



## Programa SUPERHEROES

Versión: 1  
Diciembre de 2022  
Organización líder: Stichting Inqubator

**Proyecto nº: KA220-SCH-05AD2AC1**

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



*Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea.  
Esta publicación (comunicación) refleja únicamente las opiniones del  
autor/a, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda  
hacerse de la información aquí difundida.*

### Documento de identidad

Destinatarios	Consortio SuperHeroes
Estado de confidencialidad	Público

### Versionado de documentos

Versión	Fecha	Autores/as
V1		
V2		
V3		
V4		

Este documento puede sufrir modificaciones sin previo aviso.

Todos los derechos reservados.

### COPYRIGHT

© Copyright 2022 Superheroes

### Consortio:



# Índice

<b>Introducción</b>	<b>4</b>
<b>Tema 1 - ¿Qué son los ODSs?</b>	<b>5</b>
1.1 Subtema 1 Plan de clase	6
<b>Tema 2 - Lluvia de ideas sobre los ODSs locales</b>	<b>8</b>
2.1. Proceso de ideación	9
2.2. Cómo identificar a las partes interesadas	10
<b>Tema 3 - Cómo presentar el reto a los estudiantes extranjeros y subirlo a Internet</b>	<b>12</b>
3.1. Enfoque Narrativo	13
3.2. Habilidades de Escritura	14
3.3. Subir la historia a la Plataforma SuperHeroes	16
<b>Tema 4 - Pensar en soluciones, y ponerlas a prueba</b>	<b>17</b>
4.1. Cómo encontrar una solución	19
4.2. Cómo poner a prueba la solución	21
4.3 Poner a prueba la solución en/con una organización	22
4.4 Subir las soluciones a la plataforma online SuperHeroes	23
<b>ANEXOS</b>	<b>24</b>
<b>Anexo A: Enlaces y materiales útiles</b>	<b>24</b>
Tema 1	24
Tema 3.2	24
Tema 4	24
<b>Anexo B: Lluvia de ideas</b>	<b>25</b>
Cómo realizar una lluvia de ideas eficaz	25
Técnicas de creatividad - Ideación	25
<b>Anexo C: Escucha activa y habilidad para dar feedback positivo</b>	<b>30</b>
Subtema 1: Desarrollar la capacidad de "escucha activa"	30
Lección 1: Escucha activa - 45 minutos	30
<b>Subtema 2: Feedback positivo</b>	<b>34</b>
Lección 2 - Feedback positivo - 45 minutos	34
<b>Subtema 3: Comentar positivamente los proyectos de otros alumnos</b>	<b>37</b>
Lección 3 - Tarea 45/90 minutos	37
Subtema 4: Actividad de feedback positivo - Tírame un poco de feedback	38

# Introducción

El proyecto SUPERHEROES se desarrolla en el marco de una colaboración de dos años financiada por el programa Erasmus+ en la que participan seis socios de cuatro países: Letonia, Bulgaria, España y Países Bajos.

SUPERHEROES es un programa cuyo objetivo es aumentar el conocimiento sobre las cuestiones medioambientales y sociales entre los jóvenes estudiantes europeos. Por este motivo, el proyecto se dirige esencialmente a docentes, estudiantes de 12-16 años de edad y, en general, a quienes se interesan por el desarrollo de estos jóvenes.

Los objetivos específicos de SUPERHEROES son:

1. Aumentar la concienciación sobre cuestiones medioambientales y sociales en su propia región.
2. Aumentar la concienciación sobre cuestiones medioambientales y sociales en toda Europa.
3. Aumentar la ciudadanía activa entre los/as estudiantes de 12 a 16 años.
4. Desarrollar o mejorar las competencias interculturales de los/as estudiantes de 12 a 16 años.
5. Aumentar el nivel de inglés de los/as estudiantes de 12 a 16 años.
6. Desarrollar un enfoque de aprendizaje innovador para la identificación de retos y la resolución de problemas en el ámbito de los ODSs.

Con el plan de lecciones que tienes ante ti, puedes poner en práctica enseñanzas sobre los ODSs en tus clases o sesiones formativas, a la vez que las entrelazas con otros temas de gran relevancia para las comunidades actuales.

# Tema 1 - ¿Qué son los ODSs?

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODSs), también conocidos como Objetivos Mundiales, fueron adoptados por las Naciones Unidas en 2015 como un llamamiento universal a la acción para acabar con la pobreza, proteger el planeta y garantizar que en 2030 todas las personas disfruten de paz y prosperidad.

Los 17 ODSs definidos por la ONU están integrados, esto es, reconocen que la acción en un área afectará a los resultados en otras, y que el desarrollo debe equilibrar la sostenibilidad social, económica y medioambiental.

Los países se han comprometido a dar prioridad al progreso de los más rezagados. Los ODSs están diseñados para acabar con la pobreza, el hambre, el sida y la discriminación de mujeres y niñas.

La creatividad, los conocimientos, la tecnología y los recursos financieros de toda la sociedad son necesarios para alcanzar los ODS en todos los contextos.

Puedes encontrar enlaces a más información sobre los ODSs en el anexo A del presente documento.

## **Resultados esperados del aprendizaje:**

- Los/as alumnos/as conocen 17 objetivos de desarrollo sostenible.
- Los/as alumnos/as han encontrado conexión/relación entre los ODSs y sus vidas.
- Los/as alumnos/as participan en debates sobre los ODSs.

# SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



## **1.1 Subtema 1 Plan de clase**

**Materiales para la lección:** 1) revistas viejas/nuevas, periódicos, póster A1, pegamento o portátil/teléfono para todos, conexión a Internet, documento en línea preparado donde puedan colgar sus imágenes/fotos; 2) folleto A4 con iconos de los ODSs cortados en trozos o 17 iconos de los ODSs en un documento online.

**Cantidad de lecciones/tiempo necesario:**

80–100 minutos aprox.

**Asignaturas escolares relacionadas:**

Ciencias sociales, geografía, inglés (aunque otras asignaturas pueden ser igualmente conectadas con la actividad)

**Breve explicación de las actividad a realizar:**

Las clases pueden dividirse en grupos si la clase tiene más de 15 alumnos.

1) El/la docente propone imaginar cómo será la vida (la de sus alumnados) en 2030–2035, cuando tengan aproximadamente entre 25 y 30 años. Se pide reflexionar sobre cuestiones como la economía, el medio ambiente y los aspectos sociales (empleos, espacios de trabajo, salario, naturaleza, fuentes de energía, espacio vital, comunidad, etc.).

2) Utiliza revistas (u otros materiales visuales) para que tus alumnos/as busquen fotos, imágenes, textos, etc. que puedan representar su vida en 2030–2035. – ¿Cuál será tu profesión? ¿Cómo será tu lugar de trabajo? ¿Dónde vivirás: ciudad, pueblo, campo, etc.?

¿Qué utilizarás como fuente de energía para las casas y los automóviles? ¿Qué comerás? ¿Qué harás con tus residuos? ¿Cómo vivirán tus padres y abuelos? etc. – Pídeles que las recorten y coloquen las imágenes seleccionadas delante del grupo/individuo (se tarda unos 20 minutos) ●, si se trabaja online o con ordenadores portátiles, los/as estudiantes eligen sus fotos de los recursos de Internet y las colocan en el documento online que habrás preparado antes de la clase.

3) Recoged las conclusiones en un póster A1, de manera que éste será un póster que represente la vida en sociedad esperada en el futuro (20–25 minutos). Los/as alumnos/as presentan su modelo de sociedad. ● también se pueden colocar las imágenes seleccionadas en un documento online proyectado para el conjunto del grupo, empleando para ello unas 1–3 imágenes por alumno/a.

4) A continuación, tendrás que repartir un folleto A4 con 17 iconos de ODSs divisible en 17 piezas (una por ODS) para cada grupo. Como docente, lees un gran objetivo y lo explica un poco si es necesario y, tras la explicación, el alumnado deberá encontrar dónde está representado dicho ODS en su póster y pegar el icono correspondiente cerca de la foto o del texto que lo represente (20–30 minutos). ●, en el caso de que se estéis trabajando en línea, los/as alumnos/as pueden escribir o poner el número de cada objetivo al lado en la foto que lo represente en su propio póster.

5) Conclusión – se fomenta el debate sobre la pregunta "*¿Habremos alcanzado los ODSs en 2030 o no?*".

