



Recursos pragmáticos para aplicar los ODS en las PYME mediante programas de aprendizaje.

Resultado del Proyecto 2 | Noviembre 2022



**sustainable
apprentices**



Training the workforce of the future to apply the SDGs in SMEs through Work-Based Learning in Apprenticeship programmes



**Co-funded by
the European Union**

This project (2021-1-ES01-KA220-VET-000025308) has been funded with support from the European Commission through the ERASMUS+ Programme. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Aprendices Sostenibles

Capacitación de la fuerza laboral del futuro para aplicar los ODS en las pymes a través de programas de aprendizaje basado en el trabajo

www.sustainableapprentices.eu

Este documento forma parte del Resultado del Proyecto 2

Plataforma de materiales de aprendizaje abierto en línea para Aprendices Sostenibles

Desarrollado por



INFODEF Instituto para el Fomento del Desarrollo y la Formación S.L. | España



Asociación de la Industria Navarra | España



Mindshift Talent Advisory Ida | Portugal



Istanbul Valiligi | Turquía



Centro Servizi Formazione | Italia



Innoquality Systems Limited | Irlanda



Índice

Introducción	4
Unidad didáctica 1. Sostenibilidad y prácticas ecológicas en las PYME (incluidas consideraciones sobre la formación de mano de obra joven)	6
Actividad 1: PROPONGAMOS UNA PRÁCTICA	6
Actividad 2: IDEAS MÁS ECOLÓGICAS	8
Unidad didáctica 2. Fomentar la aplicación de los ODS en las PYME mediante la planificación estratégica	11
Actividad 1: IMPLANTACIÓN DE UN PAES A TRAVÉS DE UN MODELO EMPRESARIAL ESTRATÉGICO	11
Actividad 2: USO DE UN MODELO DE CICLO PHVA PARA IMPLANTAR UN PAES	16
Unidad didáctica 3. Gamificación para presentar los ODS a los jóvenes trabajadores	21
Actividad 1: JUEGO DE TABLERO ODS	21
Actividad 2: RETO EMPRESARIAL SOSTENIBLE	22
Unidad didáctica 4. Buenas prácticas de aprendizaje basado en el trabajo en las PYME	24
Actividad 1: ANÁLISIS DE NEGOCIO E IMPLANTACIÓN DE LOS ODS	24
Actividad 2: IDENTIFICACIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS EN CADA UNO DE LOS ODS SELECCIONADOS	26
Unidad didáctica 5. Gestionar con éxito los programas de aprendizaje	28
Actividad 1: UN LIENZO DE COLABORACIÓN PARA PROMOVER PRÁCTICAS SOSTENIBLES DURANTE EL APRENDIZAJE	28
Unidad didáctica 6. Formación eficaz para la aplicación de prácticas sostenibles	35
Actividad 1: ANÁLISIS DEL STATU QUO EMPRESARIAL DE LAS PRÁCTICAS SOSTENIBLES	35
Actividad 2: DISEÑAR UN PROYECTO DE APRENDIZAJE PARA APRENDICES CON EL FIN DE FOMENTAR PRÁCTICAS SOSTENIBLES	38

Introducción

Los recursos pragmáticos son actividades, ejercicios, herramientas, dinámicas o tareas organizadas en áreas, niveles y unidades (basadas en el Currículo ECVET) con las que los educadores de FP y los formadores in Company pueden trabajar en la implementación de los ODS en las PYMES a través de programas de aprendizaje.

Los recursos pragmáticos están pensados para ser aplicados en el aula (formación presencial), por lo que no es necesaria una mayor adaptación al entorno e-learning.

