

CAJA DE HERRAMIENTAS para trabajadores/as

TRANSVERSAL MODEL FOR MIGRANTS

2018-1-FR01-KA202-048007





CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3
TÉRMINOS DE REFERENCIA	4
Capítulo 2.2 Pensamiento Creativo	5
Pasos creativos en la resolución de problemas	6
Teatro de imágenes	8
Perdido en el mar	10
Descansando la mente para resolver problemas	13
A TENER EN CUENTA Y MÁS	15





INTRODUCCIÓN

El Proyecto *Transversal Model for Migrants* (Nº 2018-1-FR01-KA202-048007) está financiado por la Comisión Europea, en el marco del Programa Erasmus+, Asociaciones Estratégicas para la educación y la formación profesional. Tiene una duración de dos años, desde septiembre de 2018 hasta agosto de 2020, y está formado por un consorcio de siete organizaciones:

- ☑ ITG Conseil, Francia
- ☑ IASIS, Grecia
- ☑ Center for Social Innovation, Chipre
- ☑ Mindshift Talent Advisory, Portugal
- ☑ Business Foundation for Education, Bulgaria
- ☑ Solidaridad Sin Fronteras, España
- ☑ Bahcesehir Universitesi Foundation, Turquía

Migrants' Toolbox es el tercer producto intelectual (IO3) del proyecto e incluye un conjunto de consejos, recomendaciones, guías prácticas y hojas de datos específicos. Este producto intelectual tiene por objeto ayudar directamente a los migrantes a pensar, actuar, hacer valer sus derechos y ser ayudados, si es necesario, a emprender acciones correctivas en respuesta a situaciones de desigualdad sufridas u ocultas (identificación de los frenos y soluciones concretas y creíbles), así como identificar y desarrollar sus competencias transversales, capitalizando sus experiencias y también los casos y ejemplos de éxito concreto.

A continuación, se proponen una serie de ejercicios prácticos divididos en las siguientes unidades: Solución de problemas, Toma de decisiones, Trabajo en equipo, Resiliencia, Creatividad y Agilidad.