Algunas preguntas clave que se pueden emplear para guiar el debate:

- 1) *Elige 2-3 objetivos que sean relevantes para tu situación actual y justifica tu elección;*
- 2) *Elige 2-3 objetivos que sean irrelevantes para ti y justifica tu elección.*

## Tema 2 - Lluvia de ideas sobre los ODSs locales

Ahora que tienes un conocimiento más profundo acerca de los ODSs establecidos por la ONU en su Agenda 2030, y de cómo éstos se relacionan potencialmente con tu actividad docente y con la educación/formación de las nuevas generaciones, este tema tiene como objetivo proporcionar herramientas y estrategias de ideación para reflexionar sobre los desafíos locales vinculados a los ODSs en tu comunidad, y sobre cómo explorar su ecosistema (de los/as estudiantes) para encontrar actores relevantes y partes de interés.

Resultados de aprendizaje esperados:

- Los/as alumnos/as aprenderán a realizar lluvias de ideas.
- Se potenciará el pensamiento creativo y el pensamiento lateral de los/as alumnos/as.
- Los/as alumnos/as trabajarán juntos.
- Los/as alumnos/as aprenderán a identificar a las (potenciales) partes de interés.

Posiblemente necesitarás una (o dos) sesión(es) para realizar una lluvia de ideas eficaz sobre los ODSs y analizar un reto concreto, y otra para encontrar las partes de interés y los actores relevantes con los que comprometerse en la ideación de soluciones.

### Tareas:

1. Actividad de ideación con tus estudiantes sobre diferentes desafíos locales alineados con los ODSs que ya conocéis, y lluvia de ideas sobre 1 ó 2 retos en particular, en los que quieran trabajar más en detalle.
2. Lluvia de ideas sobre las partes de interés destinada a aprender cómo identificar a los actores relevantes dentro de vuestra comunidad y círculos cercanos.

Conocimientos esperados del alumnado:

Este tema ayudará a tus estudiantes a descubrir y aplicar técnicas de creatividad, que luego podrán utilizar para diferentes propósitos, y también para mejorar sus habilidades de pensamiento lateral. En el marco de la formación SuperHeroes, estas técnicas de creatividad se utilizarán para explorar los retos locales y los ODSs en vuestra comunidad.

Los/as estudiantes también aprenderán más sobre cómo identificar a las partes de interés relevantes en su entorno/comunidad y cómo movilizar su ecosistema.

## 2.1. Proceso de ideación

**Tarea 1:** Selecciona 1 ó 2 técnicas de creatividad que se adapten a tus necesidades (echa un vistazo al Anexo B para saber más al respecto) y organiza una sesión conjunta con tus alumnos/as para llevar a cabo un proceso de brainstorming. Te recomendamos que sigas este plan de trabajo:

- 1) Investiga más a fondo las oportunidades que ofrece cada técnica de creatividad/ideación y selecciona las que puedan funcionar mejor con tu grupo.
- 2) Organiza media sesión para realizar una lluvia de ideas sobre los retos locales existentes en vuestra comunidad relacionados con los ODSs en su conjunto, con el fin de explorarlos con tus estudiantes y llegar a un campo de interés común (por ejemplo, la energía verde en vuestra localidad). Para ello, puedes utilizar una actividad clásica de lluvia de ideas.
- 3) Los/as alumnos/as debaten sobre los ODSs locales de la sesión de lluvia de ideas. Puedes utilizar la otra mitad de la sesión para animar a tu alumnado a profundizar en un reto local específico de su interés. Para ello, piensa, por ejemplo, en las técnicas de los Seis Sombreros para Pensar o de las 5Ws & H. Para profundizar en el debate puedes apoyarte en las siguientes preguntas:
  - a. *¿A cuál de los ODSs pertenece este reto y cuál es su importancia?*
  - b. *¿Cuál es la influencia de este reto en el entorno vital directo?*
  - c. *¿Por qué (los/as alumnos/as) elegirían este reto en particular?*
  - d. *¿Cuánto saben (los/as alumnos/as) sobre el reto/ODS en este momento?*

En caso de que tengas tiempo para utilizar 2 sesiones en lugar de 1, tus estudiantes podrán profundizar más en la lluvia de ideas sobre los retos locales y su conexión con los ODSs, así como explorarlos más a fondo para elegir el que finalmente trabajarán en detalle.

## 2.2. Cómo identificar a las partes interesadas

Ahora que tenéis una idea más clara del reto local/ODS en el que tus estudiantes quieren trabajar o que les parece relevante para la comunidad (por ejemplo, cuáles son sus causas, posibles soluciones, a quién afecta/beneficia, por qué se sienten especialmente identificados con él, etc.), es el momento de identificar a las partes de interés ya relevantes para el reto dentro de la comunidad o el ecosistema del alumnado.

Haz saber a tus alumnos/as que las partes de interés relevantes pueden ser, entre otras: familiares, amigos, compañeros, otros profesores o profesionales de la educación, profesionales de campos de actividad relevantes para los ODSs, etc.

Anima a tus alumnos/as a reflexionar sobre posibles "partes de interés" dentro de su comunidad y círculo más cercano. Hacer preguntas sobre un tema determinado o sobre el reto de los ODSs a familiares, amigos u otros profesores puede ser una gran ayuda para su trabajo.

**Tarea 2:** pide a tus alumnos/as que participen en una sesión colaborativa de intercambio de ideas para tratar de encontrar posibles partes de interés que puedan aportar experiencia, conocimientos, posibles asociaciones, etc. a su trabajo sobre el reto elegido. Para ello, puedes utilizar la siguiente hoja de ruta estratégica que puedes presentar a tus estudiantes como modelo a seguir.

### Hoja de ruta estratégica para identificar a las partes de interés

#### 1. Analiza y define tus objetivos ODS

- *¿Cuál es el ODS que nos interesa abordar con las partes de interés de nuestro ecosistema?*
- *¿Qué queremos conseguir implicando a otras partes de interés en el proceso?*
- *Establecer los objetivos del trabajo y las metas de su participación.*

#### 2. Evaluar las causas del reto

- *¿En qué contexto aparece el problema, el reto o la oportunidad de aprovechar un ODS en la comunidad?*
- *¿Cuáles son los principales factores externos que afectan y contribuyen a esta situación?*
- *¿Quiénes son los principales afectados y quiénes se beneficiarían potencialmente de su resolución? Puedes identificar tantos grupos directos e indirectos como consideres oportuno.*

#### 3. Identificar posibles soluciones o vías de actuación

- *¿Qué soluciones podrían aplicarse para superar esta situación?*
- *¿Cómo se podría maximizar el impacto positivo del trabajo?*
- *¿Qué recursos se necesitan para idear y aplicar soluciones?*
- *¿Por qué es importante implicar a la comunidad en este proceso?*

#### 4. Reflexionar sobre qué perfiles añadirían valor al proceso / solución

Ahora que ya hay suficiente información para establecer un punto de partida sólido y todos sabéis quiénes son los principales grupos (directos e indirectos) que pueden verse afectados o contribuir al reto/ODS en el que queréis trabajar, es el momento de reflexionar e identificar posibles perfiles en vuestro ecosistema (o fuera de él) que aporten valor.

Completar una tabla como la siguiente puede ser útil para organizar mejor la información:

Nombre	¿POR QUÉ? Breve descripción de su perfil	¿CÓMO podría aportar valor añadido?	CONTACTO (número de teléfono, dirección postal, etc.)	DISPONIBILIDAD (SÍ/NO)

#### 5. Ponte en contacto con ellos y pídeles que se unan, si:

- a) Quieren participar activamente;
- b) Pueden proporcionar tutoría;
- c) Pueden proporcionar recursos y/o contactos relevantes para la creación de redes.

Como docente, puedes acceder a más información sobre el tema aquí: [Stakeholder Engagement: A Road Map to Meaningful Engagement](#) (*recurso disponible en inglés*)

# Tema 3 - Cómo presentar el reto a los estudiantes extranjeros y subirlo a Internet

Una vez identificado el reto vinculado a un determinado ODS en la comunidad para el que tus alumnos quieren desarrollar una solución, es necesario saber cómo comunicar adecuadamente el mensaje que se quiere transmitir.

Por lo tanto, el objetivo de este tema es guiar a docentes y estudiantes en el desarrollo de narrativas significativas, y proponer planes de acción sencillos para presentar estos mensajes a otros alumnos o miembros de la comunidad educativa.