Estas actividades prácticas están diseñadas de acuerdo con la estructura del plan de estudios ECVET para aplicar los ODS en las PYME a través de programas de aprendizaje que contienen las seis unidades siguientes:

Topic	Unit of Learning
Sostenibilidad	1. Sostenibilidad y prácticas ecológicas en las PYME
Planificación estratégica	2. Fomentar la aplicación de los ODS en las PYME mediante la planificación estratégica
ODS/PYME	3. Gamificación para presentar los ODS a los jóvenes trabajadores
	4. Buenas prácticas de aprendizaje basado en el trabajo en las PYME
Aprendizaje	5. Gestionar con éxito los programas de aprendizaje
Formación	6. Formación eficaz para la aplicación de prácticas sostenibles

Cada uno de los recursos pragmáticos se estructura del siguiente modo:

Título: Nombre de la actividad práctica



Objetivos de aprendizaje: Descripción de los objetivos de aprendizaje para la actividad en relación con la Unidad y los Resultados de Aprendizaje asignados

Descripción detallada: Pasos necesarios para aplicar la actividad en el aula. Incluye explicaciones e instrucciones sobre la preparación previa de la actividad (p. ej., planificación), si es necesaria, la duración, la descripción del proceso (diferentes pasos o fases), los elementos obligatorios u opcionales, si procede, y las recomendaciones metodológicas.

Recursos útiles: Enlaces a información relevante que pueda ayudar a los formadores a preparar o desarrollar las actividades (por ejemplo, recursos, instrucciones, directrices, enfoques pedagógicos, vídeos, normativas, investigaciones sobre el tema, etc.

Material requerido: Lista de los recursos necesarios para llevar a cabo la actividad práctica: ordenador, Internet, proyector, pizarra, post-it, rotuladores, gráficos, etc. Además, puede incluir cualquier material que deba imprimirse o distribuirse en el aula, como hojas de actividades u hojas de trabajo, cuestionarios, listas de control, etc.

Herramientas de evaluación: Herramientas para identificar y evaluar los puntos fuertes y débiles de los alumnos en relación con los conocimientos y habilidades que han adquirido o desarrollado con las actividades prácticas. Algunos ejemplos son las preguntas estratégicas, los portafolios, la encuesta en clase, la observación participante, el debate en pequeños grupos, las técnicas de autoevaluación, las demostraciones, los informes escritos, la evaluación basada en tareas, etc. También se pueden utilizar herramientas de evaluación sencillas: preguntas y cuestionarios de opción única, de respuesta múltiple, de emparejamiento, de verdadero o falso, de rellenar un espacio en blanco, listas de control, etc.



Unidad didáctica 1. Sostenibilidad y prácticas ecológicas en las PYME (incluidas consideraciones sobre la formación de mano de obra joven)

Actividad 1: PROPONGAMOS UNA PRÁCTICA

1. Objetivos de aprendizaje:

El objetivo de esta actividad es llevar a los estudiantes de FP, como futuro personal de las PYME, a un nivel en el que puedan ofrecer sugerencias sobre actividades que se pueden implementar en sus empresas para cada uno de los 17 ODS. Esta actividad aumentará las competencias de los estudiantes en las siguientes materias gracias a los elementos de gamificación. Los estudiantes podrán adquirir las siguientes competencias tras la realización de esta actividad:

- Capacidad para pensar desde diferentes perspectivas y sugerir actividades relacionadas con los ODS para las PYME.
- Descubrir nuevas actividades mediante el debate y el aprendizaje entre compañeros.
- Tener una visión más específica de los ODS.
- Capacidad para producir soluciones innovadoras para estructuras empresariales en diferentes campos de actividad.
- Trabajar eficazmente en equipo.

2. Recursos pragmáticos:

Duración: 1 hora.

Esta actividad pragmática se ha desarrollado para que los estudiantes la apliquen cara a cara en el aula. Se requiere 1 hora para la actividad de un grupo de 10 alumnos. Si aumenta el número de alumnos, aumentará el número de ideas, sugerencias y comentarios que puede dar el profesor, por lo que deberá aumentarse el tiempo.

Preparación previa (si es necesaria): Los alumnos deben haber completado la Unidad de Contenidos de Formación B-Learning 1 para participar en la actividad.

Descripción:

Paso 1.

Los alumnos se dividen en grupos de 3-5 personas y se pide a cada grupo que elija un nombre para sí mismo. ("Protectores verdes", "Ecologistas" etc.)

