The background of the image is a photograph of a modern university building. The building has multiple stories with balconies and large windows. In the center, there is a courtyard with several young trees planted in a grid pattern. The overall scene is bright and clean, suggesting a contemporary academic environment.

**LAS PRÁCTICAS DE LAS ASIGNATURAS
COMO CONTEXTO PARA CREAR TALENTO
PROFESIONAL EN ESTUDIANTES
UNIVERSITARIOS. NARRACIONES
AUDIOVISUALES MEDIANTE REALIDAD
AUMENTADA.**

**PRACTICES OF SUBJECTS AS A CONTEXT
TO CREATE PROFESSIONAL TALENT IN
UNIVERSITY STUDENTS. AUDIOVISUAL
NARRATIONS THROUGH INCREASED
REALITY.**

ALFONSO JAVIER GARCÍA GONZÁLEZ

alfonsoj@us.es,

Autoría del proyecto:

Alfonso Javier García González (Coordinador)
José Rafael González López
M^a del Mar Miras Rodríguez
Daniel Holgado Ramos
Ignacio Ramos Vidal
Gloria Sánchez-Matamoros García
Aurora Fernández León
Alfonso González Regaña
Domingo Martínez Martínez

Relación final de participantes en el proyecto:

Alfonso Javier García González
Ignacio Ramos Vidal
Daniel Holgado Ramos
M^a Rocío Bohórquez Gómez-Millán
José Rafael González López
Gloria Sánchez-Matamoros García
Aurora Fernández León
Alfonso González Regaña
Jacinto García Fernández
M^a del Mar Miras Rodríguez
Domingo Martínez Martínez
José Álvarez García
M^a de la Cruz del Río Rama
Patricia Delgado Granados

El presente proyecto de innovación y mejora docente ha sido financiado en la convocatoria 2017 de Apoyo a la Coordinación e Innovación Docente del III Plan Propio de Docencia de la Universidad de Sevilla.

RESUMEN

Estudiantes de diferentes titulaciones y materias tendrán al docente como modelo referente y experto en la metodología de Enseñanza basada en Proyectos, desarrollando procesos de reflexión colaborativa quincenalmente sobre cuáles deben ser las competencias profesionales a desempeñar como futuros trabajadores. Se desarrollarán sesiones de análisis reflexivo conjunto y el diseño de grupos focales que nos permitirán evaluar las debilidades, fortalezas y sugerencias de mejora para el futuro desarrollo profesional de los estudiantes. Para ello se desarrollará el recurso tecnológico de realidad aumentada.

Para ello se pretende implicar al alumnado en su proceso formativo y fortalecer las competencias transversales y profesionales con la utilización de metodologías activas, con Proyectos de Trabajo Competencial. Así, se plantea el diseño y realización de una narración audiovisual cuya temática incite a la reflexión sobre las cualidades, fortalezas y debilidades del propio estudiante a la hora de prever su ejercicio de competencias profesionales.

Palabras clave: prácticas profesionales, dafo, competencias, realidad virtual.

ABSTRACT

Students of different degrees and subjects will have the teacher as model reference and expert in the methodology of Teaching based on Projects, developing collaborative reflection processes every two weeks about what the professional skills to be played as future workers should be. Joint reflective analysis sessions and the design of focus groups will be developed that will allow us to evaluate the weaknesses, strengths and suggestions for improvement for the future professional development of the students. For this the technological resource of augmented reality will be developed.

For this, it is intended to involve students in their training process and strengthen transverse and professional competencies with the use of active methodologies, with Competency Work Projects. Thus, the design and realization of an audiovisual narrative is proposed whose theme encourages reflection on the qualities, strengths and weaknesses of the student when forecasting their exercise of professional skills.

Key words: professional practices, SWOT, skills, virtual reality.

1. INTRODUCCIÓN

El objetivo principal del presente proyecto ha sido promover la innovación y mejora docente en un conjunto de asignaturas mediante la incorporación de nuevos recursos didácticos que contribuyan a la calidad de las enseñanzas correspondientes a 12 asignaturas: Familia, Escuela, Relaciones Interpersonales y Cambio Social, Titulación: Grado Educación Primaria; Didáctica de Matemáticas para Maestros, Titulación: Grado Educación Primaria; Promoción de la Salud, Titulación: Grado en Enfermería; Introducción a las Finanzas, Titulación: Grado en Finanzas y Contabilidad; Análisis de Estados Financieros, Titulación: Grado Empresariales; Gestión de la Calidad, Titulación: Grado Empresariales; Corrientes Contemporáneas de la Educación, Titulación: Grado Educación Infantil; Comunicación Interpersonal en el Trabajo en Grupo y la Intervención Social, Titulación: Grado Pedagogía; Psicología de los Grupos, Titulación: Grado Psicología; Psicología Social de la Comunicación, Titulación: Grado Periodismo; Psicología del Trabajo y de las Organizaciones, Titulación: Doble Grado en Finanzas y Contabilidad y Relaciones Laborales y Recursos Humanos; Psicometría, Titulación: Grado Psicología.

Como objetivos específicos que se plantean en la Convocatoria de Ayudas a la Innovación y Mejora Docente en su convocatoria 2017 y que han sido asumidos en este proyecto están:

- a) Diseñar actividades de apoyo al aprendizaje de carácter innovador, fomentando el uso de las TICs mediante la realidad aumentada como instrumento de apoyo a la enseñanza.
- b) Consolidar y ampliar la red interdisciplinar de profesorado que aporte nuevos conocimientos sobre el uso de metodologías de evaluación docentes

e innovadoras.

- c) Crear nuevos materiales docentes para fortalecer competencias transversales mediante la elaboración de una narración audiovisual con realidad aumentada.
- d) Sistematizar los resultados obtenidos en el presente proyecto de innovación para presentarlos a la “III Jornadas de Innovación Docente” de la Universidad de Sevilla y, en su caso, optar a la publicación del proyecto en la revista Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, toda vez quede finalizada la realización de la realidad aumentada.

A tenor de la modalidad de Redes de Colaboración para la Innovación Docente, el proyecto está dirigido a mejorar una red de asignaturas que se interrelacionarán mediante:

- La elaboración de una propuesta de innovación metodológica basada en el enfoque de aprendizaje significativo de los estudiantes mediante la realización de narraciones personales sobre competencias profesionales mediante realidad aumentada.
- El desarrollo de recursos didácticos y material docente con base tecnológica que se incorporarán en la implementación de las asignaturas.

Nuestro propósito se basa en diseñar, aplicar y valorar diferentes estrategias docentes centradas en metodologías participativas; así como compartir información para la mejora docente. Las razones que justifican la elección de estas temáticas para el desarrollo del proyecto de innovación son:

1. Adecuar nuestra acción docente a los planteamientos metodológicos y de evaluación pautados por el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Particularmente frente a estos dos interrogantes: a) ¿Cómo se puede llevar a cabo la evaluación formativa en las circunstancias particulares de una universidad, para que pueda servir como ejemplo para la comunidad universitaria? b) ¿Cómo pueden desarrollarse en la práctica metodologías participativas?
2. Renovar la metodología y la evaluación centradas ambas en el aprendizaje del alumnado, solicitando que sea un agente activo y autónomo en ese proceso, y teniendo de apoyo el uso de las TICs (Domínguez, 2018).
3. Analizar y compartir las experiencias individuales del aula, buscando soluciones acordes a nuestros planteamientos. El auténtico valor de este proyecto incide en las posibilidades de innovación que facilitan el desarrollo profesional de los docentes involucrados, los cuales ponen en común experiencias, incertidumbres y dudas, así como la búsqueda de soluciones.

Por ello se huye de un gran número de clases magistrales, limitándolas a tres o cuatro sesiones en las que se proporcionan los conceptos clave. El resto de la labor del profesor se divide en:

- Impartir sesiones prácticas en las que el alumno comienza a aprender cómo resolver problemas ligados a su futuro quehacer profesional.
- Plantear un caso práctico a resolver por un grupo de alumnos.
- Realizar la supervisión y servir de guía a los alumnos durante la resolución del caso.