## Resultados esperados del aprendizaje:

- Los/as alumnos/as aprenderán a elaborar historias con sentido.
- Los/as alumnos/as aprenderán a aplicar técnicas narrativas.
- Los/as alumnos/as mejorarán sus habilidades de comunicación escrita.

Para ello, es posible que necesites al menos 1 sesión con tus alumnos/as. Elaborar la narrativa de los retos puede llevar más tiempo del previsto, así que quizá sea necesario programar una sesión extra para subir los retos a la plataforma.

## Tareas:

1. Crear una trama para el mensaje que se quiere transmitir aplicando técnicas narrativas
2. Redactar la historia a transmitir en función del público al que se dirige
3. Subir el reto a la plataforma online del proyecto SuperHeroes

## Conocimientos esperados del alumnado:

Este tema ayudará a los/as jóvenes estudiantes a comprender mejor por qué las historias son herramientas poderosas para transmitir mensajes, y cómo pueden utilizar la narración para crear y transmitir su propio mensaje a una nueva audiencia.

Además, este proceso debe apoyarse con la formación en habilidades de escritura.

### 3.1. Enfoque Narrativo

Una de las mejores estrategias para ofrecer una narración convincente que consiga conectar con la audiencia, en este caso con otros estudiantes (extranjeros) y miembros del ecosistema educativo principalmente, es la aplicación de recursos de storytelling.

El storytelling puede entenderse como un arte más consciente y planificado de contar historias con sentido y un propósito específico, más allá de la simple información, utilizando elementos del lenguaje sensorial, adornos estilísticos o estructuras predeterminadas. En este sentido, el storytelling también nos permite comunicar un mensaje de forma entretenida, que capte la atención de la audiencia y fomente su compromiso con la historia, al tiempo que construye un sentimiento de comunidad y pertenencia entre sus destinatarios.

**Tarea 1:** Pide a tus alumnos/as que elaboren su propia presentación sobre el ODS seleccionado basándose en la siguiente estructura:

1. Objetivos: *¿Qué y por qué quiere comunicar?*
2. Enfoque: *¿Quién es su público? ¿Por qué el reto/ODS debería ser relevante para ellos?*
3. Núcleo: *¿Cuál será el núcleo de la narración?*
4. Alcance: *¿Qué dimensión tendrá? ¿Qué quiere transmitir?*
5. Planificación: *¿Cómo llevará a cabo sus esfuerzos de comunicación y compromiso?*

La idea es desarrollar una trama basada en el reto y el mensaje a transmitir.

[Storyboard](#) son herramientas que pueden ayudar al alumnado a organizar mejor los datos y decidir su estructura. De acuerdo con el método del Esqueleto de 5 Partes, si la narración adopta la forma de un cuento tradicional, debe contar con:

1. Apertura (escenario) – *Todos los días... ..*
2. Acción ascendente (tema, estado deseado) – *Pero un día... ..*
3. Clímax (cambio) – *Hasta que por fin... ..*
4. Acción descendente (transformación real) – *Por eso... ..*
5. Final (conclusión, percepción, estado deseado alcanzado) – *Y por eso... ..*

#### **Checklist para contar historias (storytelling):**

- La historia transmite la información necesaria sobre el ODS
- La historia tiene un significado poderoso
- La historia es inspiradora
- La historia intenta conectar con el propósito
- La historia se relaciona con las necesidades y especificaciones del público al que se dirige
- La historia “escucha” tanto como cuenta (véase la siguiente sección sobre la escucha activa)

### 3.2. Habilidades de Escritura

Las destrezas de escritura (creativa) son destrezas técnicas que, como cualquier otra destreza, pueden trabajarse para mejorar e incluyen, entre otros aspectos a considerar, los siguientes: gramática, léxico, estructura de la composición, claridad, investigación, documentación y precisión,...

Por tanto, estos son algunos de los aspectos que deberás tener en cuenta a la hora de supervisar y guiar el proceso de escritura de tus alumnos/as.

Podrás encontrar enlaces a más estrategias de escritura en el Anexo A.

Además, aquí tienes algunos consejos que pueden ayudarte a guiar la tarea:

- Revisa la trama (narración) elaborada para el desafío local y aplica cambios si es necesario; tus alumnos/as deben ser estratégicos en cuanto a la información que deben incluir en su mensaje.
- Pídeles que corrijan el resultado final prestando especial atención a lo siguiente:
  - Gramática y léxico inglés (como lengua común para presentar su historia a un público internacional)
  - Concisión. Si algo puede decirse con menos palabras, resúmelo.
  - Reflexionad sobre la estructura del texto y asegúraos de que tiene sentido para un lector externo.
  - ¿Se ajusta la producción al público al que se quiere dirigir?
- Si es posible, sería estupendo poder pedir opiniones externas (puedes obtener más información al respecto en el próximo tema de SuperHeroes).

**Tarea 2:** Una vez que hayan decidido la historia a compartir y sepan cuáles son las estructuras principales, conviene centrarse en la forma adecuada de reflejar y representar los mensajes, es decir, en el proceso de narración propiamente dicho, que sigue estos pasos:

- Formular el mensaje principal que se quiere transmitir con la presentación. Hacer un guión constructivo que recopile toda la información que se quiere transmitir.

Teniendo en cuenta el enfoque del reto de redacción, puedes aconsejar a tus alumnos/as que incluyan un flujo de acontecimientos similar al esqueleto de 5 partes propuesto, permitiéndoles ser creativos con su redacción, pero lo importante es que se responda a las siguientes preguntas:

- *Descripción breve del reto*
- *Cómo se relaciona el reto local identificado con uno o más ODSs*
- *Desarrollo del caso:*
  - *En qué consiste el medio ambiente: ofreced una buena imagen ilustrativa*
  - *Cuál es el problema que hay que abordar*
  - *Por qué el reto es importante para la comunidad local y cómo puede serlo también a escala nacional o europea.*

- *¿Quiénes son las principales partes de interés relacionadas con el reto local y qué papel desempeña su participación en la posible resolución del mismo?*
- *Cualquier otro punto relevante que deba incluirse*
- Desarrollar un flujo narrativo adecuado para captar la atención del público al que se dirige, prestando especial atención tanto a la apertura como al cierre de la historia, proporcionando elementos de reflexión cuando sea posible y, si lo consideráis necesario, ¡recomendamos intentar incluir elementos divertidos en el discurso!
- También recomendamos incluir conexiones personales para atraer la atención de los otros estudiantes y de los lectores cuando sea pertinente.
- Los materiales adjuntos (como imágenes o vídeos) son muy recomendables para que la presentación resulte más atractiva en un contexto online, y también como herramienta relevante para proporcionar comentarios sobre la propia narración.

### **3.3. Subir la historia a la Plataforma SuperHeroes**

Cuando la narración elaborada sobre el reto o retos locales relacionados con uno o más ODSs esté lista, deberá subirse a la plataforma online del proyecto SuperHeroes.

**Tarea 3:** Entrad en la plataforma online del proyecto SuperHeroes en ([Plataforma Online SuperHeroes](#)) y pide a tus alumnos/as que rellenen el formulario online para incluir su reto local.

Ten en cuenta que, al tratarse de un proyecto y una plataforma europeos, todos los materiales deben subirse en inglés. Además, puede ocurrir que necesites planificar 1 sesión para que tus alumnos/as suban sus retos en caso de que trabajen individualmente o en pequeños grupos, ya que puede llevar más tiempo. Por otro lado, así te aseguras de que todos ellos pueden acceder a los recursos tecnológicos necesarios para llevar a cabo la tarea.

En caso de que sepas con seguridad que todos los/as alumnos/as/grupos disponen de conexión a internet y dispositivos en casa, puedes pedirles que lo hagan como deberes una vez que el grupo haya trabajado a fondo las narraciones de sus retos locales.

Como docente, puedes asegurarte de que todos los retos están correctamente subidos a internet cuando se haya completado la tarea.

# Tema 4 - Pensar en soluciones, y ponerlas a prueba

Resultados: El último tema de esta lección versa sobre cómo encontrar soluciones y ponerlas a prueba para los desafíos locales identificados en pasos previos. En la parte anterior hemos hablado de cómo analizar un problema y obtener más información al respecto; en esta parte te ayudaremos a pensar en soluciones para esos problemas. Una vez pensadas estas soluciones, también querrás saber si son viables y si funcionan. Por eso, la segunda parte de este capítulo trata de cómo poner a prueba las soluciones ideadas. Después de este tema, tus alumnos/as serán capaces de pensar en soluciones, pero también sabrán cómo utilizar el feedback recibido como una forma de llegar a una solución. Si tienes tiempo y en tu zona hay organizaciones competentes o partes de interés relevantes, tus alumnos/as también podrán hablar con ellas y probar sus soluciones.

