternativas

Es posible resolver los problemas de manera online a través de esta página interactiva:

<https://www.permadi.com/fpcgi/9dots/index.php?sa=mkpage&framed=0&ga=new>

VI. Resultados del aprendizaje

Al analizar la definición para averiguar qué está permitido y qué no, en este ejercicio los participantes se enfrentan al reto de pensar literalmente fuera de la caja, ya que necesitan salir del recuadro; esto refuerza la metodología.

■ ACTIVIDAD nº. 2: Enfoque de la crianza hacia «Pensar fuera de la caja»

ACTIVIDAD nº. 2.1: Vídeo explicativo de «Pensar fuera de la caja».

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Al ver este vídeo, los participantes obtendrán una comprensión más profunda de la habilidad de «pensar fuera de la caja», y se familiarizarán con la noción de «competencia» versus «cualidad innata». Es una gran herramienta explicativa y motivadora.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Visionado grupal y debate

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 15 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Vídeo de TEDx, [«Pensamiento creativo - cómo salir de la caja y generar ideas: Giovanni Corazza en TEDxRoma»](#)
- Un ordenador portátil (PC)
- Un proyector
- Conexión a Internet

III. Instrucciones

El formador primero pondrá el vídeo TEDx explicando qué es el pensamiento creativo a los participantes. Se recomienda que el formador descargue el vídeo de Youtube antes de mostrarlo en caso de contar una conexión a Internet inestable. Después del visionado, el formador comenta el contenido con los participantes, dándoles la oportunidad de plantear cualquier pregunta y compartir su opinión. Es importante que el formador haga hincapié en la noción de competencia frente a cualidad innata mencionada en el vídeo.

IV. Referencias

- «8 maneras de fomentar el pensamiento creativo en los niños», del emprendedor **Arunprasad Durairaj**: <https://www.entrepreneur.com/article/336883>;
- «7 maneras de fomentar el pensamiento creativo en sus hijos», Greater Good Magazine, **Christine Carter**: https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids

V. Alternativas

El formador puede compartir los enlaces de los vídeos con los participantes para que éstos los vean en sus propios dispositivos si fuera necesario (ejemplo: no hay proyector disponible). Recomendamos ver el vídeo mencionado anteriormente y no otro alternativo, ya que las siguientes actividades se basarán en el contenido del vídeo.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

A través de este vídeo, los participantes adquirirán conocimientos sobre los conceptos clave de «Pensar fuera de la caja».

ACTIVIDAD n2.2: El test de Torrance sobre el pensamiento creativo

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Presentar a los participantes una actividad corta que ponga a prueba su propio pensamiento creativo. La actividad sugiere que el pensamiento creativo puede fomentarse y practicarse, e inicia una reflexión para los participantes sobre la competencia, en relación con la actividad 2.1.

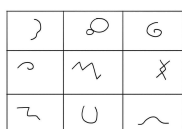
(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Ejercicio práctico individual

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 15 minutos

II. Material/recursos necesarios

- El «test de Torrance» (que se muestra como referencia a continuación) puede encontrarse en 4. Anexos - Actividad nº. 2.2 - Tabla 1. La hoja imprimible también está disponible aquí: <https://gumroad.com/l/czlRK>
- Bolígrafos o lápices de color



Ref. 4. Anexos - Actividad nº. 2.2 - Tabla 1.

III. Instrucciones

Se entrega la hoja a cada participante y tienen diez minutos para completar las figuras dibujadas dentro de cada cuadrado. El objetivo es convertir cada figura en otra cosa usando el primer dibujo como base (ejemplo: un círculo convertido en un reloj). A continuación, los participantes comparten sus dibujos con el formador destacando que cada individuo puede aportar un punto de vista diferente y que hay un sinfín de ideas cuando se trata de pensamiento creativo, pues cada idea aporta una perspectiva innovadora.

IV. Referencias

Pruebas de Torrance sobre Pensamiento Creativo - 3 ejemplos

<https://innovators-guide.ch/wp-content/uploads/2012/12/torrance-creativity-test.pdf>

Cuál es el método del test de Torrance

<https://www.ststesting.com/gift/>

V. Alternativas

El formador puede encontrar otras hojas de trabajo o crear las suyas propias siguiendo los principios del test de Torrance.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

A través de esta actividad, se presentará a los participantes el método del test de Torrance, pondrán a prueba sus propias habilidades de pensamiento creativo y conocerán la aplicación práctica del test a través de un ejercicio simple y accesible.

■ ACTIVIDAD nº. 3: Los beneficios de la lluvia de ideas para fomentar el pensamiento creativo

ACTIVIDAD nº. 3.1: El proceso de la lluvia de ideas

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Esta actividad pondrá a los participantes en contacto con el proceso y los beneficios de la lluvia de ideas y cómo esta puede ayudar a generar nuevas ideas.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Debate en grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 10 minutos

II. Material/recursos necesarios

Ninguno.

III. Instrucciones

Esta actividad es una introducción a la lluvia de ideas, mientras que la siguiente actividad es una experimentación. Para que el experimento tenga éxito y tenga impacto, es importante que el formador comente primero con los participantes qué es la lluvia de ideas. Comience preguntando a los participantes «¿qué es una lluvia de ideas?», y prosiga con lo siguiente:

→ «**La mejor manera de tener una buena idea es tener muchas ideas.**».

«No siempre es fácil pensar en otras soluciones, y la lluvia de ideas puede ser de gran ayuda. La lluvia de ideas implica decir cualquier cosa que te venga a la mente, sin preocuparte por cómo reaccionarán los demás. Es una gran manera de que un grupo de personas encuentre buenas soluciones y nuevas ideas. La lluvia de ideas puede ser muy divertida. Está diseñada para ayudarte a romper tus patrones de pensamiento normales y encontrar nuevas formas de ver las cosas. No hay límites en la lluvia de ideas, cualquier idea es buena en un principio. Todo el mundo debería tratar de proponer tantas ideas como sea posible, y nadie puede juzgar o debatir estas ideas. Las soluciones pueden ser inusuales, y ni siquiera tienen que tener sentido. Por muy loca que parezca cualquier idea, esta puede llevar a que alguien piense en otra idea o en una mejor. ¡Incluso podría resultar ser la mejor idea de todas!»

IV. Referencias

- 101 maneras de enseñar a los niños habilidades sociales, por Lawrence E. Shapiro, actividad 62:

<https://healthiersfexcel.org/wp-content/uploads/2018/07/101-Ways-to-Teach-Children-Social-Skills.pdf>

V. Alternativas

El formador es libre de elegir de qué manera desea hacer llegar a los participantes lo mencionado anteriormente («La mejor manera de tener una buena idea es tener muchas ideas»). Puede ser a través de un debate abierto, o mediante algún tipo de apoyo visual como un PPT muy corto o un documento impreso.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Esta introducción a la lluvia de ideas dará a los participantes una comprensión del proceso y de los beneficios de la lluvia de ideas para fomentar el pensamiento creativo.

Actividad nº. 3.2: Puesta en marcha de la lluvia de ideas con objetos de la vida diaria

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Esta actividad ofrece a los participantes la oportunidad de experimentar el proceso de la lluvia de ideas y sus beneficios. El objetivo de la experimentación es mostrar una forma de generar una amplia variedad de ideas en un corto tiempo.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad práctica en grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Hojas de papel grandes.
- Bolígrafos.
- Pizarras blancas.
- Rotuladores de pizarra.
- Hoja de trabajo de temas alternativos que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 3.2 - Tabla 1 - Lluvia de ideas con objetos de la vida diaria



Ref. 4. Anexos - Actividad nº. 3.2 - Tabla 1

III. Instrucciones

Antes de que el formador les dé a los participantes un tema sobre el que hacer una lluvia de ideas, presentará las reglas del proceso de la lluvia de ideas. Esas reglas tienen por objeto garantizar un entorno en el que los participantes se sientan cómodos para dejar fluir sus ideas

y compartirlas con los demás. Las reglas también son una guía para dar el mayor impacto posible a esta actividad. Recomendamos al formador que escriba esas reglas en una gran pizarra o que las muestre con un proyector, para añadir un apoyo visual.

Las reglas

- La gente DEBE sentirse libre de contribuir con sus ideas de manera creativa.
 - No se critica (por ejemplo, «Oh, qué idea más tonta»).
 - No dar ideas es una mala idea.
 - La «anarquía» es bienvenida.
 - Se **necesita la mayor cantidad de ideas**, no te contengas en decir lo que está en tu cabeza.
 - No hay preguntas durante la sesión.
 - Decir las ideas rápidamente y de manera que no sea necesario ampliarlas.
 - Que no te importe decir lo obvio.
 - No temas repetir ideas.
 - Combina y mejora otras ideas.
- Los participantes tienen cinco minutos para aportar a la lluvia de ideas.

Una vez que las reglas están claras, el formador da una gran hoja de papel con bolígrafos o una pizarra con rotuladores a los participantes para que escriban sus ideas.

El formador es libre de elegir el tema o los temas sobre los que desea hacer una lluvia de ideas y sobre dar un solo tema a todo el grupo o dividir a los participantes en grupos más pequeños. El tema es abierto, ya que el aspecto más importante del ejercicio es el proceso en sí mismo, por lo que puede ser un problema de trabajo, un desafío de la vida cotidiana, diferentes formas de utilizar un objeto, etc. Lo importante es que los participantes generen el mayor número de ideas posibles en el corto tiempo impuesto.

El formador debe asegurarse de asignar por lo menos diez minutos para repasar cada idea (para cada grupo) y lograr que todos los participantes se pongan de acuerdo sobre qué idea o combinación de ideas funcionaría mejor para cada tema. A continuación, los participantes comentan su experiencia durante la lluvia de ideas con el formador.

IV. Referencias

<https://www.mindtools.com/brainstm.html>

V. Alternativas

El formador puede encontrar opciones de temas para la lluvia de ideas en la hoja que se encuentra en los 4. Anexos - Actividad nº. 3.2 «Lluvia de ideas con objetos de la vida diaria».

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

A través de esta actividad, los participantes experimentarán el proceso de generar una amplia variedad de ideas en un corto tiempo, y los beneficios de pensar de manera diferente y capturar ideas de libre fluir para crear o resolver problemas.

■ ACTIVIDAD nº. 4: Enfoque de la crianza hacia la «planificación y gestión»

ACTIVIDAD nº. 4.1: Beneficios de planificar en familia

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Pasar de «pensar fuera de la caja» a la habilidad de «planificación y gestión». Conseguir que los participantes identifiquen las diferentes técnicas para fomentar las habilidades de planificación y organización y reflexionen sobre ellas en un contexto familiar. Conseguir que los participantes compartan sus opiniones y debatan sobre los beneficios de la planificación.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Visionado grupal y debate

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 15 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Vídeo «Cómo celebrar una reunión familiar», ubicado en YouTube:
<https://youtu.be/PsIHViDoi80>
- Un portátil
- Un proyector
- Conexión a Internet

III. Instrucciones

En primer lugar, el formador mostrará el breve vídeo de una familia con cinco hijos hablando de su reunión familiar semanal, de las razones por las que han implementado una reunión familiar y de sus beneficios tanto para las familias como para los hijos. Recomendamos al formador que descargue el vídeo de YouTube de antemano en caso de que la conexión a Internet sea inestable.

Después de ver el vídeo, el formador invita a las familias a **identificar las estrategias de planificación implementadas por las familias dentro de la familia**, y luego a reflexionar sobre los **beneficios que esas estrategias pueden tener en la familia en su conjunto, así como en cada individuo (padre/madres e hijos)**.

V. Referencias

<https://www.rootsofaction.com/family-meetings/>

IV. Alternativas

Este vídeo ofrece una valiosa reflexión, pero si es imposible que el formador lo muestre durante la sesión de formación debido a la falta de dispositivo tecnológico o de acceso a Internet, se recomienda que el formador vea el vídeo de antemano y prepare una serie de preguntas para debatir con los participantes sobre las «reuniones familiares». Esas preguntas deben orientar a los participantes para que reflexionen sobre **lo que las reuniones familiares pueden aportar a la familia en su conjunto y a cada uno de sus miembros**, así

como las **estrategias que las familias pueden aplicar** para que esas reuniones familiares tengan éxito. El formador puede apoyar el debate con un estudio de caso que encuentre en Internet o que se haya inventado.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Con el ejemplo de la familia, y a través de un debate, se presentarán a los participantes diferentes formas de fomentar una mentalidad de planificación en un contexto familiar y se les darán herramientas que pueden utilizar con sus propios hijos. Los participantes adquirirán una mejor comprensión sobre la «planificación y gestión» como habilidad en un entorno propio de la vida real.

Actividad nº. 4.2: Aprender a planificar un evento familiar

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) OBJETIVOS:** Esta actividad permitirá a los participantes mejorar sus habilidades de planificación y gestión. Para hacerlo tienen que organizar un evento, por ejemplo, una fiesta de cumpleaños, un viaje/excursión o una cena.
- (B) TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad presencial
- (C) TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad individual, seguida de un debate de grupo
- (D) TIEMPO DE DURACIÓN:** 45 minutos (35 minutos de actividad autodirigida, 10 minutos de comentarios colectivos)

II. Materiales/recursos

- Puede encontrar un modelo para planificar una fiesta de cumpleaños o una cena en 4. Anexos - Actividad 4.2 - Tabla 1 «Aprender a planificar una cena» (3 páginas)
- Puede encontrar una plantilla para planificar un viaje/excursión en 4. Anexos - Actividad 4.2 - Tabla 2 «Aprender a planificar un viaje» (3 páginas), o en Google Drive siguiendo este enlace <https://drive.google.com/file/d/1RkSKfScspVajUoxAs93EVyhDK3FgVGXD/view?usp=sharing>
- Bolígrafos

Ref. 4. Anexos - Actividad nº. 4.2 - Tabla 1

Ref. 4. 4. Anexos -

Actividad nº. 4.2 - Tabla 2

III. Instrucciones

Hay varias formas de realizar esta actividad, entre las cuales el formador puede elegir libremente.

- El formador puede optar por proponer a los participantes una situación en la que tengan que trabajar (por ejemplo: es la fiesta del 18 cumpleaños de tu hijo, vas a invitar a seis personas, el tema de la fiesta es «el Gran Gatsby» ...). Estos escenarios pueden

ser inventados por los propios formadores. Otra forma de realizar esta actividad es que el formador no proporcione ningún escenario y pida a los participantes que creen el suyo propio, basado en inspiraciones reales o no.

- Esta actividad puede realizarse individualmente, en parejas o en grupo. Los formadores pueden elegir libremente la forma en que desean realizar la actividad, teniendo en cuenta que el trabajo individual puede poner en práctica aspectos de «planificación y gestión» distintos del trabajo en grupo. Por ejemplo, un trabajo de grupo en el que a cada miembro del grupo se le asigna una tarea, pondrá a los participantes en una situación de colaboración y delegación, mientras que el trabajo individual pondrá de relieve las capacidades de los participantes para asumir responsabilidades más amplias. Por consiguiente, es importante que los formadores reflexionen sobre las repercusiones que desean que esta actividad tenga en los participantes antes de elegir el método de ejecución.

Los participantes eligen y trabajan en una sola hoja de trabajo, ya sea la planificación de un viaje o de una cena. Cada hoja de trabajo se compone de tres páginas, que deben llevar al participante a pensar en los detalles de su planificación. El formador les proporcionará las dos plantillas de la hoja de trabajo en forma digital o impresa. Los participantes seleccionarán una hoja de trabajo y rellenarán la copia impresa o la versión digital según su elección.

Se asignan 35 minutos para esta actividad, después de la cual compartirán su trabajo con otros participantes y con el formador, mencionando las dificultades que encontraron en el proceso de planificación, consejos personales y asesoramiento sobre cómo planificar un evento, y plantearán preguntas.

IV. Referencias

- [3 RAZONES POR LAS QUE DEBE PLANEAR SU EVENTO CON ANTICIPACIÓN](#)
- [CONSEJOS PARA PLANIFICAR UN VIAJE CON NIÑOS](#)
- [Enseñar a los niños la planificación de eventos](#)

V. Alternativas

El formador puede elegir si esta actividad se hace mejor individualmente, por parejas o por grupos, dependiendo de la dinámica del grupo. Una alternativa es dividir el grupo en dos y asignar un evento a cada grupo, añadiendo más detalles/limitaciones/objetivos a cada evento.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Al compartir su trabajo al final de la sesión, los participantes pueden recibir comentarios constructivos de otros compañeros y del formador, además de recoger valiosos consejos sobre la manera más eficiente de planificar un evento familiar.

3.3. PLANES DE ACTIVIDADES ONLINE/AUTODIRIGIDAS

- Actividad nº. 5: **Perspectivas sobre la competencia «Planificación y gestión» (vídeo de motivación/explicativo)**

I. Tipo de actividad y descripción

(D) OBJETIVO: Al ver este vídeo, los participantes obtendrán una comprensión más profunda de la habilidad «planificación y gestión», y obtendrán algunos valiosos consejos sobre cómo planificar.

(E) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad online/autodirigida

(F) TIPO DE ACTIVIDAD: Visionado online seguido de un debate en grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 15 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Enlace al vídeo en la plataforma Youtube: [«CONSEJOS PRINCIPALES - PLANEAR CON ANTELACIÓN»](#)
- Foro de la plataforma para el debate en grupo

III. Instrucciones

El formador mostrará el vídeo con la opción de pantalla compartida (disponible en Zoom, por ejemplo) o compartirá el enlace al vídeo en el foro de la plataforma. Después de la visualización, el formador debate sobre el contenido con los participantes, dándoles la oportunidad de plantear cualquier pregunta y compartir su opinión. El vídeo ofrece consejos útiles para ayudar a los niños a desarrollar sus capacidades de planificación. El contenido es interesante para que el formador lo comente con los participantes:

«Susan Young, doctora en psicología especializada en el neurodesarrollo infantil, describe lo que las familias y cuidadores pueden hacer para ayudar a su hijo a aprender a pensar con anticipación, a establecer objetivos constructivos y a planificar los pasos que deben dar para alcanzarlos. Esto les ayudará a alcanzar sus objetivos personales en el hogar y en la escuela, a cumplir con las expectativas educativas y a equilibrarlas con las actividades sociales. Las técnicas también les ayudarán a planificar y establecer objetivos más pequeños para lograr tareas específicas, tales como la fijación de plazos, la realización de tareas escolares y las tareas domésticas. El vídeo ofrece orientación sobre la mejor manera en que las familias/cuidadores pueden apoyar a sus hijos en estos esfuerzos, impulsando estrategias constructivas, y también ayudará a las familias».

IV. Evaluación

A través de este vídeo, los participantes obtendrán conocimientos y consejos sobre «planificación y gestión».

V. Referencias

Aquí puede encontrar más trabajos y publicaciones de la Dra. Young: <http://psychology-services.uk.com/publications-susan-young->

VI. Alternativas

Recomendamos ver el vídeo mencionado anteriormente, y ninguna otra alternativa, ya que las siguientes actividades se basarán en el contenido del vídeo.

■ Actividad nº. 6: Cree su propio calendario

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVOS: Esta actividad permitirá a los participantes mejorar sus habilidades de planificación y gestión mediante la organización de un calendario, lo que ayuda a priorizar, maximizar el día y alcanzar el objetivo final de tener más tiempo libre para pasar con los niños.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Online/Autodirigida

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad individual, seguida de un debate de grupo online

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 55 minutos (45 minutos de actividad autodirigida, 10 minutos de comentarios colectivos/debate en la plataforma)

II. Materiales/recursos

Esta actividad pone en práctica los consejos aprendidos anteriormente para una mejor planificación. Los participantes tendrán varias opciones para crear su propio calendario. Pueden crear un calendario digital en su ordenador portátil, tablet o teléfono, al que puedan acceder y editarlo fácilmente todos los días.

- Una gran herramienta gratuita usada por muchos es **Google Calendar**, que se puede editar y personalizar. Se puede acceder a Google Calendar desde el escritorio o desde la aplicación.
- También hay muchas otras opciones de **aplicaciones gratuitas** para crear calendarios online, que están disponibles en la AppStore y en Android y en diferentes idiomas, dando la posibilidad a los participantes de elegir lo que más les convenga.
- Tal vez un **calendario físico**, que se **imprime** desde un sitio web, **o uno hecho por los propios participantes**, sea más adecuado para algunos. Las ventajas de tener un calendario físico es tener una herramienta visual que puede colocarse en algún lugar de la casa que los participantes puedan ver y así recordar lo que está en el calendario diariamente. También proporciona más libertad para decorar el calendario y personalizarlo según las propias elecciones de los participantes, y otra buena oportunidad de utilizar el pensamiento creativo para su realización. Para la creación de un calendario se recomienda utilizar un papel de tamaño grande, por lo menos de tamaño A4, y bolígrafos de colores, utilizando diferentes colores para diferentes tipos de actividades. El uso de indicaciones visuales como fotos, símbolos o subrayadores puede ayudar a que el calendario sea más agradable de ver y dar más motivación para realizar las tareas que aparecen en él.
- Foro de la plataforma para el debate en grupo

III. Instrucciones

→ El calendario de Google se puede encontrar online o como APP, y puede ser usado tanto en Microsoft como en IOS/Apple. Su uso es gratuito siempre y cuando el participante tenga cree una cuenta de Google (Gmail). Google Calendar permite a los usuarios programar fácilmente eventos, compartirlo con los invitados y añadir/ver los calendarios de sus amigos. Los usuarios también pueden sincronizar su calendario con sus dispositivos móviles. Los participantes pueden encontrar toda la información que necesitan para crear un Google Calendar en este tutorial: <https://youtu.be/IyHvKYeeuB8>.

→ Para imprimir un calendario ya hecho, los participantes pueden visitar este sitio web <http://myonlysunshineblog.com/blog-1/2019/7/31/free-2021-printable-calendars>

y elegir los calendarios que les gusten, luego hacer clic en la imagen e imprimir el documento. Después sólo tendrán que rellenarlo con sus propias actividades y eventos.

→ Para hacer su propio calendario, se anima a los participantes a que lo adapten al diseño que se ajuste a sus necesidades y gustos. Añadir elementos visuales a su calendario, hacer separaciones claras entre los días y la hora, y dar suficiente espacio para la descripción de los eventos es importante para mantener el calendario fácilmente legible. Decorar el calendario con colores, dibujos y formas es también una buena manera de hacer que el calendario sea más personal y sea algo que a los participantes les guste mirar. Aquí podrá encontrar un breve tutorial sobre cómo elaborar un calendario, que puede ayudar a los participantes a contar con un punto de partida: https://youtu.be/0et_Aep74Ao.

Una vez que los participantes hayan terminado la actividad, compartirán su trabajo en la plataforma con los demás participantes y el formador.

IV. Evaluación

A través de esta actividad, los participantes pueden evaluar sus propias habilidades de planificación y aplicar las técnicas que han aprendido para administrar su tiempo de manera más eficiente. La creación de un calendario puede convertirse en una herramienta de su vida cotidiana, que pueden compartir con sus hijos y su familia, y analizar sus beneficios a largo plazo. Al presentar su trabajo en la plataforma, los participantes pueden recibir comentarios constructivos del formador y de los demás participantes, así como inspirarse en el trabajo de los demás.

V. Referencias

- Tutorial de Google Calendar: <https://youtu.be/IyHvKYeeuB8>
- Calendarios imprimibles gratis: <http://myonlysunshineblog.com/blog-1/2019/7/31/free-2021-printable-calendars>
- Consejos sobre cómo crear su propio calendario usando la artesanía: https://youtu.be/0et_Aep74Ao

VI. Otras lecturas

Beneficios de usar un calendario todos los días, Andrew Rocha

<https://successfulstepsblog.com/2017/11/19/5-benefits-of-using-a-calendar-every-day/>

■ ACTIVIDAD nº. 7: Aprendizaje mediante la experimentación, a través de «Crear, reutilizar»

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: En esta actividad, los participantes estarán aprendiendo a través de la experiencia, fomentando su habilidad de «pensar fuera de la caja» en casa, con objetos de la vida diaria. El objetivo es que los participantes se animen a pensar de forma creativa y/o crítica en el contexto de su hogar y con un límite de tiempo y que luego compartan con los demás participantes su creación.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Online/Autodirigida

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad individual, seguida de un debate de grupo online

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 60 minutos (50 minutos para la creación y 10 minutos para el debate en grupo)

II. Material/recursos necesarios

- Foro de la plataforma para el debate
- Material de casa

III. Instrucciones

Los participantes utilizarán su pensamiento creativo y recogerán objetos aleatorios de su casa que ya no utilizan, y encontrarán una manera de reutilizarlos. La reutilización de los objetos puede llevar a una creación artística o a una creación práctica (ejemplo: crear una escultura con fines decorativos sería más bien una creación artística, mientras que la reutilización de perchas para almacenar periódicos sería práctica). Los participantes tienen 50 minutos para realizar su creación, y luego son dirigidos a la plataforma online donde pueden subir una foto o un vídeo de su creación, o presentarla en vivo a través de una videoconferencia. Se dedicarán 10 minutos para que los participantes compartan y debatan sobre su creación.

IV. Evaluación

Mediante esta actividad, los participantes se darán cuenta de que el pensamiento creativo puede fomentarse en cualquier contexto, incluso en el cotidiano, con cualquier tipo de material. Los participantes serán más conscientes de las herramientas que pueden utilizar para pensar fuera de la caja, y de que es algo que pueden hacer todos los días y que es accesible, observando su propia casa desde una perspectiva diferente. Al presentar su trabajo en la plataforma, los participantes pueden recibir comentarios constructivos del formador y de los demás participantes, así como inspirarse en el trabajo de los demás.

V. Referencias

Ejemplo de utilización de la mentalidad de «pensar fuera de la caja» en el contexto de la reutilización: <https://blog.greencarrier.com/reusing-shipping-containers-thinking-outside-the-box/>

VI. Alternativas

El formador es libre de elegir una narrativa diferente para la reutilización creativa, añadiendo reglas, implementando un tema o dando a cada participante tareas específicas. El objetivo de la actividad, que es conseguir que los participantes utilicen el pensamiento creativo en el contexto de su propio hogar y con sus propios objetos, debe mantenerse; sin embargo, la forma en que se realiza la actividad es flexible.

■ ACTIVIDAD nº. 8: Aprendizaje colaborativo, «Yo hago, nosotros hacemos, tú haces»

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: A través de esta actividad, los participantes aprenden una metodología para compartir con sus hijos nuevos conceptos de «pensar fuera de la caja» y construir una relación sólida con ellos. También entenderán lo importante que es organizar su tiempo y sus actividades para dedicarle tiempo a sus hijos.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad online/autodirigida

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad de aprendizaje en grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

II. Material/recursos necesarios

- «Yo hago, nosotros hacemos, tú haces», documento que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 8 - Tabla 1 «Metodología Yo hago, nosotros hacemos, tú haces»
- Foro de la plataforma para el debate en grupo

III. Instrucciones

Esta actividad sirve de conclusión a las metodologías y conceptos aprendidos anteriormente. El formador explicará la importancia de repetir con sus hijos todas las actividades incluidas en el módulo y el curso completo, e introducirá a las familias en la metodología «Yo hago - Nosotros hacemos - Tú haces», que es una forma de repetir las actividades con los niños a través de un aprendizaje planificado y supervisado. Es importante que el formador se familiarice de antemano con la metodología y compruebe las referencias mencionadas a continuación para obtener más conocimientos. Para esta actividad, el formador comparte la metodología con los participantes de forma online (a través de la plataforma o por correo electrónico). La hoja de trabajo se encuentra en 4. Anexos. El formador asigna 15 minutos para que los participantes lean la metodología, luego los participantes se reúnen en el foro para debatir y hacer preguntas (¿Está usted familiarizado con esta metodología? ¿Ha aplicado alguna vez esta metodología sin ser consciente de ello? ¿Le parece que esta metodología es factible?).

IV. Evaluación

- Aprender nuevas metodologías de enseñanza;
- planificación y gestión del aprendizaje;
- enseñar a los niños de una manera innovadora, usando el pensamiento creativo como una habilidad;

V. Referencias

- [Metodología «Yo hago, nosotros hacemos, tú haces».](#)
- [Piensa-Planea-Haz, Mary Mazzoni](#)
- [Estrategia de enseñanza: Yo hago, nosotros hacemos, tú haces. \(2013, 7 de octubre\).](#)
[Recuperado el 12 de octubre de 2015](#)

VI. Alternativas

Para una interacción más intuitiva y una explicación más profunda, el formador puede optar por introducir la metodología a través de una plataforma de videollamadas (como Zoom). El formador puede explicar la metodología paso a paso (con un soporte visual como un PPT o el documento impreso) durante 15 minutos, y luego dirigir un debate con los participantes. Una vez terminada la videoconferencia, el formador deberá compartir de nuevo con los participantes la hoja «Yo hago, nosotros hacemos, tú haces» para que la descarguen y la conserven.

- **Actividad nº. 9: Evaluación del conocimiento de las familias sobre «Pensar fuera de la caja»**

Actividad nº. 9.1: Tests sobre las competencias del módulo (TOTB y P&M)

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Esta actividad permite a los participantes comprobar su comprensión de las competencias y de la información dada a lo largo del módulo de una manera divertida e interactiva. Al darles unas preguntas predefinidas para responder, el objetivo es que los participantes reflexionen sobre las nociones de «pensar fuera de la caja» y «planificación y gestión». Al final de la prueba, se invita a los participantes a que compartan su opinión con los demás para concluir la sesión del módulo.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad online/autodirigida

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Prueba individual seguida de un debate en grupo online.

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 20 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Foro de la plataforma para el debate en grupo
- Preguntas del test para TOTB (Pensar Fuera de La Caja, TOTB) que se encuentran en los 4. Anexos - Actividad 9 - Tabla 1
- Las preguntas del cuestionario para P&M se encuentran en 4. Anexos - Actividad 9 - Tabla 2
- Kahoot, herramienta interactiva para compartir y recoger ideas y opiniones:
<https://kahoot.com/>

III. Instrucciones

Esta actividad es una forma divertida e interactiva de concluir el módulo que pone a prueba brevemente los conocimientos de los participantes y les recuerda los conceptos clave aprendidos a lo largo del módulo con dos pequeños cuestionarios (uno sobre TOTB y otro sobre P&M). La plataforma Kahoot es una herramienta popular para hacer tests grupales

online porque resulta fácil de usar. A continuación, se presentan las instrucciones para el formador sobre cómo configurar un cuestionario online con la plataforma **Kahoot**. Recomendamos al formador que vaya a la plataforma y pruebe el cuestionario antes de la sesión del módulo para familiarizarse con el sistema y anticiparse a cualquier eventualidad.

¿Cómo crear un test en Kahoot? Aquí puede encontrar un tutorial: <https://youtu.be/KJgZZQcsSPk>

- El formador tendrá que acceder a <https://kahoot.com/>
- El formador tiene que crear una cuenta kahoot y puede **REGISTRARSE** gratis.
- La creación del test es rápida y sencilla. En la página de inicio del sitio web, el formador podrá hacer clic en «crear» (esquina superior derecha).
- El formador seleccionará «nuevo kahoot» e introducirá las preguntas y respuestas que se encuentran a continuación.
- El temporizador para cada pregunta debe fijarse en 30 segundos.
- Hay un total de siete preguntas.
- Una vez que se hace el test, el formador hace clic en «hecho», y luego en la opción «clásica» (jugador contra jugador).
- Se generará un pin/código. El formador invita a los participantes a entrar en <https://kahoot.it/> en su dispositivo, y a introducir el pin para acceder al cuestionario. Es importante señalar que el enlace para la creación del test y el enlace para jugar al test son diferentes.
- Se pedirá a los participantes que elijan un apodo.
- Una vez que el formador haga clic en «iniciar» en su dispositivo, los participantes podrán comenzar el cuestionario.
- Las respuestas resaltadas en azul en las preguntas del test son las respuestas correctas.

La persona que responda el mayor número de preguntas correctas en el menor tiempo posible obtendrá la mayor puntuación, pero el objetivo de esta herramienta interactiva es que los participantes debatan entre sí y motiven sus respuestas y pensamientos después.

IV. Evaluación

Estos cuestionarios interactivos son una forma divertida de hacer una evaluación rápida de las dos competencias del módulo «pensar fuera de la caja» y «planificación y gestión» y de concluir el módulo con los participantes compartiendo sus preguntas y pensamientos finales.

V. Referencias

Las preguntas de los cuestionarios se basan en el contenido de las actividades anteriores.

V. Alternativas

Como alternativa, el formador puede utilizar la plataforma del foro para organizar un cuestionario para los participantes, pero esta plataforma no tiene temporizador ni un sistema para contar los puntos y generar una clasificación.

4. Anexos (Recursos de actividades):

○ ACTIVIDAD Nº. 1.2 - INTRODUCCIÓN AL MÓDULO 3

Tabla 1

El módulo 3 ha sido diseñado para abordar dos competencias del marco del EntreComp:

- Pensar fuera de la caja
- Planificación y gestión

Estas dos competencias le ayudarán a usted y a sus hijos a producir ideas y a ponerlas en práctica, acciones que tienen el potencial de tener un fuerte impacto cultural, social o económico en nuestras sociedades.

Pensar fuera de la caja

A lo largo de este módulo, y de la formación en su conjunto, se dará cuenta de que los conceptos clave son a menudo transversales y resultan de apoyo a diversas competencias. El **pensamiento creativo y crítico** es el ejemplo perfecto de proceso intelectual que sirve de base y a veces **de núcleo de las metodologías**. Es posible que ya se haya familiarizado con el pensamiento crítico en el Módulo 2, y que obtenga un conocimiento más profundo sobre la creatividad en el Módulo 5, pero también encontrará otras referencias a ellos en otros módulos.

Aquí, examinaremos más de cerca un aspecto específico del pensamiento creativo y crítico, como medio para fomentar el «pensamiento fuera de la caja», un concepto que es muy útil en una mentalidad emprendedora. «Pensar fuera de la caja» (a veces denominado TOTB), es una metodología que anima a abordar las cuestiones, los problemas y los desafíos de la vida cotidiana desde una nueva perspectiva. Se describe como la capacidad de mirar algo desde diferentes ángulos e imaginar hacer algo nuevo evitando las soluciones más obvias y ortodoxas.

Origen

El origen de la metáfora del «pensamiento fuera de la caja» viene de los años 70/80, cuando los grupos de consultoría de gestión comenzaron a utilizar un rompecabezas particular llamado «**el rompecabezas de los nueve puntos**» (que fue tomado de un libro de Sam Lloyd titulado *Cyclopedia of Puzzles*, en 1914).

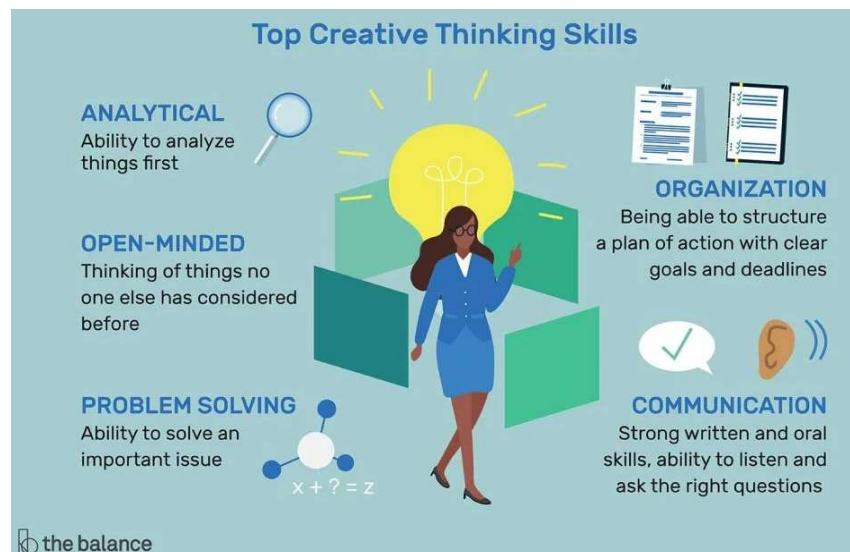
El rompecabezas está formado simplemente por nueve puntos colocados en forma de cuadrado. Para ellos, el cuadrado representaba una caja y la caja se asociaba con el «pensamiento convencional» planteado por la sociedad. Estos gestores decidieron buscar formas no convencionales de resolver el rompecabezas, y de él surgió la idea de una nueva forma de pensar, simbolizada por salir del cuadrado, pensando por tanto fuera de la caja.

Beneficios

El TOTB es un componente clave del aprendizaje emprendedor y es una **habilidad crucial para la vida** de los niños, ya que les enseñará a ser más dinámicos y resistentes mediante la

búsqueda de soluciones innovadoras en contextos difíciles. También proporciona la base para desarrollar las siguientes habilidades:

<https://inkbotdesign.com/creative-thinking/>



Planificación y gestión

Siguiendo este proceso analítico e innovador de la mente, otra competencia importante que se puede desarrollar es la de **trasladar esas reflexiones a acciones organizadas**. Es entonces cuando la capacidad de planificar y gestionar se vuelve importante. La planificación y la gestión se abordarán aquí como la facultad de identificar objetivos y prioridades, de organizar los recursos para el futuro y de distribuir las responsabilidades de forma adecuada y eficiente. Eso significa ser capaz de planificar y ejecutar diferentes tipos de actividades, optimizar los costes y los ingresos, gestionar eficientemente los recursos asignados, mantener los compromisos y los plazos, y evaluar la eficacia de la labor realizada.

«La **planificación** suele interpretarse como un proceso para desarrollar una estrategia que tiene como fin lograr los objetivos [...] deseados, resolver problemas y facilitar la acción» (Mitchell 2002, 6).

Beneficios

Las habilidades de planificación y gestión son muy importantes para los niños. En la escuela, la organización es esencial para mantener bajo control las tareas, proyectos y planes de estudio. Por esta razón, puede ser útil enseñar a los niños a organizarse, empezando por los hobbies y las actividades extraescolares, y a **hacer buen uso de su tiempo**. Aprender a organizar algo que les guste puede ayudarles a interiorizar buenos hábitos, que luego podrán aplicar en la escuela, el trabajo y la vida en general, ya que les ayuda a:

- Tener una mayor capacidad de control y concentración;
- Estar más atento al tiempo real disponible;
- Ganar autonomía (el niño no tiene que preguntar al adulto dónde están los materiales o qué tiene que hacer hoy);
- Reducir la ansiedad y la prisa;

- Reducir el olvido (cuadernos dejados en casa, tareas olvidadas);
- Aumentar la motivación para llevar a cabo lo planeado.