De este modo, se coloca a los estudiantes frente a casos de estudio reales, se les enseña a ser competentes, a descubrir los problemas que surgen, ir resolviéndolos e interpretar los resultados. Todo ello en pequeños grupos preferiblemente de 3 personas (de modo que se fomenta gran número de competencias genéricas) y con la guía del profesor.

Ello permitirá conocer y desarrollar recursos didácticos que fomenten prácticas de enseñanza innovadoras que mejoren la labor docente, y que facilite en el estudiantado el aprendizaje de competencias de diversas áreas curriculares y sus aspectos interdisciplinarios. Se trata de mostrar la aportación de las TIC al desarrollo profesional y competencial de los futuros profesionales., favoreciendo la adquisición de destrezas básicas en la utilización de herramientas informáticas para el tratamiento de la imagen y del perfil profesional mediante la realidad aumentada. La Realidad Aumentada es una tecnología que complementa la percepción e interacción con el mundo real y permite al usuario estar en un entorno real aumentado con información adicional generada por el ordenador (Basogain et al., 2007; Prendes, 2015). En el ámbito europeo existen diferentes proyectos que diseñan y desarrollan aplicaciones innovadoras que integran Realidad Aumentada para ser utilizadas en la educación. Entre otros proyectos se pueden destacar CONNECT, CREATE y AriSE. Una aplicación de contenidos multimedia basada en Realidad Aumentada requiere realizar los siguientes pasos: a) diseño de la aplicación y de los contenidos b) generación de los contenidos y c) desarrollo de la aplicación en la plataforma de Realidad Aumentada (Martínez y Pérez, 2017).



De este modo, se pretende que los alumnos desarrollen competencias genéricas relacionadas con:

- Capacidad de análisis y síntesis.
- Resolución de problemas.
- Comunicación oral de conocimientos en lengua propia.
- Gestión de la información.
- Capacidad de organizar y planificar.
- Toma de decisiones.
- Competencias interpersonales.
- Objetivación, identificación y organización.
- Razonamiento crítico.
- Trabajo en equipo.
- Relaciones personales.
- Capacidad para comunicarse con personas no expertas en la materia.

- Competencias sistemáticas.
- Aplicar conocimientos.
- Aprendizaje y trabajo autónomos.
- Creatividad.

De esta manera se fomenta, principalmente la práctica como medio de aprendizaje. No obstante, también se utiliza el enseñar a otros (en la presentación de los resultados) y la discusión (tanto dentro del grupo como externa, con el profesor y el resto de los compañeros). Todo ello, mediante el análisis de competencias profesionales mediante realidad aumentada que se harán al efecto para cada asignatura.

El éxito de esta metodología pasa, sin lugar a dudas, por el hecho de que el número de alumnos en los grupos prácticos de cada materia no es muy elevado. Esto es básico no sólo por la necesidad de realizar un seguimiento adecuado de los diferentes grupos o para facilitar la presentación de los trabajos en clase, sino también porque de este modo es posible que los alumnos utilicen las instalaciones (ordenadores, softwares) con una adecuada planificación y el número de horas necesario para la resolución de los casos (Ruíz, Garitano y Garrido, 2017).

2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA PREVIA DEL EQUIPO DOCENTE

El proyecto que se presenta se plantea en base a la experiencia desarrollada por el profesorado participante, el cual cuenta con una dilatada experiencia en la ejecución de proyectos de innovación docente. Sirva de muestra la relación de proyectos de innovación en los que han participado los docentes implicados:

Metodologías activas para desarrollar competencias mediante el “hands-on”: resolviendo problemas con prácticas virtuales mediante polimedias.

Rúbricas de Evaluación Formativa basadas en Competencias Profesionales. Redes de colaboración docente con base en las TICs.

Las TICs al servicio de las redes de colaboración docente: Aprendizaje Basado en Problemas, Portafolio Digital y Rúbricas como elementos de innovación y mejora docente.

Roles y competencias del profesorado-tutor en el marco de la convergencia europea: elaboración e implementación de un programa de acción tutorial para el alumnado universitario.

Enseñando psicología de los grupos y de las organizaciones mediante proyectos de investigación colaborativa. aproximándonos al crédito en el espacio europeo de enseñanza superior.

La mentoría como apoyo del aprendizaje y de la acción tutorial en la carrera de derecho.

Aprendiendo en el contexto de la convergencia europea: desarrollo de modelos de investigación-acción en estudiantes que analizan la formación de personas mayores en el aula de la experiencia.

Una metodología activa de construcción de conocimiento en grupo: el aprendizaje cooperativo.

Desarrollo de una metodología participativa mediante el entrenamiento en habilidades de comunicación asertiva.

Comparación entre estilos de aprendizaje y tasas de rendimiento y abandono de una muestra de estudiantes universitarios.

El profesorado-tutor universitario en el espacio europeo de educación superior.

Fomento del trabajo en equipo en el alumnado mayor de la universidad de Sevilla.

Mejora de habilidades de trabajo en equipo y comunicativas en estudiantes universitarios.

Evaluación del clima social del alumnado de asignaturas en los que la plataforma de enseñanza virtual WebCT ha tenido un papel preponderante.

Desarrollo de un programa de acción tutorial (PAT) para el alumnado universitario en el contexto de la convergencia europea: hacia una enseñanza de calidad.

Apoyar y promover aquellas actividades de innovación pedagógica que los docentes ponen en práctica en la enseñanza de su asignatura con el fin de mejorar la calidad en la docencia.

Favorecer la reflexión docente, la creación de recursos didácticos, equipos de innovación y grupos de investigación educativa que contribuyan a mejorar la docencia universitaria.

Descubriendo el pasado educativo reciente desde la historia oral (II).

El empleo de nuevas herramientas de trabajo para desarrollar y aplicar Guías Docentes ECTS en la titulación de Pedagogía.

Elaboración de materiales en Red.

Elaboración de talleres de habilidades extracurriculares de prensa crítica.

El portafolio como método de aprendizaje formativo e innovador en la educación universitaria.

Implantación de metodologías innovadoras de enseñanza-aprendizaje y de evaluación en la nueva asignatura de Corrientes Contemporáneas de la Educación del Grado de Infantil.

Educación, identidad e inmigración: factores históricos y actuales.

Las nuevas competencias profesionales del docente en contextos multiculturales.

Nuevas Estrategias en la Enseñanza de la Asignatura de Prospectiva y Planificación Educativa desde un enfoque profesional y Práctico.

La experiencia educativa de los Museos Pedagógicos: desarrollo de nuevas técnicas para el aprendizaje de la Historia de la Educación en España.

Elaboración conjunta profesores-estudiantes de material didáctico on-line para la asignatura Política y Legislación Educativas.

Memoria oral y recuerdos escolares.

I Viaje Pedagógico UV-US: Cogiendo maletas histórico-educativas en Valencia para visitar y conocer la Universidad de Sevilla.

Implantación de metodologías innovadoras de enseñanza-aprendizaje y de evaluación en la nueva asignatura de Corrientes Contemporáneas de la Educación del Grado de Maestro de Infantil.

Una mirada ética y participativa en el Prácticum de Grado de Pedagogía.

Personal Learning Network (PLN): Escola i Història 2.0.

3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE

Como objetivos específicos que se plantean en la Convocatoria de Ayudas a la Innovación y Mejora Docente en su convocatoria 2017 y que se han desarrollado en este proyecto están:

1. Diseñar actividades de apoyo al aprendizaje de carácter innovador, fomentando el uso de las TIC mediante la realidad aumentada como

instrumento de apoyo a la enseñanza. Para ello se han realizado vídeos en el contexto de las prácticas de cada una de las asignaturas integrantes del trabajo, en los que los estudiantes respondían a cuestiones referidas con el alcance profesional que tienen las competencias que les dota cada materia.