## Resultados esperados del aprendizaje:

- Los/as alumnos/as aprenderán a pensar en soluciones.
- Los/as alumnos/as aprenderán a poner a prueba las soluciones.
- Los/as alumnos/as aprenderán a hablar con las organizaciones (extra).

Cantidad de lecciones / tiempo necesario:

- Al menos 2 sesiones serán necesarias, observando que precisarás:
  - Una primera lección con el fin de plantear la tarea de tener una semana para pensar en una solución para el desafío sobre el que se ha estado trabajando.
  - Una segunda lección para llevar a cabo un debate sobre las diferentes soluciones que cada uno ha pensado.
  - Posible tercera lección.

## Breve explicación de las actividades:

- Actividad 1: Piensa en una solución.
  - Una semana de tiempo para pensarlo.
  - Actividad a desarrollarse en casa
  - No se necesita material adicional.
- Actividad 2: Poner a prueba las soluciones.

- Se necesita una lección.
- A desarrollarse durante la clase.
- No se necesita material adicional.
- Actividad 3: Poner a prueba la escuela en la práctica (extra)
  - A la semana o en clase (se puede confiar si se da esta tarea como deberes o, si por el contrario las organizaciones están lo suficientemente cerca del centro educativo como para acceder durante el horario escolar).
  - A desarrollarse durante la clase o después de ella.
  - Material para que los/as estudiantes tomen apuntes.

**Conocimientos esperados del alumnado:**

Este tema está pensado para alumnos/as que aún no han aprendido el pensamiento basado en soluciones (SFA). En el caso de que tu grupo ya cuenta con nociones básicas sobre el pensamiento basado en soluciones, entonces puedes saltarte la teoría y pasar a la primera actividad.

## 4.1. Cómo encontrar una solución

Para llegar a una solución, pide a tus alumnos/as que piensen libremente sobre el problema que se les presenta. Para estimular este proceso, te explicamos cómo funciona el pensamiento basado en soluciones y te damos algunos ejemplos de tareas que puedes hacer en clase para estimular las soluciones que se les ocurran a tus estudiantes.

Es importante ayudar al alumnado a pensar libremente, así que asegúrate incluso de que piensen en soluciones fuera de la clase que estás impartiendo. Por ejemplo, si estás enseñando inglés, asegúrate de que no se sientan limitados por las opciones lingüísticas, pero asegúrate de que los/as estudiantes sean conscientes de que también pueden pensar en una solución técnica.

Para ayudar a tus alumnos/as a desarrollar una solución al desafío local/ODS sobre el que se está trabajando utilizaremos el pensamiento basado en soluciones. Esto implica que, en lugar de pensar en el problema, se piensa en una posible solución. Por ejemplo, si estás atrapado/a en un árbol y no puedes saltar, no pienses en que no puedes saltar, sino en lo que necesitarías para salir del árbol. Esto puede ayudarte a pensar en las opciones que puedes crear para salir del árbol.

Los puntos para ayudar a tus alumnos/as a dar forma a su idea son:

- Definir tu objetivo y el plazo de cumplimiento.
- Esbozar los que hay que hacer antes de esa fecha límite. ¿Cuáles son los pasos a seguir?
- Programar las fechas de todas sus subtareas y sus fechas de vencimiento
- Empezar = trabajar hacia atrás hasta completar el trabajo.

Una buena manera de practicar esto es empezar a hacerlo en clase y dar a los/as estudiantes una semana para pensar en una solución. En lugar de plantear directamente cuál es la posible solución a un problema, intentad pensar en una solución y, a continuación, en cómo puede llegar a ella.

Dependiendo del tiempo de que dispongas para aplicar esta lección, también puedes hacer una pequeña tarea introductoria en clase. Puedes darles una tarea como la del árbol y cómo salir de él. Aunque se trata de un marco temporal más limitado, que puede frenar la creatividad, ayuda no obstante a que el alumnado comprenda la tarea.

**Tarea:** Para relacionarlo con los ODSs, los/as estudiantes pueden elegir un tema de la plataforma SuperHeroes.

Para promover diferentes aportaciones sobre las ideas, es importante que elijáis un desafío de un país/zona diferente al de vuestro país de origen. Te aconsejamos que des a tus alumnos/as una semana para pensar en una posible solución. Aunque pueden empezar a hacerlo en clase, la creatividad se fomenta cuando no se piensa activamente

en ella. Por lo tanto, lo más probable es que una pregunta sobre cómo elaborar una solución creativa en diez minutos dé lugar a una respuesta no creativa, de manera que es importante darles tiempo para ser creativos.

En el caso de que temas que tus alumnos/as no se involucren activamente en la ideación de soluciones y tengas una clase entre medias, puede ser buena idea volver a discutir la tarea brevemente durante esta clase. Esto no debería llevar más de 15 minutos.

## 4.2. *Cómo poner a prueba la solución*

Una vez que todos/as tus alumnos/as han pensado en posibles soluciones para el problema que han elegido, y tras el transcurso de la semana en la que deberían entrar en acción las habilidades creativas que fomentaste en la lección anterior, el siguiente paso es debatir estas soluciones en clase y preguntar a los/as demás estudiantes qué piensan de ellas.

Para ayudarte a empezar, te ofrecemos una lista con algunas posibles preguntas para iniciar el debate. También puedes utilizar las preguntas que consideres más adecuadas para tus alumnos/as. Ten en cuenta no dirigir demasiado, sino hacer preguntas abiertas. También puedes echar un vistazo al capítulo anterior y ver cómo dar feedback.

- ¿Cómo funciona esto en otro país?
- ¿Hay argumentos en contra?
- ¿Qué cambiaría la narrativa?
- ¿Qué problemas plantearía esta solución?
- ¿Cómo se vería desde otra perspectiva? Por ejemplo, para combatir la soledad se obliga a todo el mundo a vivir con al menos una persona, pero ¿qué pasa si eres introvertido y disfrutas de tu soledad la mayor parte del tiempo?

Una vez que hayáis tenido un debate fructífero, deja que el alumnado perfeccione sus soluciones basándose en el debate. Ahora puedes elegir dos opciones. 1) Dejar que los/as estudiantes suban su solución a la plataforma online de SuperHeroes, ● 2) fomentar que los/as estudiantes acudan a las partes de interés y organizaciones para discutir las posibles soluciones. Explicaremos ambas opciones en los próximos subcapítulos. Si no tienes tiempo para que tus alumnos/as vayan a una organización, puedes ir directamente a la sección 4.4.

### **4.3 Poner a prueba la solución en/con una organización**

Ahora que tus alumnos/as han desarrollado una solución y la han analizado críticamente, estaría bien testear la solución en una organización o, al menos, proponer la idea a una organización local. Ésta es una posibilidad adicional si tienes tiempo en tu plan de estudios y siempre teniendo en cuenta que haya opciones de organizaciones de interés cercanas. Puede tratarse de empresas, ONGs, instituciones sanitarias o incluso escuelas.

Para ello puedes crear una lista de organizaciones adecuadas y preguntarles si están dispuestas a trabajar con tus estudiantes. Otra posibilidad es que los/as propios/as estudiantes busquen organizaciones alineadas con sus soluciones. Durante esta reunión entre los/as estudiantes y la organización, los/as alumnos/as deben presentar sus ideas a la organización. En la lección anterior ya pensaron en contraargumentos, por lo que deberían estar preparados para ello.

Si decides realizar este paso, tus alumnos/as pueden subir la solución a la plataforma después de haber entrelazado la reacción de la organización en su solución. Si han hablado con una organización, también deberán proporcionar un breve resumen de la experiencia.

#### ***4.4 Subir las soluciones a la plataforma online SuperHeroes***

Tus alumnos/as han ideado una solución. Ahora pueden compartirla en la plataforma online del proyecto SuperHeroes con otros alumnos europeos. Para ello, se aplican las mismas reglas que para subir el desafío en las primeras fases de la formación. Ten en cuenta que deberán ser lo más claras posible y, además, tened en cuenta las diferencias culturales, lo que puede ser obvio para vuestro grupo puede no serlo para otro país.