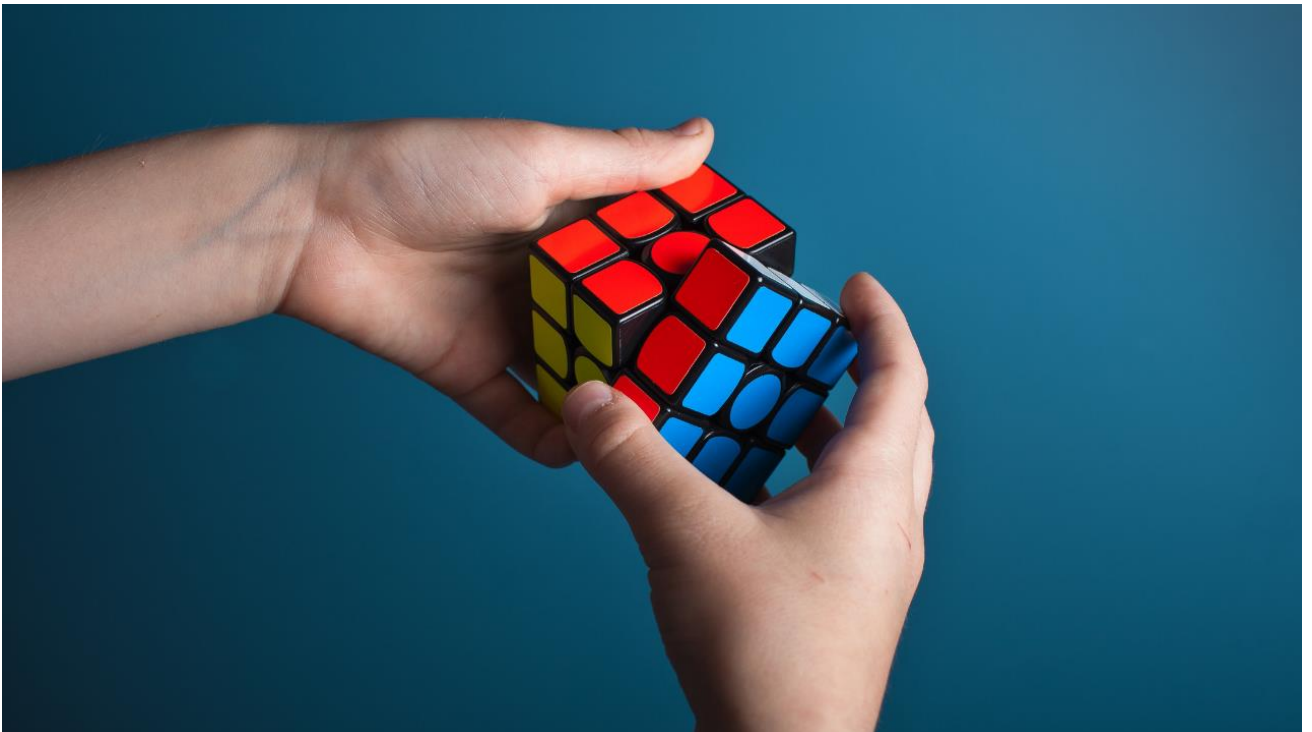
TÉRMINOS DE REFERENCIA

EQF	El Marco de Referencia de Calificación Europeo (European Qualification Framework en inglés) es una herramienta que ayuda a la comprensión y comparación de las calificaciones otorgadas por distintos países y distintos sistemas educativos y formativos, estructurados en ocho niveles
EQF nivel 5	Las calificaciones del nivel 5 del EQF (Marco de Referencia de Calificación Europeo, por sus siglas en inglés) están diseñadas para mejorar las habilidades de aquellas personas que ya se encuentran empleadas, otorgándoles habilidades técnicas, transversales y/o de gestión avanzadas
Pistas	Un llamamiento a poner el conocimiento en práctica
Conocimiento (nivel 5)	Conocimiento especializado, fáctico y teórico en un campo de trabajo o estudio y conciencia de los límites de ese conocimiento
Resultados del aprendizaje	Los resultados del aprendizaje son declaraciones que describen aprendizajes significantes y esenciales que deben ser alcanzados y pueden ser demostrados eficazmente al finalizar la formación. En el Marco de Referencia de Calificación Europeo (EQF, por sus siglas en inglés), los resultados del aprendizaje se describen en términos de conocimiento, habilidades, responsabilidad y autonomía
Responsabilidad y autonomía (nivel 5)	Medios para ejercer la gestión y la supervisión en contextos de trabajo o de actividades de estudio donde se den lugar cambios impredecibles, así como la revisión y desarrollo del desempeño de uno mismo y los demás
Habilidades (nivel 5)	Representa un rango exhaustivo de habilidades cognitivas y prácticas requeridas para desarrollar soluciones creativas a problemas abstractos





CAPÍTULO 1.2 PENSAMIENTO CREATIVO





Habilidades transversales para migrantes		
Título de la unidad: resolución de problemas		
Título de la subunidad: pensamiento creativo		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDADES
Al finalizar la unidad, los alumnos deberán ser capaces de:		
K1. Conocer los pasos para definir un problema	S1. Practicar los pasos de un proceso creativo de resolución de problemas	R1. Aplicar pasos creativos en la resolución de problemas
K2. Saber qué es una resolución creativa de problemas	S2. Trabajar de forma colaborativa y escuchar las ideas de otros S3. Expresar y explicar ideas	R2. Compartir el conocimiento y las habilidades adquiridas con compañeros y/o alumnos
NIVEL EOF		
5		

Nombre de la actividad:	PASOS CREATIVOS PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
Tipo de actividad:	Actividad práctica
Referencia:	https://www.humorthatworks.com/how-to/20-problem-solving-activities-to-improve-creativity/
Duración:	50 - 60 minutos
Número de participantes:	Sin especificar
Descripción de la actividad:	
<p>Basándose en los cinco pasos para la resolución de problemas (definir el problema, lluvia de ideas, decidir una solución, implementar la solución y evaluar soluciones), los formadores harán juegos y actividades dinámicas para cada fase de la resolución de problemas.</p> <p>Como ejemplo, utilizarán el mismo ejercicio para cada paso. Los formadores animarán a los participantes a sugerir un problema al que se enfrenten o bien pueden sugerir uno ellos mismos. Por ejemplo: una mala relación entre dos compañeros de trabajo o el deseo de cambiar de empleo.</p> <p>Paso 1</p> <p>Titular del periódico – Intenta escribir acerca del problema como si fuese el titular de un periódico. Puedes escribir como si el problema aún existiese o como si ya estuviese resuelto. Trata de escribir titulares inspirados en tabloides para obtener unas ideas más creativas.</p>	





