Erasmus+

A+Group Work

Tortona

january, april

Introducción

Este manual es el resultado de la capacitación de trabajo en grupo A+, que tuvo lugar en Tortona, Italia 2019. La capacitación fue parte del programa Erasmus +, en el que participaron jóvenes líderes de 10 países diferentes.

La formación consistió en dos sesiones diferentes. La primera sesión fue del 23 de enero hasta el 1 de febrero, en la que se reunieron 20 participantes en total. Durante la primera parte del curso, los participantes crearon diferentes sesiones para que los jóvenes mejoren y fortalezcan sus habilidades de trabajo en equipo y puedan implementar esas actividades en su propio país posteriormente. En este manual se podrán encontrar todas esas sesiones para un posible uso futuro.

La segunda parte del curso tuvo lugar desde el 2 hasta el 9 de abril. Esta parte consistió en evaluar las actividades y mejorarlas a través de la retroalimentación de otros participantes.

Los capacitadores del curso fueron Alex Jbeily y Daniel Carter.

Durante la primera parte del curso, los participantes estudiaron cómo crear una actividad, qué puntos tomar en consideración y cómo ser un líder.

Al final de la capacitación, los participantes tenían un plan de sesiones para dirigir en sus propios países.

Durante la segunda parte de la capacitación, los participantes presentaron las actividades realizadas en sus países y, a través un taller de evaluación, tuvieron la oportunidad de mejorar sus sesiones. En este manual se muestran todas las actividades y mejoras que se han creado.

Estimado lector, siéntase libre de usar estas actividades para sus propósitos.

La valoración se realizó con el método del sombrero.

Cada sombrero aporta una manera de pensar y actuar ante un problema

Sombrero blanco - Hechos

Sombrero rojo - Sentimientos

Sombrero amarillo - Beneficios

Sombrero negro - Riesgos

Sombrero verde - Creatividad

Sombrero azul – Gestión

Las actividades fueron planteadas y creadas utilizando el método NAOMMIE.

N-eeds (necesidades)

A-ims (objetivos generales)

O-bjectives (Objetivos específicos)

M-ethods – (Métodos) / **M**-ethodology (Metodología)

I-mplementations (implementaciones)

E-valuation (evaluación)

Definiciones e Instrucciones

JUEGO EN EQUIPO

El juego enérgico es una actividad que se puede ejecutar para calentar al equipo y promover la interacción grupal. Uno de los propósitos es activar al grupo para la actividad principal.

TRABAJO EN EQUIPO

La acción o proceso de hacer que un grupo de personas trabajen juntas de manera efectiva como un equipo, especialmente a través de actividades y eventos diseñados para aumentar y promover la motivación.

EVALUACIÓN

La evaluación consiste observar la actividad a través de diferentes perspectivas tales como riesgos, beneficios, emociones, hechos, gestión. El objetivo de la evaluación es mejorar la actividad para un mejor uso en el futuro.

ACTIVIDAD PRINCIPAL

La actividad principal es el tema central de la sesión a la que conducen los formadores/monitores. El objetivo de la actividad principal depende de una actividad seleccionada previamente.

MEJORA

Durante la segunda capacitación, los participantes aportaron sus comentarios sobre las actividades de cada uno y, de acuerdo con estos comentarios, los participantes pudieron mejoraron sus actividades.

Gym / Acro

Objetivos de la sesión:

Creación de grupos, actividad física, divertirse, trabajar en pareja, resolver problemas, comprender la importancia del trabajo en equipo, confiar, respetar.

Descripción de la sesión:

Juegos enérgicos:

1. Zip Zap Zog: todos se meten en el círculo y jugamos el juego de Zig Zag Zog

2. Juego de captura de números: uno actúa como receptor, otros son corredores. Cada corredor atrapado se convierte en un receptor. Cuando se dice un número, la cantidad de personas forma una fila para estar seguros.

3. Juego del castillo: dos personas forman un castillo y una persona es una princesa o principe dentro. “Castillo”: el castillo encuentra una nueva princesa. "Princesa/Principe": la princesa encuentra un nuevo castillo. “Tornado”, todo cambia.