Herramientas

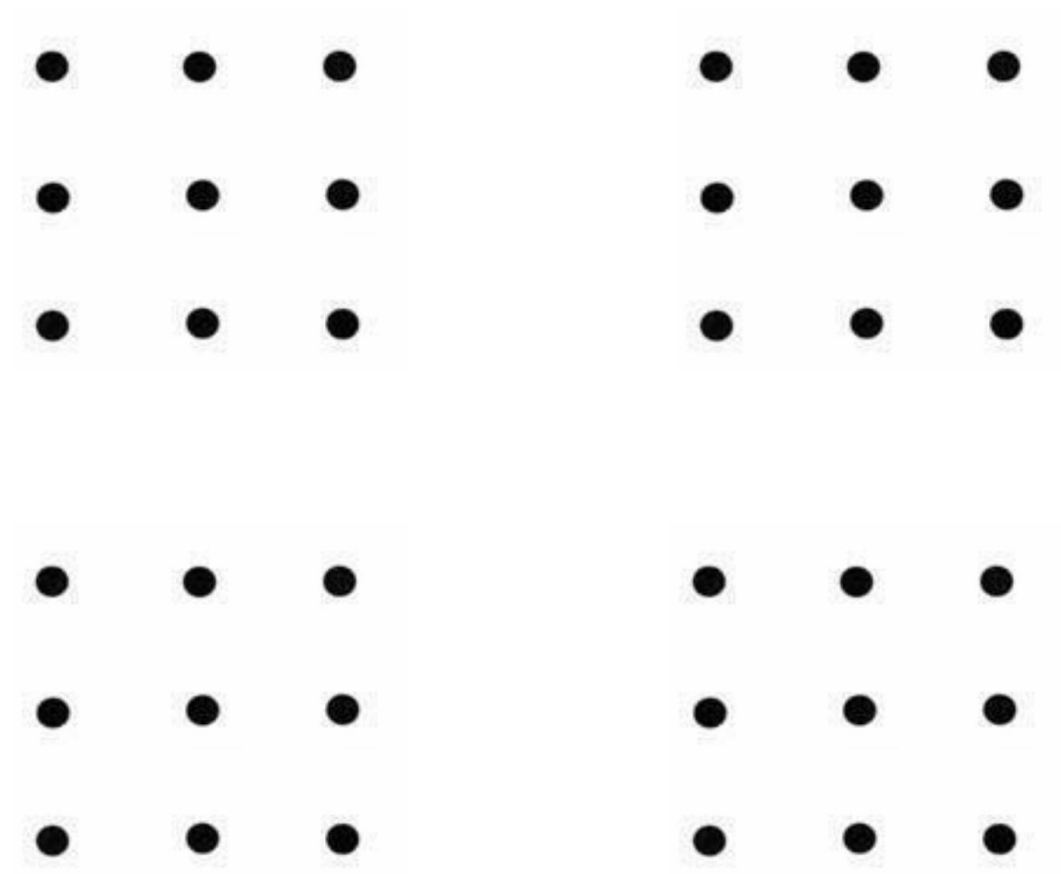
Este módulo ofrece **juegos, actividades, ejercicios e investigaciones** que desarrollan:

- Oportunidades de participar en el mundo sin juzgarnos, exactamente como hacen los niños cuando no les importa lo que la gente piense de ellos.
- La conciencia de uno mismo en cuanto al uso de nuestros propios pensamientos, sentimientos y creencias y cómo nos tomamos el tiempo y la energía para desarrollar nuestras propias ideas, para entender, confiar y respetar nuestro ser interior, y, por lo tanto, para expresarnos mejor.
- Más confianza en nuestras ideas a medida que empezamos a contribuir al grupo y a nuestra vida personal, emocional y profesional en general.
- Un aprendizaje a través del juego auténtico, porque creemos que el aprendizaje basado en el juego desempeña un papel importante en la enseñanza de esta habilidad en particular.
- Climas psicológicos y estilos de relación que fomentan la libre expresión, la iniciativa personal y la aceptación de actitudes y comportamientos no convencionales.

○ ACTIVIDAD Nº. 1.3 - EL ROMPECABEZAS DE 9 PUNTOS

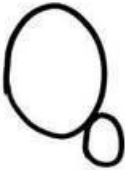
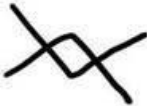
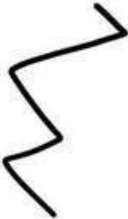
Tabla 1

Este rompecabezas representa nueve puntos equidistantes a 3 x 3. Para resolver el rompecabezas debe conectar todos los puntos con cuatro líneas **rectas, sin levantar en ningún momento el bolígrafo** del papel. Veamos cuántas soluciones puede encontrar.



○ ACTIVIDAD Nº. 2.2 - EL TEST DE TORRANCE

Tabla 1

INSTRUCTIONS Print out the sheet. Give yourself a time frame. Fill out the squares with drawings that incorporate the black squiggles into an object or a situation. It can be anything - let your imagination run wild! And remember, the drawings are not supposed to look good. They are supposed to be original.

CREATIVITY BOOSTING EXERCISE
From Torrance Test of Creative Thinking

○ ACTIVIDAD Nº. 3.2 - LLUVIA DE IDEAS

Tabla 1

Multi-purpose Items

What are the different uses of a fork?



- Open cans
- Eat food
- Clean pans
- Comb hair
- Mix ingredients
- _____

What are the different uses of the following items?



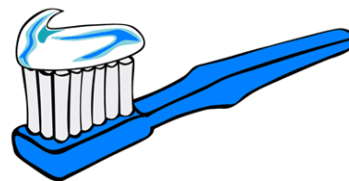
Rubber Boots



Jam



Newspaper



Toothbrush

○ ACTIVIDAD Nº. 4.2 - PLANIFICAR UN EVENTO FAMILIAR

Tabla 1 - Fiesta de cumpleaños o cena

			
Event overview		Event details	
Kind of event (birthday, family dinner...)		Host(s)	
Date		Venue address	
Time (start-end)		Number of guests	
Purpose of the event (ex: to celebrate my sister's 18th birthday)			
Stage 1 - Invitations 			
Guest list	Invite made	Invite sent	Invite confirmed



Stage 2 - Menu



Food list (ex: chocolate for cake)	Shopped (✓ or ✕)	Ordered (✓ or ✕)	Cooked (✓ or ✕)



Stage 3 - Theme/Decorations

Theme description					
Decorations		Costumes		Accessories	
Have	Need	Have	Need	Have	Need

Stage 4 - Activities 	
Activities description	Material needed

 Stage 5 - People in charge		
To do list (ex: shopping, bake a cake...)	Who is in charge?	Who is helping?

Tabla 2 - Planificación de un viaje/excursión

Family Trip Planner



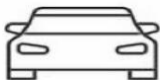
Trip Overview		Traveler Details	
		Names	Blood Types
Trip Start Date			
Trip End Date			
Number of Days/Nights			
Number of Travelers			
Number of Pets			



Itinerary



Day 1		Day 2	
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity

Transportation							
Mode of Transportation							
							
Number of passengers			Needed (gaz, ticket...)		Cost €		

Bookings			
What (hotel, ticket, park fees) ?	Booked (✓ or ✗) ?	Paid ?	Cost €
Total Budget:			

○ ACTIVIDAD 8 - «YO HAGO, NOSOTROS HACEMOS, TÚ HACES»

Tabla 1

La metodología «Yo hago - Nosotros hacemos - Tú haces»

Las investigaciones muestran que la mejor manera de enseñar una nueva habilidad es primero demostrarla (**Yo hago**), luego hacerla con el niño (**Nosotros hacemos**), y luego dar al niño la oportunidad de hacerla por sí mismo, con supervisión y comentarios (**Tú haces**).

★ Así que, empiece con «**Yo hago**». Haga de modelo con la estrategia varias veces para su hijo. Elija uno de sus propios objetivos. Use el organizador gráfico y «piense en voz alta» con cada paso. Primero escoja objetivos inmediatos (quiero que el baño esté limpio, quiero plantar flores hoy), luego objetivos que sean más complejos y que sucedan con el tiempo (quiero hacer la cena para los amigos el viernes, quiero irme de vacaciones en dos meses, etc.)

★ Entonces, pase al «**Nosotros**». Ayude a su hijo a usar el organizador gráfico para indicar su objetivo (lo que quiere), planificar los pasos y tacharlos a medida que los cumple. Empiece con objetivos inmediatos (quiero ___ para comer), luego objetivos que sean más complejos y que sucedan con el tiempo (quiero ___ el viernes, quiero ___ el mes que viene).

Su hijo necesitará que le haga preguntas para guiarlo en cada paso.

Por ejemplo: **PENSAR**- Su hijo puede elegir una meta para la cual no tiene los recursos necesarios. Haga preguntas como «¿Tenemos los ingredientes? ¿Tienes suficiente dinero? ¿Hay suficiente tiempo?» Esto ayudará a su hijo a entender el tipo de preguntas que debe hacer cuando desarrolle sus objetivos futuros.

PLANIFICAR - Su hijo puede necesitar ayuda para pensar en los pasos necesarios para alcanzar el objetivo.

HACER- Cuando su hijo empiece a planear los objetivos que se van a cumplir con el tiempo, organice horas diarias o semanales de «registro» para preguntarle si ha cumplido con los pasos que planeó. (No hagan registros al azar, o su hijo percibirá esto como una molestia).

Siempre es mejor que cualquier momento de «Pensar-Planificar-Hacer» esté previamente acordado para que su hijo sepa que van a pasar tiempo juntos y que no lo va a interrumpir durante una actividad que le guste sin avisar. Queremos que nuestros hijos experimenten esto como un momento positivo de empoderamiento para ellos y de interacción entre nosotros, en lugar de verlo como algo monótono que los aleja de la diversión.

★ Después de varias experiencias de «Nosotros hacemos», anime a su hijo a usar el organizador gráfico por sí mismo («**Tú haces**»), o con otra persona, como un familiar o amigo de confianza, para planificar una meta que sea importante para él.

Después de que su hijo haya tenido muchas experiencias exitosas con el método Pensar-Planificar-Hacer, puede que usted y su hijo quieran sentarse con su profesor y explicarle la estrategia, para que así su profesor pueda apoyar su uso de la estrategia en la escuela.

○ ACTIVIDAD 9 - CUESTIONARIOS SOBRE LAS DOS COMPETENCIAS

Tabla 1 - **TOTB** (las respuestas correctas están resaltadas en azul)

1) ¿Es «PENSAR FUERA DE LA CAJA» una cualidad innata? (Verdadero o falso)

- A. verdadero
- B. falso

2) ¿Es «PENSAR FUERA DE LA CAJA» una competencia vinculada únicamente a la expresión artística? (verdadero o falso)

- A. verdadero
- B. falso

3) ¿Cuáles de las siguientes habilidades son expresiones de esta competencia?

- A. pensamiento crítico (correcto)
- B. saber dibujar
- C. la capacidad de pensar de forma diferente (correcto)
- D. sólo la expresión musical

4) ¿Es «pensar fuera de la caja» la capacidad de identificar una oportunidad donde otros ven problemas?

- A. verdadero
- B. falso

5) Según Giovanni Corazza, ¿qué es pensar fuera de la caja?

- 1) es una necesidad humana
- 2) es un lujo
- 3) es un juego
- 4) se trata de encontrar muchas alternativas y elegir la mejor respuesta, no de encontrar la respuesta correcta.

6) Según Giovanni Corazza, ¿cómo salimos de la caja?

- 1) Información divergente
- 2) Ideas dominantes
- 3) mezclar y combinar diferentes disciplinas

7) Estar dentro de la caja significa:

- a. tener ideas prefabricadas
- b. tener miedo de pensar de forma diferente a los demás
- c. tener un pensamiento crítico

- d. llevar adelante nuestras ideas, incluso cuando todos piensan de manera diferente a nosotros

Table 2 - P&M (las respuestas correctas están resaltadas en azul)

1) ¿Es la «planificación y gestión» una cualidad innata?

- A. verdadero
- B. falso

2) La planificación y la gestión es...

- A. Definir sus objetivos
- B. Desarrollar premisas sobre el futuro
- C. El proceso de establecer objetivos y determinar la forma de alcanzarlos
- D. Analizar y elegir la mejor alternativa

3) ¿Qué es mañana?

- A. una tierra mística donde se almacena la productividad humana
- B. sí
- C. hoy
- D. un momento

4) Cuando planea algo con sus hijos, tiene que asegurarse de que los objetivos establecidos son:

- A. A corto plazo
- B. Alcanzables
- C. Objetivos específicos
- D. Objetivos a largo plazo

5) Cuando los objetivos se dividen en pasos más pequeños parecen más manejables.

- a. Verdadero
- b. Falso

6) Según la profesora Susan Young es muy importante tener un diario y crear un calendario de actividades.

- a. verdadero
- b. falso

7) Tener una buena rutina es bueno, puede ayudar a su hijo en la planificación. Esto significa que pueden:

- a. PREDECIR
- b. PLANIFICAR
- c. PREPARAR
- d. JUGAR

5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos

○ RESOURCE 1

I. Tipo de recurso y descripción

Así es como se aplica el pensamiento creativo como emprendedor, según Dr. Pragya Agarwal, **FORBES**

(A) es una lectura

(B) comprender la correlación entre el pensamiento creativo y la mentalidad emprendedora

II. ¿Por qué es útil este recurso?

Este artículo es útil para entender la correlación entre el pensamiento creativo y la mentalidad emprendedora.

III. Duración

5 minutos

IV. Enlaces web y referencias

<https://www.forbes.com/sites/pragyaagarwaleurope/2018/06/04/heres-how-to-apply-creative-thinking-as-an-entrepreneur/?sh=277feee65d9e>

○ RECURSO 2

I. Tipo de recurso y descripción

Enseñar a los niños a pensar fuera de la caja, GrowingPlay

(A) una lectura

(B) obtener ideas y herramientas sobre cómo enseñar a los niños a pensar fuera de la caja

II. ¿Por qué es útil este recurso?

Este artículo online es útil para comprender mejor los beneficios del pensamiento creativo en los niños y ofrece consejos sobre cómo fomentarlo como padre/madre.

III. Duración

5 minutos

IV. Enlaces web y referencias

<https://www.growingplay.com/2018/09/teach-children-to-think-outside-of-the-box/>

○ RECURSO 3

I. Tipo de recurso y descripción

El poder de una mente emprendedora, TEDx Langley ED, **Bill Roche**

(A) un vídeo en YouTube

B) Explica los beneficios de las habilidades emprendedoras

II. ¿Por qué es útil este recurso?

Este vídeo da otra opinión sobre por qué el pensamiento creativo y crítico, la planificación y el tener una mentalidad emprendedora en general, son habilidades esenciales para la vida de niños y adultos.

III. Duración

17 minutos

IV. Enlaces web y referencias

<https://youtu.be/lhs4VFZWwn4>

○ **RECURSO 4**

I. Tipo de recurso y descripción

5 CONSEJOS PARA MEJORAR SU PENSAMIENTO CRÍTICO, Samantha Agoos, TEDx

(A) un vídeo en YouTube

(B) explica cómo mejorar el pensamiento crítico

II. ¿Por qué es útil este recurso?

Cada día, un mar de decisiones se extiende ante nosotros, y es imposible tomar una decisión perfecta siempre. Pero hay muchas maneras de mejorar nuestras posibilidades, y una técnica particularmente efectiva es el pensamiento crítico. Samantha Agoos describe un proceso de 5 pasos que puede ayudarle con cualquier número de problemas.

III. Duración

4:29

IV. Enlaces web y referencias

https://www.youtube.com/watch?v=dltUGF8GdTw&t=3s&ab_channel=TED-Ed

6. Referencias

- Lluvia de ideas: generar muchas ideas radicales y creativas. Mind Tools, recuperado el 27 de mayo de 2014 de www.mindtools.com/brainstm.html
- Creative and Critical Thinking Skills in Problem-based Learning Environments, Journal of Gifted Education and Creativity, 2(2), 71-80 December, 2015 <http://jgedc.org> DOI: 10.18200/JGEDC.2015214253
- De Bono, Edward (1992) Creatividad seria: Usar el poder del pensamiento lateral para crear nuevas ideas. Nueva York, Harper Business
- «Pensamiento creativo artesanal», Manual financiado por el Programa de Aprendizaje Permanente de la Comisión Europea, programa sectorial Leonardo da Vinci, acción de Transferencia de Innovación (LLP-LDV-TOI-09-IT-0479), <https://cesie.org/media/2011/10/Manuale-HCT-ENG-A5-DEF.pdf>
- McCallum, E., Weicht R., McMullan, L. & Price, A. (2018). EntreComp en acción - Inspírate, haz que suceda: Una guía de usuario para el Marco de Competencias Emprendedoras Europeas. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. Se puede consultar en <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-action-get-inspired-make-it-happen-user-guide-european-entrepreneurship-competence>.
- Mitchell W. citado en la importancia de la planificación y gestión en https://www.geo.fu-berlin.de/en/v/geolearning/watershed_management/introduction_wm/natural_resource_management_planning/definitions_planning_management/index.html
- «Seis Sombreros de Pensar» (1985), Edward de Bono
- Planificación, organización y gestión del tiempo: Informe de mejores prácticas Amaratunga, RDG y Jeong, KS
- Asamblea General de las Naciones Unidas, 2015. Transformando nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, Nueva York: Naciones Unidas.



parENTrepreneurs

Módulo nº. 4

Usted y los demás

**Paquete de formación de O2 sobre educación
para Familias Emprendedoras**

Colaborador principal: Materahub

Número de proyecto: 2019-1-NL01-KA204-060263

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella»



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

Historial de versiones

Versión #	Fecha	Preparada por	Motivo
1	03/08/2020	Inova	Primer borrador
2	17/08/2020	Inova	2º borrador
3	24/08/2020	Inova	3 ^{er} borrador para su presentación al IPA
4	30/09/2020	Inova	4º borrador para presentar a los socios
5	26/10/2020	Inova	5ª entrega a MateraHub
6	02/12/2020	Inova	6ª entrega
7	15/12/2020	Inova	7ª entrega
8	08/01/2021	Inova	8ª entrega- final?
9	12/01/2021	Inova	Versión final

Autores: Inova Consultancy Ltd

Índice de contenidos

1. Introduction	172
2. Benefits and opportunities	174
3. Module Plan	177
3.1 Module activities plan	179
3.2 Face-to-face activities plan	183
Activity n1: Jelly Baby exercise	183
Activity n2: Self-awareness /self-efficacy: Values and factors	184
Activity n3: Self-efficacy and family life-scenarios	186
Activity n4: Mobilising yourself and mobilising others	187
Activity n5: Mentoring and coaching approaches	188
Activity n6: Reflective Journal	189
3.3 Online/self-directed activities plan	190
Activity n7: Winnicott's "Good Enough Parenting"	190
Activity n8: Self-esteem in Parenting	191
Activity n9: Self-Awareness and Johari Window	193
Activity n10: Exploring the Johari Window further	194
Activity n11: Clean language and its importance in coaching, mentoring and parenting	195
Activity n12: The Conscious Parent with Dr. Shefali Tsabary	196
Activity n13: Exploring why self-efficacy matters	197
4. Annexes (Activity Resources)	198
5. Extended learning: resource plan	213
6. References	214

1. Introducción

Las competencias que se exploran en este módulo, «Usted y los demás», se basan en el conocimiento de que es probable que las familias sean mejores educadores informales y tengan un enfoque más activo de la vida y una «paternidad suficientemente buena» según sus niveles de autoconciencia. Para aumentar la autoestima, la autoeficacia, el sentido de la iniciativa, la creatividad y la apertura a un espíritu emprendedor de sus hijos, las familias necesitan una gran conciencia de sí mismos, una disposición a trabajar sobre sí mismos, capacidad de pensamiento crítico, creatividad, curiosidad y comprensión de sus motivaciones, pautas y comportamientos preferidos. Siempre es beneficioso explorar cualquier experiencia formativa que pueda haber influido en los valores y que pueda mostrarse de formas poco útiles, proyectándose potencialmente, a menudo sin saberlo, en sus hijos. Con cierta apertura para reconocer las debilidades y los defectos y la capacidad de abordar las mejoras en sí mismos, mediante nuevos instrumentos, técnicas y psicología positiva, las familias podrán proporcionar beneficios para el conjunto de toda la familia y la comunidad.

Esa conciencia de uno mismo y esas aptitudes de comunicación, junto con una gran inteligencia emocional, pueden desarrollarse y fomentarse para apoyar a las familias a ejercer un impacto significativo, modelar comportamientos funcionales y dar ejemplo. Cuando las familias hayan desarrollado esas aptitudes, es probable que puedan transmitir a sus hijos dichas actitudes positivas y de afirmación de la vida.

De este modo se podría mejorar la capacidad de resiliencia de las familias, y la formación entre iguales que ofrecen unos padre/madres a otros padre/madres podría conducir a una mayor capacidad de resiliencia dentro de la comunidad para hacer frente a los continuos desafíos y para tener en cuenta y aprovechar las oportunidades que se ofrecen. La sociedad está cambiando rápidamente; la positividad, la flexibilidad y la adaptabilidad son enfoques útiles para avanzar en un mundo en constante cambio. Las experiencias tempranas de la vida desempeñan un papel importante en la configuración de la neuroplasticidad, el crecimiento emocional y la autoeficacia de un individuo. Las familias o los cuidadores primarios contribuyen en gran medida a la capacidad de resiliencia y a las estrategias de adaptación desarrolladas por los niños. Estos módulos potenciarán las aptitudes de las familias para contribuir de manera importante a mejorar su crianza y, por consiguiente, a mejorar el impacto en sus hijos.

Este módulo utiliza teorías y herramientas de la psicología positiva, el coaching, la mentoría y los enfoques centrados en las soluciones. También reconocemos el gran valor del aprendizaje social y, por lo tanto, incorporamos al programa actividades discursivas, intercambio de experiencias, resolución de problemas en grupo y debates sobre estudios de casos. Desarrollamos un clima pro-social en el que la apertura, el desafío constructivo y la auténtica honestidad añaden valor a la experiencia compartida de aprendizaje.

2. Beneficios y oportunidades

El módulo cubre:

- Conciencia de uno mismo y autoeficacia
- Trabajar con y movilizar a otras personas, lo que incluye la motivación y la movilización de uno mismo
- Enfoques sobre coaching y mentoría y la vida familiar

Conciencia de uno mismo, autoeficacia

Este módulo explora la autoconciencia y la autoeficacia para las familias. Introduce la teoría de Winnicott sobre la «Crianza lo suficientemente buena». Las familias no son vasos vacíos; son productos de su crianza, entendimiento, experiencia educativa, experiencias previas, experiencias de la propia vida. Esto también puede incluir diferentes formas de cuidado que se han recibido, por ejemplo, la participación de los abuelos, los cuidadores de acogida y las familias adoptivos. Todas las experiencias de la vida repercuten en la conciencia de uno mismo.

Para que las familias sean «suficientemente buenos» en palabras de Winnicott (1988), necesitan ser tan conscientes de las influencias como sea posible para evitar proyectar expectativas en sus hijos y estar presentes y conscientes de las necesidades de sus hijos sin ser sobreprotectores o «debilitadores». Además, la teoría de Winnicott aborda el tema «¿Qué es lo suficientemente bueno y quién decide esto?», alentando a las familias y a los profesionales a comprender que esto evoluciona constantemente con el crecimiento y las experiencias y que es un error ser demasiado crítico consigo mismo o con los otros padre/madres. En cambio, se fomenta el apoyo, y esto incluye el apoyo de los compañeros y el apoyo de otros padre/madres y de la comunidad en general. Las familias pueden preguntarse «¿Soy lo suficientemente bueno?». La creación de conciencia de sí mismos y la exploración de la autoeficacia les ayuda a ser más amables con ellos mismos y a explorar los cambios positivos que pueden llevar a cabo para tener una vida más feliz y productiva, y para que este aprendizaje se desarrolle como una cascada.

Las actividades ayudan a los alumnos a reflexionar sobre los valores, enfoques, influencias y creencias que sostienen y que pueden dirigir el comportamiento. Las actividades también animan a las familias a examinar sus creencias sobre la crianza de los hijos, que son las que dirigen las interacciones con sus hijos.

Un padre/madre «lo suficientemente bueno» tiene conciencia de sí mismo, que utiliza de manera eficaz para nutrir y contribuir al desarrollo de los miembros de la familia de manera apropiada. Armados con este autoconocimiento, les es posible ofrecer protección y autonomía en formas que favorecen el desarrollo, que son constructivas y de apoyo, pero que reconocen las diferencias individuales y la necesidad de autonomía de los miembros de

la familia y los contactos en la comunidad en general. La crianza de los hijos no es sencilla: hay tensiones, dilemas, puntos de decisión, diversas necesidades y derechos individuales que hay que atender, problemas que hay que resolver y soluciones que hay que sortear y negociar.

Los ejercicios sugeridos se basan en el debate y en la teoría, lo cual resulta útil para examinar los problemas y encontrar soluciones y, además, se anima a las familias a que reflexionen para mejorar aún más sus aptitudes de autoconciencia.

Trabajar con y movilizar a otras personas incluye la motivación y la movilización de uno mismo.

Para dirigir, movilizar y motivar a los demás, es necesario tener claridad sobre el yo; es útil tener en cuenta los objetivos, las motivaciones, las intenciones, las influencias y tener conciencia de la influencia de uno mismo en la familia. Ofrecemos herramientas y técnicas para tener en cuenta el yo y los impactos, permitiendo la revisión, la reformulación y la formación de nuevos hábitos que puedan traer beneficios sobre la motivación propia y la de los demás. También iniciamos a las familias en la teoría de una manera accesible, como el caso de la teoría de Winnicott sobre la «Crianza lo suficientemente buena» (1988), y traemos actividades de debate para ayudar a las familias a analizar viejos hábitos y resultados y a reunir el conocimiento y la habilidad para implementar cambios en la comunicación familiar con los cónyuges, parejas, hijos, el resto de la familia y posiblemente la comunidad.

Es probable que los beneficios sean los siguientes:

- Desarrollar una conciencia reforzada de uno mismo y una comprensión del impacto psicológico.
- Comprender los valores e influencias que han contribuido a formar nuestras creencias, que pueden tener contenidos funcionales y disfuncionales en la vida propia y familiar.
- Mejorar las habilidades analíticas, de pensamiento crítico, de autocuestionamiento y de motivación.
- Comprender las nuevas técnicas de búsqueda de soluciones para su uso en la vida propia y familiar.

Oportunidades:

- Aumentar la conciencia de uno mismo.
- Desarrollar planes y acciones para mejorar los resultados en la vida familiar.
- Utilizar y practicar con más herramientas y técnicas para la resolución de problemas y la comunicación.
- Ampliar el repertorio de estilos parentales disponibles para mejorar el desarrollo infantil y personal.

También incluye enfoques de coaching y mentoría y sobre la vida familiar.

Introducimos herramientas y técnicas que se alejan de los modelos autoritarios de gestión de las relaciones dentro de las familias y se dirigen hacia técnicas de formación tales como preguntas, enfoques centrados en las soluciones y herramientas de la psicología positiva que se basan en el ingenio interior del individuo.

3. Plan del módulo

<i>Módulo n.º 4</i>	<i>Usted y los demás</i>
<i>Tipo de actividad</i>	<i>x Presencial -x Online/autodirigida</i> 180 minutos presenciales que pueden necesitar adaptaciones para ofrecerse como formación interactiva online
<i>Duración (en minutos)</i>	<i>3 horas presenciales más 3 horas autodirigidas online</i>
<i>Objetivos generales</i>	En este módulo, las familias explorarán sus propios valores y aquellos factores que han tenido un impacto en sus valores personales. Exploración y reflexión de los valores para aumentar la autoconciencia y exploración de la autoeficacia para explorar los retos, hábitos y elecciones. Al comprender los valores que otros aprecian profundamente se pueden establecer conexiones más fuertes y, a medida que se transmiten en cascada las aptitudes emprendedoras de unos a otros, incluidos sus hijos, se obtiene un mayor bienestar a través de una crianza positiva.
<i>Competencias abordadas</i>	Conciencia de uno mismo y autoeficacia Trabajar con y movilizar a otras personas, lo que incluye la motivación y la movilización de uno mismo Enfoques sobre coaching y mentoría y la vida familiar Confianza a través de la autoconciencia y la autoeficacia
<i>Resultados del aprendizaje</i>	Al final de la sesión, los participantes podrán: - • comprender las influencias y los valores, tanto positivos como negativos, que dirigen su propio comportamiento • entender cómo su propio comportamiento y sus hábitos influyen en su hijo/hijos • evaluar si es necesario cambiar algún comportamiento e identificar un plan de acción para el cambio personal. • examinar los estudios de casos y las teorías • a través del debate y la práctica, desarrollar un repertorio de comportamientos más amplio en cuanto al estilo de crianza y la comunicación familiar. • utilizar una serie de instrumentos y técnicas para ofrecer formas de comunicación bien fundadas, tales como el cuestionamiento de la mentalidad de crecimiento, los enfoques centrados en las soluciones y el uso de la psicología positiva para mejorar la crianza de los hijos y la vida familiar • examinar los estereotipos, motivaciones y redes para mejorar la autoeficacia y el estilo de crianza. • examinar y utilizar una serie de herramientas y técnicas para mejorar el estilo de comunicación, tales como: la capacidad de hacer preguntas, la indagación apreciativa o la escucha activa y efectiva.

<i>Métodos</i>	• Entrega interactiva en tiempo real, ya sea presencial u online - los materiales se diseñarán para trabajar en ambos formatos. Trabajo individual y en grupo, además de debates en grupos más pequeños. Los debates y el aprendizaje entre los compañeros desempeñarán un papel clave de la metodología. A través de la reflexión, los alumnos desarrollarán habilidades de pensamiento más profundas. • La parte online de la formación incluye Recursos educativos abiertos y recursos sugeridos para una lectura más profunda y un mayor aprendizaje autodirigido
<i>Contenido</i>	• Introducción a la conciencia de uno mismo y la autoeficacia • Trabajar con y movilizar a otras personas, lo que incluye la motivación y la movilización de uno mismo • Enfoques sobre coaching y mentoría y la vida familiar • Estudios de casos • Práctica de comunicación • Reflexión personal • Planificación de la acción

3.1 PLAN DE ACTIVIDADES DEL MÓDULO

<i>Título de la actividad</i>	<i>Duración</i>	<i>Presencial u online</i>	<i>Recursos y materiales</i>
1. Introducción del módulo/los temas. Elija el rompehielos según las necesidades del grupo. Por ejemplo, una selección de imágenes: los alumnos eligen cada uno una tarjeta y luego dan la razón de su elección o, alternativamente, la actividad «Gominolas» para cuestionar la confianza y la autoconciencia (también podría utilizarse para evaluar la comprensión de las habilidades emprendedoras, superior/media/inferior)	15 min	Presencial <i>Nota: en todos los casos la actividad puede adaptarse a la entrega online</i>	Recursos para rompehielos. Hojas de trabajo de Gominolas o tarjetas/imágenes La presentación de PowerPoint puede utilizarse para la introducción del módulo (incluya el Mentimeter si es interactiva online)
2. Autoconciencia/autoeficacia: - Puntos de vista y valores: ¿De dónde vienen? (Una amplia selección de respuestas para debatir - padre/madres, abuelos, la comunidad, la cultura, la religión, la educación escolar, etc.) ¿Cómo influyen estos valores en su comportamiento y su pensamiento? ¿Qué factores influyen en la crianza de los hijos? (una amplia selección de respuestas para explorar - edad de las familias, padre/madres solteros, trabajo que las familias tienen o no tienen, educación, confianza, etc.) ¿Qué aporta usted a su estilo de crianza? Introducir la teoría de la ventana de Johari y pedir a los alumnos que completen el ejercicio de autoconciencia - en 3 partes, individualmente, en parejas y finalmente en un debate grupal	30 min	Presencial	2.1 Ejercicios - también con tarjetas de valores Ejercicio: Debate en grupo para romper los estereotipos. Por ejemplo, ¿de dónde vienen? Vídeos seguidos de preguntas y respuestas
	10 min	Presencial	2.2 Hoja de trabajo para el ejercicio de «Ventanas de Identidad». Diapositivas de PowerPoint
3. Autoeficacia y vida familiar - Debate sobre el crecimiento y las situaciones de mentalidad fija - Desde aprender a ir al baño hasta los problemas de la adolescencia; enfoques centrados en las soluciones: estudio de casos y juego de roles - Debate: ¿Cómo desarrolla estas habilidades en sus hijos?	30 min	Presencial	Documento de situaciones Debate sobre los documentos de situaciones/ Diapositivas de PowerPoint

4. Movilizarse a sí mismo y movilizar a los demás 1) Hábitos, estereotipos, sus motivaciones, redes e influencias 2) Parar, empezar, continuar 3) Prioridades: ejercicio con gominolas o similar.	30 min	Presencial	El ejercicio de las gominolas permite a los alumnos explorar sus verdaderas prioridades en la vida y en el día a día. Diapositivas de PowerPoint
5. Enfoques sobre mentoría y coaching 1) Habilidades para hacer preguntas, que abarcan temas como: 2) La indagación apreciativa y 3) La escucha activa y eficaz 4) Estudios de casos sobre coaching y mentoría 5) Lenguaje limpio, sin juicios, sin etiquetas.	45 min	Presencial	Los ejercicios para la escucha activa pueden incluir el «Ejercicio de dibujo» o el de «¿Me escuchaste?», ambos seguidos de preguntas y respuestas y de un tutor para hacer preguntas como, por ejemplo, <i>¿cómo se sintió al no poder hacer preguntas?</i> Para el de «¿Me escuchaste?» <i>¿Cómo se sintió al no ser escuchado?</i> Enfoques sobre coaching y mentoría para una comunicación eficaz El coaching, como intervención es un enfoque bien documentado que se basa en el ingenio interno y la autodeterminación del individuo. El coaching implica hacer preguntas que ayuden a los alumnos a descubrir sus motivaciones, necesidades y objetivos, permitiéndoles así planificar y resolver problemas y maximizar las oportunidades de manera efectiva. El lugar de control está firmemente en el individuo y el formador hace preguntas, sondea, asiste y apoya a los individuos para que tomen medidas con un propósito. Diapositivas de PowerPoint
6. Diario de reflexión (Enfoques sobre mentoría y coaching) Se pide a los participantes que lleven un diario de reflexión para reflexionar sobre su aprendizaje a	20 min	Presencial	Mediante las preguntas de la plantilla online proporcionada en la formación, mantenga un diario electrónico reflexivo para reflexionar sobre su aprendizaje y su crianza.

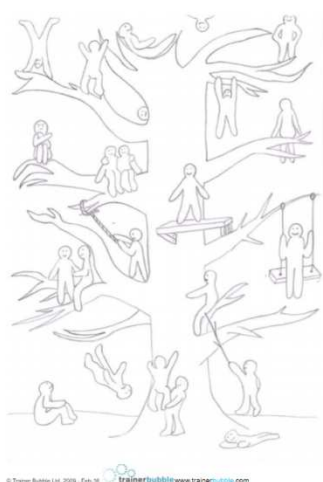
lo largo de todo el proceso. Véase en los anexos la Actividad nº. 6- Diario de reflexión. Esta actividad apoya el seguimiento de los progresos a través de todos los módulos.			Póngase como objetivo escribir dos entradas antes de la próxima formación presencial.
La lista que figura a continuación se relaciona con las actividades online, tales como los vídeos y los Recursos educativos abiertos, a las que seguirá una reflexión para consolidar los conocimientos. Se invita a los alumnos a que complementen las actividades presenciales de clase.			
7. Lecturas adicionales sobre Winnicott y la «Crianza lo suficientemente buena» (Autoconciencia/autoeficacia)	25 min	Online	Utilice el siguiente enlace para explorar la teoría de Winnicott https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting
8. Autoestima en la crianza de los hijos (Autoconciencia/autoeficacia)	20 min	Online	Vea los siguientes vídeos de YouTube para ampliar su comprensión sobre la autoestima en la crianza de los hijos https://www.youtube.com/watch?v=FScEucMMDsA https://www.youtube.com/watch?v=4ibXHoxOzO0
9. 9. Vídeo sobre autoconciencia en YouTube (Autoconciencia/autoeficacia)	20 min	Online	Vídeo para una mayor comprensión sobre la autoconciencia y la ventana de Johari https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s
10. Explora más en profundidad la ventana de Johari (Autoconciencia/autoeficacia)	25 min	Online	https://kevan.org/johari.cgi https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/

11. Lea el artículo sobre el lenguaje limpio y su importancia en el coaching, la mentoría y la crianza de los hijos. (Enfoques sobre mentoría y coaching)	20 min	Online	https://www.linkedin.com/pulse/clean-language-how-you-can-use-your-child-aisha-ahmad
12. El Padre/madre consciente, con Shefali Tsabary (Autoeficacia y vida familiar)	30 min	Online	https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4
13. Descubrir por qué es importante la autoeficacia (Movilizarse a sí mismo y movilizar a los demás)	40 min	Online	Vea los siguientes videos de Youtube y luego tome notas para consolidar el conocimiento y la comprensión sobre la autoeficacia, así como para saber por qué es importante para el desarrollo de las habilidades emprendedoras: Por qué es importante la autoeficacia – Mamie Marrow https://www.youtube.com/watch?v=agwsjYg9hJ8 https://www.youtube.com/watch?v=HnACsrdGZAI

3.2 PLAN DE ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad nº. 1: Ejercicio de Gominolas

I. Tipo de actividad y descripción



(A) OBJETIVO: Ejercicio de rompehielos para aumentar la confianza de trabajar y hablar en grupo. También puede usarse para evaluar el nivel de habilidades, por ejemplo, usar el árbol para autoevaluar su comprensión de las habilidades emprendedoras, en qué lugar del árbol se encuentra y dar una frase para explicarlo.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad individual seguida de un debate en grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 15 minutos

II. Material/recursos necesarios

- La hoja de trabajo «Árbol de gominolas» se puede encontrar en 4. Anexos - Actividad nº. 1, cuadro 1 - Árbol de gominolas.
- Sugerencias para tarjetas/imágenes

III. Instrucciones

Para el ejercicio Gominolas, los alumnos reciben la hoja de trabajo individualmente y se les pide que colorean la gominola del árbol en la que se vean como ellos mismos; a esto le sigue que cada individuo dé una razón y después vendría el debate grupal sobre la confianza y la autoconciencia o la relación con las habilidades emprendedoras.