Paso 2

La idea más tonta – Crea un concurso para obtener la idea más tonta. El formador debe animar a los alumnos a pensar en las ideas más tontas posibles al problema. Una vez cuenten con una lista larga, deben volver a ella y pensar cuáles de esas ideas quizás no sean tan tontas y puedan ayudar a resolver el problema.

Paso 3

Juicio de ideas – Cuando no exista acuerdo en la solución a elegir, la persona que propone cada idea debe representarla en el “juicio”. Haz los argumentos iniciales, llama a testigos y admite declaraciones finales. Deja a la junta del proyecto elegir el ganador.

Paso 4

Fin en mente – Para crear tu plan, comienza con el fin en mente y trabaja “hacia atrás”. Establece puntos clave y fechas en orden inverso, empezando con el fin (evaluación del proyecto) y terminando con el día de hoy.

Paso 5

Se dice en la calle – Lleva a cabo entrevistas del tipo “lo que se dice en la calle” con miembros de tu equipo, preguntándoles cómo se sintieron durante todo el proceso creativo de resolución de problemas.

Conclusión: el formador preguntará a los participantes si están de acuerdo con el resultado final del trabajo de equipo, si consideran que su solución es creativa, si han aprendido los pasos de la resolución creativa de problemas, si piensan que serán capaces de aplicar esos pasos en su vida diaria, etc.





Habilidades transversales para migrantes

Título de la unidad: resolución de problemas

Título de la subunidad: pensamiento creativo

CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD
Al finalizar la unidad, los alumnos deberán ser capaces de:		
<p>K1. Describir un problema de forma creativa.</p> <p>K2. Comprender qué situaciones afectan a las personas o grupos sociales de forma colectiva.</p> <p>K3. Definir una vía colectiva de resolución de problemas.</p>	<p>S1. Identificar y deconstruir un problema utilizando la expresión corporal.</p> <p>S2. Expresar ideas verbalmente.</p> <p>S3. Trabajar en equipo.</p>	<p>R1. Considerar las causas, consecuencias y soluciones a un problema.</p> <p>R2. Capacitarse para reaccionar a situaciones injustas.</p> <p>R3. Tomar decisiones.</p>
NIVEL EOF		
5		

Nombre de la actividad:	TEATRO DE IMÁGENES
Tipo de actividad:	Teatro forum, escenario. Técnica de actuación
Referencia:	https://dramaresource.com/image-theatre/
Duración:	70-90 minutos
Número de participantes:	10 - 15 personas
Descripción de la actividad:	<p>El teatro de imágenes es una técnica de actuación basado en una situación de opresión o problema de un grupo (en el caso de los migrantes, por ejemplo, la dificultad de encontrar un trabajo), elegido de forma unánime. Los participantes aprenderán a representar creativamente una situación de opresión y propondrán cambios en la realidad social de la forma más efectiva posible.</p> <p>1. Un participante relatará una experiencia de opresión (discriminación, dificultad para encontrar un trabajo, etc.) y representará esa situación para el resto de participantes como si fuese un escultor. Esto es, utilizará el cuerpo del resto y les moldeará hasta esculpir una serie de estatuas relacionadas entre sí mediante una imagen fija (incluso si esto presupone movimiento), con el fin de hacer visible la situación elegida. Todo ello sin dar ninguna indicación verbal que se superponga al lenguaje visual.</p> <p>2. El escultor dirige cada uno de los movimientos de las estatuas para construir una imagen congelada, sin movimiento, como si fuese un friso. Las personas que actúan como estatuas no</p>





deben representar su rol en la vida diaria, ya que únicamente se representan a sí mismos. Esta primera representación individual ofrece una primera vision psicológica (individual) de la opresión.