Actividad principal

1. Calentamiento: juego del árbol de los monos: en parejas, uno es la base (árbol), el otro es el mono (que cuelga como respaldo). El mono intenta rodear el árbol (debajo de los brazos). Tarea difícil, 1-2 intentos, no es necesario tener éxito.

2. Acro (grupos de cuatro personas)

a. Base en cuatro extremidades

i.cuatro patas

ii. cuatros - surf

iii.cuatro pies

iv.rodillas - pies

Evaluación

Explique el propósito de la actividad: colaboración / trabajo en grupo, ayudando y confiando en sus compañeros, comunicación, concentración en las instrucciones.

Aportamos un código QR para realizar el cuestionario. Dejamos que los niños contesten las preguntas en sus teléfonos. Vamos a traducir las respuestas después de la clase. Las respuestas se pueden hacer en grupos de 3-5. Cada grupo debe tener al menos un teléfono. Podemos compartir el wifi.

Experimentos

1. Después de desarrollar la actividad, la primera implementación fue con el grupo de participantes del curso. Cada grupo analizó las actividades realizados y las posibles mejoras.
2. Acudimos a una escuela y el Centro Juvenil e hicimos la actividad con jóvenes con edades comprendidas entre 11 y 15 años.

Taller de malabares Tortona

Objetivos de sesión:

- Fortalecer el trabajo en equipo-
- Hacer que el grupo trabaje en equipo.
- Trasmitir la idea de que todos puedan aprender a hacer malabares.
- Que te diviertas.

Descripción de la sesión

Presentación y juegos enérgicos

Presentamos a los formadores que somos del proyecto Erasmus, Proyecto A+ Group y que vamos a tener un taller de malabares.

1. Pasamos una bola de persona a persona y cada persona que la recibe va contando cuatro cosas sobre ella en inglés. Comienzan los formadores.

Me llamo ...

Vengo de ...

Mi comida favorita es ...

Mi pasatiempo es ...

2. Juego ninja

La gente está de pie en un círculo. Todo el mundo parado en la posición de karate, con una mano en el medio y otra protegiéndose. Entonces todo el mundo da un paso atrás. Solo puedes usar un movimiento por turno (manos, piernas) a la vez. El objetivo es tocar la mano de otras personas. Cuando uno se ha movido, él / ella tiene que congelarse en la posición que ha utilizado. Si se toca la mano, hay que moverla del juego. Después de tocarle las dos manos a una persona esta está fuera del juego.

3. El Pistolero

Todos colocados en un círculo. Los monitores cuentan 1-2-3 y luego todos tienen tres opciones para hacer (con gestos con las manos): dispararle a alguien (pistolas con las manos)

Defiéndete (manos cruzadas sobre el pecho)

recarga tu pistola (pistolas hacia el techo)

Y tienes que recargar tu arma después de cada tres tiros.

Cuando te han disparado, te retiras del juego.

Juegos de concentración

1. Juego de nombres:

En un círculo, una pelota es lanzada de persona a persona. Antes de que uno lance una pelota, debe decir el nombre propio y el nombre de las personas a quien le está arrojando la pelota. En la primera ronda, uno de los participantes tiene que decir todos los nombres a los que se ha lanzado la bola en el orden correcto.

En la siguiente ronda solo se dirá el nombre de la persona que está lanzando y volver por el mismo camino que antes. Luego se agrega una segunda bola, luego tal vez la tercera. Si va bien, agregamos un club que va de persona a persona a la derecha. Luego otro masa va a la izquierda. Luego se envían las flowerstick para ir en una dirección, siempre saltando a una persona. Luego con el diábolo, de cabeza a cabeza o moverlo con las piernas. Esto se continúa por un tiempo y luego los capacitadores recogen todo el material.