IV. Referencias

Winnicott, D.W.(1988) Babies and their Mothers London: Free Association Books

En la hoja de trabajo de Gominolas (ACTIVIDAD nº. 1-ver Anexo)

V. Alternativas

Una selección de imágenes. Los alumnos eligen una que sientan que les da confianza y conciencia de sí mismos. Disponen de una amplia selección de imágenes para que esto funcione bien. La alternativa también podría ser el ejercicio de dibujo (explicado en la actividad 6)

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

A través de los debates, los alumnos se hacen más conscientes de dónde se encuentran actualmente con respecto a su confianza, su autoconciencia, su eficacia y su comprensión de las aptitudes emprendedoras, así como de su importancia en la vida cotidiana para su propio desarrollo y el de los demás.

Actividad nº. 2: Autoconciencia/autoeficacia: Valores y factores

Actividad nº. 2.1: Introducción a la actividad «Brilla y brilla una luz».

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) OBJETIVO:** Entender de dónde vienen nuestros valores, qué factores influyen en ellos y mejorar la autoconciencia
- (B) TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad presencial
- (C) TIPO DE ACTIVIDAD:** Debate en grupo
- (D) TIEMPO DE DURACIÓN:** 45 minutos (30 + 15 minutos)

II. Material/recursos necesarios

- Pizarra, bolígrafos, papel,
- Introducción al tema a través de la hoja de trabajo «Brilla y brilla una luz», que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 2.1 - Tabla 2 - Brilla y brilla una luz.

III. Instrucciones

El formador presenta primero el tema a los participantes con el documento «Actividad nº. 2.1 Tabla 1 Introducción al tema» con la hoja de ejercicios Brilla y brilla una luz, señalando que no somos vasos vacíos y que las influencias a lo largo del curso de la vida nos convierten en las personas que somos. Muchas de esas influencias nos ayudan a brillar en la vida. Algunas influencias pueden ser un reto para nosotros. La hoja de ejercicios ofrece a los participantes ciertas cuestiones relacionadas con los valores, la cultura, etc., que se exploran en pequeños grupos y luego el facilitador dirige un debate del grupo completo.

IV. Referencias/materiales opcionales adicionales

<https://www.youtube.com/watch?v=1R7o-fo9EFE>

https://www.youtube.com/watch/Kz_qGJmTMY

https://www.youtube.com/watch?v=_a1Fc6nwpsk

V. Alternativas

El formador es libre de hacer un PPT para presentar el tema.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los alumnos se hacen más conscientes de dónde provienen sus valores y entienden por qué otros pueden tener valores diferentes a los suyos.

Actividad nº. 2.2: Ventana de identidad

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Entender de dónde vienen nuestros valores, qué factores influyen en ellos y mejorar la autoconciencia

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Individual - Trabajo en parejas - Debate en grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 40 minutos (30 + 10 minutos)

II. Material/recursos necesarios

- La introducción a la Ventana de identidad y las preguntas se encuentran en 4. Anexos - Actividad nº. 2.2 - Tabla 1 - «Ventana de identidad»

III. Instrucciones

Parte 1

- Entrega la hoja de trabajo impresa Actividad nº. 2.2 - Tabla 1 - «Ventana de identidad», que contiene palabras descriptivas que definen los atributos personales. Pida a los participantes que las miren y escojan 5 de ellas, que usarán para describirse a sí mismos, y que las escriban en la casilla número 1 **Área abierta** y luego escojan 4-5 más para ponerlas en la casilla número 2 **Área oculta**.

Señale que: Este modelo se basa en la revelación voluntaria de información y es primordial revelar sólo aquella información que los alumnos se sientan cómodos de compartir.

Facilitador: después de la actividad, en el grupo de debate, hablar sobre:

¿Qué surgió?

¿Qué le pareció interesante?

¿Qué fortalezas podría usar más?

¿Se siente con confianza para mostrar sus fortalezas?

¿Qué desearía mejorar?

Parte 2: Luego, pídales que trabajen en parejas; los participantes intercambian sus hojas y le piden a su pareja que complete las casillas número 3 y 4. ¿Qué palabras de la lista utilizarían

para describirse el uno al otro? Luego pídeles que se intercambien las hojas de nuevo y comenten los resultados.

Parte 3: Facilitar el debate en grupos grandes. Señale que: Al compartir información sobre ellos mismos, generan confianza y construyen relaciones. Es cierto que este ejercicio puede funcionar mejor cuando las personas se conocen bien entre ellas, sin embargo, los nuevos conocidos pueden aportar ideas sobre lo que revelamos y lo que está oculto.

IV. Referencias

Como deberes, reflexionen sobre este ejercicio y profundicen sobre la teoría de la Ventana de Johari mediante el visionado del siguiente video tutorial/Ted Talk con Lori Zakel, disponible en este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s> (14 minutos)

Para más descripciones y capacidades personales:

Recursos educativos abiertos: <http://www.cytss.edu.hk/cytss97pyl/car/testimonial%20reference.pdf>

V. Alternativas

No se aplica en esta etapa

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los alumnos se hacen más conscientes de dónde provienen sus valores y entienden por qué otros pueden tener valores diferentes a los suyos.

Actividad n°. 3: Situaciones de autoeficacia y vida familiar

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) OBJETIVO:** Explorar la resolución de problemas y la resiliencia
- (B) TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad presencial
- (C) TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad grupal
- (D) TIEMPO DE DURACIÓN:** 30 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Pizarra, bolígrafos, papel
- Las situaciones están en 4. Anexos - Actividad n°. 3 - Tabla 1 «Situaciones de la vida familiar»

III. Instrucciones

Actividad en parejas en la que los alumnos observan las diferentes situaciones acompañadas de imágenes, niños en diferentes etapas de desarrollo junto con diferentes enfoques o situaciones parentales. Debate en parejas seguida de un debate en grupo que explora la resolución de problemas y el estilo de crianza.

Impreso con las situaciones - pendiente confirmación de las situaciones. También puede que haga falta cambiar de compañeros dependiendo de algunas diferencias culturales. *Podemos empezar a cotejar situaciones que funcionen bien para todos nosotros, por ejemplo, una*

mujer trabajando desde casa (muy apropiado en este momento) tratando de gestionar el cuidado de sus 3 hijos durante las llamadas de ZOOM, etc.). Otras sugerencias a seguir.

IV. Referencias

Se ha dado la referencia apropiada a Winnicott para este ejercicio, pendientes de darse las referencias de las situaciones/imágenes.

V. Alternativas

No se aplica en esta etapa

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los alumnos aprenden unos de otros y a través de la exploración de los diferentes enfoques de los problemas/cuestiones. Se desarrolla la resiliencia y la conciencia de uno mismo, junto con la paciencia y la comprensión de los demás.

Actividad nº. 4: Movilizarse a sí mismo y movilizar a los demás

I. Tipo de actividad y descripción: ¿Hábitos saludables?

(A) OBJETIVO: Explorar cómo cambiar nuestros hábitos, mantener los que nos gustan y cambiar los que no son útiles para nuestro desarrollo personal y son desmovilizadores. Además, explorar los estereotipos, impulsos, redes e influencias.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Ejercicio en grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Pizarra, bolígrafos, papel
- Hoja de trabajo «Hábitos» que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 4 - Tabla 1 - «Hoja de trabajo sobre hábitos»

III. Instrucciones

Actividad individual para completar la hoja de trabajo, seguida de una actividad en parejas donde los alumnos observan los hábitos clave que les gustaría cambiar en su vida. Esto está seguido de un debate en grupo y de una presentación de diapositivas para mostrar cómo los hábitos pueden frenarnos y cómo se pueden implementar los cambios positivos. Romper los estereotipos para mejorar la comunicación y aumentar las redes.

IV. Referencias

Ninguno.

V. Alternativas-actividades opcionales

a) Ejercicio de intenciones que requiere botones (o similares) y pequeñas ollas con pegatinas según las prioridades cotidianas y las prioridades de la vida. (Buen ejercicio, pero depende del número de alumnos en la clase en lo que respecta a la asignación de tiempo - se ofrecerán más detalles si es necesario).

b) Parar, empezar. Continúe

Cuando pensamos en cambiar los hábitos, pedimos a los alumnos que identifiquen los comportamientos en sí mismos que son útiles y los que no lo son.

¿Qué comportamientos desean DETENER? Hagan una lista.

¿Qué nuevos comportamientos deben iniciarse? INÍCIENLOS. Hagan una lista.

¿Qué comportamientos deben continuar y posiblemente desarrollarse? CONTINÚELOS. Hagan una lista.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los alumnos serán más conscientes de sus propias prioridades y de los cambios necesarios para que la vida en el hogar y la vida personal sean más fluidas y felices. Entenderán mejor cómo sus decisiones afectan a los demás. Participarán en la planificación de acciones para llevar a cabo cambios positivos en sus hábitos y en sus vidas. Desarrollar la creatividad para mejorar las habilidades emprendedoras y la interacción con los demás.

Actividad n°. 5: Enfoques sobre mentoría y coaching

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Entender el papel tan importante que tienen el coaching y la mentoría en la crianza de los hijos y el espíritu emprendedor.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad grupal

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 45 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Pizarra, bolígrafos, papel
- Diapositivas de PowerPoint para relacionarse con el tema
- Hoja de trabajo «Hábitos» en 4. Anexos

III. Instrucciones

Dependiendo del tamaño del grupo, divídanse en dos grupos de coaching más pequeños, cada uno con un facilitador. Cada uno como individuo trae un tema al debate y los compañeros ofrecen ideas y sugerencias de apoyo (tengan en cuenta que no se trata de dar consejos). Este enfoque permite a cada uno explorar sus propias soluciones y los pasos/acciones que le gustaría tomar.

Por ejemplo, las cuestiones podrían incluir:

- Equilibrio trabajo/vida
- Encontrar más tiempo para mí, tiempo para los hobbies, intereses, socializar...
- Deseo de debatir temas sobre los miembros de la familia - animar a los adolescentes a participar en actividades familiares, a que tengan más interés en la escuela, etc.
- Deseo de continuar aprendiendo cuando se encuentran dificultades para sacar tiempo de la semana
- Afirmar las propias necesidades en medio de muchas tensiones y demandas familiares en un entorno ajetreado

Se pide a los alumnos que identifiquen qué es un problema.

¿Por qué es un problema en la actualidad?

¿Cuáles son sus efectos?

A través de conversaciones, pueden tratar de identificar algunas soluciones.

A los alumnos se les da una serie de consejos para el coaching y la mentoría y ciertas preguntas. Cada persona tiene un turno para hablar y el tiempo lo gestiona el facilitador y depende del número de personas en el grupo. Esto está muy dirigido por los alumnos; sin embargo, es importante que el facilitador gestione los tiempos para asegurar que cada alumno tenga un turno para hablar sobre su tema.

IV. Referencias

Sitio web de Inova para más información sobre coaching y Círculos de mentores™.

(<http://www.inovacircles.org.uk/>).

V. Alternativas

- Conforme al plan de la sesión, el **ejercicio de dibujo de escucha efectiva**. Esto ayudaría a establecer la escena previa al «círculo». Para el ejercicio de dibujo, el formador da instrucciones y los alumnos dibujan a partir de las instrucciones sin ver cuál debe ser el resultado. Hay dos maneras de hacerlo: o bien el tutor da instrucciones, sabiendo cuál debe ser el resultado final del dibujo, y los alumnos no pueden hacer preguntas y deben esperar hasta el final para hacerlo. La otra forma es que los alumnos trabajen en parejas, uno tiene un objeto y el otro tiene que dibujar el objeto. La persona que dibuja puede hacer preguntas, pero la persona que tiene el objeto sólo puede dar respuestas de sí/no. Todo esto debe hacerse en el tiempo asignado.

- Alternativamente, para el ejercicio «**¿Me has oído?**», los alumnos trabajan en parejas, uno habla y el otro hace todo lo posible por **no escuchar**. A esto le sigue un debate para ver qué se siente cuando no se nos escucha. Este ejercicio fomenta la empatía y la comprensión del «otro». Como los «círculos» necesitan un tiempo asignado por alumno, depende del número de personas en el grupo. Una sugerencia alternativa podría ser utilizar uno de los ejercicios de escucha como rompehielos, si el tutor/facilitador considera que es más apropiado para sus alumnos.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los alumnos participarán activamente en un mini círculo de mentores y mejorarán la planificación de sus acciones para lograr un cambio positivo. Ampliarán su autoconciencia y autoeficacia y mejorarán su comunicación y su capacidad de escucha efectiva.

Actividad nº. 6: Diario de reflexión

I. Tipo de actividad y descripción

(E) OBJETIVO: Desarrollar técnicas de reflexión y mantener un registro de su desarrollo.

(F) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(G) TIPO DE ACTIVIDAD: individual, actividad autodirigida o actividad de grupo (se da flexibilidad según el tiempo y el uso)

(H) TIEMPO DE DURACIÓN: 20 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Bolígrafo
- Las situaciones se encuentran en 4. Anexos - Actividad nº. 6 - Diario de reflexión

III. Instrucciones

Utilizando las preguntas de la plantilla proporcionada en la formación, los alumnos deben llevar un diario de reflexión para pensar sobre el aprendizaje y su crianza. Deberían tener como objetivo escribir dos entradas antes de la próxima formación presencial.

IV. Referencias

No se aplica.

V. Alternativas

No se aplica en esta etapa

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Se alienta a los alumnos a ser realistas sobre sus propias necesidades y las de los demás. Al fomentar la práctica reflexiva, los alumnos podrán llevar un diario para registrar sus retos, resultados y éxitos y reflexionar sobre cada proceso.

3.3 PLAN DE ACTIVIDADES ONLINE/AUTODIRIGIDAS

Actividad nº. 7: «Crianza lo suficientemente buena» de Winnicott

I. Tipo de actividad y descripción

(E) OBJETIVO: Reflexionar sobre el aprendizaje y la teoría proporcionada y utilizar la autorreflexión para un mayor desarrollo.

(F) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad online/autodirigida

(G) TIPO DE ACTIVIDAD: Reflexión autodirigida y cada uno a su ritmo

(H) TIEMPO DE DURACIÓN: 25 minutos (dependiendo de la duración de la reflexión)

II. Material/recursos necesarios

- Enlace: <https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting>

III. Instrucciones

Los participantes deben leer la información disponible en este enlace sobre Donald Winnicott, un psicoanalista, y sus puntos de vista sobre la crianza de los hijos. Después de leer esta información, los participantes deben investigar más a fondo esta teoría y reflexionar sobre cómo podría relacionarse con su propia crianza o sus puntos de vista sobre los estilos de crianza.

Escribir sus reflexiones en forma de registro puede ayudar a consolidar sus pensamientos y reflexiones, especialmente en relación con sus propias estrategias de crianza.

IV. Referencias

Artículo escrito por Ingrid Masterson, Asociación Irlandesa de Psicoterapia Humanista e Integrativa, Número 24: Primavera 1996, Winnicott y la paternidad.

V. Alternativas

No se aplica.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

- Los participantes podrán adquirir más conocimientos y entendimiento sobre la teoría de la crianza de los hijos y las opiniones y teorías de Donald Winnicott. A través de esta adquisición de conocimientos, los participantes deberán aumentar su capacidad de reflexionar sobre estas teorías y puntos de vista en relación con los suyos propios. Al hacerlo, los participantes desarrollarán un mayor sentido de autoconciencia en relación con la crianza de los hijos.

Actividad n°. 8: Autoestima en la crianza de los hijos

I. Tipo de actividad y descripción

- (I) **OBJETIVO:** Aumentar la comprensión sobre la autoestima en la crianza de los hijos
- (J) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad online/autodirigida
- (K) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Reflexión autodirigida y cada uno a su ritmo
- (L) **TIEMPO DE DURACIÓN:** 20 minutos (dependiendo de la duración de la reflexión)

II. Material/recursos necesarios

Enlace 1: <https://www.youtube.com/watch?v=FScEucMMDsA>

Enlace 2: <https://www.youtube.com/watch?v=4ibXHoxOzO0>

III. Instrucciones

Los participantes deben ver los dos vídeos de YouTube para aumentar su comprensión sobre la autoestima en la crianza de los hijos. Después de cada vídeo, deberían reflexionar sobre lo que han visto y cómo podrían relacionar el contenido con su propia crianza.

Escribir sus reflexiones en forma de registro puede ayudar a consolidar sus pensamientos y reflexiones, especialmente en relación con sus propias estrategias de crianza.

IV. Referencias

Enlace 1: Autoeficacia cultural de la crianza, FamilyProcess1, 2016 (YouTube)

Enlace 2: Estilos de crianza y autoestima, Seed2Stem, 2018 (YouTube)

V. Alternativas

No se aplica.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

- Los participantes podrán adquirir más conocimientos y entendimiento sobre la relación entre la autoestima y la crianza de los hijos, así como sobre el tema general de la autoeficacia. A través de esta adquisición de conocimientos, los participantes deberán aumentar su capacidad de reflexionar sobre estos puntos de vista en relación con los suyos propios. Al hacerlo, los participantes desarrollarán un mayor sentido de autoconciencia y la autoeficacia en relación con la crianza de los hijos.

Actividad nº. 9: Autoconciencia y la Ventana de Johari

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Aumentar la comprensión sobre la autoconciencia y el uso de la Ventana de Johari.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad online/autodirigida

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Reflexión autodirigida y cada uno a su ritmo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 20 minutos (dependiendo del tiempo de reflexión)

II. Material/recursos necesarios

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s>

III. Instrucciones

Los participantes deben ver este vídeo de YouTube para aumentar su comprensión sobre la autoconciencia y el uso de la estructura de la Ventana de Johari para revelar ideas sobre quién eres a tus ojos y a los ojos de los demás.

Escribir sus reflexiones en forma de registro puede ayudar a consolidar sus pensamientos y reflexiones, especialmente en relación con sus propias estrategias de crianza. En la siguiente actividad, se animará a los alumnos a realizar una Ventana de Johari con sus amigos, compañeros o familiares para tener una experiencia de primera mano de cómo funciona esta técnica.

IV. Referencias

Enlace: Ventana de Johari en la comunicación interpersonal, LEZakel, 2011 (YouTube)

V. Alternativas

No se aplica.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

- Los participantes podrán adquirir más conocimientos y entendimiento sobre la conciencia de sí mismos y un instrumento clave y práctico para reflexionar sobre cómo se ve uno a sí mismo y cómo nos ven los demás.

Actividad nº. 10: Seguir explorando la Ventana de Johari

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) OBJETIVO:** Usar la Ventana de Johari para la autoexploración y la formación de autoeficacia.
- (B) TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad online/autodirigida
- (C) TIPO DE ACTIVIDAD:** Reflexión autodirigida y cada uno a su ritmo
- (D) TIEMPO DE DURACIÓN:** 25 minutos (dependiendo de la duración de la reflexión)

II. Material/recursos necesarios

Enlace a la herramienta práctica de la Ventana de Johari: <https://kevan.org/johari.cgi>

Enlace a la Rueda de la Identidad Social: <https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/>

III. Instrucciones

Primera parte: Explorar la herramienta práctica de la Ventana de Johari y ver si se puede hacer con la familia, los amigos y los compañeros para explorar cómo se ven las personas entre sí (puede ser bastante sorprendente).

Segunda parte: Explorar la información de la Rueda de la Identidad Social para una mayor profundización sobre la autoexploración y las percepciones.

Escribir sus reflexiones en forma de registro puede ayudar a consolidar sus pensamientos y reflexiones, especialmente en relación con sus propias estrategias de crianza y su propia conciencia y la conciencia en relación con los demás.

IV. Referencias

Enlace para la Ventana de Johari: Kevan, 2006.

Enlace para la Rueda de Identidad Social: Enseñanza inclusiva de LSA, Universidad de Michigan.

V. Alternativas

No se aplica.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

- Los participantes podrán adquirir más conocimientos y entendimiento sobre la conciencia de sí mismos y un instrumento clave y práctico para reflexionar sobre cómo se ve uno a sí mismo y cómo nos ven los demás. Este estilo de reflexión ayudará a aumentar la conciencia de uno mismo, que es clave para generar confianza y autoeficacia en muchos aspectos de la vida. Además, la rueda de la identidad social permitirá una mayor exploración de la identidad y de cómo afecta a los aspectos de la vida.

Actividad n°. 11: Lenguaje limpio y su importancia en el coaching, la mentoría y la crianza de los hijos

I. Tipo de actividad y descripción

(E) OBJETIVO: Explorar la necesidad de un lenguaje limpio para apoyar las estrategias de mentoría, coaching y crianza.

(F) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad online/autodirigida

(G) TIPO DE ACTIVIDAD: Reflexión autodirigida y cada uno a su ritmo

(H) TIEMPO DE DURACIÓN: 20 minutos (dependiendo de la duración de la reflexión)

II. Material/recursos necesarios

Enlace: <https://www.linkedin.com/pulse/clean-language-how-you-can-use-your-child-aisha-ahmad>

III. Instrucciones

Los participantes deben explorar la información que se da en este artículo sobre el lenguaje limpio y reflexionar acerca de cómo se relaciona esto con la vida personal. Los participantes deben escribir sus reflexiones en forma de registro para ayudar a consolidar sus pensamientos y reflexiones, especialmente en relación con sus propios enfoques sobre mentoría y coaching con sus hijos.

IV. Referencias

Aisha Ahmad, Lenguaje Limpio - cómo puedes usarlo con tu hijo, LinkedIn, 2018.

V. Alternativas

No se aplica.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

- Los participantes podrán adquirir más conocimiento y entendimiento sobre el lenguaje limpio y su uso con objetivos de coaching y mentoría con los niños.

Actividad n°. 12: El Padre/madre consciente, con la Dra. Shefali Tsabary

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Explorar la teoría del «Padre/madre consciente» y reflexionar sobre su propia crianza y puntos de vista.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad online/autodirigida

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Reflexión autodirigida y cada uno a su ritmo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos (dependiendo de la duración de la reflexión)

II. Material/recursos necesarios

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4>

III. Instrucciones

Los participantes deben explorar la información aportada en este vídeo de YouTube, relacionada con el Padre/madre consciente, y toda la información analizada por la Dra. Shefali Tsabary.

Los participantes deben escribir sus reflexiones para ayudar a consolidar sus pensamientos y reflexiones, especialmente en relación con sus puntos de vista sobre la teoría explorada en este vídeo.

IV. Referencias

El Padre/madre consciente, con Shefali Tsabary - Primera parte, Centro Dalai Lama para la Paz y la Educación, 2013. (YouTube)

V. Alternativas

No se aplica.

II. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

- Los participantes podrán obtener más conocimiento y entendimiento sobre las opiniones de la Dra. Shefali Tsabary sobre el Padre/madre consciente. A través de la reflexión y la toma de notas, los participantes reflexionarán sobre estos conocimientos y sobre cómo se relacionan con su propia vida familiar y su autoeficacia.

Actividad n°. 13: Descubrir por qué es importante la autoeficacia

III. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Explorar por qué la autoeficacia es importante en el contexto de la crianza y la movilización de uno mismo y de los demás.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad online/autodirigida

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Reflexión autodirigida y cada uno a su ritmo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 40 minutos (dependiendo de la duración de la reflexión)

IV. Material/recursos necesarios

Enlace 1: <https://www.youtube.com/watch?v=agwsjYg9hJ8>

Enlace 2: <https://www.youtube.com/watch?v=HnACsrdGZAI>

III. Instrucciones

Los participantes deben explorar la información proporcionada en los dos vídeos de YouTube antes de reflexionar sobre estos conocimientos. Los participantes deben anotar todos sus pensamientos, opiniones y puntos de vista relativos a la importancia de la autoeficacia y su relevancia para el desarrollo de la capacidad emprendedora. Por ejemplo, los participantes podrían elaborar un mapa mental, un artículo o una simple lista de viñetas para consolidar los conocimientos adquiridos en estos vídeos.

IV. Referencias

Enlace 1: Mamie Marrow, Por qué es importante la autoeficacia, TEDx Talks, 2019. (YouTube)

Enlace 2: Raina Burditt, Autoeficacia, Raina Burditt, 2015. (YouTube)

V. Alternativas

No se aplica.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

- Los participantes podrán adquirir más conocimientos y entendimiento sobre el tema de la autoeficacia en general y sobre su importancia en el contexto del desarrollo de las aptitudes emprendedoras que, en sí misma, se relaciona con su importancia dentro de la crianza de los hijos. Al consolidar los conocimientos en forma de mapa mental o de viñetas, los participantes dispondrán de una colección tangible de recursos que les ayuden a su desarrollo personal en esas esferas.

4. Anexos (Recursos de actividades)

Actividad nº. 1.1 - Árbol de gominolas

Tabla 1



En este ejercicio comenzaremos a poner a prueba nuestra confianza cuando tenemos que dirigirnos a otras personas. También podría usarse para evaluar las habilidades de uno mismo. Responda a estas preguntas.

- ¿Dónde se encuentra dentro del Árbol de gominolas?
- Examine el árbol y piense en dónde se ve.
- ¿En qué punto de su viaje emprendedor se encuentra?
- ¿Está en la cima? ¿En la parte inferior? ¿En el medio? Por favor, justifique el haberse colocado ahí.
- Recuerde:
- Saber dónde está con su propia conciencia le ayuda a crecer.
- Después del trabajo individual, el facilitador dirigirá un debate sobre la confianza y la conciencia de uno mismo.

Actividad nº. 2.1 - Autoconciencia

Tabla 1 - Introducción al tema

Values – Where do they come from?

Discussion (to include some of the following):

- Our upbringing
- Education
- Work
- Religion
- Our beliefs
- Peers
- Experiences
- Beliefs



Cofunded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Tabla 2 - Hoja de trabajo «Brilla y brilla una luz»

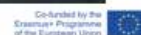
ACTIVIDAD nº. 2: Hoja de trabajo «Brilla una luz» (45 minutos)

En este ejercicio exploraremos nuestros valores. ¿De dónde vienen? ¿Qué personas han influido en nuestras vidas? ¿Qué creencias valoramos profundamente y qué valores desearíamos cambiar y adaptar?

Values – Where do they come from?

Discussion (to include some of the following):

- Our upbringing
- Education
- Work
- Religion
- Our beliefs
- Peers
- Experiences
- Beliefs



Responda a estas preguntas por usted mismo.

¿Qué influencias culturales le han formado?

¿De dónde proviene la mayor parte de su comprensión moral y ética de la vida?

¿Tiene creencias religiosas que determinan sus acciones?

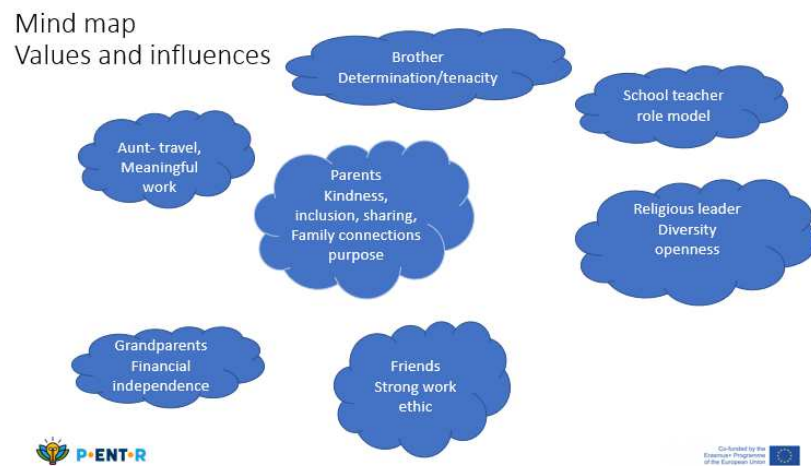
¿Tiene creencias o entendimientos espirituales que determinen su forma de actuar? ¿Cuáles son?

¿Qué personas han sido sus modelos a seguir en mayor y en menor medida en su vida y qué le han enseñado?

Puede que desee dibujar un mapa mental rápido de todas las influencias de su vida relacionadas con los conceptos anteriores. Intente identificar los resultados de esas influencias en términos de las creencias y valores en los que basa su modo de vivir.

Ejemplo:

El facilitador les invitará a compartir estas ideas en un grupo más pequeño para un debate más detallado y después con el grupo completo.



Actividad nº. 2.2 - Ejercicio de la Ventana de identidad (30 minutos)

Tabla 1

La **Ventana de Johari** es una herramienta educativa y psicológica desarrollada por Joseph Luft y Harry Ingham en los años 50. Se utiliza ampliamente para ayudar a la comprensión sobre la autoconciencia y como herramienta para mejorar las comunicaciones. (**Ventana de identidad**)

El siguiente ejercicio se basa en la filosofía de la Ventana de Johari y se combina con el ejercicio de la «**Rueda de la Identidad**», que también tiene por objeto mejorar el conocimiento de uno mismo.

Conocido por uno mismo

Desconocido por uno mismo

1. Área abierta - Conocida por otros	2. Área ciega (descubierta por los comentarios ajenos)
2. Área oculta (Desconocida por los demás - compartida por transparencia)	4. Área desconocida - (observada por otros - descubrimiento)

A menudo, la percepción que tienen los demás de nosotros puede ser diferente de la nuestra y, cuanto más de eso se comparte desde el ejercicio de la **ventana de la identidad**, más podemos aprender acerca de nosotros mismos y de los demás, aumentando nuestra autoconciencia y la conciencia interpersonal.

Después de analizar los cuatro apartados de su propia **Ventana de identidad**, responda a las siguientes preguntas.

1. ¿Cómo y por qué eligió sus 5 palabras clave para el recuadro 1?
2. ¿Cómo y por qué eligió sus palabras clave para el recuadro 2?
3. ¿Le sorprendieron las palabras elegidas para usted por su compañero? ¿Está de acuerdo con las elecciones hechas?
4. ¿En qué aspectos de su identidad no había pensado antes de completar esta actividad? ¿Por qué cree que es eso?
5. ¿Qué aspectos de su identidad cree que son evidentes para los demás, su familia, sus hijos, sus amigos?
6. ¿Qué aspectos pueden no percibir con facilidad?
7. ¿Cómo cree que sus propias identidades afectan en sus interacciones con los demás, por ejemplo, familia, hijos, amigos?
8. ¿Cómo se sintió al dar su opinión a su compañero?
9. ¿Cómo se sintió al recibir los comentarios y observaciones de otros?

Tabla 2 - Lista de palabras descriptivas

Atributos personales - lista de palabras

enérgico aprensivo feliz seguro de sí mismo ingenioso atento que duda de sí mismo organizado satisfecho innovador amable cálido inventivo rápido diligente responsable orgulloso resuelto motivado colaborativo curioso	creativo cuidadoso aventurero fiable agradable concienzudo inusual independiente considerado líder estrafalario motivador tenaz positivo optimista que sigue a otros pesimista sociable decidido resiliente
---	--

Actividad nº. 3 - Autoeficacia y vida familiar

Tabla 1 - Situaciones de la vida familiar

ACTIVIDAD nº. 3: Autoeficacia y vida familiar (45 minutos)

Situaciones - Tarjetas de debate *(se dan tres ejemplos).*

NOTA: *se desarrollarán más cuando se identifique la cuestión cultural en los diferentes países socios y las actitudes hacia el cuidado de los niños y la enseñanza en los primeros años).*

Situación 1

No hay lugar para el Zoom

Esta foto de autor desconocido tiene licencia [CC BY](#)

Mamá Rosie y papá Charlie trabajan ambos desde casa. Charlie tiene que estar online en las llamadas de ventas ocho horas al día, ya que una parte de su salario se basa en comisiones. Rosie tiene más flexibilidad y durante el confinamiento se ha dado cuenta de que la mayor parte del cuidado de los niños ha recaído en ella durante la jornada laboral.



Es administradora de cuidados de los servicios sociales y su día está lleno de reuniones online, videollamadas, administración online, llamadas telefónicas, resolución de problemas y producción de documentos. Ha sido difícil gestionar todas sus tareas y ha recurrido a trabajar por las tardes después de preparar la comida familiar mientras Charlie sale a correr después del trabajo. Le ha sido difícil concentrarse durante las llamadas de Zoom debido a las interrupciones y su trabajo se ha visto resentido, lo cual le estresa.

Se da cuenta de que ahora es el momento para conseguir un mejor equilibrio entre el trabajo y la vida y sabe que necesita hablar de esto con su marido, Charlie. Tienen tres hijos de diez, ocho y seis años.

Debate:

¿Cómo debería Rosie enfocar esto?

¿Cómo podrían organizar los estudios de los niños? ¿Algún consejo?

¿Qué contrademandas podría usar Charlie para mantener el tiempo para sí mismo y cómo puede Rosie acercarse a su razonamiento con razones de peso para mantener su propio bienestar?

¿Qué desafíos han tenido los alumnos con sus propias familias durante el año pasado? ¿Qué soluciones y consejos pueden compartir?

¿Qué consejos pueden darse los alumnos para comunicar sus necesidades?

Debata sobre estas preguntas y comparta cualquier punto de aprendizaje.

Comparta cualquier experiencia personal y de aprendizaje.

Situación 2

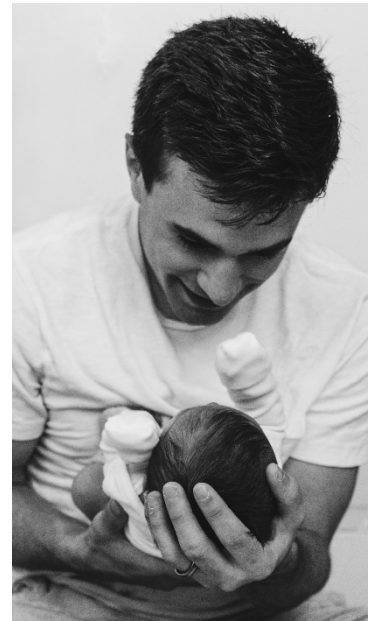
¿Baja por paternidad?

Un padre/madre se resiste a aprovechar la oportunidad de la baja por paternidad porque se siente avergonzado. Su pareja está agotada después del nacimiento y necesita desesperadamente ayuda con el niño pequeño y necesita su apoyo.

Debate: ¿A qué desafíos se enfrentan los hombres para hacer valer sus derechos? Debata sobre este tema y comparta cualquier punto de aprendizaje.

Comparta cualquier experiencia personal y de aprendizaje.

Foto de [Kelly Sikkema](#) en [Unsplash](#)



Situación 3

Problemas de la adolescencia



Foto de Ving N en Unsplash

Joe es adolescente y es muy hábil para salirse con la suya enfrentando a los miembros de la familia entre sí. Va y viene a su antojo, nunca respeta las horas de comer, evita el trabajo escolar y se junta con amigos que son una influencia negativa. Estaba camino de ir a la universidad, pero se está quedando atrás.

Debate: ¿A qué desafíos se enfrentan las familias/cuidadores al tratar con adolescentes y al trazar la línea que separa la libertad apropiada de los límites?
¿Cómo se puede apoyar a Joe para que se desarrolle y vuelva a formar parte de la familia sin perder el rumbo?
Debata sobre este tema y comparta cualquier punto de aprendizaje.

Comparta cualquier experiencia personal y de aprendizaje.

Actividad nº. 4 - Movilizarse a sí mismo y a los demás

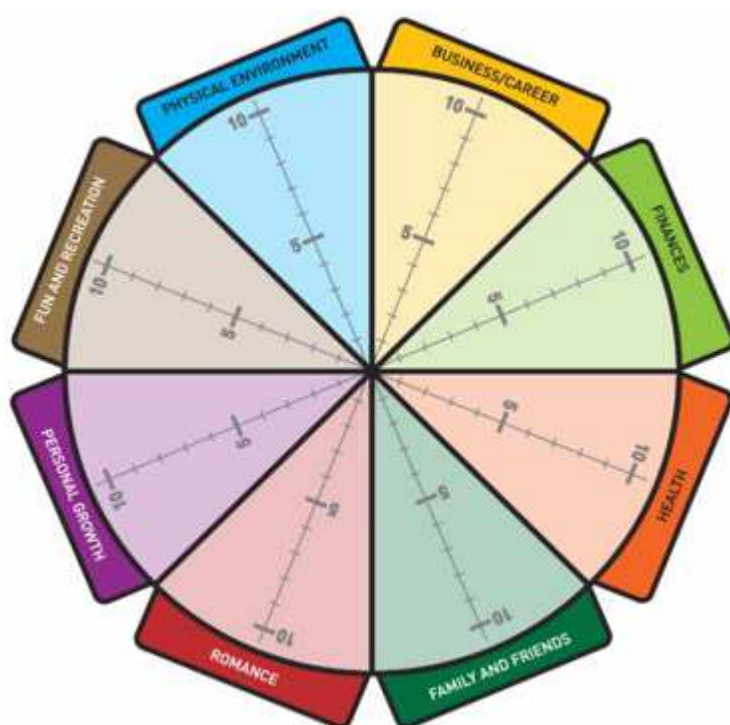
«Hoja de trabajo de hábitos» (45 minutos)

HÁBITOS SALUDABLES

Usando esta rueda de la vida como inspiración, evalúe los hábitos saludables y no saludables en los diferentes ámbitos de la vida.

En primer lugar, enumere sus hábitos utilizando la siguiente tabla.

ÁMBITO	MIS HÁBITOS SALUDABLES	MIS HÁBITOS POCO SALUDABLES
EL ENTORNO FÍSICO		
NEGOCIOS/CARRERA		
FINANZAS		
SALUD		
FAMILIA Y AMIGOS		
ROMANCES		
CRECIMIENTO PERSONAL		
DIVERSION Y OCIO		



A continuación, identifique los cambios que podría hacer en sus hábitos. ¿Cuáles serían sus tres prioridades para cambiar 3 hábitos?