# ANEXOS

## Anexo A: Enlaces y materiales útiles

### Tema 1

- Información sobre ODSs en inglés – <https://sdgs.un.org/goals>
- Información sobre ODSs en español – [Objetivos y metas de desarrollo sostenible](#) / [Objetivos y metas de desarrollo sostenible](#) / [ODS Objetivos de Desarrollo Sostenible | Pacto Mundial ONU](#)
- Información sobre ODSs en letón – [ANO Ilgtspējīgas attīstības mērķi | Pārresoru koordinācijas centrs \(pkc.gov.lv\)](#)
- Información sobre ODSs en holandés – <https://www.sdgnerland.nl/>
- Información sobre ODSs en búlgaro – [Цели за устойчиво развитие 2030 | Национален статистически институт \(nsi.bg\)](#)

### Tema 3.2

- [11 Writing Strategies for Effective Communication | Indeed.com](#) (*recurso en inglés*)
- [7 técnicas de storytelling para presentar un proyecto](#)
- [¿Qué es el storytelling? Todo sobre el arte de contar historias | UP](#)

### Tema 4

- [Solutions-focused Thinking – HatRabbits](#) (*recurso en inglés*)
- [Solution Based Thinking. What is it and why is it important? | by Quadri Oshibotu | Medium](#) (*recurso en inglés*)
- [5 manieren om creatief denken op school te bevorderen | DUURZAAM ONDERWIJS](#) (*recurso en holandés*)
- [Plastic Soup Foundation](#) (*recurso en inglés*)
- [¿Por qué formar estudiantes enfocados en resolver problemas?](#)
- [Importancia de pensamiento enfocado en soluciones - DESCUBRE SUBCONSCIENTE - Podcast en iVoox](#)

# Anexo B: Lluvia de ideas

## *Cómo realizar una lluvia de ideas eficaz*

Un proceso de ideación puede definirse como el proceso creativo mediante el cual se generan, desarrollan y/o difunden ideas innovadoras sobre un tema específico o sobre un reto concreto a resolver.

Según el proceso de Design Thinking, la ideación puede entenderse como parte del proceso de pensamiento divergente, cuyo objetivo es generar el mayor número posible de nuevas ideas para abordar un problema determinado o resolver un reto previamente identificado. Posteriormente, la fase de pensamiento convergente es la que se centra en filtrar las distintas ideas y afinar la definitiva que se aplicará para resolver el reto sobre el que trabajar más adelante.

A continuación se presentan algunas técnicas creativas y de lluvia de ideas que puedes utilizar para trabajar con tus alumnos/as en la lluvia de ideas sobre los ODSs. Dedicar al menos una sesión de clase completa a reflexionar y generar nuevas ideas con tus estudiantes, que pueden trabajar individualmente o en grupo. Sin embargo, recomendamos formar grupos o trabajar en colaboración para animar a los/as alumnos/as a intercambiar opiniones, pensar de forma crítica y reflexionar lateralmente, en un enfoque multidisciplinar que incluya diferentes temas.

## *Técnicas de creatividad - Ideación*

### **BRAINSTORM**

Esta es probablemente la técnica de ideación más conocida en la actualidad, también es una de las más fáciles de llevar a cabo y es ideal para trabajar con grupos grandes, con una duración prevista de 30 minutos aproximadamente.

Este método fue ideado por Alex F. Osborn en 1939 especialmente para favorecer la ideación colaborativa, ya que entendía que la interacción conjunta de los diferentes miembros del grupo favorece la creatividad. Sin embargo, para que esta creatividad esté correctamente enfocada, será necesario determinar al inicio de la sesión cuál es el objetivo de la ideación: ¿identificar retos locales, generar soluciones innovadoras? (Nótese que cualquiera de estas técnicas puede aplicarse también cuando se trabaja en el desarrollo de soluciones para los retos identificados – Tema 4).

Es importante recordar que para llevar a cabo una sesión de brainstorming eficaz, se debe priorizar la cantidad de ideas sobre su calidad, y para fomentar la participación de otros compañeros o estudiantes, se debe crear un ambiente de colaboración en el que todos se sientan libres de expresar sus ideas sin sentirse juzgados.

Para llevar a cabo una sesión de brainstorming digital, puedes utilizar herramientas como:

- <https://ideaboardz.com>
- <https://miro.com/login/>

### **3-12-3 BRAINSTORMING**

Se trata de una variante del brainstorming tradicional en la que los participantes de un grupo comparten sus ideas entre sí y éstas se anotan en una pizarra o documento compartido para su posterior evaluación.

Esta versión del brainstorming propone que la técnica se lleve a cabo en tres fases de duración variable:

1. IDEACIÓN INDIVIDUAL (3 minutos) – los miembros de un grupo dedican tres minutos a pensar y anotar individualmente ideas sobre el problema a resolver o las posibles soluciones a aplicar. Transcurrido este tiempo, el/la moderador/a recoge los papeles, los baraja y vuelve a distribuirlos al azar.
2. DEBATE EN EQUIPO (12 minutos) – a continuación se forman grupos de trabajo y se distribuye entre ellos el mismo número de papeles con ideas. Estos grupos dispondrán de 12 minutos para debatir entre ellos y llegar a un único concepto a partir de las ideas contenidas en los papeles con los que están trabajando.
3. DEBRIEF (3 minutos) – durante esta fase final, cada uno de los grupos anteriores presenta sus ideas y conceptos principales a los demás tras el periodo de reflexión.

Como ejercicio que no desarrolla las ideas generadas, este método puede utilizarse como herramienta de ideación de enfoques, siendo la generación creativa de nuevas ideas y enfoques y el aprendizaje colaborativo sobre el reto a abordar el foco principal.

A continuación, habrá que llevar a cabo actividades de seguimiento para utilizar este conjunto de ideas y conocimientos para perfeccionar la relación del reto con un ODS específico o para identificar planes de acción concretos.

### **BRAINWRITING**

Se trata de otra variante de la tormenta de ideas, o brainstorming, tradicional que resulta especialmente adecuada en los casos en que los participantes no disponen de mucho tiempo o cuando los miembros del grupo pueden ser reacios a compartir sus ideas en voz alta con los demás.

En este caso, el grupo debe anotar individualmente en un papel todas las ideas que se les ocurran sobre un tema concreto. Como en el brainstorming tradicional, es aconsejable fijar un límite de tiempo para la ideación. Después, se recomienda realizar un breve debriefing para compartir algunas de las ideas generadas. No hay que olvidar que la fase de ideación está destinada a la generación de ideas, y no tanto a su evaluación en profundidad.

### **MÉTODO 6-3-5**

Se trata de una variación, en este caso, de la técnica de brainwriting estructurada y en grupo que busca generar el máximo número de ideas posibles en 30 minutos.

Para llevar a cabo esta técnica, es necesario establecer previamente el tema sobre el que se va a trabajar, así como los objetivos de la ideación y la mecánica a seguir. Además, se recomienda preparar con antelación la plantilla que se distribuirá entre los miembros del grupo para poder anotar las ideas.

Se deben organizar grupos de trabajo de 6 miembros (tantos grupos de 6 personas como sea necesario), y el proceso a seguir es el siguiente:

1. Repartir las hojas de trabajo.
2. Durante un periodo de 5 minutos, cada participante deberá anotar 3 ideas, cada una en una fila diferente de la plantilla proporcionada previamente.
3. Tras esta primera ronda, los participantes deben pasar sus plantillas a su compañero de la izquierda (o de la derecha, dependiendo de la disposición del grupo de trabajo, entre otros factores). A continuación, se les pide que, en esta segunda ronda, lean las ideas anotadas por su compañero y reaccionen a ellas generando 3 nuevas ideas.
4. Este proceso se repite 6 veces, con una duración total de algo más de 30 minutos.

Al pedir a los participantes que reaccionen a las 3 ideas previas de sus compañeros, se generarán un total de 108 ideas en cada grupo a partir de las 18 ideas originales sobre el mismo tema, lo que enriquece las perspectivas de todos los participantes.

Si trabajas con más de un grupo, es decir, más de 6 personas, sería aconsejable reservar un tiempo al final de la sesión para facilitar un debate que permita compartir las ideas e impresiones de todos ellos.

### **SEIS SOMBREROS PARA PENSAR**

Esta técnica, desarrollada por Edward de Bono en 1983, permite explorar un tema o analizar un reto desde seis perspectivas diferentes, es decir, bajo el enfoque de los seis sombreros de colores que le dan nombre.