3. Cuando se deshaga el grupo escultórico, los participantes debatirán sobre la representación del problema: “¿Estás de acuerdo con la representación del problema?”

Para empezar, cada uno expresa su opinion verbalmente. Después, en silencio, cada participante puede modificar parcial o totalmente las estatuas hasta que el grupo escultórico sea aceptado por todos ellos, de modo que represente la imagen colectiva del tema tratado. Esta representación grupal ofrece una vision social de la opresión y es un trabajo colectivo.

4. Analiza las causas del conflicto. La imagen debe mostrar ambos lados del conflicto para que los participantes puedan entender cuál es el origen, con el fin de proponer diferentes soluciones.

5. Después, el primer escultor crea otro grupo de estatuas, que ofrecen su solución ideal al problema. La fase de dinamización mostrará cómo se puede pasar de la imagen colectiva real (de opresión) a la imagen ideal. Cada participante puede proponer su imagen de transición, lo importante es hacerlo sin utilizar indicaciones verbales y a continuación analizar si el cambio es factible.

Recomendaciones (para formadores):	Asegúrate de que el formador pueda ofrecer apoyo emocional a los participantes durante la representación de la situación de opresión.
Anexo	





Habilidades transversales para migrantes

Título de la unidad: resolución de problemas

Título de la subunidad: pensamiento creativo

CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDADES
Al finalizar la unidad, los alumnos deberán ser capaces de:		
K1. Organizar prioridades. K2. Comprender qué situaciones afectan a las personas o grupos sociales de manera colectiva. K3. Definir una vía para resolver un problema.	S1. Analizar información. S2. Expresar ideas verbalmente. S3. Trabajo en equipo.	R1. Considerar las causas, consecuencias y soluciones a un problema. R2. Negociar y cooperar con otros. R3. Tomar decisiones individualmente y en grupos.
NIVEL EOF		
5		

Nombre de la actividad:	PERDIDO EN EL MAR
Tipo de actividad:	Escenario. Técnica de actuación
Referencia:	https://www.mindtools.com/pages/article/team-building-problem-solving.htm
Duración:	25-40 minutos
Número de participantes:	5 por grupo (al menos 2 grupos)
Descripción de la actividad:	<p>En esta actividad, los participantes deben simular que han naufragado y están varados en un barco salvavidas. Cada uno de ellos tiene una caja de cerillas, así como los siguientes objetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una mosquitera • Un bote de gasolina • Un contenedor de agua





- Un espejo de aumento
- Un sextante
- Raciones de emergencia
- Una carta de mar
- Un asiento o cojín flotante
- Una cuerda
- Unas barritas de chocolate
- Una sábana resistente al agua
- Una caña de pescar
- Repelente de tiburones
- Una botella de ron
- Una radio VHF

Los participantes deben decidir qué objetos son más importantes para su supervivencia y ordenarlos según este criterio. Con este fin:

1. Cada participante pasará 10 minutos solo para ordenar los objetos según su importancia, utilizando la “tabla de clasificación” de la actividad (cada participante contará con una, ver más abajo).
2. Cada equipo tendrá 10 minutos más para asignar y decidir la clasificación del grupo. Una vez acordado, deben anotar el listado en la tercera columna de sus tablas.
3. Cada grupo compara sus clasificaciones individuales con la colectiva, y analiza las diferencias. ¿Alguien cambió de opinión sobre su propia clasificación durante el debate de grupo? ¿Cuántas personas se vieron influenciadas por la conversación?
4. Después, cada uno lee el orden “correcto”, cotejado por los expertos de la Guardia Costera de Estados Unidos (de más a menos importante):
 - El espejo de aumento (uno de los objetos más importantes, dado que se puede utilizar para señalar la localización reflejando el sol).
 - El bote de gasolina (de nuevo, potencialmente vital para señalar la localización dado que la gasolina flota en el agua y puede prenderse con las cerillas).
 - El contenedor de agua (esencial para recoger agua).
 - Las raciones de emergencia (valiosas para el aporte alimentario básico).
 - La sábana de plástico (puede utilizarse como abrigo o para recoger agua de lluvia).
 - Las barritas de chocolate (suministro práctico de alimento).
 - La caña de pescar (valioso potencialmente, aunque no existe garantía de que seas capaz de pescar. También se puede doblar fácilmente para hacer el poste de una tienda de campaña).
 - La cuerda (práctica para mantener las herramientas unidas, pero no necesariamente vital para la supervivencia).
 - El asiento o cojín flotante (útil como salvavidas).
 - El repelente de tiburones (potencialmente importante en el agua).
 - Botella de ron (útil como antiséptico para tratar heridas, pero deshidrata si se utiliza como bebida).
 - La radio (seguramente estás fuera del alcance de cualquier señal).
 - La carta de mar (inservible sin equipo de navegación).
 - La mosquitera (asumiendo que has naufragado en el Atlántico, donde no hay mosquitos, es bastante inservible).