2. Juego de la fábrica:

Cada uno tiene su propia bola. Tienen las manos abiertas delante de ellos, la pelota en su mano derecha. Al mismo tiempo, los participantes mueven la pelota a la mano izquierda de su compañero de la derecha, luego con la mano derecha coge la bola de la persona que está a su lado izquierdo. Esto se continúa por un tiempo hasta que todos lo entiendan. Más velocidad. Luego de izquierda a derecha. Luego tirar la pelota entre sus propias manos. Luego levantan la mano y deja caer la pelota a la mano de tus amigos, concentrándote para que uno atraparla. Las variaciones se realizan dependiendo de cómo vayan. Si van bien, entonces más, si no van bien, entonces menos.

3. Una pelota haciendo malabares

Todos tienen sus propias bolas.

Pasando por diferentes variaciones de tiros, comenzando desde el principio.

- De mano en mano.

- Aplaudir mientras la pelota está en el aire.

- La misma mano atrapando que tirando.

- Lanzar la pelota de una mano a otra horizontalmente frente a una persona, más abajo, sobre la cabeza, pequeña distancia, larga distancia.

- Lanzar bola bajo los brazos, poniendo los brazos de sus compañeros en los hombros, formando un círculo. Del interior al exterior y del exterior al interior.

- Lanzar pelota debajo de tu pierna (adentro, afuera, baloncesto)

- Lanzar pelota detrás de tu espalda.

4. Par de malabares

Tres - cuatro variaciones diferentes, dependiendo de cuánto tiempo tengamos y de en qué medida las personas aprendan.

- Uno frente al otro, dos bolas, la misma mano a la misma mano.

- Uno frente al otro, dos bolas, lanzando una cruz con una mano, la primera y luego la otra.

- Una persona sentada, otra arriba, tres bolas. Haciendo formación en cascada con dos personas. Una sentada lanzando las bolas al aire, una arriba atrapando y dejando caer las bolas para la persona sentada.

Evaluación:

Formando un círculo de nuevo o puede ser sentados en el suelo.

Juego de evaluación de sonido: todo el mundo emite un sonido dependiendo de cómo les haya gustado el taller.

Luego explicamos por qué hicimos todas las actividades y quizás discutimos, hacemos comentarios, etc.

Cierre de la actividad:

Las personas forman un círculo de pie, uno frente al otro, toman las manos (una pierna hacia el aire, los brazos hacia arriba, etc.) y todos se inclinan juntos. Aplausos para todo el mundo.

Experimentos:

1. Después de desarrollar la actividad, la primera implementación fue con el grupo de participantes del curso. Cada grupo analizó las actividades realizadas y las posibles mejoras.

2. Acudimos a una escuela y al Centro Juvenil e hicimos la actividad con jóvenes con edades comprendidas entre 11 y 15 años.

3. Implementación en el propio país.

a.Finlandia

Había 8 niños, de 11 a 16 años, que asistían al taller en una escuela local, durante la práctica semanal del circo social. Fue un reto ya que los niños eran muy activos y porque la actividad se realizaba dentro de una clase en lugar de un gimnasio.

Mejoras:

Cambiar el orden de las actividades para que puedan hacer sus propias pelotas de malabares como última actividad. Introducir más juegos enérgicos para que los niños pierdan energía.

DANZA

Objetivos de sesión:

-Aprendizaje mutuo,

-Ser ambiciosos y pacientes

-Expresarse a través del baile.

Descripción de la sesión

Presentación y charla sobre la danza:

¿Qué es la danza? ¿Cómo te sientes cuando bailas? ¿Qué piensas del baile? ¿Crees que es posible bailar cuando no te sientes feliz?

Juego enérgico:

Movimientos básicos.

La danza en círculo: "MUESTRA TU TALENTO"

-Con la ayuda de una pelota todos bailarán y el resto seguirá este movimiento. Al final todos bailamos al mismo tiempo.

El baile a ciegas:

todos estarán cegados y luego bailarán con música diferente para poder expresarse sin ser tocados.

Una coreografía:

trataremos de hacer una coreografía fácil.

Evaluación:

¿Qué sentiste? ¿Te gustó? ¿Cuál es la diferencia entre el baile en círculo y el baile a ciegas? Otras opiniones?