2. Consolidar y ampliar la red interdisciplinar de profesorado que aporte nuevos conocimientos sobre el uso de metodologías de evaluación docentes e innovadoras. En este sentido, la estancia realizada en la Universidad de Extremadura ha sido fundamental para aportar nuevas perspectivas sobre las prácticas que se realizan en otros contextos universitarios.



3. Crear nuevos materiales docentes para fortalecer competencias transversales mediante la elaboración de una narración audiovisual con realidad aumentada. Dicha realidad aumentada constará de narraciones de los estudiantes grabados en vídeos y audios, junto con el apoyo de los análisis DAFO, el análisis de competencias de cada materia y el material creado por Mentoris para adaptar la metodología del profesorado y hacerla más participativa (Ver Anexo 1). Se trataba de realizar un vídeo a tres-cuatro estudiantes por área donde, en 2-3 minutos, expliquen su proyecto personal y profesional en relación con el desempeño de un futuro profesional. Para ello deben poner en valor qué aspectos de las prácticas que han realizado en el contexto de la materia les van a servir para desempeñar un puesto de trabajo vinculado a la titulación que están cursando.



1 FORTALEZAS



4. Sistematizar los resultados obtenidos en el presente proyecto de innovación para presentarlos a la “III Jornadas de Innovación Docente” de la

Universidad de Sevilla y, en su caso, optar a la publicación del proyecto en la revista Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación.

A tenor de dichos objetivos, en el contexto de este proyecto de innovación y mejora docente planteamos de una manera más operativa los siguientes objetivos:

- a) Aplicar metodologías innovadoras que permitan la realización de narraciones personales mediante realidad aumentada sobre el perfil competencial como futuro profesional.
- b) Elaborar actividades cooperativas y grupales basadas en situaciones reales que tendrán que resolver el alumnado a través del método de casos, que permitan tomar conciencia sobre el talento profesional requerido para el desempeño de un futuro puesto de trabajo.
- c) Diseñar herramientas virtuales basadas en realidad aumentada que permitan el desarrollo de los productos socio-intelectuales del estudiante.
- d) Potenciar el impacto de la innovación mediante trabajos de investigación que exponga los principales resultados obtenidos en el presente proyecto y que tenga impacto en la comunidad científica, a través de las “III Jornadas de Innovación Docente” de la US y su posible publicación en la Revista Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación.

4. ACTUACIONES Y ACTIVIDADES REALIZADAS

Atendiendo a los objetivos del proyecto y al desarrollo de competencias transversales profesionalizadoras de cada una de las asignaturas implicadas, se ha trabajado con el alumnado la realización de una narración personal-profesional, basada

en un escrito de elaboración propia, donde evidencia sus competencias como futuros profesionales.

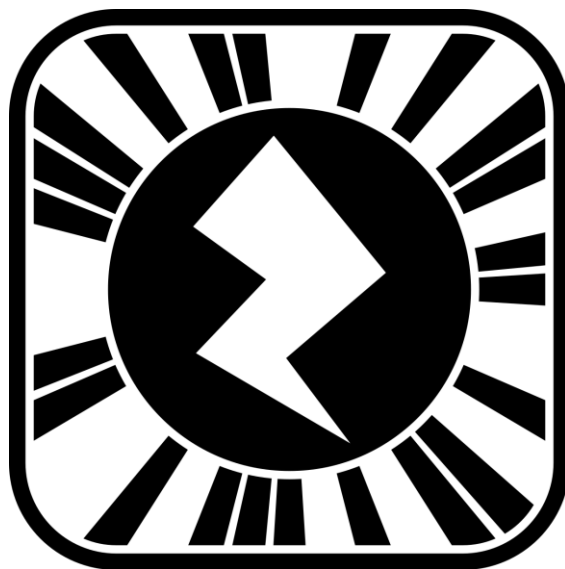
En este sentido, se ha realizado análisis DAFO para cada asignatura respondiendo a las siguientes cuestiones:

- Fortalezas: ¿qué competencias se entrenan y les van a ayudar como profesionales?
- Debilidades: ¿qué competencias se entrenan y no les ayudan como profesionales?
- Oportunidades: ¿qué competencias se podrían entrenar para favorecer la formación de los alumnos como profesionales como consecuencia de los cambios que se van produciendo en el entorno?
- Amenazas: ¿qué puede no favorecer la formación de los alumnos como profesionales como consecuencia de los cambios que se van produciendo en el entorno?



Dentro de las actividades que consideramos de especial relevancia es la formación y reciclaje del profesorado participante en el proyecto. Así, se plantea la realización de un taller-conferencia que tuvo lugar el pasado 6 de abril. Se invitó a un conferenciante experto, D. Antonio Chamorro, sobre gestión de la inteligencia emocional para el desarrollo de competencias como futuros profesionales, como una manera de compartir con otros expertos experiencias innovadoras desarrolladas en el ámbito de la educación y la investigación. Ya en el proyecto de innovación subvencionado en 2015, se publicó un artículo en congreso internacional cuyas actas han sido aceptadas como proceedings en Thomson Reuters. También es importante aprender de experiencias innovadoras desarrolladas en otros contextos universitarios con éxito como es el caso de la Universidad de Extremadura, para la que se plantea una visita por parte de cinco docentes (uno por cada Grado implicado en el proyecto) participantes en el proyecto durante una estancia de dos días en los que verán de cerca

cómo se implementa la metodología de propuesta en este proyecto bajo estándares de calidad y excelencia docente.



Taller Conferencia

La principal propuesta metodológica de la que partimos es la Metodología de Caso a través del “hands-on” a través de realidad aumentada, siendo uno de los paradigmas que mejor que se adecuan a la diversificación de asignaturas que incluye el presente proyecto (Lyons, Limniou, Schermbrucker, Hands y Downes, 2017). En este sentido, se considera el aprendizaje cooperativo y la implicación personal del alumnado como uno de los pilares básicos, lo cual estimula al profesorado para proponer actividades interesantes al alumnado, que partan de referentes cercanos a la realidad del alumnado, y donde sea posible el debate sobre los progresos y resultados que aquél va desarrollando en el contexto de cada asignatura.

Para ello, se considerarán los siguientes aspectos en las diferentes prácticas realizadas en el contexto de cada materia:

- Habilidades para expresar y argumentar la respuesta a la pregunta: “¿Qué

puedo llegar a ser?”.

- Expresar emociones para explicar competencias personales.
- Manifestación de los aspectos mejorables de las competencias personales.

Como actividades de carácter participativo referentes de la metodología innovadora que se pretende en este proyecto se plantearon:

1. Sesión de presentación, donde el profesorado implicado en la innovación especificará la finalidad del proyecto de innovación y su pertinencia en su proceso formativo. Se explicarán las fases de ejecución de la práctica, su temporalización y la realización de un análisis DAFO sobre los resultados de la experiencia de práctica personal-profesional.



Dafo

2. Taller de coaching personal-profesional que proporcionará un escenario para la reflexión sobre las cualidades personales que vienen definidas por los propios principios, valores, habilidades inter e intrapersonales, así como la toma de

conciencia del futuro profesional que visiona el propio estudiante (ver Anexo 1).

3. Formación en competencias personales-profesionales en las sesiones prácticas de cada materia.

Por ejemplo, en Didáctica de las Matemáticas se concluyeron las siguientes competencias profesionalizantes para la asignatura:

- Analizar y sintetizar la información.
- Identificar, formular e investigar problemas.
- Examinar alternativas y tomar decisiones.
- Transferir los aprendizajes y aplicar los conocimientos a la práctica.
- Investigar y seguir aprendiendo con autonomía.
- Conocer los fundamentos científicos y didácticos del área de matemáticas y las competencias curriculares de la Educación Primaria
- Diseñar y planificar procesos educativos individualmente y en equipo.
- Fomentar en el alumnado hábitos lectores y el análisis crítico de textos.
- Adquirir destrezas, estrategias y hábitos de aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlos entre los estudiantes, estimulando el esfuerzo personal y colectivo.
- Ser capaz de planificar, gestionar y valorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en primaria.
- Ser capaz de interpretar e identificar situaciones o problemas didáctico-matemáticos
- Conocer el currículo escolar de matemáticas.
- Analizar, razonar y comunicar propuestas matemáticas.
- Plantear y resolver problemas vinculados con la vida cotidiana.

- Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes.
4. Realización de materias docentes sobre competencias personales-profesionales mediante realidad aumentada.

5. EVALUACIÓN

En relación con la evaluación formativa competencial es necesario no sólo innovar mediante nuevos instrumentos de evaluación, sustitutos o complementarios al examen, sino que se requiere: a) Situar al estudiante como protagonista de su proceso de aprendizaje. b) Generar un proceso que oriente todos los medios al servicio de un aprendizaje valioso y profundo (autónomo, significativo y útil). En definitiva, una evaluación al servicio del aprendizaje y como referente de la calidad del profesorado. La evaluación continua y formativa es avalada por una revisión del proceso de aprendizaje del alumnado, lo que permite que haya una mejora del mismo, siendo un aspecto central de nuestra acción formativa.

Para ello, se plantea la elaboración de herramientas de evaluación de la innovación metodológica mediante realidad aumentada (que serán realizadas en el SAV de la Universidad de Sevilla) como son:

1. Publicación de recursos docentes comunes sobre aspectos innovadores desarrollados en cada una de las materias (por ejemplo, perfiles competenciales desarrollados sobre cada titulación afectada por el presente proyecto).
2. Repositorio de experiencias de innovación y mejora docente en la página web creada al efecto.

6. CRONOGRAMA

El proyecto de innovación se implementará en el primer y segundo cuatrimestre del curso 2017-2018, concretamente entre los meses de septiembre de 2017 y junio de 2018. Considerando dicha planificación temporal, el proyecto se llevará a cabo de la siguiente forma:

- *Septiembre 2017*: reuniones preparatorias para el diseño de recursos docentes y metodología (explicación sobre la ejecución de realidad aumentada). Coordinación para la implementación del Coaching personal-profesional en las diversas asignaturas.
- *Octubre 2017*: conferencia sobre coaching personal-profesional.
- *Octubre-noviembre 2017*: desarrollo de actividades introductorias de método innovador sobre Trabajo por Proyecto y evaluación formativa competencial sobre valores personales-profesionales enseñados en las prácticas de cada materia.
- *Diciembre 2017-abril 2018*: realización realidad aumentada en estudiantes con proyectos personales-profesionales.
- *Diciembre 2017-enero 2018*: reunión de coordinación para considerar lo aprendido en el encuentro en relación con la impartición de las asignaturas implicadas en el proyecto. Reunión de seguimiento de los logros alcanzados hasta el momento en base a los objetivos operativos planteados.
- *Enero 2018*: realización memoria económica ejercicio 2017.

- *Febrero-marzo 2018*: desarrollo de actividades introductorias de método innovador sobre Trabajo por Proyecto y evaluación formativa competencial sobre valores personales-profesionales enseñados en las prácticas de cada materia.
- *Abril-octubre 2018*: realización realidad aumentada en estudiantes con proyectos personales-profesionales.
- *Mayo 2018*: cierre de las actividades planteadas en el proyecto de innovación y mejora docente y preparación de la memoria final del proyecto de innovación.
- *Junio-Julio 2018*: elaboración comunicación con resultados para III Jornadas de Innovación Docente.
- *Septiembre 2018*: elaboración y envío de la memoria final del proyecto.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Basogain, X., Olabe, M., Espinosa, K., Rouèche, C., & Olabe, J. C. (2007). *Realidad Aumentada en la Educación: una tecnología emergente*. Recuperado de http://www.anobium.es/docs/gc_fichas/doc/6CFJNSalrt.pdf (14/05/2018).
- Domínguez, J. A. M. (2018). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico/Educational Games and Augmented Reality, Analysis for Learning in Basic Level Students. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 9(17), 448-461.
- Lyons, M., Limniou, M., Schermbrucker, I., Hands, C., & Downes, J. J. (2017). The big five, learning goals, exam preparedness, and preference for flipped classroom

teaching: Evidence from a large psychology undergraduate cohort. *Psychology. Learning & Teaching*, 16(1), 36-46.

Martínez, L. V., & Pérez, M. E. D. M. (2017). Juegos perceptivos con realidad aumentada para trabajar contenido científico. *Educação, Formação & Tecnologias-ISSN 1646-933X*, 10(1), 36-46.

Prendes Espinosa, C. (2015). Realidad aumentada y educación: análisis de experiencias prácticas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 46, 187-203.

Ruiz, U. G., Garitano, E. T., & Garrido, C. M. C. (2017). Percepciones del alumnado hacia el aprendizaje mediante objetos educativos enriquecidos con realidad aumentada. *EDMETIC*, 6(1), 145-164.

Franco, C. y Reina, A.: “Prácticas de asignaturas como contexto para crear talento profesional en estudiantes universitarios”

Índice

1. Justificación	29
2. Marco Teórico	32
3. Objetivos	33
a) Objetivo General.....	33
b) Objetivos específicos	33
4. Contenidos	34
1) Conexión emocional	35
2) Mentoring	37
3) Redes de apoyo.....	39
4) Proyectos de vida.....	40
5. Actividades	42
ACTIVIDAD 1. Globingo.....	42
ACTIVIDAD 2: Sociograma.....	43
ACTIVIDAD 3: Conoce tu situación	46
ACTIVIDAD 4: “Motivos” para no hacer nada:.....	47
6. Conclusiones	51
6.1. Debilidades:	52
6.2. Fortalezas:.....	52
7. Fuentes documentales	53
8. Para saber más:	54

1. Justificación

La Unión Europea insiste en la necesidad de la adquisición de las competencias clave como condición *sine qua non* para lograr que la ciudadanía alcance un pleno desarrollo personal, social y profesional; vinculando conocimiento con desarrollo económico. Según la recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006, la ley considera esencial la adquisición de competencias clave para el aprendizaje permanente.

Tal ha sido la evolución de las competencias clave como elemento curricular que en el Programa PISA (Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes) puesto en marcha por la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico) relacionan el éxito en la vida de un estudiante con la adquisición de esta serie de competencias, evidenciando que son capacidades que sobrepasan el ámbito académico para impregnar la vida de una persona y condicionarla.

España promueve los mismos principios en la legislación que regula nuestra práctica educativa. Así, en la actual Ley 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) y para dar respuesta al vertiginoso ritmo de vida actual se propone un conocimiento competencial que integre una base conceptual (saber decir); la adquisición de una serie de destrezas (saber hacer); y, un tercer componente, que implica un conjunto de actitudes y valores (saber ser). Las competencias clave son consideradas un elemento curricular transversal al aprendizaje en cualquier etapa educativa y, dado su marcado carácter práctico, pueden ser utilizadas como un recurso

educativo tanto para el alumnado como para profesionales y equipos docentes.

La Universidad de Sevilla, comprometida en promover metodologías educativas innovadoras, pone en marcha el Programa “Prácticas de asignaturas como contexto para crear talento profesional en estudiantes universitarios” cuyo objetivo general es favorecer la innovación y mejora docente en un conjunto de asignaturas mediante la incorporación de nuevos recursos didácticos que contribuyan a la calidad de la enseñanza.

El presente documento está elaborado por la Asociación Ariadna-Método Mentoris y es fruto de la encomienda de la Universidad de Sevilla que pone en marcha el Programa Con el objetivo de ofrecer metodologías innovadoras que promocionen las competencias necesarias para el desarrollo profesional –y personal- del alumnado universitario, en un entorno de inserción social y laboral cada vez más incierto y cambiante.