3 prioridades de cambio de hábitos

1

2

3

¿Puede identificar tres acciones?

1

2

3

<https://www.startofhappiness.com/wheel-of-life-a-self-assessment-tool/>

Actividad nº. 5: Enfoques sobre mentoría y coaching (45 minutos)

El objetivo de este ejercicio es entender el papel tan importante que tienen el coaching y la mentoría en la crianza de los hijos y el espíritu emprendedor.

En este ejercicio trabajarán en parejas.

Cada persona decide sobre un tema para debatir. Piense en algo que le concierna, que sea un problema o una oportunidad que sería útil explorar más a fondo.

Cada uno individualmente aporta un tema al debate y los compañeros ofrecen ideas y sugerencias de apoyo (tengan en cuenta que no se trata de dar consejos). Este enfoque permite a cada uno explorar sus propias soluciones y los pasos/acciones que le gustaría tomar.

Tal vez los temas podrían incluir desafíos tales como:

- Equilibrio trabajo/vida
- Encontrar más tiempo para mí, tiempo para los hobbies, intereses, socializar...
- Deseo de debatir temas sobre los miembros de la familia - animar a los adolescentes a participar en actividades familiares, a que tengan más interés en la escuela, etc.
- Deseo de continuar aprendiendo cuando se encuentran dificultades para sacar tiempo de la semana
- Afirmar las propias necesidades en medio de muchas tensiones y demandas familiares en un entorno ajetreado
- Planificar conversaciones asertivas

Tengan una conversación sobre el tema. Identifiquen el problema. Su compañero le preguntará sobre el tema. Intente usar sólo preguntas y no afirmaciones si está en el papel del «coach» y evite ser moralizador.

A través de la conversación identifique acciones que podrían llevarse a cabo. Anótelas y planee llevarlas adelante.

Después de que ambos hayan tenido su turno, exploren cómo se sintieron. ¿Fue útil?

CONSEJOS DE PREGUNTAS PARA LOS COACHES:



¿Por qué es un problema en la actualidad?

¿Qué ha intentado hacer ya al respecto?

¿Cómo le afecta esto?

¿Cómo podría tener más control o influencia?

SUS PREGUNTAS ADICIONALES DE COACHING

Actividad nº. 6: Diario de reflexión

Actividad nº. 6, Diario de reflexión - para usarse en cualquier momento durante la formación y después de las actividades de aprendizaje autodirigido - por ejemplo, vídeos y uso de Recursos educativos abiertos.



Escriba un párrafo reflexivo y tenga en cuenta lo siguiente:

Cuando reflexione, contemple su aprendizaje y si cree que está progresando. Piense también en lo que le gustó y lo que no le gustó.

Analice sus hábitos diarios, incluyendo los hábitos de crianza

¿Qué desea cambiar?

- ¿Qué ha aprendido de sí mismo? ¿Qué ha aprendido de los demás?
- ¿Hay alguna pregunta que tenga que hacerle a su profesor sobre los compañeros - para una mayor aclaración?
- Añada tantos detalles e información como sea posible en su párrafo reflexivo.

5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos

Recurso: El Padre/madre consciente, con Shefali Tsabary - Primera parte

Tipo de recurso y descripción

<https://www.youtube.com/watch?v=c4HBgR0aov4>

Este recurso es un vídeo de YouTube. El contenido plantea preguntas tales como:
¿Cómo ejerces tu autoridad como padre/madre? ¿Necesitas darle a tu hijo más libertad y exponerlo a más riesgos?

I. ¿Por qué es útil este recurso?

El recurso explora los tipos de crianza y cómo las familias usan su autoridad. Los participantes pueden desarrollar un plan de acción y objetivos a partir de sus respuestas personales.

II. Duración

31 minutos y 45 segundos

III. Enlaces web y referencias

<https://www.youtube.com/watch?v=c4HBgR0aov4>

Recurso: Winnicott y la crianza de los hijos

I. Tipo de recurso y descripción

- <https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting>

Este recurso es una página web y un ejercicio de lectura. Los participantes deberían:

- Leer la información, reflexionar sobre su estilo de crianza y evaluar si necesitan algún cambio.

II. ¿Por qué es útil este recurso?

Explica la teoría de Winnicott con más detalle y ofrece una comprensión sobre la autoridad y sobre enfoques más libres en la crianza, explorando el impacto que un padre/madre autoritario y excesivamente atento puede tener en un niño.

III. Duración

Lectura rápida.

IV. Enlaces web y referencias

<https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting>

Recurso: Diario de reflexión online

I. Tipo de actividad y descripción

Diario de reflexión online. Los participantes llevan un diario de reflexión online sobre crianza. Este se introduce en la sesión de enseñanza con ejemplos compartidos para apoyar esta práctica.

II. Materiales/recursos

Se puede crear una plantilla con los días de la semana y establecer algunas preguntas.

III. Instrucciones

Compartir ejemplos de diarios de reflexión, reales o ficticios, para apoyar a los alumnos a desarrollar su propio estilo de escritura reflexiva.

Evaluación

Tras una semana, escriba lo que se siente al llevar un diario de reflexión sobre la crianza de los hijos. ¿Cuáles son los beneficios? ¿Qué ha aprendido sobre sí mismo?

6. Referencias

Biswas, Diener R, (2018) Positive Psychology Coaching: Putting the Science of Happiness to Work for Your Clients

Boghossian P and Lindsay J (2019) How to have impossible conversations Lifelong

Cox, E and Bachirova T. (2014) The Complete Handbook of Coaching

Dweck, Carol S. (2008) Mindset :the new psychology of success New York : Ballantine Books,

Seligman, E.P. Martin (2011) Flourish: A New Understanding of Happiness and Well-Being - and How to Achieve Them, Nicholas Brealey Publishing.

Seligman, E.P. Martin. (2012). PERMA theory
<https://www.youtube.com/watch?v=jqqHUxzfBI>

Tsabaray, S (2018) The Awakened Family: How to Raise Empowered, Resilient, and Conscious Children.

Winnicott, D.W.(1988) Babies and their Mothers London : Free Association Books

Enlaces web

<https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s>

<https://kevan.org/johari.cgi>

<https://www.youtube.com/watch?v=BPmb-bebnks>

<https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/>



parENTrepreneurs

Módulo nº. 5

Fomento de la creatividad y las ideas innovadoras

**Paquete de formación de O2 sobre educación
para Familias Emprendedoras**

Colaborador principal: Materahub

Número de proyecto: 2019-1-NL01-KA204-060263

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella»



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

Versión #	Fecha	Preparada por	Motivo
1	04/10/2020	VAMK	Borrador del módulo (V1)
2	06/10/2020	VAMK	Borrador del módulo (V2) después de la «revisión crítica de amigos»
3	27/10/2020	VAMK	Versión final del módulo
4	01/12/2020	VAMK	Actualización de la V2 final (versión sin toda la información)
5	05/12/2020	VAMK	Actualizar la versión final para su revisión
6	15/12/2020	VAMK	Versión abreviada (introducción y beneficios máximo 2 pg)
7	06/01/2020	VAMK	Finalización del módulo tras la revisión final

Historial de versiones

Autores: Marianne Laurila, VAMK

Tanja Oraviita, VAMK

Índice de contenidos

1. Introduction	218
2. Benefits and opportunities	220
3. Module Plan	222
3.1. Module activities plan	224
3.2. Face-to-face activities plan	229
ACTIVITY n1: Opening workshop exercise: $X+Y+Z = \text{idea!}$	230
Activity n2: Problems and Brainstorming	232
Activity n3: Problem Observation Mind map	235
Activity n4: Another Trick in the Wall	237
Activity n5: Presentation and Evaluation	239
3.3. Online/self-directed activities plans	241
Activity n6: Reflections on a creative process	241
Activity n7: Fostering Creative Expression	244
Activity n8: Innovative Solutions	246
Activity n9: The Culture of Creativity and Motivation	247
Activity n10: Final Reflection – Me as a Creative Learning Facilitator	248
4. Annexes (Activity Resources)	251
5. Extended learning: resource plan	252
Resource I	252
Resource II	252
Resource III	253
Resource IV	253
6. References	256

1. Introducción

La creatividad consiste en encontrar soluciones, puntos de vista, ideas y combinaciones nuevas e inusuales. La creatividad surge de la imaginación, de la apertura, del juego y de la curiosidad, cualidades que son naturales en los niños. Estas cualidades son herramientas poderosas para fomentar la creatividad y las ideas innovadoras, especialmente si se abordan a través del juego y el descubrimiento. Un beneficio añadido del uso del juego es que es más fácil hacer que los niños se comprometan y se motiven.

La creatividad es necesaria para encontrar ideas y resolver problemas. Las ideas innovadoras están en el mismo lugar que los frutos de la creatividad: en lo novedoso, y las ideas se adaptan y adoptan de forma práctica y positiva. Existen muchas técnicas que se emplean para generar ideas y métodos creativos tales como la lluvia de ideas. Estos procesos pueden convertirse en actividades más lúdicas si se utilizan diferentes elementos, por ejemplo, notas adhesivas, diferentes colores, diferentes objetos, dibujos tontos y cualquier cosa divertida. Agrupar ideas similares es más interesante cuando, por ejemplo, se utiliza papel de colores. La elección de ideas puede ser algo lúdico y motivador si se usa la narración, pidiendo a los niños que imaginen qué podrían significar en la práctica las diferentes ideas, pidiéndoles que creen situaciones y, de nuevo, mediante métodos lúdicos, como la votación por puntos (votación con pegatinas de colores). Evaluar lo innovador de una idea más allá de si es buena o no puede trabajarse a través de preguntas como: ¿Es algo nuevo? ¿Es algo único? ¿Qué cambia en comparación con lo anterior? ¿Qué problema resuelve? ¿Se puede utilizar? ¿Puede usarlo otra persona? ¿Cómo reacciona la gente? ¿Hace que la gente se entusiasme?

La generación de ideas y la innovación utilizan la creatividad. Independientemente de que la creatividad se use para alegría propia o para un propósito externo, esta pasa por un proceso creativo. Wallas ha identificado 5 fases creativas: preparación, incubación, iluminación, evaluación y elaboración. Cada uno de estos pasos progresa de una manera orgánica y dinámica.

1. **Preparación:** Al principio, el problema o asunto puede no estar claro. Por lo tanto, como primer paso, uno recoge y absorbe tanta información sobre el tema y los asuntos relacionados como sea posible. Esto ayuda a construir una mejor imagen del desafío y de lo que influye en él.
2. **Incubación:** Una vez completada la primera fase, la información recogida será digerida y procesada, quizás centrando la atención en otras cosas como salir a pasear, limpiar la casa o hablar de ello con alguien.
3. **Iluminación:** En esta siguiente etapa, una vez identificado el problema o cuestión central, el objetivo es generar una amplia selección de ideas y posibles soluciones. Un elemento clave es que el enfoque es abierto y objetivo, sin considerar nada como correcto o incorrecto.
4. **Evaluación:** En esta fase, es el momento de decidir y evaluar la(s) idea(s), y seleccionar la(s) mejor(es) para actuar.
5. **Elaboración:** Una vez que se ha tomado una decisión y se ha seleccionado la mejor idea o solución, es hora de ponerla en marcha. En esta etapa final, los principales requisitos son la aplicación, el compromiso y sobre todo la capacidad de resiliencia frente a los fallos antes de que el trabajo finalmente dé sus frutos.

Las habilidades más importantes que se pueden enseñar a un niño a través de este proceso son la perseverancia, la motivación, la tolerancia a la inseguridad y la celebración de las pequeñas victorias. El objetivo principal es fomentar la experimentación y valorar tanto los experimentos fallidos como los exitosos. Cabe recordar que se necesitaron cientos de pruebas para que Thomas Alva Edison inventara

la bombilla. La lección clave aprendida es que si algo no funciona no es un fracaso, más bien ayuda a eliminar una opción equivocada. Por lo tanto, la perspectiva clave es destacar la importancia del proceso y no sólo del producto final, ya que la experiencia en sí misma profundiza la comprensión. Como mentor de alumnos, ese conocimiento y esa iluminación pueden apoyarse mediante indicaciones en las que se pregunte a los alumnos sobre su trabajo; cómo se les ocurrió la idea, qué los inspiró y si disfrutaron trabajando en ella. Un elemento clave de este enfoque es apoyar el pensamiento independiente de los alumnos, dejar que los niños expresen su opinión en las diferentes etapas de sus proyectos y debatir qué planean hacer a continuación y por qué. Si se es modelo o mentor es importante compartir las reflexiones propias, ya que pueden servir como ejemplo que haga que los alumnos estén más abiertos a reflexionar sobre su propio pensamiento. También es bueno recordar que los niños de diferentes edades actúan de forma diferente según su nivel de desarrollo cognitivo y la información y las habilidades adquiridas, pero también según aquello que les motiva.

2. Beneficios y oportunidades

La creatividad es la base de los inventos, las innovaciones y las ideas innovadoras, ya que éstas no pueden existir sin creatividad. La creatividad puede utilizarse para la autoexpresión, el bienestar y la vinculación social (por ejemplo, el dibujo para la alegría y para canalizar las emociones), pero también para fines productivos, como la composición de música o la resolución de problemas. Da forma a nuestro pensamiento y fomenta las primeras ideas e inventos de vanguardia. La innovación, en cambio, es una aplicación exitosa de la creatividad, una novedad o una mejora con una gran utilidad, ampliamente difundida en la sociedad, y un alto beneficio económico o práctico.

El principal beneficio de las ideas innovadoras es que hacen nuestras vidas más fáciles. Los ejemplos más clásicos son la rueda o el fuego, que cambió las vidas de nuestros antepasados. Por lo tanto, las ideas innovadoras no sólo son aquellas que implican crear algo nuevo, sino también las que dan con nuevas formas de hacer o usar algo. ¿Cómo podrían las ideas innovadoras mejorar sus vidas diarias? Puede practicar con sus hijos la búsqueda de aplicaciones e ideas creativas e innovadoras a través del juego y el descubrimiento, por ejemplo, haciéndoles ver las conexiones entre las cosas y comprendiendo cómo las pequeñas innovaciones hacen la vida más fácil. Practicar, inventar y desarrollar ideas innovadoras son también ideas fantásticas para el juego. La tendencia natural de los niños a la imaginación y el descubrimiento apoya estas posibilidades. Además de con el juego, esto se puede fomentar yendo a museos y nuevos lugares, descubriendo nuevos mundos y cosas, leyendo, usando juguetes inspiradores o creándolos, haciéndoles crear analogías entre diferentes cosas, encontrando nuevos usos para las cosas en la vida diaria, también en la cocina, y yendo a la naturaleza. La naturaleza es la mejor maestra, creadora e innovadora. Observe con los niños qué tipo de soluciones ha creado la naturaleza y qué podrían representar en nuestras vidas. Por ejemplo, las vainas de los guisantes son fantásticos contenedores y fuente de ideas innovadoras. La biomímesis utiliza soluciones de la naturaleza para el beneficio humano. Por ejemplo, la forma de las alas de los pájaros ha inspirado la forma de las alas de los aviones. Vea este vídeo para conocer más ejemplos de biomímesis: <https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes>.

Los beneficios de la creatividad van más allá de las ideas innovadoras. Es esencial en todas las áreas de nuestras vidas, incluyendo nuestro bienestar, motivación, perseverancia y colaboración con los demás.

Como la creatividad se utiliza para la autoexpresión, la autoactualización, la vinculación y la alegría, y como aumenta el optimismo, la felicidad, el bienestar y la voluntad de comprender las cosas y el propio potencial, también desempeña un papel importante en el aumento de **la motivación, la resiliencia y la perseverancia** del niño tanto en el hogar como en la escuela y más tarde en la vida laboral. La creatividad fomenta la búsqueda de un significado y la motivación interna. La motivación interna es importante para la perseverancia. Ayuda a establecer objetivos, planificar actividades, gestionar el estrés y superar los fracasos. La creatividad aumenta el nivel de apertura y de tolerancia a la inseguridad. Por lo tanto, nos ayuda a adaptarnos en estos tiempos cada vez más complejos e inciertos, y a abordar las crisis de manera transformadora.

Otro beneficio de la creatividad es el de **mejorar la capacidad de colaboración** mediante el aumento del nivel de empatía y comprensión de los demás, la capacidad de aceptar críticas, la creación y promoción de una atmósfera apropiada y la mejora de la autoestima y la expresión de las emociones.

Por lo tanto, no es de extrañar que la creatividad se considere una habilidad esencial de la vida laboral para todos. Por ejemplo, en el emprendimiento la creatividad ayuda a crear la idea de negocio, a desarrollar productos, servicios e innovaciones orientados al mercado, a introducir ideas en los mercados y a preparar la disposición al cambio.

Básicamente, ser creativo es importante en todo lo que hacemos. Eche un vistazo a los siguientes vídeos para aprender más sobre cómo piensan y actúan los profesionales creativos. Observe también las reacciones del público.

- Duncan Wardle - La Teoría de la Creatividad (TEDxAUK):
<https://www.youtube.com/watch?v=8MwiGYzlyg>
- Taika Waititi - El Arte de la Creatividad (TEDxDOHA):
<https://www.youtube.com/watch?v=pL71KhNmnlS>

3. Plan del módulo

Módulo 5	Fomento de la creatividad y las ideas innovadoras
<i>Tipo de actividad</i>	180 min. presenciales más 180 min. online/autodirigidos
<i>Duración (en minutos)</i>	Presencial: Programa de talleres de 180 minutos (+10-20 minutos adicionales de pausa para café) Online: 180 minutos.
<i>Objetivos generales</i>	Este módulo proporciona una visión general de la creatividad y la generación de ideas en la vida familiar. El módulo presenta consejos, herramientas y actividades para fomentar la creatividad y las ideas innovadoras con los niños, al tiempo que se mantiene la motivación y se fomenta la perseverancia.
<i>Competencias abordadas</i>	Creatividad Motivación y perseverancia Resolución de problemas
<i>Resultados del aprendizaje</i>	Al final de este módulo, el alumno será capaz de: ● entender y definir lo que es la creatividad ● entender el proceso creativo y su importancia en la resolución de problemas ● entender cómo evaluar los resultados de un proceso creativo ● fomentar la creatividad, la motivación y la perseverancia de su hijo ● describir y aplicar herramientas y actividades creativas ● transmitir a los niños los beneficios potenciales de la creatividad y las ideas innovadoras
<i>Métodos</i>	Presencial: métodos creativos e interactivos Online: material de autoaprendizaje, formación experiencial y autoevaluación
<i>Contenido</i>	- La creatividad y las ideas innovadoras

	- El modelo del proceso creativo y el proceso de resolución de problemas - Una idea innovadora - Fomentar la creatividad de un niño - Beneficios de la creatividad para los niños - Creatividad, motivación, resiliencia y perseverancia
--	--

○ **3.1. PLAN DE ACTIVIDADES DEL MÓDULO**

<i>Título de la actividad</i>	<i>Duración</i>	<i>Presenci al u online</i>	<i>Recursos y materiales</i>
Taller inicial (taller virtual/presencial)	20 minutos	Presencial <i>¡Nota! Esta actividad también puede adaptarse al formato online.</i>	Presentación de la sesión y sus objetivos con debate (5 minutos) y 15 minutos para la actividad. Habrá una transición entre la introducción y la actividad. La actividad consiste en combinar elementos inusuales para crear una solución, que sirva de calentamiento para las ideas innovadoras y los procesos creativos y de desarrollo de productos. <u>Actividad 1:</u> Ambos: una lista de palabras para elegir al azar. Se pueden utilizar listas aleatorias para crear palabras: https://www.randomlists.com/list-randomizer O las puede elegir de una revista o un libro abriéndolo al azar y señalando una página con el dedo. <u>Otras herramientas:</u> Presencial: Bolígrafos, papel y un rotafolio/pizarra (si se trabaja en grupo) Online: Ordenador portátil, conexión a Internet, papel para mostrar la idea

1: Problemas y lluvia de ideas (taller online/presencial)	30 minutos	Presencial <i>¡Nota! Esta actividad también puede adaptarse al formato online.</i>	Actividad 2 Presencial: Marcadores, bolígrafos, papel, notas adhesivas y un rotafolio/pizarra Online: Ordenador portátil, conexión a Internet, salas virtuales para el trabajo en grupo, pizarra virtual (por ejemplo, Mentimeter, Miro o una plataforma interactiva similar) Lluvia de ideas: ○ https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a ○ https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8 ○ https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate Diagrama de afinidad: ○ https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4 ○ https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0IAo ○ https://www.youtube.com/watch?v=R_vLlaUYHSo
2: Mapa mental de observación de problemas (taller online/presencial)	30 minutos	Presencial <i>¡Nota! Esta actividad también puede adaptarse al formato online.</i>	Actividad 3 Presencial: Marcadores, bolígrafos, papel, notas adhesivas y un rotafolio/pizarra Online: Ordenador portátil, conexión a Internet, salas virtuales para el trabajo en grupo, pizarra virtual (por ejemplo, Mentimeter, Miro o una plataforma interactiva similar y herramientas de mapas mentales) Descripción de la técnica de mapeo mental y ejemplos: – https://www.mindtools.com/pages/article/newISS_01.htm

			– https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/ – https://venngage.com/blog/mind-map-templates/ – https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g – https://www.youtube.com/watch?v=pgwcqjdYSrg
3: Otro truco en la pared (taller online/presencial)	45 minutos	Presencial <i>¡Nota! Esta actividad también puede adaptarse al formato online.</i>	Actividad 4 Presencial: Bolígrafos de color, papel. Posiblemente también un rotafolio/pizarra o revistas, tijeras, pegamento, cartón... Online: Ordenador portátil, conexión a Internet, pizarra virtual (por ejemplo, Mentimeter, Miro o una plataforma interactiva similar) o un programa de dibujo. Enlaces sobre el Modelo de prototipos: – https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices – https://creatly.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/ – https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices – https://www.youtube.com/watch?v=Q4MzT2MEDHA
4: Presentación y evaluación (taller online/presencial)	20 minutos	Presencial <i>¡Nota! Esta actividad también puede adaptarse al</i>	Actividad 5 Presencial: Bolígrafos, papel, notas adhesivas, pegatinas de puntos o pequeñas notas adhesivas de colores, y un rotafolio/pizarra. Online: Ordenador portátil, conexión a Internet, pizarra virtual (por ejemplo,

		<i>formato online.</i>	Mentimeter, Miro o una plataforma interactiva similar) Métodos de evaluación: – Votaciones/encuestas online para seleccionar cuál usar en la entrega virtual – Voto por puntos (también llamado Dotmocracia, etc.): La idea es añadir pegatinas de puntos a las opciones que uno prefiere. ○ https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html ○ https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk ○ https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session
Cierre del taller (taller online/presencial)	15 minutos	Presencial <i>¡Nota! Esta actividad también puede adaptarse al formato online.</i>	Cada participante reflexiona sobre el módulo y lo que ha aprendido y lo evalúa. (por confirmar. Preguntas adicionales para reflexionar: ¿Qué les ha parecido a los participantes? ¿Qué ofrecía de nuevo? ¿Qué fue lo sorprendente? ¿Qué fue lo fácil? ¿Qué fue lo difícil? ¿Qué se puede transmitir a los niños?
Reflexiones sobre un proceso creativo	40 minutos	Actividad online/autodirigida	Actividad 6 ● Un diario de aprendizaje (en papel o archivo de Word) ● Una breve guía para la escritura reflexiva ● Descripción del proceso creativo que incorpora el proceso de resolución de problemas

			• Una entrada en el blog sobre lo que nos han enseñado 100 años sobre cómo ser creativos, • Un vídeo ¿Quieres ser más creativo? Sal de paseo Cuando se trata de proponer una nueva idea, todos tenemos momentos en los que nos quedamos atascados. Sin embargo, según la investigadora científica del comportamiento y el aprendizaje Marily Oppezzo, levantarse y salir a caminar puede ser todo lo que se necesita para que fluyan tus jugos creativos. En esta divertida y rápida charla, explica cómo caminar podría ayudarte a sacar el máximo provecho de tu próxima lluvia de ideas.
Fomento de la expresión creativa	30 minutos	Actividad online/autodirigida	Actividad 7 Material de lectura 1. Pensamiento de diseño para niños 2. Las 15 mejores actividades creativas para niños 3. 5 consejos científicamente probados para estimular la imaginación de su hijo 4. 5 maneras de animar a los niños a crecer para ser innovadores
Soluciones innovadoras	20 minutos	Actividad online/autodirigida	Actividad 8 Un diario de aprendizaje (en papel o archivo de Word) Material en vídeo sobre biomimetismo: https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes. Información sobre los prototipos: • https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping • https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping

			• https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php
La cultura de la creatividad y la motivación	50 minutos	Actividad online/autodirigida	Actividad 9 Un diario de aprendizaje (en papel o archivo de Word) Material de lectura y vídeo: • Material de lectura y vídeo: Consejos para crear un ambiente fértil para la creatividad: 10 consejos para cultivar la creatividad en tus hijos • Vídeo: LoveParenting habla sobre la creatividad y sobre aquello que podemos hacer como padre/madres para apoyar y fomentar más creatividad en nuestros hijos - Fomentar la creatividad en nuestros hijos • Vídeo: Los 9 principales asesinos de la creatividad • Lectura: JustJared: 15 asesinos de la creatividad y cómo erradicarlos • Lectura: Fast Company: Los 7 mayores asesinos de la creatividad • Lectura: 8 asesinos de la motivación de los que tienes que ser consciente ya • Lectura: Errores comunes de las familias que desmotivan a sus hijos
Reflexión final - Yo como facilitador del aprendizaje creativo	30 minutos		Actividad 10 • Un diario de aprendizaje (en papel o archivo de Word). El mismo que se ha utilizado en toda la formación online autodirigida. • Una breve guía para la escritura reflexiva

○ 3.2. PLAN DE ACTIVIDADES PRESENCIALES

■ ACTIVIDAD nº. 1: Ejercicio de apertura del taller: $X+Y+Z = \text{¡idea!}$

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) **OBJETIVO:** El objetivo de esta actividad es aprender a combinar elementos diferentes e inusuales para obtener una idea para un problema o cuestión. Al mismo tiempo, la actividad estimula la creatividad y funciona como actividad de calentamiento.
- (B) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Esta es una actividad presencial. También es posible realizar esta actividad de forma online si las condiciones lo requieren.
- (C) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Ejercicio individual o en grupo
- (D) **TIEMPO DE DURACIÓN:** 10 - 15 minutos.
- Presentación y organización de la actividad (por ejemplo, división en grupos): 5 minutos
 - Trabajo en grupos: 5 minutos
 - Presentación de los resultados: 5 minutos

II. Material/recursos necesarios

Una lista de palabras para elegir al azar.

- Se pueden utilizar listas aleatorias para crear palabras: <https://www.randomlists.com/list-randomizer>
- O las puede elegir de una revista o un libro abriéndolo al azar y señalando una página con el dedo.
- Bolígrafos, papel y un rotafolio/pizarra (si se trabaja en grupo)
- Ordenador portátil, conexión a Internet (opcional)

III. Instrucciones

Esta actividad es posible realizarla individualmente, en pareja o como una actividad grupal, dependiendo del tamaño del grupo. En cualquiera de los casos es importante compartir los resultados.

1. Presente la idea del ejercicio **con un ejemplo (que se adjunta a continuación) y sus fases (que se enumeran a continuación).**

La idea del ejercicio:

En este ejercicio, los participantes practicarán la creatividad combinando elementos diferentes e inusuales y obteniendo ideas para la resolución de problemas. La combinación de elementos inusuales y diferentes trae consigo ideas inesperadas y más innovadoras, y es algo que se suele hacer en los sectores creativos. Pensemos en combinar elementos inusuales de nuestros objetos cotidianos. Un ejemplo simple es cómo el velcro ha sustituido a los cordones de los zapatos. En este caso, el problema puede ser que el atarse los zapatos resulte un problema para los niños pequeños. Lleva tiempo y los cordones suelen estar desatados, lo que puede hacer que los niños pequeños se caigan al caminar o correr. Entonces, ¿cuál podría ser la solución? ¿Botones para cerrar los zapatos? ¿Cierre de cremallera? ¿Zapatos que no se cierran? ¿O velcro?

La siguiente también es una vieja solución y aborda el problema de que la gente sea visible en la oscuridad y así evitar que los peatones sufran atropellos por parte de los coches. ¿Qué se refleja en la oscuridad? Por ejemplo, los ojos de un gato cuando se enfrenta a la luz. ¿Podrían añadirse elementos con efectos similares sobre nosotros? Los reflectores hacen esto por nosotros cuando se usan en la oscuridad. Pueden venir con diferentes formas, por ejemplo,

colgantes, envolturas elásticas, en chalecos y decoraciones. También pueden convertirse en objetos de autoexpresión y de moda para que la gente los use y se mantengan seguros. Por lo tanto, primero le plantearemos un problema que necesita resolverse y luego palabras al azar que le ayudarán a encontrar una solución para el problema. Tendrá que usar esas palabras para resolver el problema.

2. La división del grupo de trabajo *será lo siguiente que se haga.*
 - a. Presencial: Dividir el grupo en parejas. Si el grupo es pequeño, también se puede trabajar como un grupo completo.
 - b. Online: Individualmente
3. *Pídale a cada grupo que elija un problema para resolver. Puede ser una simple cosa de la vida diaria: por ejemplo, cómo hacer que un niño limpie la habitación.*
4. Dé a cada grupo o individuo 3 palabras utilizando el generador de listas de palabras aleatorias o eligiendo las palabras al azar de un libro o una revista. En este último caso, escriba y señale una palabra inicial. Si se trata de una imagen, utilice la palabra correspondiente.
5. Pídeles que creen una solución a un problema usando estas palabras al azar. Pueden elegir el problema a resolver. Por ejemplo:
 - a. Palabras: Responder, Manitas y Flores
 - b. Problema: Cómo hacer que un niño se cepille los dientes
 - c. Idea: Darle al niño una recompensa con pétalos de flores de papel que tengan escritos comentarios de ánimo. Cada semana puede darle un nuevo pétalo hasta que la flor esté completa. El uso de diferentes tipos de flores también puede hacer que el niño aprenda sobre la naturaleza.

El tiempo para trabajar en este ejercicio es sólo de 15 minutos y también será difícil encontrar soluciones. Por lo tanto, pensar en una utilización adicional de esas ideas podría ser difícil y la idea principal del ejercicio es llegar a ideas innovadoras y que abran la mente. Sin embargo, los alumnos también pueden pensar en una utilización adicional de su idea. Puede ser algo muy simple, como en el ejemplo anterior (que puede utilizar de forma ilustrativa): «El uso de diferentes tipos de flores también puede hacer que el niño aprenda sobre la naturaleza», que puede ser una continuación natural de la idea principal. También puede aumentar la motivación en torno a la generación de la idea y favorecer la creatividad de los alumnos.

6. Dé a los participantes 5 minutos para trabajar en sus palabras y en el problema *por grupos. Avíseles cuando les queden 2 minutos y 1 minuto.*
7. Pida a todos que compartan sus resultados *de forma resumida.*
8. Pregúnteles cómo se han sentido con el ejercicio y la creatividad, *y si aplicarían sus soluciones en la práctica.* Termine con una conclusión sobre la resolución creativa de problemas, sobre la que aprenderemos más durante este módulo.

IV. Referencias

No hay referencias externas. Sólo los sitios de selección de trabajo.

V. Alternativas

Los alumnos pueden combinar dos conjuntos diferentes de imágenes y conformar la idea para una solución. En este caso, se debe proporcionar un banco de imágenes diversas para que ellos elijan.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los alumnos aumentarán su propio potencial creativo y su apertura de pensamiento, que puede servirles de apoyo a la hora de trabajar en la creatividad y las ideas creativas con sus propios hijos. También aprenderán sobre ideas creativas y resolución de problemas.

■ Actividad n°. 2: Problemas y lluvia de ideas

I. Tipo de actividad y descripción: Problemas y lluvia de ideas

(A) OBJETIVO: La estructura general de las actividades presenciales de este módulo se basa en el proceso de resolución de problemas y desarrollo de productos, comenzando por la definición del problema y la generación de ideas y terminando en la evaluación. Por lo tanto, cada actividad representa una fase de este proceso en un orden progresivo y tiene por objeto profundizar en la comprensión general de estos procesos en su conjunto para apoyar la creación y la entrega de ideas innovadoras. Esta actividad se centra en la primera fase del proceso.

El objetivo de esta actividad es identificar un problema relacionado con los niños. Esto se hace a través de una lluvia de ideas de problemas relacionados con los niños, clasificándolos y analizándolos para encontrar y seleccionar un problema con el que trabajar. Las competencias abordadas son la creatividad y la resolución de problemas. Este ejercicio construirá una base más sólida para que las familias apoyen a los niños en la creación de ideas innovadoras y creativas. El resultado de esta actividad se llevará a la siguiente actividad como punto de partida. De esta manera, las actividades combinadas cubren el proceso de resolución de problemas.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Esta es una actividad presencial. También es posible realizar esta actividad de forma online si las condiciones lo requieren.

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Ejercicio individual o en grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Presencial: Marcadores, bolígrafos, papel, notas adhesivas y un rotafolio/pizarra
- Online (posible opción): Ordenador portátil, conexión a Internet, salas virtuales para el trabajo en grupo, pizarra virtual (por ejemplo, Mentimeter, Miro o una plataforma interactiva similar)
- Lluvia de ideas:
 - La lluvia de ideas es uno de los métodos más utilizados para la generación de ideas. En la lluvia de ideas se generan libremente ideas sobre un determinado tema o problema. Estas deben ser ideas libres y no se debe emitir ningún juicio. Las ideas pueden anotarse, por ejemplo, en una pizarra, ordenador, papel o notas adhesivas. Una vez que la sesión esté lista, comenzará el procesamiento, clasificación y evaluación de las ideas. Algunas pueden seleccionarse, otras dejarse para más tarde y otras descartarse. El proceso puede repetirse de nuevo con las ideas seleccionadas. Por lo general, los resultados se utilizan para los siguientes pasos de desarrollo.
 - <https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a>

- <https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8>
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate>
- Diagrama de afinidad:
 - En el mapeo de afinidades (véase el proceso de lluvia de ideas), las ideas se agrupan con otras ideas similares, por ejemplo, las relacionadas con el sueño crean un grupo, y las relacionadas con la alimentación crean otro grupo. El uso de notas adhesivas permite mover las ideas (por ejemplo, sobre el sueño) y juntarlas en un grupo. Una vez listos, los grupos pueden rodearse con un rotulador y se añadirá un encabezamiento a cada grupo. Más información en los siguientes enlaces.
 - <https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0IAo>
 - https://www.youtube.com/watch?v=R_vLlaUYHSo
- Tipos de problemas
 - Problemas simples y bien definidos con respuestas correctas directas y definidas, por ejemplo, un simple problema matemático o el hambre - comer.
 - Los problemas retorcidos, difusos o mal definidos son abiertos y únicos. Además de las soluciones, también el problema puede ser desconocido y cambiar durante el proceso de resolución de problemas. También puede haber múltiples problemas y varios subproblemas a resolver. No hay un método específico para resolver el problema, el proceso de resolución puede desarrollarse a lo largo del proceso, y las soluciones pueden ser muchas. Por ejemplo, los problemas abiertos pueden tener muchas soluciones alternativas entre las que elegir. Estas alternativas pueden ser todas buenas o malas o algo intermedio. Un ejemplo de un problema complejo es la crianza de un hijo.
 - También hay problemas genéricos y problemas que requieren información, habilidades y conocimientos específicos para ser resueltos.
 - Tipos de problemas: <https://www.youtube.com/watch?v=yaHvdeGkKD4>
 - Complejo vs. complicado: ¿Qué problema estás resolviendo? (Parte 1): <https://medium.com/td-lab/complex-vs-complicated-which-problem-are-you-solving-211a55ca9251>
 - Tom Wujec: ¿Tienes un problema grave? Primero, dime cómo haces las tostadas: https://www.youtube.com/watch?v=vS_b7cJn2A

I. Instrucciones

1. Presente la idea del ejercicio con un ejemplo (que se adjunta a continuación) y sus fases (que se enumeran a continuación). Presente también la técnica de la lluvia de ideas, algunos ejemplos de tipos de problemas y el proceso y el método del diagrama de afinidad. La información al respecto figura en los materiales y recursos. (5 minutos)
La idea del ejercicio: En este ejercicio se practicará la identificación de problemas mediante la lluvia de ideas, clasificándolos y analizándolos para encontrar y seleccionar un problema con el que trabajar. Los problemas deben estar relacionados con los niños y el conjunto de la naturaleza.
2. División del grupo de trabajo y organización del trabajo (máximo 5 minutos). Dividir el grupo en parejas o en grupos de 3-4 personas, también se puede trabajar como un grupo completo. Si este ejercicio necesita hacerse virtualmente, por ejemplo, se pueden utilizar salas virtuales.

3. Cada grupo debe hacer una lluvia de ideas sobre los problemas relacionados con los niños, utilizando notas adhesivas sobre una solución online pertinente para esto. El problema debería ser un problema descrito como complejo y mal definido, es decir, problemas con múltiples dimensiones en los que no hay una línea directa entre el problema y la solución (es decir, no como en un problema simple, por ejemplo, hambre-comer), sino múltiples elementos que influyen en ellos y distintas dimensiones a observar, y no hay respuestas correctas o incorrectas. Además, el problema en sí mismo puede ser poco claro o cambiante. (5 minutos)
En una ejecución virtual (si fuera necesario), se pueden utilizar herramientas online para este propósito.
4. A continuación, el grupo clasifica las **notas adhesivas** mediante la técnica del diagrama de afinidad, categorizándolas en grupos similares, por ejemplo, un grupo relacionado con el tiempo de sueño, otro relacionado con la limpieza de la habitación, etc. (10 minutos). Deben colocar juntas las notas adhesivas pertenecientes al mismo grupo y añadirles un encabezamiento. (enlaces al método y ejemplos en los recursos).
5. Una vez listos, los grupos deben seleccionar el problema en el que trabajar, uno solo. Esto puede incluir el análisis y la evaluación y presentarlo al grupo. (alrededor de 5 min)
6. Es posible realizar esta actividad en parejas, grupos de 3-4 personas o como actividad de grupo, dependiendo del tamaño del grupo. Las opciones más deseables son las parejas o los grupos pequeños. Se recomienda mantener los mismos grupos también para las siguientes actividades.