Se trata, por tanto, de una técnica de creatividad en grupo, por lo que puedes organizar a los participantes en grupos de 6 (cada uno de los cuales asumirá un sombrero concreto) o en seis grupos (cada uno de los cuales tendrá que representar el mismo sombrero), en función del número de alumnos/compañeros con los que vayas a trabajar.

La realización de esta actividad es sencilla. Para comenzar, explica en qué consiste y qué representa cada color:

- Blanco – representa la perspectiva objetiva y neutral posible, es decir, expone los hechos tal y como son, sin dar opiniones subjetivas.
- Negro – es el color del pesimismo, por lo que representa y comparte todo lo que supone un obstáculo o todo lo que podría ir mal.
- Rojo – es el sombrero de las emociones y los sentimientos, por lo que representa las opiniones e ideas más viscerales sobre el problema.

- Amarillo – representa la visión positiva del problema.
- Verde – es el sombrero de la creatividad, responsable de aportar las soluciones más creativas (o extravagantes) a la situación debatida.
- Azul – es el moderador, que controla a los demás sombreros y dirige el debate ordenadamente. También será el encargado de dirigir la fase informativa al final del ejercicio.

A continuación, se promueve un debate en el que cada representante o grupo debe aportar sus ideas desde la perspectiva del color de su sombrero.

Si quieres hacer esta actividad más divertida o interactiva, puedes utilizar sombreros de colores reales o pegatinas de colores que identifiquen cada uno de los roles a asumir. O puedes establecer un sistema de rotación por el que, cada 10 minutos, los miembros de un grupo de trabajo se intercambien los sombreros, de modo que cada uno asuma diferentes perspectivas sobre el problema a tratar y desarrolle ideas bajo diferentes marcos de pensamiento.

Esta es también una herramienta pedagógica muy útil para desarrollar el pensamiento lateral de los/as jóvenes estudiantes.

### **5Ws & H**

Se trata de una técnica esencialmente utilizada en el periodismo, de donde es originaria, y, al igual que los Seis Sombreros para Pensar, trata de explorar diferentes perspectivas sobre un problema respondiendo a las siguientes preguntas:

- ¿Qué?
- ¿Quién?
- ¿Cuándo?
- ¿Dónde?
- ¿Por qué?
- ¿Cómo?

Teniendo en cuenta que estas preguntas no pueden responderse simplemente con un "sí" o un "no", sino que requieren una comprensión más profunda del problema que debe abordarse, permiten entender mejor el problema a resolver, facilitando así la ideación de soluciones.

Además, puede ser igualmente útil aplicar esta herramienta al análisis de una nueva idea o solución potencial, para que se desarrolle de forma más amplia y transversal.

Esta técnica puede utilizarse individualmente o en grupo, en función de las características y necesidades del grupo o del tema a tratar.

### **MINDMAPPING**

La elaboración de mapas mentales (*mindmapping*) es probablemente una herramienta de creatividad más adecuada para el trabajo individual, aunque gracias a herramientas como Miro también es posible crear mapas mentales digitales colaborativos.

Los mapas mentales tratan de organizar las relaciones que se establecen entre un tema/problema/desafío concreto y sus principales elementos, buscando también establecer interrelaciones (causas–consecuencias, beneficiarios–soluciones, influencias, etc.).

# Anexo C: Escucha activa y habilidad para dar feedback positivo

## Resultados de aprendizaje/habilidades esperados:

Los/as alumnos/as aprenderán a escuchar activamente, mejorarán sus habilidades comunicativas y su alfabetización funcional, incluyendo su comprensión oral, habilidades para dar feedback positivo, habilidades de presentación y empatía.

## Cantidad de lecciones

3 lecciones de 45 minutos aprox.

## Breve explicación de la actividad:

Lección 1: Escuchar activamente

Lección 2: Dar feedback positivos

Lección 3: Dar un feedback positivo a los proyectos de otros/as estudiantes

## Adecuación a las asignaturas:

Como estas lecciones están diseñadas para desarrollar las habilidades de escucha y comunicación, así como una actitud positiva hacia sus compañeros, son adaptables y adecuadas para todas las asignaturas.

## Conocimientos esperados del alumnado:

Los/a alumnos/as se familiarizan con los diferentes problemas sociales y medioambientales en los que se basan los ODSs.

## Subtema 1: Desarrollar la capacidad de "escucha activa"

Cuando hablamos de empatía, nos referimos a la actitud hacia los demás. Cuando queremos enseñar a los/as alumnos/as a mostrar empatía hacia los problemas de los demás, el primer paso es enseñarles a escuchar activamente, por lo que la primera lección comienza con esto. La escucha activa o comprensión auditiva es en realidad una "escucha empática". Este tipo de escucha te ayudará a lograr una comprensión más profunda y mejor de los demás y a ampliar tu propio sentido del compromiso.

## Lección 1: Escucha activa - 45 minutos

### Parte 1 - El/la docente presenta la metodología de la "escucha activa" - 20 minutos

El/la docente presenta las técnicas de "escucha activa". La capacidad de escucha activa es una de las principales habilidades que necesitas, ya que tiene un gran impacto en la eficacia de tu trabajo y en el éxito de tu comunicación con otras personas. Por ejemplo:

- Escuchamos para obtener información.
- Escuchamos para comprender.
- Escuchamos por placer.
- Escuchamos para aprender.

Al convertirnos en mejores oyentes, podremos lograr una mayor eficacia y ser más influyentes y convincentes en las negociaciones, por un lado, y podremos evitar conflictos y malentendidos, por otro. Todo ello nos conducirá al éxito en el futuro. Esta capacidad se puede mejorar simplemente practicando la "escucha activa". Esto significa intentar escuchar conscientemente no sólo las palabras que dice la otra persona, sino también, lo que es aún más importante, entender el mensaje completo. Para conseguirlo hay que prestar atención a la otra persona y a lo que tiene que decirnos. Si nos resulta difícil seguir lo que dice la otra persona, es conveniente intentar repetir sus palabras en nuestra mente. Haciendo esto tan sencillo se potenciará su mensaje y esto nos ayudará a mantenernos concentrados.

Hay cinco técnicas clave de "escucha activa" que puede utilizar para escuchar mejor:

### **1. Prestar atención**

Escucha atentamente a tu interlocutor y confirma su mensaje. Mantén el contacto visual. No dejes que nada te distraiga de la conversación. No pienses en tu respuesta ni en ningún tipo de pregunta. Evite cualquier distracción externa del entorno. Observa el lenguaje corporal que utiliza el interlocutor.

### **2. Demostrar que estás escuchando**

Utiliza tu propio lenguaje corporal y tus gestos para demostrar que estás totalmente atento a la conversación. Asiente con la cabeza de vez en cuando, sonríe y utiliza tu expresión facial. Asegúrate de que tu postura muestra que estás abierto/a e interesado/a ante lo que se está diciendo.

### **3. Proporcionar feedback**

A veces nuestras propias creencias, opiniones y suposiciones pueden distorsionar nuestra comprensión de lo que oímos. Tu tarea como oyente activo es comprender qué se está diciendo exactamente. Para conseguirlo, puede que tengas que hacer más preguntas o reevaluar lo que se acaba de decir. Tienes que pensar detenidamente en la información que has recibido y parafrasearla utilizando expresiones de apoyo como "*Me parece que estás diciendo que....*" o "*Lo que oigo es* ". También puedes hacer preguntas para aclarar ciertos aspectos de la conversación. Utiliza entonces algo como "*¿Qué querías decir con* ?" o "*¿Es eso lo que tenías en mente?*".

### **4. Retrasar la decisión**

Interrumpir es una pérdida de tiempo. Decepciona al orador e interfiere en la correcta transmisión del mensaje. Deja que el orador termine su discurso antes de hacerle preguntas. No interrumpas aportando contraargumentos.

## 5. Responda adecuadamente

El objetivo de la escucha activa es fomentar el respeto y la comprensión mutua. La norma aquí es tratar a la otra persona como quieres que te traten a ti.

### Escuchar activamente NO implica:

- interrumpir al orador para objetar sus ideas;
- hacer preguntas en medio de una frase. Espera un momento adecuado;
- corregir a su interlocutor/a.
- escuchar sin mantener el contacto visual;
- bostezar, mirar impacientemente el reloj o el móvil, mostrar inquietud y ganas de que acabe la conversación. Aquí necesitas autocontrol;
- hablar con otras personas fingiendo estar escuchando al interlocutor;

### Parte 2 - Tarea

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/student-resources/>

Elige a dos alumnos/as de la clase. El primero será el lector/a o presentador/a, mientras que el segundo será el/la oyente. Al presentador/a se le da un texto que el docente ha preparado de antemano, relacionado con uno de los ODSs en los que se está trabajando, para que lo presente en 3–5 minutos. El/la lector/a dispondrá de 5 minutos para familiarizarse con el texto y leerlo. Mientras tanto, el docente explica la tarea al oyente y al público general de la clase.