Evaluación:

1. Después de desarrollar la actividad, la primera implementación fue con el grupo de participantes del curso. Cada grupo analizó las actividades realizados y las posibles mejoras.

2. Acudimos a una escuela y el Centro Juvenil e hicimos la actividad con jóvenes con edades comprendidas entre 11 y 15 años.

3. Implementación en el propio país.

a. Italia
hicimos 2 talleres, el primero con solo 2 participantes y el segundo con 13. Los participantes lo disfrutaron porque les encanta bailar y las coreografías. Cambiamos los juegos enérgicos.

Mejoras

Todos los niños y niñas no tienen las mismas habilidades de baile, por lo que para algunos niños y niñas es difícil seguir la clase. Sería mejor dividir el grupo en diferentes niveles.

Juego de equilibrio:

Objetivos de sesión

Desarrollar la cooperación y aprender a trabajar juntos

Conseguir que los jóvenes se den cuenta de que la interacción y la participación de todos es indispensable en el grupo.

Conseguir que los jóvenes se den cuenta de que la comunicación es necesaria para lograr el mismo objetivo.

Conseguir que los jóvenes se den cuenta de que las habilidades de todos son útiles para lograr el objetivo.

Descripción de la sesión

Presentación y juegos enérgicos

Para comenzar con la presentación nos colocamos en el centro de la sala y hablaremos en nuestra lengua materna. Les entregamos una carta escrita en italiano en la que se señala que deben encontrar, entre las diferentes banderas y nombres esparcidos en la sala, que corresponde con las diferentes nacionalidades). Una vez que las han encontrado, las pegan y seguimos adelante.

Luego realizamos dinámicas rompe hielo. Esto permitirá poner en movimiento y crear una atmósfera amigable dentro del grupo.

• "**Dibújame**": dos personas se paran una frente a la otra y deben dibujarse sin mirar la hoja en la que dibujan, solo mirándose la una a la otra.

• "**Imítame**": nos colocamos de pie en un círculo, una persona hace un gesto, el resto del grupo reproduce este gesto. Luego, la persona que inició el gesto envía este a otra persona que realiza otro movimiento y así sucesivamente.

• "**Fuego - agua - trueno**" - a la izquierda de la habitación está el espacio correspondiente al fuego, a la derecha está el espacio correspondiente al agua. El formador/monitor dice una de estas dos palabras y los participantes deben correr para llegar a este espacio. Cuando el anfitrión dice "trueno", los participantes deben ponerse en cuclillas. Cada vez que los participantes están equivocados o vacilantes, son eliminados.

Actividad

Hay cuatro equipos (o más dependiendo del número de participantes). El objetivo del juego es llegar al final anotando tantos puntos como sea posible. ¿Cómo sumar puntos? Consigue puntos al llegar al final con bolas sobre la mesa. Los participantes deben moverse y completar un determinado circuito llevando una mesa en la que hay una bola o varias bolas. Los participantes deberán coordinarse para no dejar caer las bolas. Esto se hace en forma de relevo, el primer grupo se une al segundo y pasa la mesa (sin depositar ni dejar caer las bolas), el segundo es igual al tercero y así sucesivamente. Dependiendo de las habilidades del grupo, es necesario establecer un número de puntos por alcanzar (10-15-20 ???). Para realizar una actividad variada, modificamos las pelotas, de la más fácil a la más difícil (baloncesto, balonmano, pelota de tenis, pelota de kicker, ...). Otra variación: aumentar el número de bolas en la mesa.

Evaluación

Seis colchones se colocan en la habitación. Cada colchón corresponde a una emoción que pudieron sentir (alegría, ira, frustración, miedo confianza, OTROS). Los animadores son los cazadores, por lo que los jóvenes deben refugiarse rápidamente en el colchón que representa la emoción que sintieron. Una vez que todos han alcanzado su colchón (su emoción), explicarán por qué se eligió esta emoción.