IV. Referencias

- Lluvia de ideas:
 - <https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8>
 - <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate>
- Diagrama de afinidad:
 - <https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0IAo>
 - https://www.youtube.com/watch?v=R_vLlaUYHSo

V. Alternativas

No es aplicable al proceso, ya que las actividades de este módulo están interconectadas y abarcan el proceso de resolución de problemas.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los alumnos aprenderán sobre la generación de ideas libres sin juicios, la clasificación de ideas y la evaluación y selección de ideas. También aprenderán sobre el proceso creativo y el proceso de resolución de problemas.

■ Actividad n°. 3: Mapa mental para la observación del problema

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: La estructura general de las actividades presenciales de este módulo se basa en el proceso de resolución de problemas y desarrollo de productos, comenzando por la definición del problema y la generación de ideas y terminando en la evaluación. Por lo tanto, cada actividad representa una fase de este proceso en un orden progresivo y tiene por objeto profundizar en la comprensión general de estos procesos en su conjunto para apoyar la creación y la entrega de ideas innovadoras. Esta actividad se centra en la segunda fase del proceso.

El objetivo de esta actividad es aprender a observar un problema y a reconocer y analizar sus partes y su complejidad, y lo que está relacionado con él para definir su naturaleza.

Comprender esta complejidad y la naturaleza completa del problema es uno de los puntos clave en la resolución de problemas. El segundo objetivo es aprender a utilizar los mapas mentales y aprender a presentar esos y otros problemas. Las competencias abordadas son la creatividad y la resolución de problemas. Este ejercicio construirá una base más sólida para que las familias apoyen a los niños en la creación de ideas innovadoras y creativas.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Esta es una actividad presencial. También es posible realizar esta actividad de forma online si las condiciones lo requieren.

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Ejercicio individual o en grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Marcadores, bolígrafos, papel, notas adhesivas y un rotafolio/pizarra
- Online (posible opción): Ordenador portátil, conexión a Internet, salas virtuales para el trabajo en grupo, pizarra virtual (por ejemplo, Mentimeter, Miro o una plataforma interactiva similar y herramientas de mapas mentales)
- Descripción de la técnica de mapeo mental y ejemplos:
 - Los mapas mentales muestran cómo se conectan los diferentes elementos, hechos y cosas. Normalmente hay un punto de partida, el tema sobre el que trabajar, como el plástico en el mar. El primer nivel después del tema en cuestión lo forman los principales elementos relacionados con ella, y en los siguientes niveles estos empiezan a dividirse y definirse en niveles más pequeños. Los mapas mentales pueden ser visuales, también altamente visuales, y simples.
 - Mindtools: https://www.mindtools.com/pages/article/newlSS_01.htm
 - <https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/>
 - <https://venngage.com/blog/mind-map-templates/>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=pgwcqjdYSrg>

III. Instrucciones

1. Presente la idea del ejercicio con un ejemplo (que se adjunta a continuación) y sus fases (que se enumeran a continuación). Presente también las cinco preguntas para reflexionar (Qué, Por qué, Cómo, Quién, Cuándo) y diga que también se pueden añadir otras preguntas para reflexionar y cuestiones. (5 minutos). Recuerde mencionar que esta actividad se basa en los resultados de la actividad anterior.

La idea del ejercicio es aprender a observar un problema y reconocer y analizar sus partes y complejidad, y lo que se relaciona con él para definir su naturaleza y comprenderlo para poder resolverlo. Cinco preguntas, «Qué, Por qué, Cómo, Quién y Cuándo», le ayudarán a observar y analizar el problema, pero también se pueden utilizar otras preguntas. Comprender la naturaleza completa del problema y su complejidad es esencial para resolver los problemas. En este ejercicio también aprenderás a utilizar el mapa mental de aprendizaje y a presentar los problemas en su complejidad.

2. Los alumnos vuelven a los mismos grupos de la actividad anterior.
3. Los alumnos empiezan a mapear el problema usando las siguientes preguntas para ayudarles en esto:
 - a. ¿Qué? ¿Qué tipo de cosas y asuntos forman parte de esto? ¿Qué impactos tiene en él) etc.
 - b. Por qué: ¿Por qué es así? ¿Por qué esto?
 - c. Cómo: ¿Cómo se hacen las cosas? ¿Cómo impactan las cosas en esto, etc.
 - d. Quién: ¿Quién está vinculado a esto? ¿Quién debería estar vinculado a esto? etc.
 - e. Cuando: ¿Qué pasa y cuándo?
 - f. ... añade las tuyas

Puede repasar estas preguntas con los alumnos. Puesto que el tiempo para trabajar en el mapa mental es corto (5 minutos), puede ser uno sencillo.

4. Cada grupo crea un mapa mental de su problema seleccionado, capturando todas sus dimensiones centrales. Pueden hacer un mapa mental simple o visual o cualquier cosa entre estas dos opciones. El punto principal es capturar la idea y descubrir las diferentes dimensiones del problema. (15 minutos).
En una entrega virtual, se pueden utilizar herramientas online para este propósito.
5. Una vez listos, los grupos presentan sus mapas mentales a los demás alumnos, quienes comentarán el problema identificado y, por lo tanto, también aportarán nuevas dimensiones al mismo. ¿Algún grupo cambió su problema del problema identificado inicialmente o la perspectiva del mismo? (c. 5 min. Esto puede ser más si las primeras partes se hacen en 5 minutos en lugar de 5+5 minutos)

Es posible realizar esta actividad en parejas, grupos de 3-4 personas o como actividad de grupo, dependiendo del tamaño del grupo. Las opciones más deseables son las parejas o los grupos pequeños. Se recomienda mantener los mismos grupos también para las siguientes actividades.

IV. Referencias

La técnica del mapeo mental, por ejemplo:

- Los mapas mentales muestran cómo se conectan los diferentes elementos, hechos y cosas. Normalmente hay un punto de partida, el tema sobre el que trabajar, como el plástico en el mar. El primer nivel después del tema en cuestión lo forman los principales elementos relacionados con ella, y en los siguientes niveles estos empiezan a dividirse y definirse en niveles más pequeños. Los mapas mentales pueden ser visuales, también altamente visuales, y simples.
- Mindtools: https://www.mindtools.com/pages/article/newlSS_01.htm
- <https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/>
- <https://venngage.com/blog/mind-map-templates/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g>
- <https://www.youtube.com/watch?v=pgwcqjdYSrg>

V. Alternativas

No es aplicable al proceso, ya que las actividades de este módulo están interconectadas y abarcan el proceso de resolución de problemas.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los alumnos aprenderán sobre el análisis y la definición del problema, sobre los diferentes elementos que influyen en el problema utilizando la técnica de mapeo mental.

Los alumnos aprenderán a utilizar la técnica de mapeo mental y a presentar un problema al utilizarla.

■ Actividad n°. 4: Otro truco en la pared

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: La estructura general de las actividades presenciales de este módulo se basa en el proceso de resolución de problemas y desarrollo de productos, comenzando por la definición del problema y la generación de ideas y terminando en la evaluación. Por lo tanto, cada actividad representa una fase de este proceso en un orden progresivo y tiene por objeto profundizar en la comprensión general de estos procesos en su conjunto para apoyar la creación y la entrega de ideas innovadoras. Esta actividad se centra en la tercera fase del proceso.

El objetivo de esta actividad es crear una solución al problema definido y hacer una presentación del mismo. Las competencias abordadas son la creatividad y la resolución de problemas.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Esta es una actividad presencial. También es posible realizar esta actividad de forma online si las condiciones lo requieren.

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Ejercicio individual o en grupo

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 45 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Bolígrafos de color, papel. Posiblemente también un rotafolio/pizarra o revistas, tijeras, pegamento, cartón...
- Online (posible opción): Ordenador portátil, conexión a Internet, pizarra virtual (por ejemplo, Mentimeter, Miro o una plataforma interactiva similar) o un programa de dibujo.
- Métodos de creación de prototipos:
 - Definición: Un prototipo es una presentación aproximada de una solución. Se pueden utilizar diferentes materiales para ello, por ejemplo, legos, cartón, dibujos, juegos, etc. A continuación, se presentan enlaces a algunos métodos:
 - <https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices>
 - <https://creatly.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/>
 - <https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=Q4MzT2MEDHA>

Vídeos y enlaces para mostrar prototipos:

- <https://fi.pinterest.com/ayakomaruyama/prototype-examples/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=85muhAaySps>
- <https://www.youtube.com/watch?v=gWk6br5Ngkc>
- https://www.youtube.com/watch?v=3xzh_nLmnBQ
- https://www.youtube.com/watch?v=k_9Q-KDSb9o
- <https://www.youtube.com/watch?v=yafaGNFu8Eg>

III. Instrucciones

1. Presente la idea de la actividad (que se encuentra a continuación) y sus fases (que se enumeran a continuación) y del prototipo con algunos ejemplos de prototipos. (estos estarán en la presentación del PPT) (5 minutos). Recuerde mencionar que esta actividad se basa en los resultados de la actividad anterior.

La idea del ejercicio es crear una solución al problema definido utilizando un prototipo y hacer una presentación del mismo.

2. Los alumnos vuelven a los mismos grupos de la actividad anterior.
3. Cada grupo trabajará en una solución para su problema y en su presentación. La solución se presentará de forma visual combinando la narración. Si hay suficiente tiempo, se puede crear un prototipo utilizando los materiales que mejor funcionen para ello. Esto se aplica especialmente a una ejecución presencial. En el caso de una ejecución virtual, se pueden utilizar herramientas online para este propósito.
4. En una entrega virtual, se pueden utilizar herramientas online para este propósito.
5. El trabajo creado durante esta actividad se utilizará para la siguiente actividad.

Es posible realizar esta actividad en parejas, grupos de 3-4 personas o como actividad de grupo, dependiendo del tamaño del grupo. Las instrucciones para estas opciones se encuentran a continuación. Las opciones más deseables son las parejas o los grupos pequeños. Se recomienda mantener los mismos grupos también para las siguientes actividades.

IV. Referencias

Métodos de creación de prototipos:

- Definición: Un prototipo es una presentación aproximada de una solución. Se pueden utilizar diferentes materiales para ello, por ejemplo, legos, cartón, dibujos, juegos, etc. A continuación, se presentan enlaces a algunos métodos:
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices>
- <https://creatly.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/>
- <https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Q4MzT2MEDHA>

V. Alternativas

No es aplicable al proceso, ya que las actividades de este módulo están interconectadas y abarcan el proceso de resolución de problemas.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los alumnos aprenderán sobre el desarrollo de soluciones y cómo presentarlas. También aprenderán sobre la creación de prototipos.

■ Actividad n°. 5: Presentación y evaluación

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: La estructura general de las actividades presenciales de este módulo se basa en el proceso de resolución de problemas y desarrollo de productos, comenzando por la definición del problema y la generación de ideas y terminando en la evaluación. Por lo tanto, cada actividad representa una fase de este proceso en un orden progresivo y tiene por objeto profundizar en la comprensión general de estos procesos en su conjunto para apoyar la creación y la entrega de ideas innovadoras. Esta actividad se centra en la cuarta fase del proceso.

El objetivo de la actividad es presentar soluciones al grupo y recibir una evaluación de las mismas. Las competencias abordadas son la creatividad y la resolución de problemas.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Esta es una actividad presencial. También es posible realizar esta actividad de forma online si las condiciones lo requieren.

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Ejercicio individual o grupal. Es una actividad de grupo en la que los individuos o grupos presentan su trabajo a los demás.

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 20 minutos

II. Material/recursos necesarios

- Bolígrafos, papel, notas adhesivas, pegatinas de puntos o pequeñas notas adhesivas de colores, y un rotafolio/pizarra.
- Online (posible opción): Ordenador portátil, conexión a Internet, pizarra virtual (por ejemplo, Mentimeter, Miro o una plataforma interactiva similar)
- Métodos de evaluación:
 - Votaciones/encuestas online para seleccionar cuál usar en la entrega virtual
 - Voto por puntos (también llamado Dotmocracia, etc.): La idea es añadir pegatinas de puntos a las opciones que uno prefiere.
 - <https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk>
 - <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session>

III. Instrucciones

1. Presente la idea de la actividad (que se encuentra a continuación) y sus fases (que se enumeran a continuación), y la evaluación con las preguntas. (estas estarán en la presentación PPT). Recuerde mencionar que esta actividad se basa en los resultados de las actividades anteriores. En un grupo pequeño se puede utilizar una evaluación más

cualitativa. En un grupo más grande, los grupos responden en grupo y se utilizan métodos más cuantitativos. (5 minutos).

La idea de la actividad es presentar soluciones al grupo y recibir una evaluación de las mismas.

2. Cada grupo presenta su idea. Esto se puede adaptar según los grupos y el tiempo disponible. (20 minutos)
3. Las presentaciones se evalúan mediante votación por puntos y verbalmente utilizando las preguntas de los recursos (arriba). (10 minutos).
4. Conclusiones de la sesión y debates del proceso del problema. Preguntas para adaptar y seleccionar: (5 minutos)

IV. Referencias

- Voto por puntos (también llamado Dotmocracia, etc.): La idea es añadir pegatinas de puntos a las opciones que uno prefiere.
 - <https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk>
 - <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session>

V. Alternativas

No es aplicable al proceso, ya que las actividades de este módulo están interconectadas y abarcan el proceso de resolución de problemas.

VI. Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los alumnos habrán mejorado sus habilidades de presentación y evaluación, así como la habilidad de recibir una evaluación de su trabajo.

○ 3.3. PLANES DE ACTIVIDADES ONLINE/AUTODIRIGIDAS

■ Actividad nº. 6: Reflexiones sobre un proceso creativo

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO:

- Obtener una comprensión más profunda del proceso creativo y del proceso de resolución de problemas para apoyar la autorreflexión durante las actividades online.
- Empezar un diario de aprendizaje.
- Las competencias que se abordan son la creatividad, la motivación, la perseverancia y la resolución de problemas.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad autodirigida online

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Ejercicio individual o en grupo. Una actividad práctica individual

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 40 minutos

II. Materiales/recursos

- Un diario de aprendizaje (([papel](#), [archivo de Word](#) o [el blog creado en el módulo 1](#))
- [Una breve guía para la escritura reflexiva](#)
- Descripción del proceso creativo que incorpora el proceso de resolución de problemas
- Una entrada en el blog sobre [Lo que nos han enseñado 100 años sobre cómo ser creativos](#), una lectura de 5 minutos
- Un vídeo (5 minutos) [¿Quieres ser más creativo? Salir a caminar](#) Cuando se trata de proponer una nueva idea, todos tenemos momentos en los que nos quedamos atascados. Sin embargo, según la investigadora científica del comportamiento y el aprendizaje Marily Oppezzo, levantarse y salir a caminar puede ser todo lo que se necesita para que fluyan tus jugos creativos. En esta divertida y rápida charla, explica cómo caminar podría ayudarte a sacar el máximo provecho de tu próxima lluvia de ideas.

III. Instrucciones

1. Hágase con un diario o un documento de Word donde empezará a escribir sus reflexiones sobre el aprendizaje durante el aprendizaje autodirigido online. También puede usar el blog creado en el Módulo 1. También usará este mismo diario en las siguientes actividades. Puede echar un vistazo a [Una breve guía para la escritura reflexiva](#) para tomar algunas ideas.
2. Vea el vídeo [¿Quieres ser más creativo? Salir a dar un paseo](#) (5 minutos). Cuando se trata de proponer una nueva idea, todos tenemos momentos en los que nos quedamos atascados. Sin embargo, según la investigadora científica del comportamiento y el aprendizaje Marily Oppezzo, levantarse y salir a caminar puede ser todo lo que se necesita para que fluyan tus jugos creativos. En esta divertida y rápida charla, explica cómo caminar podría ayudarte a sacar el máximo provecho de tu próxima lluvia de ideas.
3. Lea la siguiente entrada del blog [Lo que nos han enseñado 100 años sobre cómo ser creativos](#) (5 minutos) y lo que pone debajo la descripción del proceso creativo de Wallace, que incluye elementos del proceso de resolución de problemas, y responda en su diario, en una página, a las preguntas de cada fase de los mismos.

1. Preparación

En primer lugar, hay que prepararse para el tema o para el problema en cuestión, encontrarlo y definirlo. A veces el problema del tema ya se conoce, o puede ser una idea fundamental, o es necesario identificarlo a partir de una situación poco clara e indefinida. El problema también puede cambiar o pueden encontrarse nuevos problemas durante la

etapa de búsqueda del problema. En esta etapa se busca, absorbe, procesa y analiza toda la información posible sobre el tema o sobre otros temas relacionados con él. Esto nos ayuda a identificar, comprender mejor el problema y lo que influye en él y, por lo tanto, a definirlo mejor. La expansión a áreas y sectores nuevos e inesperados sólo aumenta la creatividad. Esto es lo que se hace en los sectores altamente creativos y para las ideas radicales. La información, las ideas y la inspiración se analizan desde diferentes sectores, incluyendo aquellos que parecen no tener nada que ver con el tema original. Poco a poco, uno empieza a crearse una imagen más clara y el proceso se encamina a medida que la nueva información se cimienta sobre la información existente. En algún momento el proceso se satura y se pasa a la fase 2, la incubación.

La preparación varía según su duración y alcance. En el mejor de los casos, puede ser sólo un rápido intercambio de ideas con alguien, pero también puede ser un proceso largo y complejo, como el de encontrar información para escribir un libro o para una idea de negocio. La idea o problema original también puede convertirse en otra cosa.

Es importante mantener una mente abierta y exploradora, combinar las cosas libremente y no juzgar ninguna fuente de información. Los niños son excepcionalmente buenos en la combinación de elementos inusuales y un padre/madre puede animarlos en esto sugiriendo nuevas áreas a explorar y simplemente haciendo un juego donde se combinan cosas inesperadas sin importar cuál sea el resultado.

Pregunta 1: ¿Cómo se busca información para un problema o una cuestión que queramos resolver?

Pregunta 2: ¿Cómo buscan sus hijos información para un problema o una cuestión que quieran resolver?

Pregunta 3: ¿Cómo podría ayudar a sus hijos en esto?

2. Incubación

Una vez que se ha reunido todo, la información recogida se deja de lado permitiendo un tiempo de reflexión en lugar de apresurarse o forzar una idea. Enfocarse en otra cosa ayuda a tomar perspectiva y a combinar los fragmentos de información. En cualquier momento, la solución vendrá a su mente. Este es el mismo fenómeno que el de tener una nueva mirada sobre algo después de una buena noche de sueño. Cada persona utiliza sus propios métodos para elaborar ideas. La duración de la fase de incubación puede ser desde unos minutos hasta semanas o incluso meses.

Pregunta 1: ¿Qué hace cuando toma distancia de un problema?

Pregunta 2: ¿Qué hacen sus hijos cuando toman distancia de un problema?

Pregunta 3: ¿Qué podría aprender de ellos?

3. Iluminación

Obtener una visión, iluminación de la idea o ideas, puede compararse con un momento Eureka. Después de la fase de incubación, la idea se cristaliza en la mente. La solución puede ser la idea final como tal o una idea global que aún requerirá investigación para dar lugar a la idea final.

Una vez que se ha definido la idea del problema, es hora de empezar a crear posibles soluciones para el mismo. Durante la fase de generación de ideas uno debe mantener una mente abierta y no ser crítico con ninguna idea. El problema y los hallazgos sobre el mismo crean especificaciones (un conjunto de puntos de referencia definitivos) que modelan esta fase. No hay respuestas correctas o incorrectas, sólo muchas ideas diferentes para elegir. Cuanto más inusuales, diversas y bien elaboradas sean las ideas, más exitosa será la sesión de generación de ideas. Dé a los niños la libertad y la autonomía para explorar sus ideas y hacer lo que quieran, sin ser demasiado mandones. Existen muchos métodos para generar

ideas, siendo la lluvia de ideas uno de los más conocidos. Tener una mente abierta, pensar con originalidad y abordar el tema desde nuevos ángulos nos lleva a más y mejores ideas.

También hay que recordar que esta etapa no sólo consiste en expresar una idea, sino también en visualizar o mostrar la idea a los demás de forma entendible. La generación de ideas puede fomentarse, por ejemplo, mostrando ejemplos que den sentido e inspiren lo que es posible y nos den ideas sobre cómo empezar. Por supuesto, existe el riesgo de que los niños simplemente imiten o copien los ejemplos que ven y, por lo tanto, se les debe alentar a cambiar o modificar los ejemplos. También se debe proporcionar a los niños una amplia variedad de los materiales que necesiten para su expresión creativa y animarlos a que empiecen a enredar con estos materiales. Los niños son distintos entre sí y están interesados en diferentes tipos de actividades, como dibujar, construir, hacer artesanías o escribir un poema. Ayude a los niños a encontrar el tipo de creación que les resulte interesante y anímelos a participar en múltiples tipos de actividades y a utilizar su imaginación.

Pregunta 1: ¿Cómo genera usted ideas y soluciones?

Pregunta 2: ¿Cómo genera su hijo ideas y soluciones?

Pregunta 3: ¿Qué podría aprender de ellos?

4. Evaluación

Después de obtener la idea (o ideas), ésta se evaluará mediante aquellos criterios que respondan al problema o cuestión seleccionada. La idea puede ser rechazada, en cuyo caso el proceso retorna a una fase anterior, ya que puede que todavía necesite cierta elaboración o que pueda desarrollarse directamente en la siguiente fase. También podría surgir más de una idea. En caso de que haya muchas ideas, también se evaluarán. Se podría seleccionar un número limitado de ellas para elaborarse más a fondo y ver mejor su potencial, y finalmente se seleccionará una sola idea.

Es importante ser neutral y autocrítico en esta etapa, ver nuestro propio trabajo con ojos externos, y no enamorarnos de nuestras propias ideas. También se debe pedir la opinión de los demás sobre la idea, preferiblemente de aquellos que están conectados con el problema. Uno también debe ser capaz de justificar su propia opinión en la evaluación. Esta etapa puede ser difícil para los niños, ya que los más jóvenes pueden elegir lo que les gusta mientras que los mayores pueden ser demasiado autocríticos. Ambos pueden elegir lo que piensan que debe ser elegido. Una forma de desbloquear esto es aplicar la empatía en el proceso y pedirles que piensen, por ejemplo, cómo lo utilizaría alguien y por qué, qué significaría para esa persona, y crear historias y situaciones en las que se utilice la idea, desde donde se identifiquen las cuestiones de desarrollo.

Después de tener la idea intangible, se pueden crear los conceptos. Normalmente se crean de 3 a 5 conceptos a partir de la solución. Estos se presentan a aquellos que se beneficiarán de ellos. Se seleccionará uno y se podrá crear un prototipo del mismo. Un prototipo es una presentación en bruto, un modelo crudo de la solución que concreta la idea y ayuda a entender cómo es y cómo funciona. Los prototipos pueden fabricarse, por ejemplo, de cajas de cartón, de legos o de plastilina y pueden utilizarse como en un juego de roles. Las ideas pueden presentarse también a través de dibujos u otras formas creativas. Estos permiten vivir la solución e identificar lo que funciona, lo que no funciona y lo que debería desarrollarse más. Este tipo de métodos atractivos proporcionan una oportunidad para el juego y la experimentación. La tendencia natural de los niños a jugar es muy útil en esta etapa. La idea final que se desarrollará será seleccionada en base a la evaluación.

Pregunta 1: ¿Cómo evalúa las ideas? ¿Qué tipo de métodos utiliza?

Pregunta 2: ¿Cómo evalúan sus hijos las ideas?

Pregunta 3: ¿Qué diferencia hay entre su estilo de evaluación de ideas y el de sus hijos? En su opinión, ¿por qué?

5. Elaboración

Una vez seleccionada la idea o solución final, es hora de empezar a ponerla en práctica y concretarla. Esta fase es poco creativa, ya que consiste en poner en práctica la idea y finalizarla en el producto final u otro resultado. Se requiere mucha perseverancia durante esta fase, es metódica y puede incluir muchos fracasos. Algo que no funciona, algo que debe cambiarse... o puede ser necesario volver a la fase de preparación para obtener más información. Para algunos, puede ser difícil mantener la motivación.

MOTIVACIÓN, PERSEVERANCIA

Pregunta 1: ¿Cuáles son sus puntos fuertes y débiles para terminar algo? ¿Cómo se motiva a sí mismo?

Pregunta 2: ¿Cómo hacen sus hijos para terminar algo? ¿Qué sucede durante el proceso de finalización?

Pregunta 3: ¿Cómo podría apoyar a sus hijos para que se mantengan motivados mientras terminan algo?

V. Evaluación

La autoevaluación y la reflexión se pueden hacer en el diario de aprendizaje y se reflexionará con mayor profundidad más adelante, al final del aprendizaje autodirigido online.

Resultados de aprendizaje esperados: Una mayor comprensión del proceso creativo y del proceso de resolución de problemas, y del papel de la perseverancia y la motivación durante este proceso.

VI. Referencias

- [Una breve guía para la escritura reflexiva](#)
- Una entrada en el blog sobre [Lo que nos han enseñado 100 años sobre cómo ser creativos](#)
- Un vídeo [¿Quieres ser más creativo? Salir a dar un paseo](#), por Marily Oppezzo

■ Actividad nº. 7: Fomento de la expresión creativa

I. Tipo de actividad y descripción:

- (A) **OBJETIVO:** Aprender a promover las cualidades que fomentan la creatividad de los niños en la vida diaria. Las competencias abordadas son la creatividad, la perseverancia y la motivación.
- (B) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad autodirigida online
- (C) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Ejercicio individual o en grupo. Una actividad práctica individual
- (D) **TIEMPO DE DURACIÓN:** 30 minutos

Resultados de aprendizaje previstos

Una mayor comprensión de las cualidades que mejoran la creatividad y el aumento de las habilidades para fomentarlas en los niños.

II. Materiales/recursos

Un diario de aprendizaje ([papel](#), [archivo de Word](#) o [el blog creado en el módulo 1](#))

Material de lectura

5. [Pensamiento de diseño para niños](#) (6 minutos)
6. [Las 15 mejores actividades creativas para niños](#) (3 minutos)
7. [5 consejos científicamente probados para estimular la imaginación de su hijo](#) (3 minutos)
8. [5 maneras de animar a los niños a crecer para ser innovadores](#) (3 minutos)

III. Instrucciones

1. Lea los siguientes artículos online sobre la creatividad y las cuestiones que la potencian y la innovación:
 - a. [Pensamiento de diseño para niños](#) (6 minutos)
 - b. [Las 15 mejores actividades creativas para niños](#) (3 minutos)
 - c. [5 consejos científicamente probados para estimular la imaginación de su hijo](#) (3 minutos)
 - d. [5 maneras de animar a los niños a crecer para ser innovadores](#) (3 minutos)

Anote en el diario las ideas y pensamientos que le vengan a la mente mientras lee los artículos.

9. Ahora piense cómo, y con qué herramientas y métodos, podría fomentar las siguientes cualidades en sus hijos. Puede elaborar en su diario una tabla similar a la que está aquí abajo.

CUALIDAD	CÓMO FOMENTARLA
1. Curiosidad	escriba aquí....
2. Empatía	escriba aquí....
3. Imaginación	escriba aquí....
4. Carácter juguetón	escriba aquí....
5. Sed de conocimiento/Deseo de aprender	escriba aquí....

IV. Evaluación

La autoevaluación y la reflexión se puede escribir en el diario de aprendizaje y se reflejará más adelante al final del aprendizaje autodirigido online.

V. Referencias

- a. [Pensamiento de diseño para niños](#) (6 minutos)
- b. [Las 15 mejores actividades creativas para niños](#) (3 minutos)
- c. [5 consejos científicamente probados para estimular la imaginación de su hijo](#) (3 minutos)
- d. [5 maneras de animar a los niños a crecer para ser innovadores](#) (3 minutos)

VI. Otras lecturas

No aplica.

■ Actividad n° 8: Soluciones innovadoras

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Aprender a crear soluciones innovadoras para el uso diario y sobre la creación de prototipos. Las competencias abordadas son la creatividad y la resolución de problemas.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad autodirigida online

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Ejercicio individual o en grupo. Una actividad práctica individual

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 20 minutos

II. Materiales/recursos

- Un diario de aprendizaje ([papel](#), [archivo de Word](#) o [el blog creado en el módulo 1](#))
- Material en vídeo sobre biomimetismo: <https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes>.
- Información sobre los prototipos:
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping>
- <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>
- <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php>

III. Instrucciones

1. Identificar un desafío cotidiano en las siguientes áreas, [uno para cada uno](#), y utilizar la biomímica para generar ideas para ellas:
 - a. Para la ayuda diaria en casa o en el jardín. Por ejemplo, los niños que caminan por el patio helado o que riegan el jardín.
 - b. Para una celebración
 - c. Para la escuela o la guarderíaEscriba y haga un boceto (un dibujo aproximado de la idea) de esto en su diario.
2. Cree un prototipo para uno de ellos. Un prototipo es una presentación aproximada de algo. Por ejemplo, un prototipo de un coche o de un teléfono puede estar hecho de cartón. Puede usar una amplia variedad de materiales para su prototipo, por ejemplo, plastilina, legos, cartón o bloques de madera. Lea más sobre prototipos.
 - a. <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping>
 - b. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>
 - c. <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php>
3. Una vez listo, preséntelo a 1-3 personas y reciba las opiniones e ideas adicionales de ellos. Escriba los resultados [y pensamientos](#) sobre cómo podría mejorar su idea.

IV. Evaluación

La autoevaluación y la reflexión se puede escribir en el diario de aprendizaje y se reflejará más adelante al final del aprendizaje autodirigido online.

Resultados de aprendizaje previstos

Un mayor potencial para crear soluciones innovadoras y la capacidad de estructurar prototipos.

V. Referencias

Material en vídeo sobre biomimetismo: <https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes>.

VI. Otras lecturas

No aplica.

■ Actividad nº. 9: La cultura de la creatividad y la motivación

I. Tipo de actividad y descripción

- (A) **OBJETIVO:** El objetivo es aprender sobre los asesinos de la creatividad y la motivación e identificarlos en su propio comportamiento y en la interacción diaria con los niños. Las competencias abordadas son la creatividad, la motivación y la perseverancia.
- (B) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad autodirigida online
- (C) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Ejercicio individual o en grupo. Una actividad práctica individual
- (D) **TIEMPO DE DURACIÓN:** 50 minutos

II. Materiales/recursos

- Un diario de aprendizaje ([papel](#), [archivo de Word](#) o [el blog creado en el módulo 1](#))
- Material de lectura y vídeo: Consejos para crear un ambiente fértil para la creatividad: [10 consejos para cultivar la creatividad en tus hijos](#) (5 o 28 minutos)
- Vídeo: LoveParenting habla sobre la creatividad y lo que podemos hacer como padre/madres para apoyar y fomentar más creatividad en nuestros hijos - [Fomentar la creatividad en nuestros hijos](#) (12 minutos)
- Vídeo: [Los 9 principales asesinos de la creatividad](#) (2 minutos)
- Lectura: JustJared: [15 asesinos de la creatividad y cómo erradicarlos](#) (5 minutos)
- Lectura: Fast Company: [Los 7 mayores asesinos de la creatividad](#) (3 minutos)
- Lectura: [8 asesinos de la motivación de los que tienes que ser consciente ahora](#) (5 minutos)
- Lectura: [Errores comunes de las familias que desmotivan a sus hijos](#) (5 minutos)

III. Instrucciones

1. Lea y vea los siguientes materiales sobre creatividad, asesinos de la creatividad y asesinos de la motivación. Enumere [en su diario](#) los factores comunes entre los asesinos de la creatividad y de la motivación y escriba los factores opuestos de los elementos y actividades que fomentan la creatividad.
 - a. Creatividad
 - i. Lectura: Consejos para crear un ambiente fértil para la creatividad: [10 consejos para cultivar la creatividad en tus hijos](#). Si le apetece, también puede ver el vídeo.
 - ii. Vídeo: LoveParenting habla sobre la creatividad y lo que podemos hacer como padre/madres para apoyar y fomentar más creatividad en nuestros hijos - Fomentar [la creatividad en nuestros hijos](#)
 - b. Los asesinos de la creatividad
 - i. Vídeo: Los 9 principales asesinos de la creatividad
 - ii. Lectura: JustJared: [15 asesinos de la creatividad y cómo erradicarlos](#)
 - iii. Fast Company: [Los 7 mayores asesinos de la creatividad](#)
 - c. Asesinos de la motivación

- i. Lifehack: 8 asesinos de la motivación de los que tienes que ser consciente ahora
 - ii. [8 asesinos de la motivación de los que tienes que ser consciente ahora](#)
 - iii. 10 errores comunes de las familias que desmotivan a sus hijos [Errores comunes de las familias que desmotivan a sus hijos](#)
2. Subraye, rodee o marque [en su diario](#), en un color distinto o de alguna otra manera, esos asesinos de la creatividad y la motivación que reconoce en usted mismo. [¿Cómo y en qué situaciones cotidianas aparecen? ¿Le está sucediendo algunas de ellas a sus hijos?](#)
3. Subraye, rodee o marque [en su diario](#), en un color distinto o de alguna otra manera esos potenciadores de la creatividad que reconoce en usted mismo. [¿Cómo y en qué situaciones cotidianas aparecen? ¿Por qué? ¿Le está sucediendo algunas de ellas a sus hijos?](#)
4. Haga una lista con sus asesinos de la creatividad y la motivación
5. Cree las próximas soluciones para convertir esos asesinos de la creatividad y la motivación en potenciadores de la creatividad. Puede consultar la lista de los positivos [para ayudarlo en esta tarea](#).
6. [Haga un plan para empezar a poner en práctica las soluciones. Como los hábitos a menudo se aprenden y se nos pegan fuerte, este puede ser un plan paso a paso. Empiece a implementar el plan \(esto puede llevar mucho tiempo\) y observe los cambios.](#)

IV. Evaluación

La autoevaluación y la reflexión se puede escribir en el diario de aprendizaje y se reflejará más adelante al final del aprendizaje autodirigido online.

Resultados de aprendizaje previstos

Una mayor comprensión de los asesinos de la creatividad y la motivación en general y una mayor conciencia de uno mismo en las áreas de los asesinos de la creatividad y la motivación.

V. Referencias

- Material de lectura y vídeo: Consejos para crear un ambiente fértil para la creatividad: [10 consejos para cultivar la creatividad en tus hijos](#)
- Vídeo: LoveParenting habla sobre la creatividad y lo que podemos hacer como padre/madres para apoyar y fomentar más creatividad en nuestros hijos - [Fomentar la creatividad en nuestros hijos](#)
- Vídeo: [Los 9 principales asesinos de la creatividad](#)
- Lectura: JustJared: [15 asesinos de la creatividad y cómo erradicarlos](#)
- Lectura: Fast Company: [Los 7 mayores asesinos de la creatividad](#)
- Lectura: [8 asesinos de la motivación de los que tienes que ser consciente ahora](#)
- Lectura: [Errores comunes de las familias que desmotivan a sus hijos](#)

VI. Otras lecturas

No aplica.

■ Actividad nº. 10: Reflexión final - Yo como facilitador del aprendizaje creativo

I. Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Aprender sobre mi propio papel como facilitador de aprendizaje creativo. Las competencias que se abordan son la creatividad, la motivación, la perseverancia y la resolución de problemas.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad autodirigida online

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Ejercicio individual o en grupo. Una actividad práctica individual

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

II. Materiales/recursos

- Un diario de aprendizaje ([papel, archivo de Word o el blog creado en el módulo 1](#)). El mismo que se ha utilizado en toda la formación online autodirigida.
- [Una breve guía para la escritura reflexiva](#)

III. Instrucciones

1. Eche un vistazo a las notas y reflexiones que ha ido tomando en su diario durante las actividades online.

2. Reflexione sobre su propio papel como facilitador de aprendizaje creativo y responda a las siguientes preguntas:

- ¿Qué significa para usted el aprendizaje creativo?
- ¿Cómo apoya y fomenta la creatividad de su hijo en casa, en la vida diaria?
- ¿Qué tipo de retos y obstáculos del aprendizaje creativo identifica y cómo puede superarlos?

3. Escriba una breve reflexión final respondiendo a las siguientes preguntas:

- ¿Qué he aprendido?
- ¿Qué ha ido bien?
- ¿Qué podría haber hecho mejor?
- ¿Qué tipo de implicaciones prácticas y a largo plazo tiene este módulo para mí?

IV. Evaluación

La autoevaluación y la reflexión se pueden hacer en el diario de aprendizaje y se reflexionará con mayor profundidad más adelante, al final del aprendizaje autodirigido online. Esto puede debatirse con el formador.

Resultados de aprendizaje previstos

Una mayor comprensión de su propio papel como facilitador del aprendizaje creativo, lo cual incluye puntos fuertes y débiles, y una mayor capacidad de uso de métodos para fomentar la creatividad, generar ideas innovadoras y motivación-perseverancia.

V. Referencias

[Una breve guía para la escritura reflexiva](#)

VI. Otras lecturas

No aplica.

4. Anexos (Recursos de actividades)

No hay anexos adicionales. Todos los recursos y materiales se indican en las actividades.

5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20\(OER\)%20are,well%20as%20for%20research%20purposes.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20(OER)%20are,well%20as%20for%20research%20purposes.))

■ Recurso I

I. Tipo de recurso y descripción: vídeo Cuentos de creatividad y juego

(A) Vídeo

(B) En la conferencia Serious Play de 2008, el diseñador Tim Brown habla de la poderosa relación entre el pensamiento creativo y el juego - con muchos ejemplos que puedes probar en casa (y uno que tal vez no deberías).