- El sextante (poco práctico sin tablas relevantes ni un cronómetro).

Objeto	Paso 1	Paso 2	Paso 3	Paso 4	Paso 5
	Clasificación individual	Clasificación grupal	Clasificación de la Guardia Costera	Diferencia entre los pasos 1 y 3	Diferencia entre los pasos 2 y 3
Mosquitera					
Bote de gasoline					
Contenedor de agua					
Espejo de aumento					
Sextante					
Raciones de emergencia					
Carta de mar					
Asiento o cojín flotante					
Cuerda					
Barritas de chocolate					
Sábana resistente al agua					
Caña de pescar					
Repelente de tiburones					
Botella de ron					
Radio VHF					
			Totales	Tu puntuación	Puntuación grupal

Recomendaciones (para formadores):

Cuando todos hayan terminado el ejercicio, invita a tus equipos a evaluar sus experiencias. Por ejemplo, pregúntales cuáles fueron las principales diferencias entre las clasificaciones individuales, grupales y oficiales, y por qué. Esto provocará un debate sobre cómo los equipos toman decisiones, lo que les hará pensar sobre las habilidades que deben utilizar en la resolución de ejercicios futuros.

Anexo





Habilidades transversales para migrantes

Título de la unidad: resolución de problemas

Título de la subunidad: pensamiento creativo

CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDADES
Al finalizar la unidad, los alumnos deberán ser capaces de:		
K1. Reflexionar sobre la resolución de problemas K2. Elegir las mejores opciones para resolver un problema	S1. Utilizar el concepto de pensamiento creativo S2. Identificar ideas creativas de otros S3. Explorar otras formas de resolver un problema	R1. Promover un enfoque de autoaprendizaje para resolver un problema R2. Tratar los problemas que le afectan actualmente
NIVEL EOF		
5		

Nombre de la actividad:	DESCANSANDO TU MENTE PARA RESOLVER PROBLEMAS
Tipo de actividad:	Autoaprendizaje. Autoevaluación
Referencia:	https://www.skillsconverged.com/FreeTrainingMaterials/tabid/258/articleType/ArticleView/articleId/1178/categoryId/116/Boost-Creativity-Using-the-6-Step-Problem-Solving-Technique.aspx
Duración:	60 minutos (en días diferentes)
Número de participantes:	1-5
Descripción de la actividad:	<p>La idea de descansar el cerebro es silenciar el pensamiento consciente para despertar el pensamiento inconsciente para resolver un problema de un modo creativo. Más abajo se describe una “Técnica de resolución de problemas en 6 pasos” para fortalecer el pensamiento creativo de una persona. Está diseñado para ayudar a nuestra mente a trabajar al máximo rendimiento.</p>





Los participantes deben pensar en un problema social: desempleo, prejuicios, problemas de inclusión, etc.

1. Prepara tu mente

Trabaja intensamente sobre el problema. Reúne y procesa toda la información que puedas, por ejemplo, de libros, artículos, videos, etc. Dibujar y visualizar el problema puede ayudar mucho.

2. Libérate y exponte

Libérate del esfuerzo de pensar hacienda algo completamente diferente, alimentando tu mente con una serie de ideas diferentes no necesariamente relacionadas con aquellos que estás investigando, es decir, visitando un museo, consultando una página web sobre otro tema, viendo un video, et.