Experimentos

1. Después de desarrollar la actividad, la primera implementación fue con el grupo de participantes del curso. Cada grupo analizó las actividades realizados y las posibles mejoras.

2. Acudimos a una escuela y el Centro Juvenil e hicimos la actividad con jóvenes con edades comprendidas entre 11 y 15 años.

3. Implementación en el propio país.

a. Bélgica

Durante el taller, tuvimos 15 niños, de 10 a 12 años. Debido a la corta edad, decidimos poner más niños alrededor de la mesa. Hicimos la evaluación de una manera más informal.

Mejoras

Utilizar una mesa más ligera.

Taller de trabajo en equipo: Pantomima +

Objetivos de la sesión:

Desarrollo del trabajo en equipo, habilidades de liderazgo, comunicación no verbal, creatividad y lenguas extranjeras.

Descripción de la sesión:

Juego energizador

para sintonizar al grupo en el estado de ánimo de trabajo en equipo (brazos de redes)

Actividad principal

Pantomima: los niños se dividirán en 3 grupos con 3 roles diferentes: intérpretes, actores y adivinadores. Cada grupo tendrá una tarea en la que se debe desarrollar la mejor estrategia para lograr el objetivo del juego. El objetivo es acumular tantos puntos como sea posible en 8 minutos. El grupo de intérpretes recibe una tarjeta con una bandera del país de la UE y una palabra escrita en el idioma de ese país. Los intérpretes tienen que traducir la palabra al inglés y pasarla a un grupo de actores. Los actores interpretarán esta palabra usando pantomima y sin utilizar ningún sonido. El grupo de adivinadores tiene que adivinar la palabra. Los adivinadores solo tienen tres intentos. Cada palabra adivinada significa un punto y la actividad continúa hasta que se alcanza el tiempo de 10 minutos. Luego, los grupos cambiarán de posición para que cada uno pruebe un rol diferente.

Reflexión

los formadores/monitores guían a los niños a expresar y/o redactar sobre lo que han aprendido en la actividad, qué se puede mejorar, etc.

Experimentos:

1. Después de desarrollar la actividad, la primera implementación fue con el grupo de participantes del curso. Cada grupo analizó las actividades realizados y las posibles mejoras.

2. Acudimos a una escuela y el Centro Juvenil e hicimos la actividad con jóvenes con edades comprendidas entre 11 y 15 años.

3. Implementación en el propio país.

a. Estonia
Hicimos la actividad con 9 niños de 8 a 13 años. Notamos que los niños eran muy pequeños para esta actividad. Por eso hicimos diferentes juegos para hacer que el juego fuera más atractivo para el grupo.

Mejoras:

Cambiar los juegos enérgicos para preparar a los niños para la actividad principal. La actividad principal solo es adecuada para jóvenes de 14 años o más.

Título Teatro

Objetivos de sesión

Cohesión grupal

Descripción de la sesión

Presentación e introducción

Juego energizante: Samurai

- El samurai tiene las manos juntas en posición de saludo e intenta cortar a alguien en alguno parte de su cuerpo (manos por ejemplo);
- La persona atacada puede bloquearlo poner las manos juntas en el aire (en la parte superior de la cabeza);
- Participantes junto a la persona que bloquea el corte pueden cortar su estómago.
- En este punto el bloqueador envía el corte al otro lado del grupo.

Juego de números

- El grupo se cruza y trata de gritar números en orden, intentando llegar al mayor número posible sin hablar al mismo tiempo;

Pintura viva

- 1 ° Paso: El grupo tiene que representar una pintura;
- 2 ° Paso: El grupo tiene que representar una pintura que ellos mismos hicieron. El tema es el amor.
- 3 ° paso: el grupo debe representar una pintura que se presentó con diferentes condiciones (10 pies en el piso; 10 manos en el aire y 5 personas no pueden tocar el piso).