Este Taller Conferencia en concreto y el Monográfico que produzca se ha encomendado por parte de la Universidad de Sevilla a la Asociación Ariadna-Método Mentoris debido a la amplia experiencia que presentan en el acompañamiento a adolescentes y jóvenes tanto provenientes de zonas con necesidades de transformación social como a través de la puesta en práctica de Programas de voluntariado de jóvenes universitarios. En estos perfiles de jóvenes se trabajan de manera transversal la mejora de la empleabilidad y el establecimiento de proyectos vitales –profesionales- garantes de su integración real y efectiva en la sociedad. Durante el desarrollo del Taller

Conferencia analizaremos los pilares fundamentales que garantizan la adquisición de competencias clave a través de un proceso de empoderamiento de jóvenes que les permite reconocer su propio talento latente. Estos pilares se basan fundamentalmente en la experiencia de la Entidad a través de tres Programas:

- Primero, la puesta en práctica del Método Mentorís de intervención socioeducativa en ámbito familiar con adolescentes y jóvenes con problemas de conducta -especialmente violencia filioparental. Actualmente hemos intervenido con 76 familias y sus hijos e hijas adolescentes y jóvenes.
- Segundo, el desarrollo del Programa de Mentoría Juvenil, actualmente en desarrollo su II Edición. En dicho Programa ya han participado más de 50 jóvenes universitarios (de aquí en adelante, “Mentores”) que han sido los encargados, a partir del ejercicio de una Formación en Voluntariado Social, de gestionar e incentivar a la participación a grupos de adolescentes y jóvenes estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria.
- Tercero y último, la Formación Especializada en intervención educativa dirigida a jóvenes universitarios habiendo formado a más de 600 alumnos provenientes de Universidad de Sevilla, Universidad Pablo de Olavide, Universidad Loyola Andalucía, Universidad de Extremadura o Ciclos de Grado Superior de Centro de Formación CESUR.

El nombre de “Taller- Conferencia” responde a su carácter eminentemente práctico y didáctico, así como al firme deseo de que constituya un espacio de aprendizaje y ayuda tanto para el equipo docente como para el alumnado. Su distribución será de una primera parte donde expondremos el marco teórico y la

contextualización del contenido y; una segunda parte, de aplicación práctica de las herramientas y actividades propuestas.

2. Marco Teórico

Einstein fue un científico genial, un mal violinista y un pésimo bailarín. (Marina, 2011)

El objetivo general de la educación debería ser desarrollar el talento de los individuos. Si no centramos en el objetivo de la formación universitaria –y, por ende, de la formación reglada- añadiríamos el desarrollo de la capacidad de integrarnos activamente en la sociedad, desde nuestra participación crítica y con la explotación del talento individual de cada estudiante. Dicho de otra manera, los profesionales de la educación tenemos la difícil encomienda no sólo de instruir o poder transmitir conocimiento sino de provocar una inteligencia práctica (Marina, 2011) : *No educamos para tener buenos resultados académicos, educamos para promover buenos resultados vitales.* Para ello, es necesario que la formación reglada incluya en su curriculum la transmisión de competencias transversales para la vida real y efectiva.

Según el [Informe Deseco](#) (2003), el concepto competencia puede definirse como *la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada,* supone entonces *una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz.* Pero la complejidad de estas competencias no radica únicamente en la habilidad para ponerlas en práctica sino que necesita adquirirse a través de la participación activa,

de lo que podríamos llamar *experiencias vivenciales* tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los no formales e informales.

Es por ello que el presente Programa “Prácticas de asignaturas como contexto para crear talento profesional en estudiantes universitarios” promueva la adquisición de dichas destrezas a través de las prácticas profesionales. Desarrollar unas prácticas profesionales productivas puede despertar habilidades en el alumnado que parecieran *dormidas* y, desde luego, vivir esta experiencia de acercamiento a una realidad, a un posible escenario futuro de empleo real, generando una adquisición de conocimiento también real.

3. Objetivos

a) Objetivo General

Visibilizar metodologías innovadoras que faciliten el proceso de enseñanza –aprendizaje para promover el talento del alumnado universitario desde sus experiencias formales y vivenciales.

b) Objetivos específicos

- Compartir conceptos, conocimiento y experiencias de buenas prácticas en el desarrollo del talento del alumnado universitario a través de la docencia y la educación en distintos ámbitos.
- Facilitar destrezas, habilidades y herramientas prácticas para el empoderamiento juvenil.

- Poner en valor las posibilidades y alternativas de los jóvenes en su proceso de construcción de la identidad de adultos y de la participación social.

4. Contenidos

Ya hemos visto que tanto la legislación educativa como su práctica reconoce la importancia de la adquisición de las competencias clave como garantía de aprendizaje significativo, pero, la interiorización de estas competencias va un poco más allá. Centrémonos en la Competencia del emprendimiento (como cita textualmente la LOMCE: “Iniciativa y espíritu emprendedor”).

Mucho se ha hablado en los últimos años sobre esta destreza: su transversalidad, su dinamismo, carácter integral, etc. pero esa utilización también la ha vinculado de manera estrecha a la concepción –errónea- de que una “persona emprendedora” es una “persona que crea una empresa”, limitando su significado a la elección de muchas personas a aventurarse al mundo empresarial o, incluso, la visión aún más limitada que sólo relaciona esta competencia con un Régimen específico de la Seguridad Social: Régimen Especial de Trabajadores Autónomos. Por supuesto, ninguna de estas dos visiones representa la realidad del quehacer empresarial, ni mucho menos, lo que conlleva ser una persona con iniciativa.

La competencia “sentido de iniciativa y espíritu emprendedor” implica tener inquietudes, iniciativa, curiosidad; capacidad para innovar, dirigir y liderar; y, fundamentalmente, ser capaz de poner en práctica mis propias cualidades -

autoconocimiento- para poder transformar las ideas en actos, los objetivos en hechos.

Pero si esta competencia está presente en los distintos ámbitos de la vida de una persona, ¿podemos afirmar que cualquier persona puede ser emprendedora? Indudablemente existen personas que desde temprana edad despuntan por sus inquietudes y capacidad de poner en práctica de manera innovadora sus ideas, pero, por experiencia propia –personal y profesional- y después de documentarnos, hemos llegado a la conclusión de que la mayoría de las cualidades que necesitamos para fomentar ese sentido de la iniciativa pueden ser adquiridas y entrenadas. Y es aquí donde aparece el proceso de empoderamiento que concebimos como condición *sine qua non* para que esa serie de competencias se adquieran y pasen a formar parte de nuestras capacidades inconscientes, como si dijéramos, de nuestro “ADN conductual”.

Según la RAE, empoderar es “hacer poderoso o fuerte a un individuo” y, en general, podríamos definir el empoderamiento como la confianza en las propias cualidades y capacidades, aumentando nuestra fortaleza personal. Qué duda cabe, por tanto, que la Educación debe ser generadora de esa capacidad. A continuación, describiremos los pilares básicos de la intervención que hemos probado para promover el Proceso de Empoderamiento de jóvenes y cómo pueden servir de referentes para el desarrollo de talento de alumnado universitario durante sus prácticas de asignaturas. Éstos son:

1) Conexión emocional

Hemos podido constatar cómo jóvenes que padecen trastornos de conducta están inmersos en situaciones de máxima tensión y desasosiego. No son pocas las ocasiones

en las que nos manifiestan su desánimo pero, luego, en –muy- poco tiempo vuelven a repetir patrones de conducta idénticos que los sumergen en una especie de espiral de la que resulta imposible salir. Salvando las distancias propias de esta problemática, podemos hacer una similitud entre esta situación de incapacidad para promover un cambio y la que se repite en mucho alumnado universitario ante su futuro profesional –y su posicionamiento vital en la sociedad-. Este patrón de conducta repetitivo, común en el comportamiento humano, reconoce la necesidad de un cambio, de un posicionamiento firme ante la transformación pero al mismo tiempo nos somete a una incapacidad de abordarlo.

Es aquí donde debe intervenir el profesional de la educación como prescriptor/facilitador de ese cambio profundo y verdadero. Del mismo modo que en las terapias de consulta “al uso” se persigue la *Alianza Terapéutica* como creación y mantenimiento de coaliciones a través del proceso terapéutico; tal y como acuña Valentín Escudero¹: *Incluye lazos afectivos tales como la confianza mutua, el consenso en el respeto y el interés..., un compromiso activo con las metas y con los medios para alcanzarlas..., y un sentimiento de asociación.* Y es que este posicionamiento positivo hacia el cambio constituye el gran reto de la intervención del Método Mentorís pero desde un estadio más temprano del que describe Escudero. Es decir, nótese que cuando un menor acude a una consulta –aunque sea obligado por sus progenitores- el mero hecho de realizar el traslado y *aguantar* la sesión ya constituye en sí mismo un mínimo o cierto interés.