II. ¿Por qué es útil este recurso?

El juego es una parte elemental de la creatividad. Por lo tanto, debe fomentarse en los niños y no olvidarse cuando uno crece. El vídeo ayuda a entender esta relación entre la creatividad y el juego, y proporciona ejemplos para probar en casa.

III. Duración

28 minutos

IV. Enlaces web y referencias

Enlace al vídeo: [Cuentos de creatividad y juego](#)

■ Recurso II

V. Tipo de recurso y descripción: Rod Judkins - El arte del pensamiento creativo

(A) Lectura, un libro

(B) Este libro es inspirador y proporcionará ideas creativas para el uso diario. Aborda el proceso creativo y las ideas innovadoras.

VI. ¿Por qué es útil este recurso?

Este libro proporciona muchos ejemplos de ideas innovadoras y de soluciones creativas a distintos problemas y cuestiones. El libro también está relacionado con el espíritu emprendedor y aborda el fracaso y el rechazo. El libro muestra 89 maneras de pensar de forma diferente. Es esencial para entender la creatividad, y al mismo tiempo es entretenido.

VII. Duración

El tiempo que tarde en leer el libro. El libro se puede leer en unas pocas horas (o más si realmente te inspiras en él y obtienes tus soluciones mientras lo lees).

VIII. Enlaces web y referencias

De una biblioteca o una librería. Precio: 10 euros.

Un vídeo de presentación del libro: <https://www.youtube.com/watch?v=xB-D9ZNIYFc>

■ Recurso III

IX. Tipo de recurso y descripción: Herramientas para pasar a la acción (Kits de herramientas sobre Pensamiento de diseño para el aprendizaje)

(A) Herramientas de código abierto sobre Pensamiento de diseño de la Universidad de Stanford.

(B) Objetivos de la actividad y competencias abordadas: Aprender sobre las herramientas de Pensamiento de diseño y empezar a aplicarlas en nuestras propias actividades con los niños, en la resolución creativa de problemas.

X. ¿Por qué es útil este recurso?

El Pensamiento de diseño es una de las habilidades fundamentales para la sociedad futura. Estas herramientas proporcionan material de código abierto fácil de usar para este propósito. Los materiales se dividen en Novatos y Educadores.

XI. Duración

Abierta, dependiendo de la persona. Estas herramientas pueden utilizarse de manera continuada.

XII. Enlaces web y referencias

<https://dschool.stanford.edu/resources>

■ Recurso IV

I. Tipo de recurso y descripción: Cómo impulsar la creatividad en sus hijos

(A) Texto

(B) Objetivos de la actividad y competencias abordadas: Aprender a estimular la creatividad de los niños.

II. ¿Por qué es útil este recurso?

Saber cómo potenciar la creatividad de los niños es esencial en todos los ámbitos de la vida.

III. Duración

5 minutos de lectura.

IV. Enlaces web y referencias (texto)

Cómo estimular la creatividad de su hijo

Los ingredientes básicos para la creatividad son la imaginación, una mente abierta, un corazón abierto y un carácter juguetón. Los niños son especialmente buenos en todo esto y aplican la creatividad a todas sus actividades. Nada es imposible para un niño o está más allá de su imaginación.

La creatividad es una habilidad que puede ser aprendida y desarrollada. Es como un músculo: cuanto más lo entrenas, más fuerte se vuelve. La creatividad no tiene tanto que ver con «enseñársela» a los niños como con cultivarla mediante actividades prácticas en un entorno fértil en el que la creatividad pueda arraigarse, crecer y florecer, y es algo que puede fomentarse en casa. A continuación, se ofrecen algunos consejos para ello:

a) En primer lugar, reconozca el comportamiento de su hijo

Por ejemplo, ¿conoce a niños que:

- dicen mucho «no lo sé»
- copian el comportamiento de otros niños
- esperan hasta que otro niño ofrezca una respuesta o idea y luego aceptan
- parecen un poco reticentes a jugar
- raramente inician algo
- no sugieren cosas para hacer o juegos a los que jugar en un ambiente altamente atractivo
- tienen problemas para secuenciar pasos simples de un proyecto o actividad física
- tienen dificultad para recordar lo que hicieron la semana pasada o ayer o esta mañana
- no pueden predecir lo que sucederá en una historia mientras se está leyendo?

Según Berry⁶, estos comportamientos se manifiestan en niños que tienen problemas con la conceptualización y la creatividad.

b) A continuación, averigüe lo que podría causarlo

Existen distintos elementos que pueden influir en el nivel y/o la expresión de la creatividad, tales como:

- 1) La edad del niño. Se dice que perdemos nuestra creatividad natural cuando crecemos. También el carácter juguetón, necesario para la creatividad, puede verse como algo tonto cuando los niños crecen.
- 2) Las figuras de autoridad o del hogar: por ejemplo, la cultura, el apoyo, los modelos de conducta.
- 3) El medio ambiente, la cultura, el *bullying*, la presión de los compañeros, etc.
- 4) Factores internos tales como la personalidad, la timidez, las actitudes, el estado mental y fisiológico, incluso las enfermedades.

c) Actúe y elimine a los asesinos de la creatividad

- 1) Piense en su propia actitud y el ejemplo que da

Un padre/madre es la primera persona y el primer modelo a seguir que un niño tiene en cuenta, y quien les enseña cómo se hacen las cosas. Una actitud abierta, capacitadora y juguetona, el uso de la imaginación y limitar el juicio son factores beneficiosos. Existen los llamados asesinos y potenciadores de la creatividad. Los asesinos de la creatividad son, por ejemplo, el miedo al fracaso, la falta de tiempo, el perfeccionismo, la lógica estricta, la indiferencia, la competencia, la seriedad, el juicio y la negatividad. Los potenciadores de la creatividad son los opuestos de éstos, por ejemplo, la apertura, la falta de juicio, la positividad, la actitud juguetona, la aceptación, la empatía y la imaginación. ¿Qué

⁶ Berry, R. (2018). Ideation. Disponible en <http://developmentalpathways.com/2018/11/20/ideation/>

canaliza usted como padre/madre? La auto observación puede revelar comportamientos que pasan desapercibidos.

2) Haga que la creatividad sea parte de la vida cotidiana

Traiga un poco de magia a la vida cotidiana, abra la mente hacia lo nuevo, vea y haga las cosas de manera diferente, y explore y pregúntese acerca de las cosas que existen a su alrededor. Puede, por ejemplo, elegir otra ruta para ir a casa y observar con su hijo las nuevas cosas que ve allí, imaginar qué formas representan las nubes y crear historias sobre ellas, servir la comida de forma diferente o explorar y conocer una cosa nueva al menos una vez a la semana.

3) El fluir, la prueba, el error y la motivación

Un proceso creativo puede ser muy motivador. Es toda una aventura, ya que permite la autoexpresión, la inventiva, el descubrimiento, el diseño y la resolución de problemas. Termina con algo que es alegremente significativo y novedoso. Esto puede llevar a un estado de fluir, un estado óptimo donde las cosas externas se cierran y se trabaja casi automáticamente. Por lo tanto, también puede ser una experiencia pacífica y casi consciente. El factor del juego aumenta la motivación. La motivación interna es importante, ya que aumenta nuestro nivel de creatividad, a diferencia de la motivación externa, como sucede con las notas o la evaluación. La motivación puede disminuir cuando se falla en algo. El ensayo y el error son una parte importante de un proceso creativo. Por lo tanto, además de motivación se necesita perseverancia. El fracaso puede convertirse en descubrimiento y juego, y debe considerarse sólo como un paso y un proceso de aprendizaje hacia la meta. Apoyar a un niño en sus nuevos desafíos y en encontrar la motivación interna es útil. Un padre/madre y un hijo también pueden debatir sobre ejemplos de cómo los fracasos les resultaron valiosos y les ayudaron a alcanzar la meta.

4) Herramientas para la creatividad

También puede utilizar diferentes herramientas, métodos y técnicas para estimular la creatividad de su hijo. Existen cientos de consejos y herramientas de creatividad que se pueden aplicar en muchos tipos de contexto diferentes, incluso con niños en casa. Algunos ejemplos de herramientas de creatividad online son la biblioteca [I-CREATE](#), el [Kit de diseño](#) y las webs de [Creating Minds](#) <http://creatingminds.org/>. Estos incluyen técnicas que, como tales, son más para niños mayores, pero que también pueden ser adaptadas para niños más pequeños. Eche un vistazo también a los siguientes artículos para encontrar más ejemplos:

[5 consejos científicamente probados para estimular la imaginación de su hijo](#)

[Las 15 mejores actividades creativas para niños](#)

[5 maneras de animar a los niños a crecer para ser innovadores](#)

6. Referencias

Amabile, Teresa M.; Pratt, Michael G. (2016). «El modelo componencial dinámico de la creatividad y la innovación en las organizaciones: Progresar, dar sentido». *Investigación en Comportamiento Organizacional*. 36: 157-183. doi:10.1016/j.riob.2016.10.001.

Antonites, A. & van Vuuren, J. (2005). Inducing entrepreneurial creativity, innovation and opportunity-finding skills. *South African Journal of Economic and Management Sciences (SAJEMS)* 8 (3), 255-271.

Berry, R. (2018). Ideation. Disponible en <http://developmentalpathways.com/2018/11/20/ideation/>

Cabra, J. F. & Uribe-Larach, D. (2013). Creative Behavior. En E. Carayannis, I. Dubina, N. Seel, D. F. J. Campbell, y D. Uzunidis' (Eds.). *Springer Encyclopedia on Creativity, Invention, Innovation, and Entrepreneurship*. (págs. 267 a 271). Nueva York, NY: Springer. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/304348522_Cabra_J_F_Uribe_D_2013_Creative_Behavior_In_E_Carayannis_I_Dubina_N_Seel_D_F_J_Campbell_and_D_Uzunidis'_Eds_Springer_Enciclopedia_sobre_la_Creatividad_Invencción_Innovación_y_Empresarial_pp_267-271_Nueva

Diccionario de Cambridge (n.d.). Creativity. Disponible en <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/creativity>

Carter, C. (2008). 7 Ways to Foster Creativity in Your Kids. Disponible en https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids

Cohut, M. (2018). What are the health benefits of being creative? *Medical News Today*. Boletín informativo 16/2/2020. Disponible en <https://www.medicalnewstoday.com/articles/320947>

Collins, M. A. y Amabile, T. M. (1999). Motivation and Creativity. En *Handbook of Creativity*, Cambridge, Reino Unido, Cambridge University Press. pp. 197-312

Cropley, A. (2012). Creativity and Education: An Australian Perspective. *The International Journal of Creativity & Problem Solving* 22 (1), 9-25.

Eugene Sadler-Smith. "Wallas' Four-Stage Model of the Creative Process: More Than Meets the Eye?" *Creativity Research Journal* 27, no. 4 (2015): 342-352.

Jonson, B. (2005). Design Ideation: the conceptual sketch in the digital age. *Design Studies* 26 (6), 613-624.

Kylliäinen, J. (2019). What is Idea Generation? – Definition, Techniques and Success Factors. Disponible en <https://www.viima.com/blog/idea-generation>

McCallum, E., Weicht R., McMullan, L. & Price, A. (2018). *EntreComp en acción - Inspírate, haz que suceda: Una guía de usuario para el Marco de Competencias Emprendedoras Europeas*. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. Se puede consultar en <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-action-get-inspired-make-it-happen-user-guide-european-entrepreneurship-competence>.

Nakano, T. C. y Wechsler, S. M. (2018). Creativity and innovation: Skills for the 21st Century. *Estudos de Psicologia (Campinas)* 35(3), 237-246.

Nijstad, B. A., De Dreu, C. K. W., Rietzschel, E. F. & Baas, M. (2010) The dual pathway to creativity model: Creative ideation as a function of flexibility and persistence. *European Review of Social Psychology* 21 (1), 34-77.

OECD (2005). The definition and selection of key competencies: Executive summary. Paris, France: OECD. Disponible en <https://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf>

Partnership for 21st Century Skills (2006). A state leader's action guide to 21st century skills: A new vision for education. Tucson, AZ: Partnership for 21st Century Skills. Se puede consultar en http://apcrsi.pt/website/wp-content/uploads/20170317_Partnership_for_21st_Century_Learning.pdf.

Price-Mitchell, M. (2017). Creativity: How parents nurture the evolution of children's ideas. Disponible en <https://www.rootsofaction.com/nurturing-childrens-creativity/>

Resnick, M. (2020). 10 tips for cultivating creativity in your kids. Disponible en <https://ideas.ted.com/10-tips-for-cultivating-creativity-in-your-kids/?fbclid=IwAR2L8SplUAc0JpXJwkyWlunkWSUobAJHPiO2B3bgvXhWCXFhiXCPI3nnkmo>

Runco, M. A., & Chand, I. (1995). Cognition and creativity. *Educational Psychology Review* 7 (3), 243–267.

Taylor, J. (2020). The Five Stages of the Creative Process. Disponible en: <https://www.jamestaylor.me/creative-process-five-stages/>



parENTrepreneurs

Módulo nº. 6

Practicar diariamente la resolución de problemas y la toma de decisiones

Paquete de formación de O2 sobre educación para Familias Emprendedoras

Colaborador principal: Materahub

Número de proyecto: 2019-1-NL01-KA204-060263

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella»



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

Versión #	Fecha	Preparada por	Motivo
1	08/07/2020	Materahub	Plantilla para la generación de los contenidos de los módulos
2	17/09/2020	CEYE	Primera versión sin descripciones detalladas de la actividad
3	24/09/2020	CEYE	Sección de beneficios y oportunidades actualizada según los comentarios de Bantani
4	25/10/2020	CEYE	Versión final de las secciones ya redactadas
5	03/12/2020	CEYE	Primera versión final completa

Historial de versiones

Autores: Carmen Murillo Gómez; Juan Francisco Fuella Moreno CEYE

Índice de contenidos

Resumen

1. Introduction	261
2. Benefits and opportunities.....	262
3. Module Plan	264
3.1. Module activities plan	265
3.2. Face-to-face activities plan:.....	269
ACTIVITY n.1: Introducing Module 6 to the participants.....	269
ACTIVITY n.2: Stories of Daily Life Challenges through “PAPER PAINTING”	270
ACTIVITY n.3: Problem solving through board games- CARD GAME “ABLUXXEN”	272
ACTIVITY n. 4: Manage uncertainty and risk through time management:“LIFE EXPLOSION”	275
ACTIVITY n.5: “FINAL REFLECTION ACTIVITY” Practice of parents' knowledge about "Coping with uncertainty, ambiguity & risk" and “Problem solving & decision making” in daily practice	278
3.3. Online/self-directed activities plan:	280
ACTIVITY n.6: Decision making and problem solving in family	280
ACTIVITY n.7: Problem Solving - Guiding our Children Through Planning	282
ACTIVITY n.8: Manage uncertainty and risk and decision-making through“CLUE GAME AT HOME”	284
ACTIVITY n.9: “ONLINE FINAL REFLECTION ACTIVITY” Practice of parents' knowledge about "Coping with uncertainty, ambiguity & risk" and “Problem solving & decision making” in daily practice.....	286
4. Annexes (Activity Resources):.....	288
Activity n.1. - Introduction to Module 6.....	288
Activity n.2. - Stories of Daily Life Challenges through “PAPER PAINTING”	290
Activity n.3. - Problem solving through board games- CARD GAME “ABLUXXEN”	295
Activity n.4. - Manage uncertainty and risk through time management:“LIFE EXPLOSION”	298
Activity n.4. Table 4.2	302
5. Extended learning: resource plan	304
Resource 1	304
Resource 2	304
Resource 3	304
Resource 4.....	305
Resource 5	305
6. References.....	306

1. Introducción

En este módulo, abordaremos cómo desarrollar en los jóvenes alumnos las dos competencias:

- la toma de decisiones y
- la resolución de problemas.

La vida es un proceso constante de toma de decisiones y una habilidad social y vital clave, y los jóvenes aprendices necesitan estar equipados para comprender cómo tomar decisiones; de lo contrario, otros tomarán decisiones por nosotros por defecto, que pueden producir sentimientos de frustración y que vivamos la vida de otros.

La mayoría de las áreas de nuestras vidas nos plantean opciones que a su vez implican la toma de decisiones para resolver los problemas, ya sean grandes o pequeños. A medida que los individuos crecen y asumen más responsabilidades, la toma de decisiones y sus implicaciones se harán más o menos importantes dependiendo de las personas que se vean afectadas por estas decisiones. Para una empresa, una buena o mala decisión puede afectar a su viabilidad económica; en el hogar familiar, las decisiones clave repercutirán en las oportunidades de vida de los hijos e hijas. Por lo tanto, no sólo las personas que van a dirigir grandes empresas deben ser formadas en la toma de decisiones y en la resolución de problemas, sino también todas las personas que se enfrentan a los retos de decidir en su ámbito personal o familiar. En otras palabras, el argumento es que la formación en la toma de decisiones y la resolución de problemas son aptitudes universales para la vida que deberían estar disponibles para todos los ciudadanos.

Un elemento adicional al asumir responsabilidades en cualquier área (familiar o profesional) es que inevitablemente habrá diferentes grados de incertidumbre y riesgo. Por mucho que hayamos analizado una situación, sopesado diferentes alternativas y considerado las posibles consecuencias de nuestras acciones de antemano, hay que aceptar que siempre habrá ocasiones en que uno se enfrente a resultados impredecibles que reflejen diferentes niveles de incertidumbre y riesgo.

Como ya se ha señalado, el riesgo es inherente a la vida, y si se acepta esta realidad es posible aprender de los fracasos y éxitos derivados de esta toma de decisiones. De esta manera, los individuos pueden efectivamente tomar un mayor control de sus vidas y sentirse más realizados personalmente.

Hay muchos modelos que ayudan a la toma de decisiones frente a la resolución de problemas, pero la mayoría giran en torno a los siguientes pasos clave:

- 1.- Orientación hacia el problema: En primer lugar, se debe realizar un ejercicio de toma de conciencia sobre la naturaleza de los problemas, aumentando la sensibilidad hacia ellos y comprendiendo que forman parte de la condición humana. De esta

manera, se desarrollará una actitud más positiva hacia el problema o la situación y se evitará una autocrítica perjudicial.

2.- Definición y formulación del problema: Una vez establecida una actitud positiva hacia la solución del problema, el objetivo debe ser analizar y contextualizar el problema recogiendo toda la información relevante que pueda ayudarnos a resolverlo. En muchas ocasiones, una mala definición del problema es lo que tiende a generar más inseguridad y preocupación.

3.- Búsqueda de soluciones alternativas: se espera que los individuos puedan encontrar el mayor abanico posible de soluciones a su problema, para lo cual se requerirá de creatividad e imaginación para generar un gran número, tanto en cantidad como en calidad, de posibles soluciones, adoptando una actitud constructiva sin hacer juicios de valor previos a ninguna propuesta concreta.

4.- Toma de decisiones: una vez identificadas las diferentes alternativas/soluciones al problema, el siguiente paso es tomar la decisión. Es en este momento cuando el individuo debe tener en cuenta los resultados más probables a corto, medio y largo plazo para cada curso de acción respectivo. También es en este momento cuando debe abordarse la reversibilidad de una decisión, sus repercusiones, etc. Evidentemente, si no se puede invertir una decisión, es tanto más importante tener en cuenta todas las cuestiones con mayor detenimiento si no es posible retrasarla.

5.- El último paso es implementar y monitorizar el impacto de la decisión. La opción elegida debe ser puesta en práctica y, lo que es más importante, su eficacia debe evaluarse. Es necesario ser autocrítico en este momento y ser capaz de reformular las soluciones si el resultado no es el esperado. Como ya hemos mencionado, la toma de decisiones debe entenderse como un proceso de aprendizaje constante y no se debe dudar o evitar tomar medidas correctivas si se considera necesario.

Independientemente del modelo elegido para resolver el problema, el proceso de toma de decisiones debe estar diseñado para promover la confianza y la voluntad de asumir responsabilidades en diferentes contextos y momentos críticos. Por consiguiente, se puede apreciar por qué este proceso es una habilidad personal de la vida que promueve el éxito en la toma de decisiones en las esferas personal, familiar y profesional.

2. Beneficios y oportunidades

Como se ha señalado en la introducción, la toma de decisiones y la resolución de problemas requieren una práctica y un aprendizaje constantes. Los individuos no pueden adquirir habilidades de toma de decisiones y resolución de problemas cuando nunca antes han tenido ocasión de practicarlas. Esto se debe a que esta habilidad no sólo consiste en transmitir y reproducir un modelo compuesto por diferentes fases, sino también en una actitud vital que abarca otras habilidades y capacidades como la autoestima, el autocontrol, la confianza en uno mismo, etc.

A partir de esta idea, la necesidad de empezar a entrenar esta habilidad desde una edad temprana se hace más importante. Cada momento vital conllevará siempre un grado de

responsabilidad e incertidumbre en el que el proceso de toma de decisiones está muy presente. Desde la primera infancia, una persona encontrará ciertos momentos para tomar pequeñas decisiones que seguramente afectarán a su relación con otros niños o con su entorno. La simple elección de los juegos del patio de recreo puede influir en su grupo de amigos, lo que más tarde afectará a las relaciones con su grupo de compañeros. Esas relaciones tempranas que se forman serán el grupo de interacción principal y forjarán futuros hábitos para bien o para mal.

Las familias deben encontrar entornos inciertos en los que nuestros hijos tengan que tomar sus propias decisiones. Por ejemplo, los espacios naturales llevan implícitas situaciones cambiantes que obligan a nuestros hijos a tomar pequeñas decisiones que los entrenarán en esta habilidad.

Es muy importante que, cuando se tomen decisiones, se proporcione un refuerzo positivo que favorezca su autoestima, elimine las inseguridades y fomente la confianza que no les limiten en futuras decisiones.

Es realmente tan importante, si no más, reforzar la toma de decisiones en sí misma como aprender del resultado de la acción. En otras palabras, gracias a una buena decisión se ha obtenido un resultado positivo del que debemos estar orgullosos, pero debe ser igualmente útil para reforzar una decisión tomada, cuyo resultado no ha sido todo lo bueno que se esperaba. Es importante que los alumnos comprendan que una decisión que no ha tenido un resultado tan positivo como el esperado no debe tomarse como un fracaso, sino como una oportunidad para aprender de la experiencia y tenerla en cuenta para afrontar mejor aquellas situaciones similares en el futuro.

Lamentablemente, se ha identificado otro problema en las familias protectoras que, con la buena intención de proporcionar el entorno más seguro posible para su hijo, les impide correr pequeños riesgos y tomar decisiones por sí mismos. Los niños y niñas deben explorar sus límites y descubrir sus capacidades, y no les hacemos ningún favor tomando todo tipo de decisiones por ellos y resolviendo los problemas que encuentran en su vida cotidiana.

Por otro lado, la cultura de los «niños de agenda», que son aquellos niños que tienen actividades programadas en todo momento (por la mañana la jornada escolar, por la tarde todo tipo de actividades extraescolares dirigidas), agrava aún más este problema por la falta de espacios y variables cambiantes en los que ellos sean los actores principales de sus decisiones. Esta situación parece dar lugar a niños y niñas con mucho conocimiento, pero con iniciativa y curiosidad limitadas.

Dentro de este módulo, esperamos poder ofrecer algunas pautas y actividades a través de las cuales los formadores puedan ayudar a las familias a explorar los límites con su hijo y a caminar con él en un camino progresivo hacia la autoestima y la confianza necesarias para que el proceso de toma de decisiones activas sea una actitud vital en nuestro hijo. Además, analizaremos todas las posibilidades de aprendizaje que nos puede ofrecer la resolución de problemas, derivadas de esta toma de decisiones.

¿Está preparado? Bueno, ¡allá vamos!

3. Plan del módulo

Módulo nº. 6	Título: Practicar diariamente la resolución de problemas y la toma de decisiones
<i>Tipo de actividad</i>	<i>X Presencial – X Online/autodirigida</i>
<i>Duración (en minutos)</i>	180 minutos de actividad presencial más 180 minutos online
<i>Objetivos generales</i>	En este módulo, se presentan a las familias algunos conceptos centrales sobre la educación emprendedora y las ideas principales sobre la importancia de la resolución de problemas y la toma de decisiones en una familia.
<i>Competencias abordadas</i>	Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo (9) Resolución de problemas y toma de decisiones
<i>Resultados del aprendizaje</i>	• Conocer la importancia de desarrollar las habilidades emprendedoras a una edad temprana. • Ser capaces de evaluar su propio conocimiento sobre los estilos de enseñanza. • Desarrollar sus habilidades como educadores en base a sus propias experiencias. • Organizar espacios en el entorno familiar para el desarrollo de estilos de enseñanza emprendedora.
<i>Métodos</i>	En la parte presencial de la formación se utilizan métodos interactivos que permiten a los participantes debatir y reflexionar sobre las prácticas y experiencias de cada uno. Los participantes trabajan por turnos individualmente, en parejas, en pequeños grupos y en el grupo completo. La parte online de la formación ofrece material de lectura para un aprendizaje más profundo, así como herramientas para evaluar y planificar las actividades de crianza.
<i>Contenido</i>	- Importancia de la toma de decisiones y sus fases. - Relación entre la toma de decisiones y la resolución de problemas - Aprendizaje a partir de la experiencia

○ 3.1. PLAN DE ACTIVIDADES DEL MÓDULO

Título de la actividad	Duración	Presencial u online	Recursos y materiales
Actividad nº. 1: Presentación del Módulo 6 a los participantes <i>(«Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y «Resolución de problemas y toma de decisiones»)</i>	20 min	Presencial	Breve introducción en la que se darán a los participantes algunos conocimientos e información sobre las dos principales habilidades: «Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y «Resolución de problemas y toma de decisiones». ● Documento «Introducción al módulo 6» (imprimible), que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 1 - Tabla 1. ● Un ordenador (opcional) ● Un proyector (opcional) ● Vídeo de motivación: https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w
Actividad nº. 2: Historias de los desafíos de la vida diaria a través de la «PINTURA EN PAPEL» <i>(«Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo»)</i>	60 min	Presencial	Es una actividad que promueve el aprendizaje bajo la premisa de «nunca hacer las cosas a medias» y el darse cuenta de que a veces las cosas no suceden como queremos. Papel (unos 5 metros por grupo), pinturas, pinceles, hoja de registro de evaluación.
Actividad nº. 3: Resolución de problemas a través de los juegos de mesa - JUEGO DE CARTAS «ABLUXXEN» <i>(«Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y «Resolución de problemas y toma de decisiones»)</i>	35min	Presencial	Es un juego en el que tienes que intentar usar todas las cartas antes que los demás oponentes. Al final del juego cada carta jugada suma y cada carta de la mano resta puntos. Planificador de sesiones de juego, cartas, hoja de trabajo para desarrollar las habilidades emocionales, hoja de trabajo de evaluación, enlaces de Youtube: https://youtu.be/qLF82dVRBYE (inglés) https://www.youtube.com/watch?v=miC40v809k (español)

Actividad nº. 4: Gestionar la incertidumbre y el riesgo a través de la gestión del tiempo: «EXPLOSIÓN DE VIDA» <i>(«Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y «Resolución de problemas y toma de decisiones»)</i>	40 min	Presencial	Promueve la toma de decisiones y la resolución de problemas a través de una actividad experimental. Polvo de arcilla seca, abono orgánico, semillas de árboles, agua, papel, hoja de registro de evaluación.
Actividad nº. 5: «ACTIVIDAD DE REFLEXIÓN FINAL» Práctica para evaluar los conocimientos de las familias sobre cómo «Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y sobre la «Resolución de problemas y toma de decisiones» en la práctica diaria <i>(«Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y «Resolución de problemas y toma de decisiones»)</i>	25 min	Presencial	Es una actividad que ayuda a reflexionar sobre el proceso de aprendizaje y a aplicar los conocimientos adquiridos para la práctica diaria en la vida familiar. Papel, bolígrafos.
Actividad nº. 6: Toma de decisiones y resolución de problemas en la familia	35 min	Actividad online/autodirigida	Esta actividad ofrece a los participantes la oportunidad de participar en actividades de colaboración con sus hijos, para fomentar la toma de decisiones y la resolución de problemas. Nos permite reflexionar sobre este proceso y sobre sus beneficios para el desarrollo de nuestros hijos.

<i>(«Resolución de problemas y toma de decisiones»)</i>			Foro de la plataforma para el debate en grupo
Actividad nº. 7: Resolución de problemas a la hora de planificar una celebración familiar <i>(«Resolución de problemas y toma de decisiones»)</i>	50 min	Actividad online/au todirigida	Es una actividad que permite aplicar el pensamiento de diseño a una celebración familiar. Ofrece a los participantes la oportunidad de organizar, junto con sus hijos, una celebración en la que los niños puedan tomar decisiones y resolver problemas. Materiales necesarios para la preparación de una pequeña celebración familiar (tarjetas de invitación, adornos, etc.) Foro de la plataforma para el debate en grupo.

Actividad nº. 8: Gestionar la incertidumbre y el riesgo y tomar decisiones a través de un «JUEGO DE PISTAS EN CASA» <i>(«Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y «Resolución de problemas y toma de decisiones»)</i>	50 min	Actividad online/autodirigida	Ofrece a nuestros hijos oportunidades para gestionar la incertidumbre y el riesgo y para tomar decisiones en entornos de juego. Nos permite reflexionar sobre esta competencia y sobre sus beneficios para el desarrollo de nuestros niños. Papel, bolígrafo, colores, regla, pegatinas. Foro de la plataforma para el debate en grupo
Actividad nº. 9: «ACTIVIDAD ONLINE DE REFLEXIÓN FINAL» Práctica para evaluar los conocimientos de las familias sobre cómo «Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y sobre la «Resolución de problemas y toma de decisiones» en la práctica diaria <i>(«Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y «Resolución de problemas y toma de decisiones»)</i>	25 min	Actividad online/autodirigida	Es una actividad que nos permite reflexionar sobre el proceso de aprendizaje y aplicar los conocimientos adquiridos para la práctica diaria en la vida familiar. Foro de la plataforma para el debate en grupo

○ 3.2. PLAN DE ACTIVIDADES PRESENCIALES:

■ ACTIVIDAD nº. 1: Presentación del Módulo 6 a los participantes

I.- Tipo de actividad y descripción

- (A) **OBJETIVO:** Esta actividad es una breve introducción en la que se dará a los participantes algunos conocimientos e información sobre las dos principales habilidades: «Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y «Resolución de problemas y toma de decisiones».
- (B) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Presencial y actividad online/autodirigida
- (C) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad grupal
- (D) **TIEMPO DEDURACIÓN:** 20 minutos.

II.- Material/recursos necesarios

- Documento «Introducción al módulo 6» (imprimible), que se encuentra en 4. Anexos - Actividad nº. 1 - Tabla 1.
- Un ordenador (opcional)
- Un proyector (opcional)
- Conexión a Internet (opcional)
- Vídeo de motivación: <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>(opcional)

III.- Instrucciones

1.- *Explicación:* el objetivo es que los participantes puedan conocer el contenido y la organización del módulo, además de presentarse ante los demás participantes y exponer sus expectativas

2.- *Desarrollo:* El facilitador presentará la estructura del módulo y el objetivo principal del mismo mediante un documento impreso y/o varias diapositivas, con el fin de explicar las actividades que componen el módulo y que hacen que dure unos 10 min.

El formador puede elegir si mostrar el vídeo de motivación y luego dar la palabra a los participantes para que se presenten y compartan sus expectativas de la formación.

En este momento, cada participante escribe su nombre en un papel, lo pone delante de su mesa y con una palabra expresa sus expectativas de la formación.

IV.- Referencias

- El contenido de la «Introducción al módulo 6» se basa en los apartados «1. Introducción» y «2. Beneficios y oportunidades».
- Vídeo de motivación: <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>

V.- Alternativas

El formador es libre de adaptar este documento a un formato PPT si el entorno es favorable a la tecnología. En la plataforma de formación se puede encontrar una plantilla PPT para

Familias Emprendedoras. Sin embargo, el PPT debe usarse como un apoyo visual añadido para el grupo y no debe reemplazar el documento compartido individualmente. En la versión online, el documento se adaptará para su lectura individual y más tarde las reflexiones/expectativas podrán compartirse en la plataforma.

VI.- Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Los participantes comprenderán mejor de qué trata el módulo, los beneficios de las habilidades abordadas y una visión general del plan del módulo.

■ ACTIVIDAD n°. 2: Historias de los desafíos de la vida diaria a través de la «PINTURA EN PAPEL»

I.- Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Promover el aprendizaje bajo la premisa de «nunca hacer las cosas a medias» y darse cuenta de que a veces las cosas no suceden como queremos. Mejorar nuestra capacidad de comunicación, para encontrar formas de expresarnos y desinhibirnos. Trabajar en la frustración y la creatividad. Las HABILIDADES que se trabajan en el juego son:

- - Gestión de la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo.
- - Motivación y perseverancia.
- - Planificación y gestión.
- - Valorar las ideas.
- - Involucrar a los demás.
- - Creatividad

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial.

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad de grupo (Equipos de 3 o 5 personas)

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 60 minutos.

II.- Material/recursos necesarios

- Hojas grandes de papel, pinturas y pinceles o lápices y bolígrafos de colores.
- Hoja de registro de reflexiones (Se puede encontrar en el punto número 4. Anexos - Actividad 2 - Tabla 2 - «Historias de desafíos de la vida diaria a través de la pintura en papel»).

III.- Instrucciones

1.- *Explicación:* el objetivo es que los participantes, divididos en equipos, inventen una historia desde cero, la representen con sus diferentes escenas en un papel continuo de unos 5 metros y, una vez terminada la representación, adivinen la historia del equipo rival. Estas historias deberán reflejar distintas situaciones de la vida cotidiana en las que deberán hacer uso de una clara capacidad de resolución de problemas. Algunos ejemplos que se propondrán a las familias podrían ser: «¿Cómo resolvería el hecho de llevar a sus hijos a distintas actividades extraescolares si estas coinciden en el tiempo?», «¿Cómo organizaría una merienda en casa para los compañeros de clase de sus hijos, incluyendo a un chico celíaco para el que no tiene

nada de comer?» (10 min)

2.- *Desarrollo de la historia*: el facilitador separará a los participantes en grupos. Cada grupo tendrá 25 minutos para escribir y dibujar una historia inventada. El tema y la duración de la historia se deja a elección del grupo. Una vez escrita la historia, se dividirá en escenas representativas. Tendrán que dividir el papel continuo de manera uniforme, y cada uno de los miembros del equipo dibujará uno.

Los facilitadores proporcionarán los materiales para empezar a pintar. Todos los grupos deben empezar a escribir la historia y a pintar al mismo tiempo.

3.- *Adivinar*: Una vez que los grupos hayan terminado sus dibujos, esta fase comenzará. Hasta este punto, ningún equipo ha podido o debe escuchar o ver la historia de los otros grupos. Es ahora cuando el facilitador explica que los equipos tendrán que adivinar la historia de otro equipo.

El turno de salida será al azar. Los facilitadores pedirán que se escriban las historias para comprobar que no cambian en el desarrollo de la fase 2.

El grupo tendrá 5 minutos para observar las pinturas murales del grupo rival que tienen que adivinar. Después de esos 5 minutos, tendrán otros 5 para poner en pie una posible historia basada en los dibujos observados.

Finalmente, un portavoz del grupo contará la historia. Este proceso se llevará a cabo de la misma manera con el resto de los grupos (5 minutos). El objetivo es que cada equipo adivine la historia/desafío descrito por los otros equipos.

4. *Reflexión*: Una vez que los grupos hayan terminado, tendremos 10 minutos al final de la sesión para hacer una pequeña reflexión. Será responsabilidad del facilitador y este podrá elegir entre diferentes opciones. Proponemos dos alternativas de evaluación:

- Una reflexión individual para utilizar la tabla incluida en el punto 4 de los anexos.
- Una reflexión grupal en la que los facilitadores deberán investigar el significado práctico de las reflexiones llevado a sus vidas y los puntos de conexión con la actividad, ya que podría utilizarse por los participantes como una herramienta nemotécnica.
El facilitador hará preguntas tales como:
 - - ¿Distribuyó bien las funciones en la fase 1?
 - - ¿Ha gestionado bien la presión por falta de tiempo?
 - - ¿Qué ha perdido en esta actividad?
 - - ¿Qué es lo que le ha llamado la atención de su grupo?
 - - ¿Cómo se sintió cuando, después de terminar el trabajo, ayudó a que los demás lo hicieran mejor?
 - - ¿Le ha pasado algo similar alguna vez?
 - - ¿Cómo reaccionará a partir de ahora? ¿Cuenta con las herramientas para controlar sus emociones?

El tiempo de desarrollo de cada fase es indicativo pero la actividad no puede completarse en

más de 60 minutos.

IV.- Referencias

«Manual del Desafío - El Anillo CIFE» Junta de Extremadura (2018)

V.- Alternativas

Para la reflexión final tendremos en cuenta dos posibles alternativas o variantes (individual o en grupo) que el facilitador valorará en base a la dinámica del grupo.

VI.- Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Con esta actividad, los participantes podrán:

- gestionar la incertidumbre y el riesgo.
- redefinir las prioridades y los planes de acción para adaptarse a las circunstancias cambiantes.
- definir estrategias para movilizar los recursos necesarios que generen valor para los demás.
- crear un equipo e implicar a otros compañeros.
- desarrollar estrategias que saquen partido de las ideas generadas.

■ ACTIVIDAD nº. 3: Resolución de problemas a través de los juegos de mesa - JUEGO DE CARTAS «ABLUXXEN»

I.- Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Es un juego en el que tienes que intentar usar todas las cartas antes que los demás oponentes. Al final del juego cada carta jugada suma y cada carta de la mano resta puntos. Las HABILIDADES que se trabajan en el juego son:

- Gestionar la incertidumbre y el riesgo.
- Resolución de problemas.
- - Valorar las ideas.
- - Conocimiento de sí mismo y confianza.
- - Motivación y perseverancia.
- - Movilizar recursos.
- - Involucrar a los demás.
- - Tomar la iniciativa.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad de grupo (De 2 a 5 jugadores por grupo)

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 35 minutos.