Este paso debe consistir en una actividad ligera. No estás buscando una solución a un problema específico en este momento. Deja a tu mente volar y crear asociaciones por sí misma.

3. Cambia la perspectiva con otra persona

Vuelve al problema y piensa sobre él de nuevo, integrando las nuevas ideas que hayas tenido. Esto es un calentamiento para este paso. Cambia tu perspectiva y trata de comprender cómo se habría aproximado al problema otra persona, por ejemplo un político, un amigo, tu padre/madre, un modelo a seguir (vivo o muerto).

4. Juega

Tras haber trabajado en el problema, toma un descanso de 15 minutos. Ve o mira algo divertido, pero no caigas en la procrastinación, es muy importante seguir trabajando en el problema más tarde.

5. Cambiar la perspectiva de tema

Piensa en otro tema para crear una asociación entre dos temas. Para ello, aplica la regla “es como”: “A es como B”. Piensa cómo se resolvería el problema en el segundo caso y cómo puedes aplicarlo a tu propio problema.

Ambos temas deben ser equivalentes, de modo que la declaración “es como” tenga sentido y pueda conducir a nuevas asociaciones.

Ejemplos:

- “Prevenir cualquier acto de discriminación *es como* si un propietario de una casa contratase un seguro del hogar”.
- “Diseñar un zapato *es como* diseñar un colchón”.

Esto te ayudará a confrontar tu problema con las formas de resolver otro problema.

6. Ejercita tu músculo de ideas

Una vez que hayas solucionado tu problema, no esperar hasta que surja otro problema para ejercitar tus habilidades creativas. Continua generando ideas, sobre cualquier cosa, para ejercitar tu creatividad y tus habilidades de resolución de problemas.

Recomendaciones (para formadores):	El objetivo es mantenerse en forma mentalmente. Tal y como sucede con los músculos, la creatividad mejora con la práctica. Anima a los participantes a convertirse en una “máquina de ideas” mediante el empleo del pensamiento creativo.
---	---

Anexo	
--------------	--



A TENER EN CUENTA Y MÁS

- 1- Las habilidades incluidas en esta caja de herramientas son importantes para la adaptación de los migrantes a la realidad del mundo empresarial de su país actual. Cada una de ellas es crucial, no obstante, dependiendo de las características de los alumnos los formadores pueden necesitar centrarse en una habilidad más que en otras según el grupo. Así, es importante conocer las capacidades e intereses de los alumnos.
- 2- Durante la formación de los formadores y alumnos, es importante guiar al grupo de forma interactiva e incluir a todos los miembros en los ejercicios. Concretamente, durante la formación de los formadores, deben dárseles consejos para guiar el grupo de forma efectiva.
- 3- Durante la formación de los alumnos, es importante dar ejemplos específicos sobre cómo las habilidades transversales pueden ayudarles en su futuro. Es importante remarcar que las habilidades transversales pueden mejorarse mediante la formación y la aplicación.
- 4- Durante la formación de los formadores y alumnos, es importante explicar el objetivo de los ejercicios a realizar y su relación con la habilidad a desarrollar.
- 5- Para aquellos formadores que trabajarán con migrantes, es importante entender el concepto de diversidad. Los migrantes pueden tener distintas reacciones y retroalimentaciones a los ejercicios de la caja de herramientas. Los formadores deben estar preparados para ello. Para mayor información, los formadores pueden consultar el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=LqP6iU3g2eE>
- 6- Los alumnos o formadores que deseen mejorar sus habilidades de resolución de problemas, pueden consultar los siguientes enlaces: <https://www.youtube.com/watch?v=ftgtzFaHFGE> y https://www.youtube.com/watch?v=6_LX9mo0Thw

TRANSVERSAL PROJECT FOR MIGRANTS



TRANSVERSAL PROJECT FOR MIGRANTS



Erasmus +

Transversal Project for Migrants, 2018-1-FR01-KA202-048007, has been funded with support from the European Commission. The desk report content reflects the views only of the author, and the Commission

cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



TRANSVERSAL PROJECT FOR MIGRANTS



Erasmus +

Transversal Project for Migrants, 2018-1-FR01-KA202-048007, has been funded with support from the European Commission. The migrants' toolbox content reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.