¹ En Escudero, V. y Muñiz, C. (2010): *Adolescentes y familias en conflicto: un modelo de intervención focalizada en la alianza terapéutica*

El Método Mentorís ataja el problema de la falta de voluntariedad de los jóvenes a acudir a cualquier servicio y propone dicha alianza desde los espacios naturales donde se desarrolla la vida de estos adolescentes y jóvenes, así como de sus familias; siendo los profesionales de la intervención los que deben trasladarse físicamente a estos espacios. Así, acuñamos el concepto Conexión Emocional como *la relación colaborativa que se establece entre un profesional de la educación y el adolescente o joven en el contexto educativo natural donde se desarrolla la vida del menor, disminuyendo la incertidumbre y a través del establecimiento de lazos de confianza*. Así proponemos aplicar esta conexión emocional en las aulas dado que este espacio formativo puede considerarse como otro de los espacios naturales de los jóvenes; fundamentalmente porque continuar un itinerario formativo universitario es una opción elegida libremente por el alumnado.

2) Mentoring

Todos conocemos la característica general de un Mentor consiste, básicamente, en una persona que ha vivido experiencias similares a las mías y ha sido capaz de superarlas con éxito. Hemos podido constatar cómo el *Mentoring* puede suponer en los jóvenes el establecimiento de un referente positivo capaz de generar un punto de inflexión hacia el crecimiento personal.

Desde esta metodología se persigue establecer un vínculo entre el guía y el aprendiz, teniendo en cuenta dos premisas fundamentales: primero, que el guía ha vivido experiencias similares anteriormente por lo que le resulta fácil ganar empatía

con el aprendiz; y, segundo, que la relación debe forjarse “mano a mano”, desde la confianza, el compromiso y la implicación emocional mutua.

Pero, para seguir profundizando nuestro concepto de Mentoring debemos añadir una peculiaridad que hemos probado a través de la Experiencia de la Mentoría Juvenil que presentamos anteriormente. En este caso, el Mentor tiene escasa diferencia de edad con respecto a su mentorizado de manera que, esa conexión tan deseada se provoca de una manera más sencilla y cercana, más natural.

Dicho de otro modo, queremos poner en valor el Itinerario Formativo de jóvenes universitarios que, a través de la adquisición de competencias sociales fruto de la práctica, puedan poner en valor: sus inquietudes sobre la construcción de su identidad como adultos; sus dudas en la elección de estudios y/o profesión; sus experiencias en relaciones con sus iguales y un largo etcétera de vivencias personales que han marcado su proyecto de vida y les hace estar hoy, donde están. Todo ello, contado en primera persona, desde sus voces, sus vivencias y sus sentimientos.

Estas experiencias de vida que son tan recientes en jóvenes universitarios pueden servir de referencias positivas para otras personas aún más jóvenes, implicadas aún en su proceso de construcción de una propia identidad como adultos. Se produce por tanto, una Cadena de aprendizaje significativo y mutuo, desde el empoderamiento, el autoconocimiento e intercambio de experiencias donde “todos ganan”.

Estamos convencidos de que los jóvenes comparten códigos, conductas, valores,

inquietudes que les hacen acercarse de una manera natural y, sólo entre ellos, desde el aprendizaje entre iguales, pueden prescribir experiencias positivas de aprendizaje para el establecimiento de proyectos de vida futuros. Porque una sociedad que *no contempla a sus jóvenes, está condenada a desangrarse* (Anónimo).

3) Redes de apoyo

Existe un consenso generalizado entre profesionales e investigadores sociales respecto a la multitud de factores que explican el comportamiento humano. Gracia y Musitu (2000), aplicando la perspectiva del enfoque ecológico, consideran que el desarrollo individual se lleva a cabo fundamentalmente a través de los intercambios que la persona establece con su familia (ecosistema inmediato) y con la escuela y otros ambientes más distales.

La Universidad, al igual que la escuela, representa una institución formal en la que el joven establece un *contexto de relaciones sociales organizadas desde una autoridad jerárquica formalmente establecida* (Molpeceres, Lucas y Pons, 2000). Teniendo en cuenta que adolescentes y jóvenes pasan la mayor parte de su tiempo en la comunidad educativa y formativa, resulta imprescindible valorar el tipo de relación que establece en dos dimensiones: alumnado-profesorado y, alumnado-grupo de iguales; en cuanto a: integración, alianzas, líderes y referentes, valores que comparten, ...

La psicóloga Alejandra Castañeda ya lo describe en su Tesis Doctoral sobre Violencia en adolescentes: *Se considera que el clima escolar es positivo cuando el alumno se siente cómodo, valorado y aceptado en un ambiente fundamentado en el*

apoyo, la confianza y el respeto mutuo entre profesorado y alumnos y entre iguales (Moos, 1974). Si valoramos estos ítems podemos obtener datos cualitativos que describen un tipo de “clima de convivencia formativo” que puede determinar a su vez tanto el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula por parte del alumnado como la motivación laboral en los docentes (Musitu et al., 2010).

Para analizar estas redes de apoyo proponemos la técnica sociométrica del Sociograma que permite, a través de las respuestas a preguntas concretas, analizar gráficamente las relaciones sociales entre los integrantes del grupo humano, donde sus elementos se conocen, comparten un objetivo común y se influyen mutuamente. (Véase anexo)

4) Proyectos de vida

Lo importante de la juventud no es conservarla, sino cómo invertirla. Anónimo

El acceso a la Universidad o a estudios superiores no garantiza la igualdad de oportunidades ni, mucho menos, la integración social y participación comunitaria. A lo largo del Itinerario Formativo Universitario se sucede situaciones que alternan la desorientación lógica de estudiantes noveles con la incertidumbre del alumnado que se acerca a la finalización de sus estudios superiores, lo que podemos traducir en preguntas del tipo: *¿cómo organizo mis estudios? ¿conoceré a compañeros que puedan ayudarme? ¿encontraré piso? ¿qué va a pasar cuando termine mis estudios? ¿Cómo acceder al mercado laboral?*

Podemos describir cómo se suman a estas necesidades carencias añadidas de

estudiantes que procedentes de situaciones socioeconómicas y familias más desfavorables, así como situaciones personales que por su propia idiosincrasia supongan una dificultad añadida.

La Universidad no es insensible a estas desigualdades. Este Proyecto es muestra de ello al reconocer la figura del Profesor como facilitador de la adquisición de destrezas, habilidades y experiencias no únicamente vinculadas a lo académico, sino que redunden en la mejora de la empleabilidad de los jóvenes y en el establecimiento de Proyectos de vida futuros.

Para una persona perteneciente a un grupo o a una sociedad, el proyecto es un compromiso permanente entre sus aspiraciones, sus intereses, sus sistemas de valores y de representaciones a los que se refiere continuamente y los medios de que dispone, las estructuras sociales de las que depende, la manipulación de que es objeto y las posibilidades de cambio que le permitirán modificar su situación (Rodríguez Moreno, 1998: 16)

Establecer Proyectos de vida es una propuesta de intervención de manos de los equipos docentes que, al fin y al cabo, en su tarea didáctica incluyen un proceso de orientación hacia el alumnado universitario. No debemos olvidar que el Profesorado en su labor docente incluye una función orientadora en su sentido más amplio: guían, prescriben, orientan... La orientación profesional desde su perspectiva más amplia: vocacional, preventiva, para la transición a la vida adulta, desde la adquisición de habilidades sociolaborales básicas y, cuyo objetivo es facilitar de manera planificada el

desarrollo de la carrera profesional y Proyectos vitales de jóvenes estudiantes; siendo éstos sujetos activos/ participativos de la intervención y, donde el profesional de la orientación actúa como estímulo, apoyo, guía o acompañante (Sánchez García, 2013).