Paso 2.

El formador asignará a cada grupo PYME hipotéticas que trabajen en distintos campos. Por ejemplo: industria siderúrgica, industria del mueble, industria química, industria del software, etc.

Paso 3.

El siguiente paso consiste en que cada grupo defina dos actividades relevantes para los ODS adoptando la perspectiva de una PYME que opere en el área sectorial designada. Los estudiantes disponen de 1-2 minutos para cada ODS, y el formador califica las actividades entre 0 y 2 al final de cada ODS:

- 0 - Irrelevante
- 1 - Medio-relevante
- 2 - Relevante

Paso 4.

El formador elabora una tabla para los grupos y puntúa cada sugerencia con su justificación. Debe quedar una tabla como la siguiente:

Sugerencias	Grupo 1	Grupo 2
ODS 1	4	3
ODS 2	4	4
...		



Paso 5.

La "PYME" que consiga más puntos al final de todas las actividades de los ODS gana el juego.

Recomendaciones metodológicas: Esta actividad se desarrolla como una actividad grupal diseñada con elementos de gamificación. El objetivo más importante es que los alumnos aprendan unos de otros con un método centrado en el alumno e interioricen la aplicabilidad de los ODS. Es importante crear un ambiente basado en la cooperación más que en la competición durante la realización de las actividades y contribuir a dar forma a las ideas de todos los miembros de la clase al tiempo que se retroalimentan las sugerencias.

3. Recursos útiles:

17 ODSs: <https://sdgs.un.org/goals>

4. Material requerido:

- Rotulador y pizarra blanca o papelógrafo.
- Bolígrafo y folios para los alumnos.
- La plataforma en línea Aprendices Sostenibles puede funcionar muy bien.

5. Herramientas de evaluación:

Aunque es el formador quien evaluará las actividades sugeridas por los alumnos, no es necesaria ninguna evaluación formal. Dado que la propia actividad contiene un método de evaluación, no serán necesarias otras evaluaciones. Lo importante es que, al evaluar las sugerencias presentadas por los alumnos, éstos sean capaces de dar una retroalimentación significativa tanto a los autores de las sugerencias como a los demás alumnos en el entorno del aula, de modo que puedan adquirir la capacidad de sugerir la actividad adecuada para las PYME adecuadas.

Actividad 2: IDEAS MÁS ECOLÓGICAS

1. Objetivos de aprendizaje:

El objetivo de este ejercicio es desarrollar las habilidades de los estudiantes para liderar y trabajar en un equipo de proyecto de una PYME en entornos empresariales como la mano de obra del futuro, con un aprendizaje basado en proyectos. En esta actividad, en la que se adquirirán habilidades como trabajar en equipo, estar orientado a objetivos y

cooperar, necesarias hoy en día para todo el personal de una PYME, los alumnos también adquirirán la capacidad de evaluar una actividad desde todos los aspectos realizando un análisis DAFO sobre las ideas. Los estudiantes o el personal de las PYME podrán adquirir las siguientes competencias tras la realización de esta actividad:

- Desarrollar un proyecto a partir de una idea para su futuro entorno empresarial.
- Colaborar eficazmente con los miembros del equipo.
- Determinando las áreas en las que la actividad es susceptible o sostenible.
- Trabajando metódicamente y hacia objetivos dentro de un rango de fechas especificado.

2. Recursos pragmáticos:

Duración: 2 horas.

Para facilitar el aprendizaje colaborativo basado en proyectos en el aula, se desarrolla esta actividad práctica que les permite aprender entre iguales dentro de un grupo. La primera fase de la actividad es la formación del grupo y el diseño de la actividad del proyecto. La segunda consiste en que los alumnos y el profesor realicen un análisis DAFO de las propuestas de proyecto justo después de desarrollar el proyecto. Se sugiere un tiempo de 2 horas, dedicando al menos una hora a cada fase.

Preparación previa: Los alumnos deben haber completado la Unidad de Contenidos de Formación B-Learning 1 para participar en la actividad.

Descripción:

Paso 1.