A continuación te propones una posible sugerencia de texto a utilizar para la actividad: [Limpiar el agua lo es todo. Sin agua, no tenemos vida – Nagat, 21 años | UNICEF Sudán](#) (recurso en inglés). Se puede elegir un tema entre HISTORIAS.

En cualquier caso, quien asume el rol de lector presenta a la clase el texto seleccionado en relación con uno de los ODSs. Por su parte, el segundo alumno/a observa mientras tanto la reacción del público mientras la clase escucha.

Tras la presentación del texto, el grupo dispone de 5 minutos para responder a las tareas asignadas.

- **Lector/a:** ¿Qué sintió mientras leía? ¿Sintió el apoyo del público? ¿Qué comportamientos le hicieron sentirse bien y cuáles le pusieron nervioso o incómodo?
- **Observador/a:** ¿El público escuchó activamente mirando al orador, mostrando su compromiso, sin interrumpir? ¿Hubo alguna demostración de lo que no se debe hacer en la escucha activa, como bostezar, mirar el reloj o el móvil, inquietarse y mostrar impaciencia por que la conversación acabe antes o falta de contacto?
- **Audiencia (resto de la clase):** ¿Cuál era el tema presentado y cuáles eran los puntos clave del mismo? ¿Creen que estaban escuchando activamente y cómo se sentía, en su opinión, el orador? ¿Hubo algo que pudo molestarle durante la presentación o hubo algo que realmente apoyó al orador, preguntas, consejos,

cómo se sintieron mientras escuchaban y qué les resultó más difícil en la escucha activa y por qué?

A continuación tiene lugar un debate en el que pueden compartir libremente sus respuestas/sensaciones (se eligen algunos/as estudiantes entre el público en número acorde con el tiempo restante o se les puede pedir que resuman en 5 minutos sus respuestas en grupos para que se escuchen más opiniones). Todo el debate dura de 5 a 10 minutos, tras lo cual se pregunta a los/as alumnos/as con qué ODSs puede relacionarse este problema y el docente hace un breve resumen del tema de la escucha activa.

## Subtema 2: Feedback positivo

### Lección 2 - Feedback positivo - 45 minutos

La lección comienza con un rápido recordatorio sobre la escucha activa, mediante un ejercicio de unos 15 minutos. Puedes apoyarte para ello un breve vídeo dedicado a un problema relacionado con uno de los ODS. Por ejemplo podrías utilizar el siguiente: [Fresh water scarcity: An introduction to the problem – Christiana Z. Peppard](#), con subtítulos disponibles en español

Tus alumnos/as deberán recibir de antemano algunas preguntas como: *¿Cuál es el problema presentado en este vídeo? ¿Cuál es el objetivo del orador? ¿A quién va dirigido el vídeo? ¿Qué actividades deben llevarse a cabo? ¿Quién tiene que actuar? ¿Cómo me he sentido al ver este vídeo? ¿Qué es lo que más te ha gustado del vídeo? ¿Qué preguntas te han surgido al verlo?* Haz sugerencias sobre cómo mejorar la situación.

Este ejercicio es una transición a la segunda parte de la lección que nos ocupa, que consiste en aprender a dar feedback positivo, mostrando una actitud positiva hacia el trabajo de la otra persona y un entendimiento mutuo. Para ello, como docente te proponemos presentar a tus alumnos/as las diferentes formas posibles de dar un feedback positivo. Los materiales proporcionados son opcionales y es necesario que cada docente prepare esta lección según sus propósitos individuales utilizando estos materiales.

Es igualmente aconsejable preparar un breve texto para leer al final de la lección con el fin de animar a los/as alumnos/as a utilizar la metodología de dar un feedback positivo: elogio, sugerencia o corrección.

Cada alumno/a incorpora mucho esfuerzo, tiempo y perseverancia en la preparación de sus trabajos de acuerdo con la metodología SuperHeroes (ideación, storytelling, etc.), lo que explica que se emocionen tanto al presentar sus ideas, aceptando que lo han hecho lo mejor posible y que cualquier tipo de crítica será duramente rechazada o sentida como una agresión y un mero rechazo. Los comentarios negativos pueden provocar sentimientos negativos, decepción, falta de motivación para seguir trabajando, baja autoestima y falta de confianza en las propias capacidades. Por lo tanto, es de suma importancia valorar adecuadamente el trabajo entre compañeros. Aquí entra en juego la importancia de la escucha activa como habilidad que ayudará a comprender correctamente el punto de vista de la otra persona, a reconocer su trabajo y su diferente actitud ante el problema, a dar un feedback y una actitud positiva.

#### **Tipos de roles y guías de actuación**

Puedes seguir la siguiente hoja de ruta para compartir con tus estudiantes a la hora de practicar la capacidad de dar feedback positivo, presentando los diferentes roles y dando a conocer estrategias y consejos para que la experiencia sea lo más positiva posible.

##### **I. Presentador/a:**

- Presente su propio trabajo
- Enfoque su presentación ante sus oyentes hacia detalles concretos
- Pide respuestas/feedback a su audiencia
- Escucha activamente
- No interrumpe a la persona que te da su opinión
- Pone énfasis en sus puntos fuertes y pida ayuda para reforzar sus debilidades
- Se mostrará abierto/a a la posibilidad de cambio

## 2. Oyente:

- Como regla general, trata a los demás como quieres que te traten a ti
- Escucha activamente
- No interrumpe al presentador
- Presta atención manteniendo el contacto visual y el lenguaje corporal
- Después de la presentación:
  - Responde a la presentación en general
  - Empieza siempre por los puntos fuertes
  - Enfoque
  - Estructura de las frases
  - Descripción

## 3. A evitar:

- Comentarios asesinos
- Monopolización de la discusión
- Ser irrelevante

## Hacer preguntas positivas al presentador

### 1. *Las preguntas aclaratorias son simples preguntas sobre hechos. Ejemplos:*

- ¿Es eso lo que has dicho...?
- ¿Qué recursos se utilizaron para este proyecto?
- Si le he oído bien, ¿has dicho...?
- ¿He entendido bien lo que has querido decir...?
- ¿Qué criterios utilizaste para...?
- ¿He oído correctamente lo que has dicho...?
- ¿He parafraseado correctamente tus palabras?

### 2. *Las preguntas de exploración pretenden ayudar al presentador a reflexionar más profundamente sobre el tema. Ejemplos:*

- ¿Por qué lo crees?
- ¿Qué crees que ocurrirá si...?
- En tu opinión, ¿qué influencia podría/tendría...?
- ¿De qué otras formas podrías...?
- ¿Cómo decidiste...?
- ¿Cómo determinaste...?

- ¿Cómo has llegado a la conclusión...?
- ¿Qué relación hay entre ...y...?
- ¿Y si lo contrario también es cierto? ¿Qué ocurre entonces?
- ¿En qué se diferencia de...?

## Protocolo a seguir para dar feedback positivo

### 1. Cumplidos

- La primera regla para el que ESCUCHA es ¡MANTENERSE POSITIVO!
- No olvides que estás ayudando a alguien a mejorar su trabajo. Antes de dar un consejo, piensa en cómo te sentirías tú si estuvieran comentando tu trabajo.
- Empieza SIEMPRE tu comentario con un cumplido.
- Dile al presentador lo que crees que ha hecho bien:
  - *"Me ha gustado mucho tu tema".*
  - *"Creo que has utilizado muy buenos detalles".*
  - *"Me ha gustado cuando has utilizado la palabra \_\_\_\_\_".*
  - *"Mi parte favorita ha sido \_\_\_\_\_, porque....".*
  - *"Ha sido muy interesante de leer, porque....."*
  - *"Me gusta mucho la forma en que....."*

### 2. Sugerencias

- Hacer sugerencias significa dar ideas al presentador sobre cómo mejorar su trabajo.
- Recuerda: ¡sé positivo/a y concreto/a!
- En lugar de *"No tenía sentido"*, di *"Si añades más detalles a esta frase será más comprensible"*.
- En lugar de *"Creo que tu elección de palabras ha sido aburrida"*, puedes decir *"En lugar de utilizar la palabra "bueno" podrías sustituirla por "exquisito" o "excepcional"*.
- He aquí algunas áreas sobre las que podría hacer sugerencias:
  - Elección de palabras – ¿Ha elegido el autor la palabra adecuada?
  - Organización – ¿Entiendes el mensaje que intenta transmitir el presentador? ¿La secuencia es la correcta?
  - Frases – ¿Son las frases demasiado largas o demasiado cortas?
  - Tema – ¿Es relevante o no el trabajo del presentador para el tema elegido?