Rodríguez Espinar (1993) recalca el carácter educativo de todo proceso de orientación por su tratamiento como proceso de aprendizaje sistemático, científico, que comparte la meta de toda educación: *que el alumno sea libre, autónomo y responsable*.

5. Actividades

ACTIVIDAD 1. Globingo

Objetivo: Conectar emocionalmente entre los participantes de un grupo o equipo.

Materiales: globos de colores, rotuladores indelebles

Desarrollo:

- a) Inflamos los globos y escribimos en ellos nuestros nombres en letras grandes y mayúsculas.
- b) El grupo lanza los globos al aire al mismo tiempo con la indicación de que ningún globo puede tocar el suelo hasta que la persona que dirige la actividad (vamos a llamarle profesor) avise de que ya pueden coger uno (cada persona coge un globo).
- c) Cada persona debe emparejarse con la persona que, al azar, le ha tocado en su globo y seguir las indicaciones del Profesor: presentarse, darse un abrazo, darse un beso de esquimal, dedicarse piropos, ...
- d) Puede repetirse el proceso tantas veces como se desee

Recursos para profundizar:

- Establecer un Coloquio posterior con algunas preguntas:

¿Cómo te ha hecho sentir la actividad? ¿Crees que es importante reconocer a las personas por su nombre? ¿Te ha acercado la actividad a tus compañeros? ¿Crees que es importante desarrollar este tipo de dinámicas?

- Charla TEDx: <https://www.youtube.com/watch?v=w8xjuYXclqU>

ACTIVIDAD 2: Sociograma






Objetivo: Analizar las redes de apoyo personales del alumnado

Materiales: Listado de preguntas para la actividad, rotuladores, papelógrafo y/o tizas y/o pizarra

Desarrollo:

- a) Pedimos una persona voluntaria o elegimos una al azar. Debe ir respondiendo de manera sincera y relajada a las preguntas del Sociograma. Otra persona anota los resultados de manera que pueda incluir el nombre de las personas que se citan y el número de veces que cada persona es nombrada.
- b) El siguiente paso consiste en plasmar en un dibujo los resultados obtenidos.

Personajes:

- Familia 
- Amistades 
- Pareja/novio/novia 
- Compañeros/as 
- Otros/as (vecinos) 

Elegiremos una forma para las personas de acuerdo a los vínculos que tenga con el encuestado. Nosotros proponemos lo siguiente:

- c) Debemos dibujar las formas concéntricas aumentando su tamaño de acuerdo con el número de veces en que cada persona es nombrada. Por ejemplo, si nombramos en 12 preguntas a “mi madre” esta figura se plasmará con doce círculos crecientes en tamaño y concéntricos entre sí.
- d) Una vez tengamos representadas todas las personas en el gráfico analizamos el tipo de relación que se establece entre ellos a través de preguntas del tipo:
¿tu madre conoce a Pepa, tu mejor amiga?
- e) En función del número de veces que esas personas se ven a diario y del tipo de relación que tienen se van uniendo las figuras con líneas (cuando más buena sea la relación más ancha será la línea que les une). Es obvio que el resultado será una red de personas que, cuanto más tupida sea, más reflejará una red de apoyo real de las personas participantes

Preguntas sugeridas:

- Preguntas con posibilidad de **más de un nombre como respuesta:**

¿A quién contarías un secreto importante?

¿A quién pedirías dinero?

¿A quién contarías una pelea/discusión con un familiar?

¿A quién contarías una pelea/discusión con un/a amigo/a?

¿A quién contarías una pelea/discusión con tu pareja?

¿A quién llamarías para que te recogiera a las cuatro de la mañana?

¿A quién confesarías tus debilidades?

¿A quién invitarías a entrar en tu casa? ¿a estar en tu habitación?

¿A quién invitarías a tu fiesta de 30 cumpleaños?

¿A quién pedirías consejo para decidirte por un trabajo?

¿A quién pedirías consejo para decidir qué estudios realizar?

¿A quién le contarías que estás enamorado/a?

¿Quién es cómplice de tus aventuras y diversiones?

¿Con quién prefieres ir a comprar ropa? ¿Con quién te meterías en un probador?

- Preguntas **con un solo nombre como respuesta:**

¿Quién es la primera persona que llamarías si salieras de Gran Hermano?

¿Quién es la primera persona que llamarías si te tocara la lotería?

¿Quién es la primera a la que contarías que estás esperando un bebe?

¿A quién contarías que acabas de obtener el Carnet de conducir?

¿Cuál es la primera persona que llamarías para decirle que has aprobado unas oposiciones?

¿Quién es la última persona con la que hablas antes de dormir?

¿Quién te aconseja sobre tu imagen?

Ante un conflicto delicado, ¿a quién pides opinión?

Si cometieras un delito, ¿en quién confiarías para que fuera tu cómplice?

Si tuvieras que esconderte, ¿a quién pedirías ayuda?

Recursos para profundizar:

- Establecer un Coloquio posterior con algunas preguntas:

¿Cómo te ha hecho sentir la actividad? ¿Crees que es importante reconocer a las

personas que forman tu red de apoyo? ¿Puedes establecer similitudes entre la red que se origina fruto de aplicar la Técnica del Sociograma y la Red de “amigos” que tienes en redes sociales? ¿Crees que es importante desarrollar este tipo de dinámicas?

- Charla TEDx: <https://www.youtube.com/watch?v=w8xjuYXclqU>
- https://www.diariodesevilla.es/vivirenvilla/mentorja-jovenes-caixaforum-universitarios-upo-mentorja-institutos-voluntariado-violencia-filioparental_0_1249975719.html
- https://www.diariodesevilla.es/vivirenvilla/BeducacionB-poder-transformador_0_1125487988.html

ACTIVIDAD 3: Conoce tu situación²

Objetivo: Identificar los posibles elementos comunes en todas las decisiones e incrementar la seguridad en uno mismo.

Materiales: papel y bolígrafo

Desarrollo:

Conoce tu situación, desde el establecimiento de las siguientes etapas:

- Examina tus decisiones pasadas.
- Escribe tu currículum deseado. Define con claridad la decisión que debes tomar.
- Echa la imaginación a volar y describe qué estrategias debes determinar para conseguir tus objetivos.

² Técnica narrativa sugerida por Sánchez García y Suárez Ortega (2013)

ACTIVIDAD 4: “Motivos” para no hacer nada:

- 1. “Yo estoy bien como estoy...”** ¿Realmente va a ser así siempre?

Plantea una alternativa positiva y que genere cambio

- 2. “Los que tienen estudios también están o se van al paro...”**

Es cierto que nadie te asegura un puesto de trabajo, pero lo que sí te podemos asegurar es que el desempleo no afecta por igual a todo el mundo: hay muchos más jóvenes parados entre aquellos que no tienen ninguna capacitación profesional. También puedes tener la certeza de que si la empresa tiene que elegir con quien quedarse a la hora de despedir a gente, se quedará sin duda con quien más capacitación profesional tenga.

Plantea una alternativa positiva y que genere cambio

- 3. “Encima no voy a hacerle un favor a mi empresa/asociación formándome...”**

Seguramente no te falten razones para querer mandar a paseo a tu empresa/asociación, pero ten en cuenta que la información que adquieras es para ti, y puede serte muy útil

incluso para salir de donde estás ahora.

Plantea una alternativa positiva y que genere cambio

4. “Bastante me ha costado llegar hasta aquí...”

Has hecho un esfuerzo, pero lo has logrado. Ahora, con lo que ya sabes, te resultará mucho más fácil aprender cosas nuevas o parecidas, pero que te permitan mejorar.

Plantea una alternativa positiva y que genere cambio

5. “Yo no puedo, no tengo tiempo”

Pide ayuda, seguro que a tu alrededor puedes encontrar apoyos. Habla con otra gente que ya lo haya hecho, y que te cuenten cómo se organizaron. Ten en cuenta que lo que está en juego es tu futuro, que invertir ahora son beneficios para después.