Los alumnos son divididos en grupos homogéneos por sus profesores, y se recomienda formar grupos de 4-7 personas ya que es el número óptimo para desarrollar un proyecto.

Paso 2.

En esta fase, los estudiantes diseñarán un proyecto como si estuvieran en el departamento de proyectos de una PYME y su objetivo principal fuera desarrollar un proyecto para lograr competencias ecológicas u ODS. En los proyectos desarrollados, se espera que proporcionen explicaciones no exhaustivas sobre las partes básicas de los



proyectos, como los objetivos del proyecto, los usuarios a los que va dirigido, el método, los productos que se van a fabricar, las actividades del proyecto, los recursos económicos y humanos necesarios, los resultados del proyecto, la difusión y la gestión.

Paso 3.

Una vez desarrolladas las ideas del proyecto, se selecciona un portavoz de cada grupo y se espera que presente su proyecto. En esta fase, los alumnos deben tomar notas de cada proyecto y, una vez finalizadas las presentaciones, cada proyecto debe someterse a un análisis DAFO, primero por parte de los demás miembros del grupo y después por parte del profesor.

Paso 4.

Todos los proyectos diseñados serán resumidos y evaluados. Se recomienda que los proyectos diseñados se promuevan en un acto en la institución.

Recomendaciones metodológicas: Esta actividad se creó como un diseño de aprendizaje basado en proyectos. También es fundamental contribuir al desarrollo de las ideas de todos los miembros de la clase aportando comentarios sobre las propuestas. Es importante que los alumnos aprendan interactuando entre ellos y que el profesor les guíe para que presten atención a los pasos del aprendizaje basado en proyectos.

3. Recursos útiles:

- Introducción al análisis DAFO: <https://blog.hubspot.com/marketing/swot-analysis>
- Cómo realizar un análisis DAFO: https://www.youtube.com/watch?v=I_6AVRGLXGA
- Gestión del ciclo del proyecto: <https://www.logframer.eu/book/export/html/125>

4. Material requerido:

- Rotulador y pizarra blanca o papelógrafo
- Bolígrafo y folios para los alumnos
- También la plataforma online puede funcionar muy bien

5. Herramientas de evaluación:

En esta actividad, al igual que en la anterior, la dinámica de evaluación estará dirigida por los formadores y, lo que es más importante, por los alumnos. Para los alumnos que no



Recursos pragmáticos para
implementar los ODS en las PYME a
través de programas de aprendizaje.

Resultado del proyecto 2

estén familiarizados con el análisis DAFO, se recomienda que el primer intento lo realice el formador. Durante la actividad, los alumnos se evaluarán a sí mismos con métodos como la observación participante, la discusión en pequeños grupos y técnicas de autoevaluación. Hay que tener en cuenta que la evaluación aquí sólo tiene por objeto dar retroalimentación. Dado que es crucial dar una retroalimentación constructiva y técnicamente correcta, se recomienda que la orientación a los estudiantes por parte del formador.



Unidad didáctica 2. Fomentar la aplicación de los ODS en las PYME mediante la planificación estratégica

Actividad 1: IMPLANTACIÓN DE UN PAES A TRAVÉS DE UN MODELO EMPRESARIAL ESTRATÉGICO

1. Objetivos de aprendizaje:

Una vez finalizadas las actividades propuestas, se espera que los participantes sean capaces de:

- Esbozar los fundamentos de la planificación estratégica.
- Explicar el proceso de aplicación y los pasos clave para convertir las estrategias y los planes en acción.
- Destacar la importancia de las capacidades de planificación estratégica para fomentar la aplicación de los ODS en las PYME.
- Nombrar consideraciones específicas en la planificación estratégica relativa a la formación y el desarrollo de la mano de obra joven.
- Elaborar un plan de acción estratégico sostenible (PAES) para la aplicación de los ODS en las PYME.
- Probar la aplicación de un PAES.
- Evaluar la eficacia de un PAES a través de un modelo de gobernanza de la sostenibilidad.
- Evaluar la eficacia de un PAES en la formación y el desarrollo de la mano de obra joven.
- Formular recomendaciones sobre las mejores prácticas para fomentar estrategias orientadas a la sostenibilidad en las PYME.
- Asesorar sobre el papel de la planificación y ejecución estratégicas para un desarrollo empresarial orientado a la sostenibilidad en las PYME.
- Supervisar la aplicación de un plan de acción estratégico sostenible (PAES) en las PYME.
- Orientar sobre las particularidades de la formación y el desarrollo de la mano de obra joven en la planificación estratégica.