II.- Material/recursos necesarios

- Planificador de sesiones de juego, tarjetas, hoja de trabajo de reflexión (Se puede encontrar en el punto número 4. Anexos - Actividad 3 - Tabla 3 - «Resolución de problemas

- a través de juegos de mesa - JUEGO DE CARTAS ABLUXXEN»).
- Enlace de Youtube: <https://youtu.be/qLF82dVRBYE> (inglés)
- Enlace de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=miC40v809k> (español)

Los enlaces a los vídeos de YouTube facilitarán la comprensión del juego tanto para el formador como para los participantes.

III.- Instrucciones

En *Abluxxen* se juega por turnos, con cartas de números, y cuantas más cartas del mismo número se jueguen, mejor, ya que las cartas darán puntos al final del juego. Sin embargo, si alguien más juega la misma cantidad de cartas con un número más alto, ¡esta persona se quedará con tus cartas! Robar cartas puede ser bueno, pero si no se usan más tarde y se termina el juego con las cartas en la mano, te costarán puntos.

En más detalle, la baraja contiene 104 cartas de números (1-13 x8) y cinco cartas de comodín. Cada jugador comienza con un mazo de 13 cartas, y seis cartas se colocan boca arriba junto a la baraja. En cada turno, un jugador coloca una o más cartas del mismo valor, añadiendo comodines si lo desea; si ya tiene cartas sobre la mesa, las coloca de forma que las cartas previamente jugadas sigan siendo visibles. Si algún oponente ha jugado más recientemente el mismo número de cartas y esas cartas son de menor valor, entonces el jugador activo «abluxxa» a esos oponentes, es decir, el jugador activo puede tomar las cartas «abluxxidas» en su mano y el oponente roba entonces el mismo número de cartas, ya sea de las que se ven o del mazo; si no coge esas cartas para su mano, entonces el oponente las devuelve a su mano o las descarta y roba esa cantidad de cartas. Reponga las cartas vistas sólo después de que alguien termine de robar cartas. (Los comodines pueden ser jugados por sí mismos, y se consideran más altos que todos los valores).

Tan pronto como la baraja se agota o un jugador no tiene cartas en la mano, el juego termina inmediatamente, incluso si el jugador normalmente «abluxxaría» a un oponente. Cada jugador gana un punto por cada carta de la mesa que tiene delante, y luego pierde un punto por cada carta en la mano. El que tenga la mayor puntuación gana. Si los jugadores lo desean, pueden jugar varias rondas y sumar sus puntuaciones de las distintas rondas para determinar un ganador.

Preparación:

- Coloque la carta del lince al lado de uno de los jugadores.
- Baraje el resto de las cartas y reparta trece cartas a cada jugador. Las cartas de la mano tienen que ocultarse al resto de los jugadores.
- Con el resto de las cartas se forma una baraja que se coloca en el centro de la mesa. Deje un poco de espacio para los descartes. Descubra las primeras seis cartas de la baraja y colóquelas a la derecha, formando una fila con ellas.

El juego:

Juegue una carta cualquiera o un grupo de cartas, que tengan el mismo número, y compárelas con las cartas de la fila superior de los otros jugadores.

En caso de que su jugada tenga el mismo número de cartas y mayor valor, puede:

A) Quitarle las cartas al jugador en cuestión y ponerlas en su mano, el otro debe robar cartas

del mazo o las 6 que estén disponibles boca arriba.

B) Si no, dejar que el otro jugador decida qué hacer con las cartas: o las pone en su mano o las descarta y saca nuevas cartas de la baraja.

Al final de su turno, reponga las cartas hasta que haya 6 boca arriba en el centro de la mesa.

El juego termina tan pronto como alguien haya puesto todas sus cartas delante de él. La puntuación será de +1 punto por cada carta frente a cada jugador y -1 punto por cada carta en la mano.

Recuerde:

- Retirar las tarjetas no es opcional.
- Las cartas pueden retirarse en la primera ronda (del segundo jugador).
- Cada jugador juega sus cartas sólo una vez por turno.
- Sólo el jugador activo puede retirar cartas, con las cartas que acaba de jugar.
- Sólo se comparan las cartas de la fila superior.
- Las cartas que se retiran van a la mano del jugador activo, o a la mano del jugador que retira las cartas, o a la pila de descartes; nunca se quedan en la mesa.

Reflexión: Una vez que el juego termine, comenzará una fase de reflexión. Será responsabilidad del facilitador y podrá elegir entre diferentes opciones. Proponemos dos alternativas de evaluación:

- Una reflexión individual para utilizar la tabla incluida en el punto 4. Anexos.
- Una reflexión **grupal** en la que uno de los participantes actuará como moderador y planteará las siguientes preguntas para que todos las discutan:

Ideas y oportunidades

- Evaluar las ideas:
 - > ¿Ha seguido alguna estrategia a la hora de quitarles cartas a otros jugadores?
 - > Durante el juego, ¿tenía claras sus opciones o le fue difícil decidir qué hacer?

Medios

- Autoconocimiento y confianza:
 - > ¿Ha sido consciente de las habilidades utilizadas durante el juego?
- Motivación y perseverancia
 - > ¿Cómo se sintió cuando le quitaban cartas continuamente?
- Movilizar recursos:
 - > ¿Ha intentado recordar las cartas jugadas o descartadas para planificar mejor su estrategia? (Es una forma de entrenar la memoria de trabajo, esencial para mejorar en los procesos de planificación).
- Involucrar a los demás:
 - > ¿Ha intentado hacer que alguien cambie de opinión cuando ha tenido que quitarle cartas a usted?

Pasar a la acción

- Resolución de problemas:
 - > ¿Ha tenido en cuenta el número de cartas del mismo tipo jugadas en su mano a tiempo para elaborar sus jugadas?
- Gestionar la incertidumbre y el riesgo:
 - > ¿Notó que los otros jugadores iban a por usted o que era un objetivo? ¿Cómo se sintió al

respecto?

> Al decidir entre descartarse o retomar las cartas en su mano, ¿siguió alguna estrategia?

IV.- Referencias

“JUEGA Y CRECE (2): desarrollar la competencia emprendedora a través de los juegos de mesa” (2018) Junta de Extremadura (Mérida)

V.- Alternativas

Para la reflexión final, tendremos en cuenta dos posibles alternativas o variantes (individual o en grupo) que el facilitador valorará en base a la dinámica del grupo.

VI.- Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Esta actividad permite el desarrollo de habilidades tales como «la resolución de problemas y la gestión de la incertidumbre y el riesgo» a partir de dinámicas de juego que obligan a tomar decisiones rápidas basadas en las alternativas que se presentan. El objetivo es concienciar a las familias de que este tipo de juegos también son una buena alternativa para desarrollar estas habilidades en un entorno familiar.

Otras habilidades:

- Desarrollo de habilidades cognitivas: memoria, razonamiento lógico, razonamiento fácil, planificación y toma de decisiones.
- Desarrollo de habilidades sociales: respetar las reglas, trabajar en equipo, resolver conflictos, aprender a escuchar y actuar en un contexto competitivo.
- Desarrollo de habilidades emocionales: confianza en uno mismo, tolerancia a la frustración, autoevaluación, gestión de las pérdidas y aprendizaje para ganar.

■ ACTIVIDAD nº. 4: Gestionar la incertidumbre y el riesgo a través de la gestión del tiempo: «EXPLOSIÓN DE VIDA»

I.- Tipo de actividad y descripción

(A)OBJETIVO: Promover la gestión de la incertidumbre y el riesgo y la resolución de problemas a través de una actividad experimental. Reflexionar sobre la importancia de desarrollar estas habilidades en nuestros hijos y en nosotros mismos. Las HABILIDADES que

se trabajan en el juego son:

- Gestionar la incertidumbre y el riesgo
- Resolución de problemas y toma de decisiones.
- Involucrar a otras personas.
- Tomar la iniciativa.
- Trabajar con otras personas.
- Aprender de la experiencia.
- Pensamiento ético y sostenible.
- Visión.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad presencial.

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad grupal

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 40 minutos

II.- Material/recursos necesarios

- Polvo de arcilla seca, abono orgánico, semillas de árboles, agua, pequeñas macetas
- Hoja de registro de reflexiones (Se puede encontrar en el punto número 4. Anexos - Actividad 4 - Tabla 4 - «Gestionar la incertidumbre y el riesgo a través de la gestión del tiempo: EXPLOSIÓN DE LA VIDA»).

III.- Instrucciones

1.- Explicación:

Se trata de fabricar pelotas siguiendo la técnica de NendoDango. Para ello, distribuimos el material necesario por grupos (al menos 3 grupos de entre 3 y 5 personas), pero no todo ello. El facilitador contará una historia explicando que estamos en una situación global de falta de árboles y que cada continente tiene que fabricar las bolas necesarias para satisfacer esta necesidad.

Cada grupo representará a uno de estos continentes y trabajará en colaboración para hacer las bolas, además de reflexionar sobre la necesidad de cuidar el medio ambiente.

Cuantas más bolas se junten, mejor. Se les anima a hacerlo lo antes posible (esto fomenta la competitividad entre los grupos) aunque en ningún momento se habla de conseguirlo el primero.

Tiempo de explicación: 10 min.

2.- Creación de bolas:

Durante 15 minutos los grupos harán las bolas. En un bol, mezclarán:

- 5 partes de polvo seco de arcilla.
- 3 partes de abono orgánico.
- 2 o más semillas; dependiendo de su tamaño.
- Agua para hacer una bola compacta.

El tamaño de las bolas no debe ser grande. El apropiado será el de una canica o un poco menos; no más.

3.- Reflexión/ comentarios: Una vez que los grupos hayan terminado, tendremos 10 minutos al final de la sesión para hacer una pequeña reflexión. Será responsabilidad del facilitador y

podrá elegir entre diferentes opciones. Proponemos dos alternativas de evaluación:

- Una reflexión individual para utilizar la tabla incluida en el punto 4. Anexos.
- Una reflexión grupal en la que deben compartir cómo se han sentido y el aprendizaje que han adquirido.

- * ¿Qué importancia tiene el desarrollo sostenible?
- * ¿De qué manera he contribuido al desarrollo de la actividad? ¿Cómo lo he aprobado?
- * ¿Cree que ha hecho un buen trabajo o podría haber hecho algo más?
- * ¿Ha hecho el mismo esfuerzo sabiendo que «no» obtendría un beneficio directo?
- * ¿Cómo puede aplicar esto en su vida? ¿Y en su futuro?
- * ¿Ha distribuido bien las funciones?
- * ¿Distribuyó bien las funciones?
- * ¿Ha gestionado bien la presión por falta de tiempo?
- * ¿Qué ha perdido en esta actividad?
- * ¿Qué es lo que le ha llamado la atención de su grupo?
- * ¿Cómo se sintió cuando, después de terminar el trabajo, ayudó a que los demás lo hicieran mejor?
- * ¿Le ha pasado algo similar alguna vez?
- * ¿Cómo reaccionará a partir de ahora? ¿Cuenta con las herramientas para controlar sus emociones?

IV.- Referencias

«Manual del Desafío - El Anillo CIFE» Junta de Extremadura (2018)

V.- Alternativas

Para la reflexión final, tendremos en cuenta dos posibles alternativas o variantes (individual o en grupo) que el facilitador valorará en base a la dinámica del grupo.

Si le es difícil encontrar el material para hacer las bolas, el facilitador puede tener en cuenta la creación de un cubo de papel tridimensional. Para ello, los materiales necesarios serían: papel, lápices, regla, plantilla, pegamento, tijeras, etc. La plantilla está en el punto 4. Anexos.

VI.- Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

Con esta actividad, los participantes aprenderán a:

- gestionar la incertidumbre y el riesgo.
- resolver problemas y tomar decisiones.

Otras habilidades:

- * trabajo en equipo.
- * comunicación efectiva.
- * asertividad.

- * oratoria y retórica.
- * estilo persuasivo.
- * confianza en uno mismo.
- * proactividad personal.
- * adaptación al cambio.
- * capacidad de aprendizaje.
- * sociabilidad.
- * empatía.
- * escucha activa.
- * autoconocimiento emocional.
- * autodesarrollo.
- * focalización en los resultados.

■ **ACTIVIDAD n°. 5: «ACTIVIDAD DE REFLEXIÓN FINAL»**
Práctica para evaluar los conocimientos de las familias sobre cómo
«Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y sobre la
«Resolución de problemas y toma de decisiones» en la práctica
diaria

I.- Tipo de actividad y descripción

- (A) **OBJETIVO:** Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje de este módulo. Aplicar los conocimientos adquiridos para la práctica diaria en la vida familiar. Las HABILIDADES que se trabajan en el juego son:
- - Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
 - - Resolución de problemas y toma de decisiones
- (B) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad presencial
- (C) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad de grupo
- (D) **TIEMPO DE DURACIÓN:** 25 minutos

II.- Material/recursos necesarios

- Papel, bolígrafos.
- Las preguntas que figuran en el apartado III. Instrucciones

III.- Instrucciones

Después de completar las actividades de este módulo, el participante debe ahora reflexionar: para ello, escribirá una breve autorreflexión respondiendo a una o más de las siguientes preguntas:

- - ¿Aprendió algo nuevo sobre su propia puesta en práctica diaria de resolución de problemas? ¿Sobre problemas y toma de decisiones?
- - ¿Cree que podría ponerlo en práctica con sus hijos?
- - ¿Qué es lo que más le ha gustado y de qué se ha dado cuenta durante las actividades

que ha realizado?

Una vez hecha esta pequeña autorreflexión, a continuación, vamos a aplicar el conocimiento a una pequeña práctica diaria. Para ello el participante, basándose en actividades anteriores tales como la de Pintura en papel y Explosión de vida, diseñará una actividad en la que aplicaremos los conocimientos adquiridos sobre la competencia relacionada con la práctica diaria de la resolución de problemas y la toma de decisiones en el entorno familiar.

Para el diseño de esta actividad dispondremos de 10 minutos y, al final de la sesión, compartiremos las actividades de los participantes que así lo deseen.

IV.- Referencias

Ninguno.

V.- Alternativas

El formador es libre de adaptar las preguntas descritas en las instrucciones, a un formato PPT si el ambiente es favorable a la tecnología. En la plataforma de formación se puede encontrar una plantilla PPT para Familias Emprendedoras.

VI.- Resultados del aprendizaje (lo que los participantes pueden esperar llevarse a casa)

A través de esta actividad, los participantes experimentarán el proceso de Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo, y la Resolución de problemas y la toma de decisiones, adquirido a través de la práctica diaria en la vida familiar.

○ 3.3. PLAN DE ACTIVIDADES ONLINE/AUTODIRIGIDAS:

■ ACTIVIDAD n°. 6: Toma de decisiones y resolución de problemas en la familia

I.- Tipo de actividad y descripción

(A) **OBJETIVOS:** Ofrecer a los participantes la oportunidad de llevar a cabo actividades de colaboración con sus hijos, para fomentar la toma de decisiones y la resolución de problemas. Reflexionar sobre este proceso y sobre sus beneficios para el desarrollo de nuestros hijos. Las HABILIDADES trabajadas en la actividad son:

- - Resolución de problemas.
- - Gestionar la incertidumbre y el riesgo.
- - Tomar la iniciativa.
- - Movilizar recursos.
- - Tomar la iniciativa.
- - Aprender de la experiencia.
- - Motivación y perseverancia.
- - Movilizar recursos.
- - Involucrar a los demás.

(B) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad online/autodirigida

(C) **TIPO DE ACTIVIDAD:** Cuestionario familiar seguido de un debate en grupo online.

(D) **TIEMPO DE DURACIÓN:** 35 minutos.

II.- Material/recursos necesarios

- Foro de la plataforma para el debate en grupo.
- Enlaces a los artículos disponibles en III. Instrucciones

III.- Instrucciones

Antes de comenzar la actividad, el participante leerá los siguientes artículos:

<https://parentpreneurs.eu/parenting-homeschooling-and-covid-19-being-a-parent-is-much-like-being-a-business-owner/>

<https://parentpreneurs.eu/spotting-opportunities-in-times-of-crisis/>

<https://parentpreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>

En estos artículos podemos ver cómo las familias han sido capaces de reaccionar ante la incertidumbre y el riesgo que ha causado la pandemia del Covid-19. Son ejemplos claros de cómo el hecho de tomar la iniciativa en situaciones de crisis nos ayuda a tener una respuesta más proactiva y precisa que favorece y ayuda a superar estas situaciones de forma más positiva.

En acción: Siguiendo los ejemplos anteriores, vamos a simular o imaginar cómo nuestros hijos gestionarían diferentes situaciones de crisis planteadas por nosotros. Si es posible, es mejor que las situaciones sean simuladas (juego de roles) en lugar de imaginarlas.

Proponemos dos situaciones familiares en las que debemos dejar la iniciativa y la toma de

decisiones a nuestros hijos (adaptarlo a las edades):

- Volvimos a casa después de un día de campo con la familia y no pudimos encontrar las llaves para entrar en nuestra casa. ¿Qué podemos hacer? ¿Con quién podemos contactar?
- Estamos de ruta con la bicicleta o de senderismo y algunas personas del grupo se sienten mal. ¿Qué podemos hacer?

Dependiendo de la edad de nuestro hijo y su experiencia en situaciones de este tipo, necesitará más o menos ayuda. En cualquier caso, es conveniente que la situación de incertidumbre y riesgo sea gestionada por nuestro hijo con la ayuda del adulto. Es importante que el adulto ofrezca diferentes situaciones, tanto simuladas como reales, para que el niño pueda tomar decisiones antes de que ocurran situaciones reales de crisis (pequeñas crisis de la vida cotidiana).

Reflexión: Al final de la práctica con su hijo, varios días después, el participante hará una pequeña reflexión sobre cómo su hijo reaccionó ante estas situaciones y, muy importante, sobre cómo reaccionó él mismo como padre/madre. Las siguientes preguntas pueden ayudar a su reflexión:

- ¿Dejó que su hijo tomara sus propias decisiones?
- ¿Cómo reaccionó su hijo ante la situación de crisis?
- ¿Necesitaba su hijo apoyo en la toma de decisiones?
- ¿Cómo se resolvió la crisis?

Es muy importante que el participante valore en esta conclusión la necesidad de dejar que nuestros hijos tomen decisiones en situaciones de crisis. Son pequeños aprendizajes y formación para su futuro.

IV.- Evaluación

A través de esta actividad, los participantes se darán cuenta de que se puede fomentar la resolución de problemas en cualquier contexto, incluso en lo cotidiano, con cualquier tipo de material. Al presentar su trabajo en la plataforma, los participantes pueden recibir comentarios constructivos del formador y de los demás participantes, así como inspirarse en el trabajo de otros.

V.- Referencias

- <https://parentpreneurs.eu/parenting-homeschooling-and-covid-19-being-a-parent-is-much-like-being-a-business-owner/>
- <https://parentpreneurs.eu/spotting-opportunities-in-times-of-crisis/>
- <https://parentpreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>

VI.- Otras lecturas

<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>

■ ACTIVIDAD nº. 7: Resolución de problemas - Guiar a nuestros niños a través de la planificación

I.- Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Actividad de implementación durante la cual los participantes aplican el pensamiento de diseño a una celebración familiar. Esta actividad ofrece a los participantes la oportunidad de organizar, esta vez junto con sus hijos, una celebración en la que los niños puedan tomar decisiones y resolver problemas. Reflexionar sobre este proceso y sobre sus beneficios para el desarrollo de nuestros hijos. Las HABILIDADES que se trabajan en el juego son:

- - Resolución de problemas.
- - Gestionar la incertidumbre y el riesgo.
- - Movilizar recursos.
- - Planificación y gestión.
- - Tomar la iniciativa.
- - Aprender de la experiencia.
- **(B) TIPO DE ACTIVIDAD:** Actividad online/autodirigida
- **(C) TIPO DE ACTIVIDAD:** Cuestionario familiar seguido de un debate en grupo online.
- **(D) TIEMPO DE DURACIÓN:** 50 minutos.
-

II.- Material/recursos necesarios

- Las familias pueden usar el material del Módulo 3, Actividad 4.2. Las familias pueden usar exactamente las mismas hojas de trabajo, o pueden crear las suyas propias con sus hijos.
- Foro de la plataforma para el debate en grupo

III.- Instrucciones

- Explicación: Esta actividad es una actividad de seguimiento de la actividad nº. 4.2 hecha en el módulo 3, pero esta vez hecha con niños. Como se vio en el módulo 3, repetir las actividades aprendidas durante los módulos con los niños es muy importante y beneficioso (siguiendo la metodología «Yo hago, nosotros hacemos, tú haces»). Por eso es fundamental que, para esta actividad, las familias asignen un tiempo para realizarla con sus hijos. Si es necesario, las familias pueden utilizar la misma plantilla de «planificación de fiestas» que se utilizó en el módulo 3 o crear la suya propia.

- Preparación: Antes de comenzar la actividad, el participante leerá el siguiente artículo: <https://parentpreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/> Este artículo describe los beneficios de que nuestros hijos asuman

responsabilidades en la toma de decisiones y la resolución de problemas a pequeña escala. En este caso vamos a ponerlo en práctica con una actividad familiar.

- En acción: Los participantes son libres de elegir de qué manera quieren realizar esta actividad con sus hijos. Puede ser a través de la planificación de un evento, utilizando una plantilla de planificación, puede ser la creación de uno de los elementos de la fiesta, por ejemplo, la elaboración de invitaciones o la decoración, puede ser el proceso de invitación real (llamar por teléfono, enviar un correo electrónico...), o puede ser la ejecución real de la fiesta. Lo importante es que los niños, junto con las familias, formen parte del proceso de organización y de la reflexión que supone invitar a la gente. También es importante que el padre/madre o la madre destaque los problemas o retos que puedan surgir durante esta actividad (como las dudas sobre dónde celebrar la fiesta, o la dieta particular de uno de los invitados), y que guíe a los niños en la búsqueda de una solución. Es muy importante que la decisión final la tomen los niños, ya que se trata de ofrecerles situaciones en las que puedan cometer errores sin ninguna consecuencia grave.

Reflexión: Al final de la actividad, los participantes realizarán una pequeña evaluación con sus hijos. Las preguntas que se pueden utilizar para facilitar esta reflexión pueden ser:

- - ¿Estás orgulloso de tu primera planificación de una fiesta?
- - ¿Qué dificultades has encontrado?
- - ¿Cómo las has resuelto?
- - ¿Qué decisiones fueron las más difíciles de tomar para ti?
- - ¿Crees que el esfuerzo ha valido la pena?

Es muy importante que la conclusión final de esta evaluación sea:

«Ha sido un proceso complicado, hemos cometido errores (de los que vamos a aprender), pero ha valido la pena: ¡¡¡REPETIREMOS!!!»

IV.- Evaluación

A través de esta actividad, los participantes se darán cuenta de que se puede fomentar la resolución de problemas en cualquier contexto, incluso en lo cotidiano, con cualquier tipo de material. Al presentar su trabajo en la plataforma, los participantes pueden recibir comentarios constructivos del formador y de los demás participantes, así como inspirarse en el trabajo de otros.

V.- Referencias

- <https://parentpreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/>
- Las familias pueden usar el material del Módulo 3, Actividad 4.2. Las familias pueden usar exactamente las mismas hojas de trabajo, o pueden crear las suyas propias con

sus hijos.

VI.- Otras lecturas

<http://culturaemprendedora.extremaduraemprendedor.es/>

■ ACTIVIDAD nº. 8: Gestionar la incertidumbre y el riesgo y tomar decisiones a través de un «JUEGO DE PISTAS EN CASA»

I.- Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Ofrecer a nuestros niños oportunidades para gestionar la incertidumbre y el riesgo y la toma de decisiones en entornos de juego. Reflexionar sobre esta competencia y sobre sus beneficios para el desarrollo de nuestros hijos. Las HABILIDADES que se trabajan en el juego son:

- - Resolución de problemas y toma de decisiones
- - Gestionar la incertidumbre y el riesgo.
- - Movilizar recursos.
- - Tomar la iniciativa.
- - Aprender de la experiencia.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad online/autodirigida

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Juego familiar seguido de un debate en grupo online

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 50 minutos

II.- Material/recursos necesarios

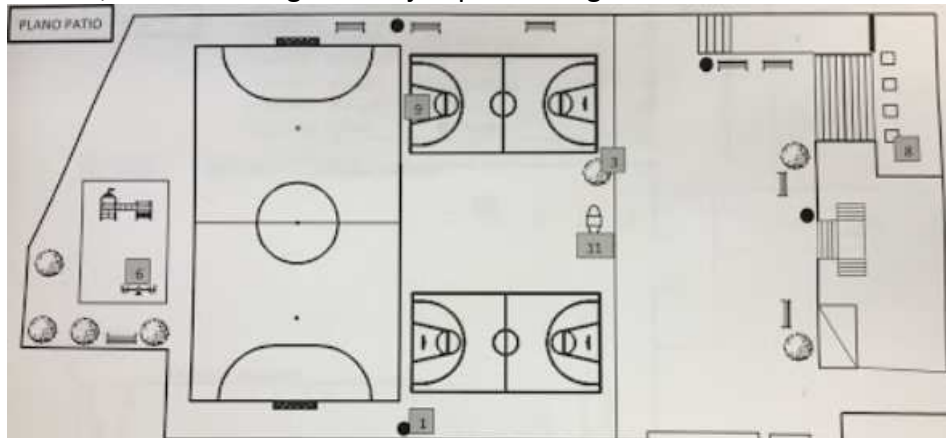
- Papel, bolígrafo, colores, regla, pegatinas.
- Foro de la plataforma para el debate en grupo

III.- Instrucciones

Preparación: El participante debe comenzar por comprender la importancia de la orientación espacial en los niños. Además de ayudarnos a orientarnos, las actividades asociadas a los juegos de pistas tienen un gran beneficio en el proceso de toma de decisiones y resolución de problemas. Por esta razón, para esta actividad le sugerimos que cree un mapa del tesoro en su casa con direcciones básicas y pistas marcadas en los mapas, para que sus hijos puedan buscarlas y construir palabras a partir de las pistas que usted ha escondido.

En acción: El participante puede empezar haciendo un mapa muy básico de una habitación de

su casa, como en el siguiente ejemplo de un gimnasio:



Con el mapa que se ha creado, se distribuirán pegatinas por el espacio y se marcarán en el mapa. Con el resultado, se lo mostraremos a nuestro hijo y le invitaremos a jugar al juego de pistas.

El siguiente paso será crear un mapa de varias habitaciones de la casa, incluso de toda la casa, y jugar el mismo juego. Debemos adaptar el nivel del mapa y la dificultad de encontrar las pegatinas a la edad del niño.

Con esta misma metodología, ahora el niño debe ser el que diseñe sus propios mapas y los comparta con sus familias. En este proceso de diseño, el niño encontrará dificultades y tendrá que tomar decisiones al respecto. La actitud del adulto debe ser la de acompañar, pero en ningún momento guiar o proponer.

Este es un momento en el que el niño debe experimentar el sentimiento y la incertidumbre de ser el protagonista del proceso, con los aspectos positivos y negativos.

Reflexión: Al final de la actividad con nuestro hijo, el participante realizará una pequeña evaluación con su hijo sobre cómo se ha desarrollado el juego de pistas, tanto el diseñado por el adulto como el diseñado por el niño. Las preguntas que se pueden utilizar para facilitar esta reflexión pueden ser:

- ¿Estás orgulloso de tu primer juego de pistas?
- ¿Qué dificultades has encontrado?
- ¿Cómo las has resuelto?
- ¿Qué decisiones fueron las más difíciles de tomar?
- ¿Crees que el esfuerzo ha valido la pena?

Es muy importante que la conclusión final de esta evaluación sea: «Ha sido un proceso complicado, hemos cometido errores (de los que vamos a aprender), pero ha valido la pena: ¡¡REPETIREMOS!!»

IV.- Evaluación

A través de esta actividad, los participantes se darán cuenta de que la gestión de la incertidumbre y el riesgo y la toma de decisiones pueden fomentarse en cualquier contexto, incluso en el cotidiano, con cualquier tipo de material. Al presentar su trabajo en la plataforma, los participantes pueden recibir comentarios constructivos del formador y de los demás participantes, así como inspirarse en el trabajo de otros.

V.- Referencias

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

VI.- Otras lecturas

<http://culturaemprededora.extremaduraemprededor.es/>

- **ACTIVIDAD nº. 9: «ACTIVIDAD ONLINE DE REFLEXIÓN FINAL»** Práctica para evaluar los conocimientos de las familias sobre cómo «Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo» y sobre la «Resolución de problemas y toma de decisiones» en la práctica diaria

I.- Tipo de actividad y descripción

(A) OBJETIVO: Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje de este módulo. Aplicar los conocimientos adquiridos a la práctica diaria en la vida familiar. Las HABILIDADES que se trabajan en el juego son:

- - Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
- - Resolución de problemas y toma de decisiones
- - Tomar la iniciativa.

(B) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad online/autodirigida

(C) TIPO DE ACTIVIDAD: Actividad individual

(D) TIEMPO DE DURACIÓN: 25 minutos

II.- Material/recursos necesarios

- Foro de la plataforma para el debate en grupo

III.- Instrucciones

Después de completar las actividades online de este módulo, el participante debe ahora reflexionar: para ello, escribirá una breve autorreflexión respondiendo a una o más de las siguientes preguntas:

- ¿Aprendió algo nuevo sobre su propia puesta en práctica diaria de resolución de problemas y toma de decisiones?
- ¿Ha aprendido a ponerlo en práctica con sus hijos?
- ¿Qué fue lo que más le gustó y le llamó la atención?

Una vez que haya respondido a estas preguntas, puede compartirlo en el blog o en la plataforma con el resto de los participantes.

Una vez hecha esta pequeña autorreflexión, a continuación, vamos a aplicar el conocimiento a una pequeña práctica diaria. Para ello, basándonos en las actividades anteriores como «diseñar una celebración familiar» o el «juego de pistas en casa», vamos a diseñar una

actividad en la que podamos aplicar los conocimientos adquiridos.

Una vez diseñada la actividad, debe compartirse en la plataforma o el blog con el resto de los participantes. De esta forma, al final del módulo, los participantes dispondrán de un repositorio de actividades para trabajar en familia la competencia relacionada con la práctica diaria de resolución de problemas y toma de decisiones.

IV.- Evaluación

A través de esta actividad, los participantes se darán cuenta de que la gestión de la incertidumbre y el riesgo y la toma de decisiones pueden fomentarse en cualquier contexto, incluso en el cotidiano, con cualquier tipo de material. Al presentar su trabajo en la plataforma, los participantes pueden recibir comentarios constructivos del formador y de los demás participantes, así como inspirarse en el trabajo de otros.

V.- Referencias

Ninguno.

VI.- Otras lecturas

<https://parentpreneurs.eu/blog/>

4. Anexos (Recursos de actividades):

○ ACTIVIDAD N°. 1. - INTRODUCCIÓN AL MÓDULO 6

Tabla 1

El módulo 6 ha sido diseñado para abordar dos competencias del marco del EntreComp:

- Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo.
- Resolución de problemas y toma de decisiones.

Objetivos generales: En este módulo, se presentan a las familias algunos conceptos centrales sobre la educación emprendedora y las ideas principales sobre la importancia de la resolución de problemas y la toma de decisiones en una familia.

Origen

En este módulo, vamos a saber cómo desarrollar en nuestros hijos la competencia relacionada con la toma de decisiones y la resolución de problemas.

La vida es un proceso constante de toma de decisiones y, si queremos estar preparados para guiar nuestra vida, debemos estar preparados para saber cómo tomar decisiones; de lo contrario, otros tomarán las decisiones por nosotros y nosotros viviremos la vida de otros.

A lo largo del módulo, capacitaremos a las familias para que sean conscientes de que está claro que asumir riesgos es inherente a la vida y, si las personas lo entienden y pueden aprender de los fracasos y los éxitos derivados de esta toma de decisiones, se podrá conseguir una vida mucho más gratificante y satisfactoria. La toma eficaz de decisiones suele radicar en los siguientes pasos: 1.- Orientación al problema 2.- Definición y formulación del problema: 3.- Búsqueda de soluciones alternativas: 4.- Toma de decisiones: 5.- La ejecución y verificación de la solución se entiende como el último paso.

Los 5 pasos se detallan en la introducción de este módulo. El proceso de toma de decisiones debe ser capaz de generar confianza para asumir responsabilidades en diferentes contextos y momentos vitales, lo que hace de este proceso una habilidad personal que nos permite ser más competentes en la toma de decisiones (en el ámbito personal, familiar y profesional).

Beneficios

Es muy importante que las familias puedan encontrar ambientes cercanos y seguros para que sus hijos puedan tomar sus propias decisiones. Este es un proceso natural y puede entrenarse, tal y como plantearemos a lo largo del módulo. Existen una evidencia investigativa considerable que sugiere que cuando se toman las decisiones y se ofrece el refuerzo positivo correspondiente se promueve la autoestima, se eliminan las inseguridades y se fomenta la confianza para afrontar futuras decisiones.

Es tan importante reforzar la toma de decisiones como aprender del resultado de la acción. En otras palabras, gracias a una buena decisión se ha obtenido un resultado positivo del que debemos estar orgullosos, pero debe ser igualmente útil para reforzar una decisión tomada

cuyo resultado no ha sido todo lo bueno que se esperaba. Tenemos que hacer ver a nuestro hijo/hija que esta decisión, que no ha tenido un resultado tan positivo como el esperado, no debe ser tomada como un fracaso, sino como una oportunidad para aprender de la experiencia y tenerla en cuenta para afrontar mejor aquellas situaciones similares a las que podamos enfrentarnos en el futuro.

Herramientas y métodos

Este módulo ofrece **juegos, actividades, ejercicios**, y la metodología que seguiremos será el componente presencial de la formación que utiliza métodos interactivos que permiten a los participantes debatir y reflexionar sobre las prácticas y experiencias de otros. Los participantes trabajan por turnos individualmente, en parejas, en pequeños grupos y en el grupo completo.

El elemento online de la formación ofrece material de lectura para un aprendizaje más profundo, así como actividades para desarrollar nuestra práctica como familias emprendedoras.

Contenido

- Importancia de la toma de decisiones y sus fases.
- Relación entre la toma de decisiones y la resolución de problemas
- Aprendizaje a través de la experiencia

Se mostrará un vídeo de motivación sobre la importancia de tomar la iniciativa y de resolver los problemas:

<https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>

- ACTIVIDAD N°. 2. - HISTORIAS DE LOS DESAFÍOS DE LA VIDA DIARIA A TRAVÉS DE LA «PINTURA EN PAPEL»

Tabla 2

Hoja de registro de evaluación

NOMBRE DEL PARTICIPANTE: _____

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE PARA EVALUAR				REGISTRO ANECDÓTICO
	NA	PA	A	SA	
Creatividad					
Evaluación de ideas					
Motivación y perseverancia					
Implicación de otras personas					
Planificación y gestión					
Gestión de la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo					
Trabajo con otras personas					

COMPETENCIAS	NO ADQUIRIDO (NA)	PARCIALMENTE ADQUIRIDO (PA)	SIGNIFICATIVAMENTE ADQUIRIDO (SA)	ADQUIRIDO (A)
Creatividad	No puede figurarse cómo llevar a cabo la actividad ni encontrar nuevas soluciones.	Es capaz de producir y desarrollar ideas con valor.	Es capaz de probar y redefinir ideas con valor.	Es capaz de transformar ideas en soluciones que generan valor.
Evaluación de ideas	No se detiene a entender ni valora ningún tipo de idea.	Es capaz de entender y apreciar el valor de las ideas.	Es capaz de entender y apreciar que una idea puede tener diferentes tipos de valor y puede usarse de diferentes maneras.	Es capaz de desarrollar estrategias y aprovechar las ideas generadas.
Motivación y perseverancia	No muestra un interés especial en hacer la actividad.	Quiere perseguir sus sueños y generar valor para otras personas.	Es capaz de identificar y seguir sus gustos y pasiones.	Es capaz de concentrarse y mantener sus intereses y pasiones a pesar de los contratiempos.

Implicación de otras personas	No es capaz de integrarse con otras personas de su equipo de trabajo.	Es capaz de comunicar sus ideas con claridad y generar interés.	Es capaz de persuadir, involucrar e inspirar a otras personas a llevar a cabo una actividad.	Es capaz de involucrar e inspirar a otras personas, consiguiendo que se integren en el equipo del proyecto para desarrollarse.
Planificación y gestión	No es capaz de planear una actividad o desarrollar los objetivos.	Es capaz de definir los objetivos de una actividad simple.	Es capaz de definir un plan de acción que incluye prioridades y objetivos clave para generar valor.	Es capaz de redefinir las prioridades y los planes de acción para adaptarse a las circunstancias cambiantes.
Gestión de la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	No es capaz de gestionar la falta de información sobre el desarrollo del ejercicio.	No tiene miedo de equivocarse cuando intenta algo nuevo.	Es capaz de evaluar las diferentes opciones y prever los riesgos de sus decisiones.	Es capaz de definir estrategias para movilizar los recursos necesarios para generar valor para los demás.
Trabajo con otras personas	No puede trabajar en equipo.	Es capaz de trabajar en equipo y generar valor de forma cooperativa.	Es capaz de trabajar con un equipo diverso y generar valor en un grupo.	Es capaz de crear un equipo y una red de colaboradores según la actividad a desarrollar.

- ACTIVIDAD N°. 3. - RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS A TRAVÉS DE JUEGOS DE MESA - JUEGO DE CARTAS «ABLUXXEN»

Tabla 3**Hoja de registro de evaluación**

NOMBRE DEL PARTICIPANTE: _____

HABILIDADES ENTRECOMP		1	2	3	4
Valorar las ideas.	¿Hasta qué punto los participantes han valorado las cartas jugadas por los otros participantes?				
Gestionar la incertidumbre	¿Hasta qué punto los jugadores menos favorecidos han persistido hasta lograr la victoria?				
Involucrar a los demás.	¿Algún participante intentó repetidamente dañar a otro participante sin que fuera la mejor jugada o sin que fuera el jugador con mayor ventaja?				
Trabajo con otras personas	¿Ha habido algún jugador que haya tardado mucho tiempo en tomar decisiones? ¿Cuál ha sido la actitud del resto de los participantes?				