Plantea una alternativa positiva y que genere cambio

6. “A mí lo de ir a clase no me va”

Puede ser que hayas tenido malas experiencias anteriores, pero eso no quiere decir que tú no valgas, simplemente quiere decir que a ti no te valía cómo te estaban enseñando. ¿De verdad crees que no vas a poder?

Plantea una alternativa positiva y que genere cambio

7. “Hay quien nace con estrella y hay quien nace estrellado...”

Siempre puedes seguir esperando a que asciendan a tu tío, o a que la diosa Fortuna te sonría, pero no te olvides de dónde estarías ahora si no te hubieras esforzado como lo hiciste. Si te sirve de consuelo, haz una lista con la gente a la que le pasa lo mismo que a ti.

Plantea una alternativa positiva y que genere cambio

8. Yo ya sé que no me va a “salir” un trabajo/no me van a renovar el contrato”

Nadie puede predecir lo que va a suceder. Sí es cierto que con nuestro pensamiento y la no actividad podemos favorecer que algo suceda o no. El cambio se genera a través de la acción.

Plantea una alternativa positiva y que genere cambio

9. “Yo ya tengo o estoy haciendo la carrera...”

Tu objetivo debe ser la mejora constante. Aprovecha el tiempo para vivir nuevas experiencias profesionales y personales que te posicionen en un lugar mejor hacia la inserción laboral. Podrás además conocer a otras personas que puedan aportarte vivencias interesantes y... quien sabe!! Lo mismo además de encontrar trabajo haces nuevas amistades.

Plantea una alternativa positiva y que genere cambio

10. “Yo lo que quiero es olvidarme del trabajo”

Debes plantearte cómo podrás mantenerte y posicionarte en la sociedad de manera autónoma. Ya sabes eso de: “elige un trabajo que te apasione y no tendrás que trabajar nunca”.

Plantea una alternativa positiva y que genere cambio

Recursos para profundizar en Actividades 3 y 4:

- Establecer un Coloquio posterior con algunas preguntas:

¿Cómo te ha hecho sentir la actividad? ¿Crees que es importante identificar tus sueños? ¿Te acerca la actividad a la posibilidad de realizar tus proyectos? ¿Crees que todos los jóvenes tienen las mismas oportunidades? ¿Crees que es importante desarrollar este tipo de dinámicas?

- Los siguientes vídeos describen la situación de jóvenes residentes en Polígono Sur, ¿qué aspectos tenéis en común y cuáles os diferencian?
 - Acompañamientos a Proyectos de Vida desde Itinerarios de Inserción
<https://www.youtube.com/watch?v=xZUs2uspzh8>

 - Creación de Asociación de Jóvenes: Asociación Juvenil Jóvenes Transformadores. <https://youtu.be/zWGV1oHsT4Y>

 - El caso específico de Mujeres jóvenes de Polígono Sur de Sevilla:
<https://www.youtube.com/watch?v=vmNJo1N6jsU>

6. Conclusiones

A continuación, presentamos, a modo de conclusiones, las fortalezas y debilidades que puede manifestar nuestra propuesta de intervención:

6.1. Debilidades:

- Limitaciones horarias y de recursos respecto a la atención al alumnado pertenecientes a grupos-clase cuya ratio tampoco favorece esta atención más especializada.
- Poca dedicación o falta de reconocimiento desde el Curriculum académico a atender aspectos transversales del proceso de aprendizaje como: inteligencia emocional, diferencias individuales del alumnado, requerimiento y motivación personal de cada participante, etc.
- Poca o nula visibilidad de estrategias y fórmulas que pongan en valor las metodologías innovadoras que faciliten la continuidad de los Itinerarios de Formación Universitarios

6.2. Fortalezas:

- Reconocimiento por parte del equipo docente participante del aprendizaje en habilidades sociales y profesionales siempre desde el apoyo profesional a Itinerarios Personalizados de Inserción desde el establecimiento de Proyectos Profesionales –y vitales-.
- Valoración positiva de vínculos entre profesionales y personas beneficiarias, reconocimiento de otros referentes, visualizar otras oportunidades, otros escenarios.
- Implicación y apoyo a estructuras y estrategias que permitan incluir una formación especializada para Equipos Docentes.

7. Fuentes documentales

- Bronfenbrenner, U. (1987): *La ecología del desarrollo humano*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Franco, C. y Reina, A. (2017): *Conexión emocional, la apuesta por los jóvenes: herramienta de intervención desde la praxis del Método Mentoris* Ed. Área Digital ISBN 978-8494784026
- Franco, C.; Reina, A. y otros (2015): *Violencia filio-parental: respuestas desde la praxis del Método Mentoris*. Madrid, Editorial EOS. ISBN: 978-84-9727-613-9
- Franco Muñoz, C. (2002): *Intervención Social*. Divulgación Dinámica ISBN 84-9576816
- Izquierdo, R (2007): *Visualización de redes ego-céntricas. Estudio de casos en jóvenes prelaborales en riesgo de exclusión*. Excmo. Ayuntamiento de Sevilla
- Musitu, G., Buelga, S., Lila, M. Y Cava, M.J. (2001). *Familia y adolescencia: Análisis de un modelo de intervención psicosocial*. Madrid: Síntesis.
- Musitu, G., Estévez, E. Y Jiménez, T. (2010). *Funcionamiento familiar, convivencia y ajuste en hijos adolescentes*. Madrid: Fundación Acción Familiar.
- Musitu, G., Estévez, E., Jiménez, T. Y Herrero, J. (2007). Familia y conducta delictiva y violenta en la adolescencia. En S. Yubero, E. Larrañaga y A. Blanco (Coords.), *Convivir con la violencia* (pp. 135-150). Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Musitu, G. Y García, F. (2004). *ESPA-29: Escala de estilos de socialización parental en la adolescencia*. Madrid: TEA.
- Musitu, G., Martínez-Ferrer, B. Y Murgui, S. (2006). Conflicto marital, apoyo parental y ajuste escolar en adolescentes. *Anuario de Psicología*, 37, 249-261.

Musitu, G. Y Molpeceres, M.A. (1992). Estilos de socialización, familismo y valores.

Infancia y Sociedad, 16, 67-101.

Rodríguez Espinar, S. (1998): *Orientación: Aspectos actuales y futuros*. Revista de

investigación educativa, RIE ISSN 0212-4068, Vol. 16, nº 2, págs. 5-24

Sánchez García, M^a. F. (Coord.) (2012): *Bases teórico-prácticas de la orientación*

profesional. Madrid: Biblioteca Nueva.

Sánchez García, M.F. (2009): *La Orientación Laboral en contextos de diversidad*

personal, social y cultural. Madrid: Universidad Nacional de Educación a

Distancia

Sánchez García, M.F. y González, M. A. (2012). *Bases teórico-prácticas de la*

orientación profesional. E-Book. Editorial UNED.

8. Para saber más:

<https://www.youtube.com/watch?v=w8xjuYXclqU>

<https://www.diariodesevilla.es/vivirenvilla/mentoriam-jovenes-caixaforum->

[universitarios-upo-mentorism-institutos-voluntariado-violencia-](https://www.diariodesevilla.es/vivirenvilla/mentoriam-jovenes-caixaforum-)

[filioparental_0_1249975719.html](https://www.diariodesevilla.es/vivirenvilla/mentoriam-jovenes-caixaforum-)

<https://www.diariodesevilla.es/vivirenvilla/BeducacionB-poder->

[transformador_0_1125487988.html](https://www.diariodesevilla.es/vivirenvilla/BeducacionB-poder-)

<https://www.campuseducacion.com/blog/recursos/las-competencias-clave-de-la->

[lomce/#6_Sentido_de_la_iniciativa_y_espiritu_emprendedor](https://www.campuseducacion.com/blog/recursos/las-competencias-clave-de-la-)

<https://www.youtube.com/watch?v=xZUs2uspzh8>

<https://youtu.be/zWGv1oHsT4Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=vmNJo1N6jsU>