### 3. Corrección

- El tercer paso en nuestra edición mutua es hacer correcciones.
- En muchos casos, lo que decimos y lo que entiende la otra persona son muy diferentes. Por lo tanto, pídele al alumno que te explique los comentarios que ha recibido para asegurarte de que los ha transmitido con claridad.

# Subtema 3: Comentar positivamente los proyectos de otros alumnos

## Lección 3 - Tarea 45/90 minutos

Dar feedback positivo es una habilidad muy importante. La capacidad de los/as alumnos/as para proporcionar comentarios razonables a sus compañeros es aún más importante. Por otra parte, recibir comentarios positivos da al presentador la oportunidad de ver su propio trabajo desde otra perspectiva, de recibir consejos y opiniones sobre cómo mejorarlo, sin sentirse inferior ni herir sus sentimientos.

Para enseñar a tus estudiantes a mostrar empatía hacia el compañero que presenta su trabajo y a dar un feedback positivo, es de suma importancia que todo este proceso esté controlado y dirigido en la dirección correcta.

Es aconsejable que la presentación y la retroalimentación del trabajo de los/as alumnos/as se realicen simultáneamente.

Después de cada presentación, se anima al resto del grupo a dar su opinión y a entablar un debate con el/la presentador/a.

Se pueden asignar proyectos relacionados con los ODS como tareas de trabajo individual o en grupo. **Metodología:** los estudiantes (o grupos de trabajo) presentan su trabajo mientras los oyentes rellenan sus protocolos de feedback. Después de cada presentación, el público da su opinión siguiendo los pasos del protocolo: elogio, pregunta y consejo. El presentador responde a las preguntas y a los consejos.

### En función de las siguientes condiciones:

- Número de alumnos/as del grupo/clase o número de equipos
- Trabajo individual o en equipo en el proyecto
- Tiempo disponible para presentar los proyectos y dar feedback

### Sugerimos las siguientes alternativas para la aplicación de la metodología de feedback:

1. **PRIMERA SUGERENCIA:** En una situación en la que haya menos alumnos/as en el grupo/clase y el tiempo disponible sea suficiente, cada presentador escucha los comentarios de todos los oyentes y responde a sus preguntas y consejos.
2. **SEGUNDA SUGERENCIA:** Presentación en grupo. Un grupo de alumnos presenta mientras todos los oyentes rellenan individualmente el protocolo de feedback. Una vez finalizada la presentación, cada grupo dispone de 3 minutos para hacer un resumen de la información de los protocolos rellenos y elegir entre 1 y 3 elogios, preguntas y sugerencias. El/la docente puede elegir entre dos opciones

de feedback en función del tiempo que quede. 1) La primera forma de proceder es dejar que todos los grupos lean sus elogios, preguntas y sugerencias o, 2) elegir entre los grupos uno que lea sus elogios, otro que lea sus preguntas y un tercer grupo que haga sus sugerencias y así sucesivamente. En cualquier caso, es obligatorio que el/la presentador/a responda después de cada pregunta o sugerencia.

3. **TERCERA SUGERENCIA:** En una situación en la que los/as estudiantes presentan individualmente su trabajo pero el tiempo es limitado, puedes dividir la clase en grupos de trabajo de hasta 5 personas. De este modo, un alumno presenta su trabajo mientras los demás rellenan individualmente el protocolo de feedback. Una vez terminada la presentación, cada grupo resume la información del protocolo de feedback y elige entre 1 y un máximo de 3 elogios, preguntas y sugerencias. A continuación, deberás elegir sus alternativas de feedback en función del tiempo disponible:
  - 3.1. Método 1 – todos los grupos leen los elogios, preguntas y sugerencias seleccionados.
  - 3.2. Método 2 – eliges entre los grupos cuál leerá qué parte, por ejemplo, uno leerá sus cumplidos, otro sus preguntas y un tercero dará sus sugerencias. Es obligatorio que después de cada pregunta o sugerencia el/la presentador/a tenga la oportunidad de responder.

Sea cual sea el método elegido para organizar el feedback, es importante que cada participante rellene su protocolo y participe como oyente activo de la presentación. Una vez finalizado el debate, todos los oyentes entregarán sus protocolos al presentador o presentadora. De este modo, su trabajo ayudará a los presentadores a mejorar su trabajo y, como resultado del feedback positivo, a sentirse más seguros y motivados.

#### ***Subtema 4: Actividad de feedback positivo - Tírame un poco de feedback***

**Ideal para:** Aprender el valor de dar y recibir comentarios positivos.

**Duración de la actividad:** Mínimo 40 minutos

**Materiales necesarios:**

- Pelotas de tenis pequeñas
- Vendas
- Cubos o cajas vacías
- Cinta roja o amarilla

**Instrucciones:**

Para empezar, divide la clase en equipos, formados por cuatro participantes. En cada equipo, necesitarás un/a lanzador, un/a recuperador, un/a anotador y un/a ayudante. Los equipos ganan puntos haciendo que el lanzador meta la pelota en la canasta. El objetivo es conseguir el mayor número de puntos. Estos son los papeles de cada equipo:

- Lanzador/a: Tiene los ojos vendados y se coloca detrás de la línea de salida. Debe intentar lanzar el mayor número posible de pelotas al cubo.
- Recuperador/a: Recupera las pelotas y se las devuelve al ayudante.
- Asistente/a: Devuelve la pelota al lanzador.
- Anotador/a: Suma los lanzamientos acertados (puntuación) de cada ronda.

**Paso 1.** Forma equipos de cuatro personas. Cada equipo recibe una venda, una pelota y un cubo. Cada equipo colocará su caja/cubo en el suelo y utilizará la cinta adhesiva para crear una línea de salida a una distancia mínima de 2,5 –3 metros del cubo.

**Paso 2.** Haz que los equipos decidan el papel de cada persona. El lanzador se sitúa detrás de la línea de salida y se pone la venda en los ojos.

**Paso 3.** Juega tres rondas de 10 minutos cada una. El lanzador es la misma persona durante las tres rondas. Si es posible, rota los papeles y repite las tres rondas para que cada persona experimente ser el lanzador.

Ronda 1 = Sin hablar.

Juega la primera ronda sin hablar. El lanzador trata de meter la pelota en la caja o el cubo sin recibir ninguna respuesta.

Ronda 2 = Instrucciones limitadas o comentarios negativos

En la segunda ronda, el lanzador puede hacer preguntas. Sin embargo, los demás compañeros sólo pueden responder con un "Sí" o un "No". La respuesta negativa debe ser del tipo "No, creo que hayas vuelto a fallar", "Puedes hacerlo mejor", "Era fácil, pero has fallado", etc.

Ronda 3 = Instrucción completa y comentarios positivos

Todos los compañeros de equipo pueden comunicarse libremente en la última ronda. Los compañeros de equipo pueden proporcionar comentarios específicos para ayudar al lanzador y animarle en la medida de lo posible.

**Paso 4.** Reúna a los equipos para plantear las siguientes preguntas al lanzador:

1. *¿Qué tan difícil fue no recibir ninguna retroalimentación? ¿Cómo superaste la falta de apoyo de tu equipo?*
2. *¿Notaste alguna diferencia en el rendimiento y observaste alguna mejora entre las rondas?*

3. *¿Cómo te sentiste al tener los ojos vendados? ¿Confiaste siempre en tu equipo para darte feedback?*
4. *¿Puede alguien identificar un momento en la escuela/proyecto en el que haya observado que otros cometían un error y se limitó a mirar, o, por el contrario, se ofreció a apoyarles y ayudarles?*
5. *¿Qué tipo de feedback ha sido el más eficaz? ¿Qué lo haría más eficaz?*
6. *¿Te has sentido frustrado en algún momento?*
7. *¿Mejorasteis como equipo con cada nueva persona que asumía el papel de lanzador?*
8. *¿Cuál es la diferencia entre una comunicación negativa o nula y una comunicación positiva eficaz?*