Grado de logro: valor de 1 a 4

APRENDIZAJES	1	2	3	4
Deportividad				
Comprensión de las reglas y respeto de las mismas				
Respeto por los turnos de los compañeros				
Compañerismo				
Distinción de los límites dentro del juego				
Apreciación de las buenas jugadas de otros jugadores				
Uso de técnicas de diálogo y consenso				
Defensa de sus propias opiniones				
Apreciación crítica de las opiniones de los demás				
Participación entusiasta				

-
-
-
-
-

- ACTIVIDAD N°. 4. - GESTIONAR LA INCERTIDUMBRE Y EL RIESGO A TRAVÉS DE LA GESTIÓN DEL TIEMPO: «EXPLOSIÓN DE VIDA»

Tabla 4.1**Hoja de registro de evaluación**

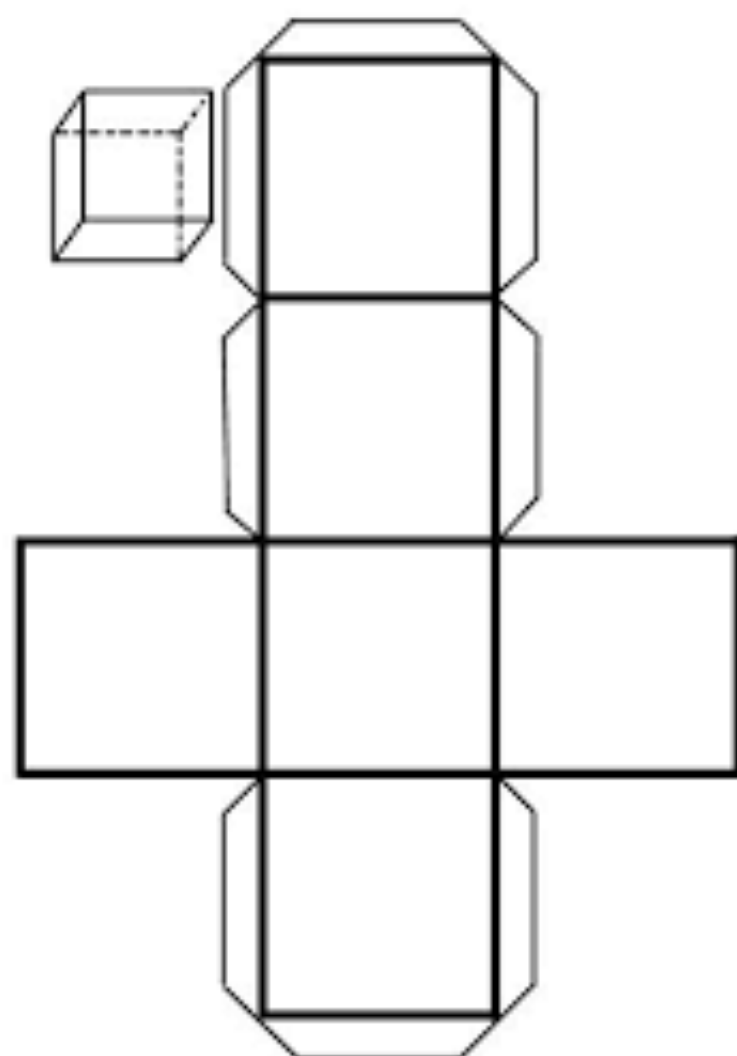
NOMBRE DEL PARTICIPANTE: _____

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE PARA EVALUAR				REGISTRO ANECDÓTICO
	NA	PA	A	SA	
Implicación de otras personas					
Toma de la iniciativa					
Planificación y gestión					
Trabajo con otras personas					
Aprendizaje de la experiencia					
Pensamiento ético y sostenible					

COMPETENCIAS	NO ADQUIRIDO (NA)	PARCIALMENTE ADQUIRIDO (PA)	SIGNIFICATIVAMENTE ADQUIRIDO (SA)	ADQUIRIDO (A)
Implicación de otras personas	No es capaz de integrarse con otras personas de su equipo de trabajo.	Es capaz de comunicar sus ideas con claridad y generar interés.	Es capaz de persuadir, involucrar e inspirar a otras personas a llevar a cabo una actividad.	Es capaz de involucrar e inspirar a otras personas, consiguiendo que se integren en el equipo del proyecto para desarrollarse.
Toma de la iniciativa	Tiene una actitud pasiva en cualquier toma de decisiones y/o oportunidad.	Es capaz de tomar partido y demostrar iniciativa a tiempo para solucionar los problemas que afectan a la comunidad.	Es capaz de iniciar una actividad que genera un valor añadido.	Es capaz de buscar oportunidades y tomar la iniciativa para añadir o generar valor.
Planificación y gestión	No es capaz de planear una actividad o desarrollar los objetivos.	Es capaz de definir los objetivos de una actividad simple.	Es capaz de definir un plan de acción que incluye prioridades y objetivos clave para generar valor.	Es capaz de redefinir las prioridades y los planes de acción para adaptarse a las circunstancias cambiantes.

Trabajo con otras personas	No puede trabajar en equipo.	Es capaz de trabajar en equipo y generar valor de forma cooperativa.	Es capaz de trabajar con un equipo diverso y generar valor en un grupo.	Es capaz de crear un equipo y una red de colaboradores según la actividad a desarrollar.
Aprendizaje de la experiencia	No es capaz de disfrutar de la actividad y del aprendizaje que conlleva.	Es capaz de saber lo que ha aprendido al participar en actividades valiosas.	Es capaz de reflexionar y evaluar los logros y errores para aprender de la experiencia.	Es capaz de mejorar sus habilidades para generar valor aprendiendo de la experiencia y de las interacciones con el resto de la gente.
Pensamiento ético y sostenible	No cree que el desarrollo de la actividad sea el correcto o mejor que nada.	Es capaz de reconocer el impacto que sus decisiones tienen en el medio ambiente.	Sus decisiones están determinadas por el impacto que pueden tener en el medio ambiente.	Es capaz de asegurar que se cumplen los objetivos éticos y de sostenibilidad.

○ ACTIVIDAD N°. 4. TABLA 4.2



5. Aprendizaje ampliado: plan de recursos

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20\(OER\)%20are,well%20as%20for%20research%20purposes.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20(OER)%20are,well%20as%20for%20research%20purposes.))

○ RECURSO 1

I. Tipo de recurso y descripción

Juega y Crece II

Selección de 20 juegos de mesa totalmente nuevos para desarrollar la competencia emprendedora, basados en la Estrategia de Emprendimiento de ENTRECOMP. Se incorporan elementos clave de la neurociencia aplicada al campo de la educación formal y no formal.

II. ¿Por qué es útil este recurso?

Es un recurso muy interesante para desarrollar la competencia emprendedora en entornos educativos no formales tales como el entorno familiar.

III. Duración

Es una publicación con 20 juegos de mesa para practicar en familia, de duración variable

IV. Enlaces web y referencias

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ RECURSO 2

I. Tipo de recurso y descripción

Juega y Crea

Manual para trabajar la competencia emprendedora a través de juegos de mesa y Lego®. Actividades ágiles, lúdicas y de pensamiento visual adaptadas para descubrir, practicar y hablar sobre el espíritu emprendedor como un conjunto de habilidades personales y de grupo.

II. ¿Por qué es útil este recurso?

Es un recurso muy interesante para desarrollar la competencia emprendedora en entornos educativos no formales tales como el entorno familiar.

III. Duración

Es una publicación con recursos de Lego® para practicar la competencia emprendedora, de duración variable

IV. Enlaces web y referencias

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ RECURSO 3

I. Tipo de recurso y descripción

Kit de Emprendimiento

Propuesta para desarrollar habilidades emprendedoras como el trabajo en equipo, la creatividad o la comunicación. Está dirigido a jóvenes de entre 12 y 18 años, y la actividad se puede desarrollar en el ámbito educativo, con la familia, con los amigos, en contextos de educación no reglada...

Investigación, innovación conceptualización de productos y servicios para mejorar el entorno más cercano.

II. ¿Por qué es útil este recurso?

Es un recurso muy interesante para desarrollar la competencia emprendedora en entornos educativos no formales.

III. Duración

Duración variable

IV. Enlaces web y referencias

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ RECURSO 4

I. Tipo de recurso y descripción

Escape Room

Manual para diseñar una Escape Room e implementarla en diferentes contextos formales y no formales, obteniendo numerosos beneficios: intelectuales, sociales, emocionales, psicológicos, educativos o físicos

II. ¿Por qué es útil este recurso?

Es un recurso muy interesante para desarrollar la competencia emprendedora en entornos educativos no formales.

III. Duración

Duración variable

IV. Enlaces web y referencias

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ RECURSO 5

I. Tipo de recurso y descripción

Reto y Desafío en el Anillo CIFE

Publicación con archivos diseñados y adaptados por el equipo del proyecto de El Anillo CIFE para desarrollarlos en el contexto de la educación formal y no formal. Actividades que suponen un reto para los participantes y cuyo logro conlleva una mejora personal y un aprendizaje reflexivo aplicable a la vida.

II. ¿Por qué es útil este recurso?

Es un recurso muy interesante para desarrollar la competencia emprendedora en entornos educativos no formales.

III. Duración

Duración variable

IV. Enlaces web y referencias
<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

6. Referencias

- Vídeo de motivación: <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>
- «Manual del Desafío - El Anillo CIFE» Junta de Extremadura (2018)
- “JUEGA Y CRECE (2): desarrollar la competencia emprendedora a través de los juegos de mesa” (2018) Junta de Extremadura (Mérida)
- <https://parentpreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>
- <http://culturaemprendedora.extremaduraemprendedor.es/>
- <https://parentpreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/>
- <https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>
- <https://parentpreneurs.eu/blog/>

Recomendaciones basadas en los comentarios de las/os participantes y formadoras/es de las sesiones piloto nacionales realizadas durante el periodo 2021-2022 (esta sección se ha añadido como revisión, después de poner en marcha el paquete de formación IO2):

- Dar suficiente tiempo al debate/charla en grupo - La opinión común recogida de los participantes en las diferentes sesiones de pilotaje fue que realmente disfrutaron del tiempo asignado al debate y el intercambio de opiniones en grupo. De hecho, el aspecto destacado de los participantes en las sesiones fue el tiempo de conversación y los momentos dedicados al trabajo en grupo en los que tuvieron la oportunidad de intercambiar sus ideas y experiencias. Este tiempo de conversación es especialmente valorado en un contexto en línea, por lo que te recomendamos encarecidamente que te asegures de asignar una cantidad de tiempo suficiente a las actividades de la sala de descanso para que todos las/os participantes puedan sentir que han tenido la oportunidad de contribuir a la conversación y al debate. También recomendamos hacer grupos más pequeños en lugar de grupos numerosos, para que dentro de los grupos, cada persona tenga suficiente tiempo para hablar. Los grupos más grandes requieren más tiempo para que todos hablen, por lo que los grupos más reducidos funcionan mejor.

- Utilización de los vídeos indicados en el paquete de formación – Las/los participantes han expresado su satisfacción con respecto a la calidad de los vídeos presentados, por su contenido y relevancia. Por lo tanto, se consideran herramientas valiosas para la formación y recomendamos encarecidamente su utilización.

- Si impartes la formación online - Para todas las sesiones piloto llevadas a cabo de manera online debido al contexto de la pandemia, el equipo de ParENTrepreneurs ha utilizado la herramienta en línea Zoom, que resultó ser una gran elección por sus grandes funcionalidades para acoger a un gran número de participantes, controlar sus acciones, enviarlos a salas de descanso para el trabajo en grupo, compartir su pantalla para mostrar PPTs o vídeos, permitir la interacción entre los participantes a través del chat y diferentes emojis, ... Recomendamos encarecidamente el uso de PPTs durante las partes teóricas de la formación, que proporcionarán un apoyo visual muy necesario para seguir largas sesiones de formación online, ya que ayudan a retener la atención y la información.

- Si se imparte la formación de forma presencial - De las sesiones piloto presenciales que llevamos a cabo, el principal consejo dado por participantes y formadores/as es dedicar más tiempo a las actividades interactivas que a las estáticas, que podrían realizarse en línea o asignarse para el tiempo autogestionado.

-Elección de las actividades - Cada módulo presenta una gran cantidad de actividades. Como nuestro equipo las ha testeado todas, es importante tener en cuenta que tratar de ganar tiempo en todas las actividades podría ir en detrimento de la calidad de cada una de ellas, ya que para absorber completamente el contenido, las familias necesitan tiempo para debatir y reflexionar sobre él. Por lo tanto, se aconseja abordar el paquete de formación con flexibilidad y tener en cuenta que es correcto no realizar todas las actividades de cada módulo, sino seleccionar las que mejor se adapten al contexto

cultural, socioeconómico, lingüístico y de capacidad de dar resultados. Por ejemplo, algunas de las actividades presentes en la parte autodirigida, pueden ser elegidas para ser realizadas junto con un/a formador/a, y son particularmente efectivas en un formato online.

- **Contenido del paquete de formación** - Hemos recibido comentarios muy positivos de las personas participantes durante cada una de nuestras sesiones piloto sobre la calidad del contenido que ofrecemos a través de este paquete de formación. Disfrutaron especialmente de las actividades de autorreflexión en las que tenían que reflexionar sobre sus estilos individuales de crianza y la forma en que pueden tener un impacto en sus hijos e hijas.

- **Autoevaluación** - Se dijo que la autoevaluación era bastante compleja para los participantes, por lo que los/as formadores/as recomiendan encarecidamente presentar el marco EntreComp a los participantes antes de la formación, cuando reciben la evaluación previa a la misma, y durante la formación, antes de recibir la evaluación posterior. El uso de la “flor” EntreComp ayuda a los participantes a comprender mejor el conjunto de competencias analizadas durante la formación y cómo abordar esta autorreflexión.

- **Impartición de la formación** - Recomendamos llevar a cabo esta formación a lo largo de varias sesiones y durante varias semanas, y dedicar cada sección a un módulo del paquete de formación, para que los participantes tengan tiempo de absorber completamente el contenido y dar suficiente tiempo de descanso para la reflexión.

- **Recursos educativos abiertos** - Durante nuestras pruebas piloto, hemos utilizado materiales adicionales que se adaptaban al momento y al contexto de la formación. Puede encontrar todos nuestros recursos adicionales en [nuestra página web](#).

parENTrepreneurs

Prueba de autoevaluación del curso

**Paquete de formación de O2 sobre educación
para Familias Emprendedoras**

Número de proyecto: 2019-1-NL01-KA204-060263

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella».



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



Introducción a la prueba

El propósito de la prueba es:

- presentar a los participantes las competencias del EntreComp.
- hacer preguntas para incitar a los participantes a reflexionar sobre sus competencias.
- realizar una autoevaluación, asignando una puntuación a cada parte de cada competencia y al marco de Familias Emprendedoras.
- registrar los conocimientos al principio del curso y al final del mismo para demostrar y medir los progresos realizados.
- identificar y proporcionar asesoramiento personalizado sobre los próximos pasos para cada parte y conforme al criterio de Familias Emprendedoras.
- establecer una conexión entre la prueba y el marco desarrollado previamente como base para el desarrollo de los contenidos del curso.



¡Compruebe su progreso!

Módulo 1							
La crianza de los hijos, la dinámica familiar y la mentalidad emprendedora							
Competencia	Mis capacidades	Niveles					
	Puedo...	Básico		Intermedio		Avanzado	
		Confiar en el apoyo de los demás		Generar independencia		Tomar la responsabilidad	
		1 Bajo supervisión directa	2 Con apoyo reducido de los demás, cierta autonomía y junto con los compañeros	3 Por mi cuenta y junto con mis compañeros	4 Asumiendo y compartiendo algunas responsabilidades	5 Con cierta orientación y junto a otras personas	6 Asumiendo la responsabilidad de tomar decisiones y trabajar con otros

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella».



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



Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella».



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

Aprendizaje experiencial Aprender mediante la práctica	• Usar mi capacidad para generar valor como una oportunidad de aprendizaje						
	• Aprender junto a otros, incluyendo compañeros y mentores						
	• Reflexionar y aprender tanto de los éxitos como de los fracasos (los míos y los de los demás)						
Competencia financiera y económica Desarrollar un saber hacer financiero y económico	Estimar el coste de convertir una idea en una actividad que genere valor						
	Planificar, establecer y evaluar las decisiones financieras a lo largo del tiempo						
	Administrar las finanzas para lograr resultados que generen valor a largo plazo						
Pensamiento ético y sostenible (incluye la resolución de problemas)	• Evaluar las consecuencias de las ideas que aportan valor y el efecto de mi actividad/proyecto en la comunidad destinataria, el mercado, la sociedad y el medio ambiente						
	• Reflexionar sobre cuán sostenibles son los objetivos sociales, culturales y económicos a largo plazo, y el curso de acción elegido						

Evaluar las consecuencias y el impacto de las ideas, oportunidades y acciones	Actuar de forma responsable (por ejemplo, en lo relativo al reciclaje y la toma de decisiones éticas)						
		Descubrir (aprender de los demás)	Explorar (Probando)	Experimentar (Intentar nuevas formas)	Atreverse (Tomando parte)	Mejorar (Haciéndose mejor)	Reforzar (Reflexionando para mejorar/adquirir destreza continuamente)
Comprendo que es importante que mi hijo/hijos usen su imaginación para ayudar a otros, resolver desafíos y contribuir a su comunidad							
Puedo encontrar ideas para ayudar a mi hijo a ser imaginativo en cómo ayudar a los demás, resolver los desafíos y generar valor en la comunidad							
Enseño, animo y apoyo							

a mi hijo/hijos en cómo ayudar a los demás, resolver desafíos y generar valor para la comunidad						
Tengo la confianza para ayudar a otros padre/madres a descubrir oportunidades que generen valor para los demás.						

Módulo 2				
Identificar oportunidades para ser emprendedor				
Competencia	Mis capacidades	Niveles		
		Básico Confiar en el apoyo de los demás	Intermedio Generar independencia	Avanzado Tomar la responsabilidad

	Puedo...	1 Bajo supervisión directa	2 Con apoyo reducido de los demás, cierta autonomía y junto con los compañeros	3 Por mi cuenta y junto con mis compañeros	4 Asumiendo y compartiendo algunas responsabilidades	5 Con cierta orientación y junto a otras personas	6 Asumiendo la responsabilidad de tomar decisiones y trabajar con otros
--	-----------------	----------------------------	--	--	--	---	---

Identificar las oportunidades Usar mi imaginación y mis habilidades para identificar oportunidades de generar valor	• Identificar y aprovechar las oportunidades de generar valor explorando mi zona local						
	• Identificar las necesidades y los desafíos que deben satisfacerse						
	• Conectar ideas de nuevas formas para desarrollar oportunidades de generar valor						
Valorar las ideas Aprovechar al máximo las ideas y oportunidades	• Juzgar qué valor tiene en términos sociales, culturales y económicos						
	• Reconocer el potencial que tiene una idea para generar valor e identificar las formas adecuadas para llevarla a cabo						

	Descubrir (aprender de los demás)	Explorar (Probando)	Experimentar (Intentar nuevas formas)	Atreverse (Tomando parte)	Mejorar (Haciéndose mejor)	Reforzar (Reflexionando para mejorar/adquirir destreza continuamente)
Comprendo La importancia de hacer preguntas para identificar el impacto y las consecuencias de las acciones e ideas						
Sé dónde encontrar ideas Para apoyar a mi hijo/hijos a evaluar críticamente/cuestionar ideas y acciones						
Promuevo, fomento y apoyo El pensamiento crítico						
Tengo la confianza para promover el pensamiento crítico, la curiosidad y el aprendizaje en lo relativo a las ideas y sus consecuencias con los compañeros						

Módulo 3							
Ser emprendedor en la vida cotidiana para fomentar el pensamiento creativo							
Competencia	Mis capacidades	Niveles					
	Puedo...	Básico		Intermedio		Avanzado	
		Confiar en el apoyo de los demás		Generar independencia		Tomar la responsabilidad	
		1 Bajo supervisión directa	2 Con apoyo reducido de los demás, cierta autonomía y junto con los compañeros	3 Por mi cuenta y junto con mis compañeros	4 Asumiendo y compartiendo algunas responsabilidades	5 Con cierta orientación y junto a otras personas	6 Asumiendo la responsabilidad de tomar decisiones y trabajar con otros

Pensar fuera de la caja (pensamiento creativo) - de forma original Desarrollar ideas creativas y con un propósito -	• Desarrollar múltiples ideas y oportunidades para generar valor, que incluyan soluciones mejores para los desafíos existentes y nuevos						
	• Explorar y experimentar con enfoques innovadores						
	• Combinar los conocimientos y los recursos para lograr un impacto valioso						
Planificación y gestión Priorizar, organizar y hacer un seguimiento	• Establecer objetivos a largo, medio y corto plazo						
	• Definir prioridades y planes de acción						
	• adaptarse a cambios y circunstancias imprevistos						

	Descubrir (aprender de los demás)	Explorar (Probando)	Experimentar (Intentar nuevas formas)	Atreverse (Tomando parte)	Mejorar (Haciéndose mejor)	Reforzar (Reflexionando para mejorar/adquirir destreza continuamente)
Comprendo La importancia de la organización, las rutinas y la programación						
Sé dónde encontrar ideas Para apoyar a mi hijo/hijos a la hora de planificar, priorizar y coordinar actividades y gestionar el tiempo						
Muestro, fomento y apoyo el desarrollo de la organización, la planificación y la gestión del tiempo						
Tengo la confianza para promover la autogestión y la independencia						

Módulo 4							
Usted y los demás							
Competencia	Mis capacidades	Niveles					
	Puedo...	Básico		Intermedio		Avanzado	
		Confiar en el apoyo de los demás		Generar independencia		Tomar la responsabilidad	
		1 Bajo supervisión directa	2 Con apoyo reducido de los demás, cierta autonomía y junto con los compañeros	3 Por mi cuenta y junto con mis compañeros	4 Asumiendo y compartiendo algunas responsabilidades	5 Con cierta orientación y junto a otras personas	6 Asumiendo la responsabilidad de tomar decisiones y trabajar con otros

Conciencia de uno mismo y autoeficacia Creer en uno mismo y seguir desarrollándose	• Reflexionar sobre mis necesidades, aspiraciones y deseos a corto, medio y largo plazo						
	• Identificar y evaluar mis fortalezas y debilidades individuales y grupales						
	• Creer en mi capacidad de influir en el curso de los acontecimientos, a pesar de la incertidumbre y los contratiempos						
Trabajar con otras personas Formar un equipo, colaborar y establecer una red de contactos	• Trabajar juntos y cooperar con otros para desarrollar ideas y llevarlas a la acción						
	• Establecer una red de contactos						
	• Resolver conflictos y plantarle cara a la competencia positivamente, cuando sea necesario						
Movilizar a otros	• Inspirar y entusiasmar a las partes interesadas						

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella».



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



Inspirar, entusiasmar y hacer que otros se suban a bordo	• Obtener el apoyo necesario para lograr resultados valiosos						
---	--	--	--	--	--	--	--

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella».



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

	Descubrir (aprender de los demás)	Explorar (Probando)	Experimentar (Intentar nuevas formas)	Atreverse (Tomando parte)	Mejorar (Haciéndose mejor)	Reforzar (Reflexionando para mejorar/adquirir destreza continuamente)
Comprendo La importancia de que mi hijo/hijos tengan habilidades interpersonales y buenas relaciones						
Sé dónde encontrar ideas Sobre cómo ayudar a mi hijo/hijos a desarrollar una buena comunicación, trabajo en equipo y habilidades de liderazgo						
Yo organizo, escucho y fomento estrategias de comunicación efectivas						
Tengo la confianza para ayudar a las familias a promover la comunicación efectiva y las habilidades interpersonales						

Módulo 5							
Fomento de la creatividad y las ideas innovadoras							
Competencia	Mis capacidades	Niveles					
	Puedo...	Básico		Intermedio		Avanzado	
		Confiar en el apoyo de los demás		Generar independencia		Tomar la responsabilidad	
		1 Bajo supervisión directa	2 Con apoyo reducido de los demás, cierta autonomía y junto con los compañeros	3 Por mi cuenta y junto con mis compañeros	4 Asumiendo y compartiendo algunas responsabilidades	5 Con cierta orientación y junto a otras personas	6 Asumiendo la responsabilidad de tomar decisiones y trabajar con otros

Creatividad Desarrollar ideas creativas y con un propósito	• Desarrollar múltiples ideas y oportunidades para generar valor, que incluyan soluciones mejores para los desafíos existentes y nuevos						
	• Explorar y experimentar con enfoques innovadores						
	• Combinar los conocimientos y los recursos para lograr efectos valiosos						
Motivación y perseverancia Mantener la concentración y no rendirse	• Estar decidido a llevar las ideas a la acción y a motivarme para conseguir						
	• Tener paciencia y seguir intentándolo lograr mis objetivos individuales o grupales a largo plazo						
	• Ser resiliente ante la presión, la adversidad y el fracaso temporal						
		Descubrir	Explorar	Experimentar (Intentar)	Atreverse	Mejorar	Reforzar

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella».



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

	(aprender de los demás)	(Probando)	nuevas formas)	(Tomando parte)	(Haciéndose mejor)	(Reflexionando para mejorar/adquirir destreza continuamente)
Comprendo cómo ayudar a mi hijo/hijos a fijarse objetivos y a desarrollar la resiliencia y la planificación a corto, medio y largo plazo						
Sé dónde encontrar ideas Apoyar a mi hijo/hijos para desarrollar su motivación						
Muestro, animo y celebro la motivación constante para superar los contratiempos						
Tengo la confianza para ayudar a las familias a promover y mostrar la motivación necesaria y a superar los contratiempos						

Módulo 6							
Practicar diariamente la resolución de problemas y la toma de decisiones							
Competencia	Mis capacidades	Niveles					
	Puedo...	Básico		Intermedio		Avanzado	
		Confiar en el apoyo de los demás		Generar independencia		Tomar la responsabilidad	
		1 Bajo supervisión directa	2 Con apoyo reducido de los demás, cierta autonomía y junto con los compañeros	3 Por mi cuenta y junto con mis compañeros	4 Asumiendo y comparando algunas responsabilidades	5 Con cierta orientación y junto a otras personas	6 Asumiendo la responsabilidad de tomar decisiones y trabajar con otros

Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo Tomar decisiones gestionando la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	• Tomar decisiones, aunque el resultado sea incierto o ambiguo.						
	• Dentro del proceso de generar valor, incluir formas estructuradas para probar las ideas desde las primeras etapas, para reducir los riesgos.						
	• Gestionar situaciones rápidamente cambiantes con prontitud y flexibilidad						

	Descubrir (aprender de los demás)	Explorar (Proband o)	Experime ntar (Intentar nuevas formas)	Atreverse (Tomand o parte)	Mejorar (Hacién dose mejor)	Reforzar (Reflexionando para mejorar/adquirir destreza continuamente)
Comprendo La importancia de tomar riesgos controlados y aprender de los errores						
Sé cómo aprender y encontrar maneras Para apoyar a los niños a la hora de hacer frente a situaciones difíciles, a la incertidumbre y al riesgo de independizarse						
Muestro, animo y celebro Afrontar el cambio y el estrés, y cómo adoptar un enfoque centrado en la resolución de problemas						
Tengo la confianza para ayudar a las familias a promover y evidenciar la ejecución, la motivación y la superación positiva de los reveses						

Familias Emprendedoras

Glosario de términos del curso

Paquete de formación de O2 sobre educación para Familias Emprendedoras

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella».



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

Término	Definición	Tipo Contenido / Término educativo	Referencia del módulo
Actitudes	Motivadores de la ejecución. Incluyen valores, aspiraciones y prioridades	C	M1
Lluvia de ideas	Un método de negocios en el que un grupo de personas se reúnen para sugerir un montón de nuevas ideas para su posible desarrollo. La lluvia de ideas es un método que utilizan los equipos de diseño para generar ideas y resolver problemas de diseño claramente definidos. En condiciones controladas y en un entorno de libre pensamiento, los equipos abordan un problema por medios tales como el de hacer preguntas de «Cómo podríamos». Estos generan una amplia selección de ideas y establecen vínculos entre ellas para encontrar posibles soluciones.	C	M2
Lenguaje limpio	El lenguaje utilizado en la mentoría, que está diseñado para minimizar cualquier influencia del mentor, por lo que no se desarrollan suposiciones o interpretaciones injustificadas.	ET	M4
Coaching y mentoría	El coaching es el proceso de ayudar a otros a mejorar su ejecución; la mentoría se centra en el intercambio de conocimientos y experiencias para guiar a alguien en su viaje.	ET	M4
Aprendizaje colectivo	El enfoque educativo de utilizar grupos para mejorar el aprendizaje mediante el trabajo conjunto. Los grupos de dos o más alumnos trabajan juntos para resolver problemas, completar tareas o aprender nuevos conceptos.	ET	M2

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace contenida en ella».



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

con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja responsable del uso que pueda hacerse de la información

	o r a t i v o			
Competencia		En el contexto de la práctica educativa, una competencia se entiende como un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes.	ET	M1
Creatividad		La producción de ideas novedosas y útiles	C	M5

Pensamiento creativo	Una forma de ver los problemas o situaciones desde una perspectiva fresca que sugiere soluciones poco ortodoxas (que pueden parecer inquietantes al principio). El pensamiento creativo puede ser estimulado tanto por un proceso no estructurado, como la lluvia de ideas, como por un proceso estructurado, como el pensamiento lateral.	C	M2
Pensamiento crítico	El proceso mental de conceptualizar, aplicar, analizar, sintetizar y evaluar la información de manera activa y hábil para llegar a una respuesta o conclusión.	C	M2
Conocimiento d e c l a r a t i v o	Información objetiva	C	M5
Educación emprendedora/para el emprendimiento	«El emprendimiento sucede cuando actúas sobre las oportunidades e ideas y las transformas en un valor para los demás. El valor que se crea puede ser financiero, cultural o social».	C	M1 Y M6

Educador para el emprendimiento	Cualquier educador en la vida de un niño (o de un adulto si es el caso) que apoya y cimienta el aprendizaje emprendedor ofreciendo oportunidades de aprender mediante la práctica. Es un rol, no una profesión basada en una certificación.	C	M1
Evaluación	La etapa final del proceso creativo, en la que se suele evaluar la idea o solución elegida. Es esencial decidir qué criterios se utilizarán finalmente para evaluar o juzgar las posibles soluciones o ideas.	ET	M5
Entorno familiar	El conjunto de relaciones que se establecen entre los miembros de una familia que comparten el mismo espacio.	C	M6
Competencia financiera	El conocimiento y la comprensión de los conceptos y riesgos financieros, así como las aptitudes y actitudes para aplicar esos conocimientos y esa comprensión a fin de adoptar decisiones eficaces en una serie de contextos financieros, mejorar el bienestar financiero de las personas y la sociedad y permitir la participación en la vida económica.	C	M1
Capacidad financiera	La combinación de actitud, conocimiento, habilidades y autoeficacia necesaria para tomar y aplicar decisiones para la gestión del dinero que se ajusten mejor a las circunstancias de la vida de una persona, dentro de un entorno propicio que incluya, pero que no se limite a, el acceso a servicios financieros apropiados.	C	M1

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace contenida en ella».



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

con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja responsable del uso que pueda hacerse de la información

Inclusión financiera	El proceso de promover un acceso asequible, oportuno y adecuado a los productos y servicios financieros reglamentados y ampliar su utilización por todos los sectores de la sociedad mediante la aplicación de enfoques adaptados, existentes e innovadores, incluida la sensibilización y la educación financiera, con miras a promover el bienestar financiero, así como la inclusión económica y social.	C	M1
Conceptualización	La segunda etapa del proceso creativo, necesaria para desarrollar una solución al problema definido. La conceptualización abarca la creación, el desarrollo y la comunicación de nuevos pensamientos y conceptos visuales, concretos o abstractos.	C	M5
Innovación	La implementación exitosa de ideas creativas.	C	M5
Resultados del aprendizaje	Los resultados del aprendizaje son afirmaciones sobre lo que un alumno sabe, entiende y es capaz de hacer después de completar el aprendizaje. Esas afirmaciones pueden diseñarse y utilizarse para la planificación educativa y la elaboración de planes de estudios o para diferentes tipos de responsabilidad, como la responsabilidad jurídica o la responsabilidad profesional.	ET	M1

APRENDER MEDIANTE LA PRÁCTICA	Aprender mediante la práctica se basa en el aprendizaje a través de las experiencias. Este enfoque permite a los alumnos experimentar algo con la ayuda mínima de un adulto. Este enfoque asume que los alumnos aprenden mejor si se involucran en el proceso de aprendizaje. En lugar de que se les diga o se les muestren las respuestas, se les presenta una pregunta, un problema, una situación o una actividad de la que deben tomar conciencia por sí mismos.	ET	M2
HABILIDADES VITALES	Una habilidad que es útil o importante en la vida de todos. Es un término utilizado para describir un conjunto de habilidades básicas adquiridas a través del aprendizaje y/o la experiencia directa de la vida, que permiten a los individuos y grupos gestionar de manera efectiva las cuestiones y problemas que se encuentran comúnmente en la vida diaria (Diccionario de Cambridge)	C	M2
Movilizar el yo	La acción de motivarse a uno mismo para realizar un acto específico o, en general, levantarse físicamente y realizar una acción.	C	M4
Movilizar a otros	La acción de motivar a otros para que realicen un acto específico o, en general, animar a otros a levantarse físicamente y realizar una acción.	C	M4
MULTIPROPÓSITO (a)	Servir o poder servir para más de un propósito (Diccionario de Cambridge)	C	M2

	r t í c u l o)			
Sin juzgar		No juzgar a alguien en base a nuestras opiniones sobre ellos o a una situación particular.	C	M4
Progenitor	(p a d r e / m a d r e	En este programa, las familias no sólo son las familias biológicas o los tutores legales de los niños, sino todos los miembros de la familia o de la comunidad cercana al niño que participan en su crianza.	C	M1 Y M6

/ madre)			
CRIANZA	La crianza de los hijos y todas las responsabilidades y actividades que conlleva. La crianza es el proceso de promover y apoyar el desarrollo físico, emocional, social e intelectual de un niño desde la infancia hasta la edad adulta. La crianza de los hijos hace referencia a las complejidades de criar a un niño y no exclusivamente a una relación biológica. (Diccionario de Cambridge)	C	M2
Teoría de la crianza de los hijos	Un enfoque sistémico y holístico de la crianza de los niños y las relaciones entre padre/madres e hijos, que a menudo categoriza diferentes comportamientos, enfoques y métodos de las familias en diferentes estilos de crianza.	ET	M1

Estilo de crianza	Una constelación de actitudes y comportamientos de las familias hacia los niños y un clima emocional en el que se expresan los comportamientos de las familias. Las familias como individuos independientes pueden tener distintos estilos de crianza para diferentes situaciones, pero el más común de ellos define su estilo personal de crianza.	ET	M1
Estilo de crianza	Una constelación de actitudes y comportamientos de las familias hacia los niños y un clima emocional en el que se expresan los comportamientos de las familias. Las familias como individuos independientes pueden tener distintos estilos de crianza para diferentes situaciones, pero el más común de ellos define su estilo personal de crianza.	ET	M6
Aprendizaje lúdico	También llamado aprendizaje a través del juego o aprendizaje experimental es una forma de desarrollar habilidades, conocimientos y competencias a través de actividades significativas, socialmente interactivas, alegres, iterativas y basadas en el compromiso activo.	ET	M1
Conocimiento p r o c e d i m e	«Saber hacer»	C	M5

	n t a l			
Detección	de p r o b l e m a s	La primera etapa de cualquier proceso creativo que consiste en la definición del problema y la recopilación de información. También conocida como construcción, formulación, expresión, identificación o definición del problema.	ET	M5
RESOLUCIÓN	DE P R O B L E M A S	La resolución de problemas consiste en utilizar métodos genéricos o ad hoc de manera ordenada para encontrar soluciones a los problemas. La capacidad de comprender cuál es el objetivo final del problema y qué reglas podrían aplicarse representa la clave para resolver el problema. A veces el problema requiere un pensamiento abstracto o la búsqueda de una solución creativa (Wikipedia).	C	M2

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace contenida en ella».



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

con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja responsable del uso que pueda hacerse de la información

Reflexión	El acto de pensar o tener en cuenta algo que ha sucedido/puede suceder en el futuro.	C	M4
AUTOEVALUACIÓN	Un juicio, a veces con fines oficiales, que haces sobre tus habilidades, cualidades o acciones. La autoevaluación es una revisión individual realizada para identificar los elementos que pueden mejorarse o explotarse para lograr ciertos objetivos predefinidos. En otras palabras, la persona se analiza a sí misma para mejorar su perspectiva sobre sus capacidades y potencial.	C	M2
CONCIENCIA DE UNO MISMO	Los alumnos confían en su propia capacidad de generar valor para los demás. La conciencia de uno mismo implica ser consciente de los diferentes aspectos del yo, incluyendo rasgos, comportamientos y sentimientos. Esencialmente, es un estado psicológico en el que uno mismo se convierte en el centro de atención.	C	M2
Autoconciencia	Un conocimiento consciente de los propios sentimientos, emociones y carácter.	C	M4
Autoeficacia	La creencia que tienes en ti mismo en relación con tu capacidad para hacer algo.	C	M4
Habilidades	La capacidad de aplicar los conocimientos y utilizar el saber hacer para completar las tareas y resolver los problemas. En el contexto del Marco Europeo de Calificaciones, las habilidades se describen como cognitivas (que implican el uso del pensamiento lógico, intuitivo y creativo) o prácticas (que implican la destreza manual y el uso de métodos, materiales, herramientas e instrumentos).	ET	M1 Y M6



Estereotipos	Una imagen o idea demasiado simplificada y generalizada de un tipo particular de persona o cosa.	C	M4
Estilos de enseñanza	Estos son los comportamientos que el profesor exhibe en su actividad profesional, que se basarían en su conocimiento y experiencia y pueden depender del contexto.	ET	M6
Valores	Aspectos de la vida que consideramos importantes o beneficiosos.	C	M4

Descargo de responsabilidad: «Este proyecto ha sido financiado únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace contenida en ella».



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

con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja responsable del uso que pueda hacerse de la información