Juego de barco

- Divide la clase en un barco de 5 a 7 personas;
- Cada persona en el barco tiene un papel especial (mujer embarazada, papa, ingeniero de barcos, presidente, médico con cura para el cáncer, desconocido, artista famoso);
- El barco comienza a hundirse y tiene que elegir a una persona para salvarla (solo hay un salva vidas);
- Debate dentro de grupos o embarcaciones;
- Para hacerlo más divertido, puede dejar que los barcos naveguen e inventen una historia de fondo (delegación de Wartorn State de Tortona que va a las Naciones Unidas para buscar la paz).

Reflexión sobre la evaluación de todas las actividades.

- ¿Qué ha pasado?
- ¿Alguien tiene alguna preferencia?
- ¿Fue fácil de decidir? ¿Cómo decidiste? (7 sombreros)
- ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo se sienten las personas que seleccionan y los seleccionados?
- ¿Alguien cambiaría la decisión principal?
- ¿Hay una respuesta correcta?
- ¿Has relacionado tu decisión con la vida real o solo la has imaginado?
- ¿Te divertiste?
- ¿Te gustaron estas actividades?

Adiós actividad

- Hacer pizza en la espalda de tu pareja;

Actividad opcional: máquina de fábrica

- 1 ° paso: dividimos a las personas en grupos de 5 personas, al hacer un movimiento y un sonido, el grupo debe diseñar una máquina (máquina de nubes; máquina de estrellas; máquina de planetas; máquina de gafas; máquina de dientes; máquina de zumos).
- Paso 2 °: todo el grupo con un sonido y un gesto hacen una máquina juntos;
- 3 ° Paso: Repetimos el paso 2 pero el arquitecto selecciona el objeto de fabricación.

Experimentos:

1. Después de desarrollar la actividad, la primera implementación fue con el grupo de participantes del curso. Cada grupo analizó las actividades realizados y las posibles mejoras.

2. Acudimos a una escuela y el Centro Juvenil e hicimos la actividad con jóvenes con edades comprendidas entre 11 y 15 años.

3. Implementación en el propio país.

a. España:

En Gran Canaria las actividades se dirigieron a trabajadores del área de juventud con el objetivo de utilizarlo como actividades de inclusión social.

En La Palma y Tenerife fue dirigida a un grupo juvenil (12-26 años) para reforzar el trabajo colaborativo. Los juegos enérgicos los adaptamos a cada grupo según su edad.

b. Slovakia:

Las actividades tuvieron lugar en la animación de un hotel con niños y niñas entre 6 y 12 años. Adaptamos la "pintura viva", usando imágenes de Disney. En el "juego del barco" adaptamos la historia y los personajes para que sea más cercano al mundo infantil.

Mejoras:

Nuestra actividad estaba dirigida a jóvenes y tras la evaluación e implementación en nuestros países, vimos la posibilidad de ampliarla hacía un público más joven:

- **Pintura viva**

- Usar imágenes de Disney en vez de un cuadro

- Añadir objetos como libro, pelotas, ...

- Añadir movimiento a la escena.

- **Juego del barco**

- Cambiar la historia a una perspectiva más positiva

- Buscar personajes más cercanas al mundo infantil.

Conclusión

En primer lugar agradecer a los representantes de los diferentes países, ya que estos trajeron una gran variedad de dinamizadores y diferentes enfoques culturales para poder liderar grupos. La gran diversidad de experiencias entre los participantes reforzó las habilidades de todos con respecto a la gestión de grupos. Las diferencias culturales y los diferentes valores permitieron evaluar sus actividades a través de diversas perspectivas.

Los conceptos, así como el trabajo en equipo, se pueden interpretar de diferentes maneras en diferentes países y solo comprendiendo y considerando estas diferencias se puede alcanzar los objetivos y metas establecidos.

Adquirir buenas habilidades de liderazgo requiere voluntad para exponerse al posible fracaso y poder aprender de ello.

Incluso una actividad aparentemente simple puede convertirse en un desafío si el grupo al que se dirige o la situación no encajan con la actividad. Este pequeño matiz nos permite aprender a través del experimento y la experiencia.

Gracias a los participantes del curso de capacitación de trabajo en grupo de A+, que seguro les espera éxito y un gran camino de liderezgo