2. Recursos pragmáticos:

Duración: El tiempo estimado para completar las actividades propuestas es el siguiente:

- Paso 1: 40 minutos
- Paso 2: 100 minutos
- Paso 3: 100 minutos

Preparación previa: En su preparación, deberá tener siempre en cuenta el contexto de sus alumnos para adaptar las actividades y los materiales sugeridos. Los enlaces proporcionados en la sección de recursos pueden utilizarse como lecturas esenciales para preparar cada uno de los pasos indicados en la sección de descripción del proceso.

Descripción:

Paso 1. Presentación de contenidos y objetivos, visualización en vídeo y ejemplificación

Presente el contenido y los objetivos de la unidad de aprendizaje y presente a los participantes el siguiente vídeo:

- www.youtube.com/watch?v=QoAOzMTLP5s&t=5s

Este vídeo presenta el Business Model Canvas (BMC) de forma general. Puede mantener una breve conversación con los participantes preguntándoles, entre otras cosas:

- Si están familiarizados con el
- Cuales parecen ser sus puntos fuertes
- Cuales parecen ser sus puntos débiles
- (...)

Tras esta conversación, presenta a los participantes el siguiente vídeo www.youtube.com/watch?v=q4E3fhybhGM

Este vídeo muestra, a través del ejemplo de LEGO, cómo pensar y diseñar un BMC. Puedes mantener una conversación utilizando las siguientes preguntas:

- ¿Ilustra bien el ejemplo cómo diseñar un BMC?
- ¿Creen que este BMC puede utilizarse para implantar la sostenibilidad?
¿Cómo?



A continuación, debe mostrar el Lienzo del Modelo de Negocio Sostenible (SBMC) impreso en A2 y destacar los bloques de sostenibilidad adicionales, explicando su valor añadido.

Paso 2. Ejercicio basado en un escenario

Divida el grupo en grupos más pequeños de tres o cuatro participantes y entregue a cada grupo una copia del SBMC.

Presentar un caso hipotético para que los grupos reflexionen y realicen su SBMC:

- Una cafetería de una capital con 8 empleados que intenta mejorar sus prácticas de sostenibilidad tanto por motivos económicos como medioambientales.

Permitir a los participantes buscar en Internet la información que necesiten sobre prácticas de sostenibilidad para las PYME, los ODS, etc. Proporcionar ayuda y orientación, supervisando su trabajo.

Paso 3. Informe y ejercicio de reflexión

Utilizando el formato A2 mostrado SBMC, pregunta a los grupos qué elementos han escrito en cada bloque del lienzo. Un bloque cada vez. Los grupos comparan/debatan sus elecciones y, al final, deben ponerse de acuerdo sobre los elementos que se incluirán. Un participante debe escribir en un post-it una idea común y pegarla en el SBMC expuesto.

Al final, el grupo ha elaborado un SBMC común.

3. Recursos útiles:

Planificación estratégica y sostenibilidad:

- www.techtarget.com/searchcio/definition/strategic-planning
- www.envizi.com/blog/sustainability-action-plan/
- www.business.com/articles/how-to-create-a-sustainable-business-model/

Modelo de negocio sostenible:

- www.case-ka.eu/index.html%3Fp=2174.html
- www.threebility.com/sustainable-business-model-canvas
- www.sustainablebusinesscanvas.org/
- www.youtube.com/watch?v=QoAOzMTLP5s&t=5s



- www.youtube.com/watch?v=g4E3fhybhGM

4. Material requerido:

Para implementar esta actividad, necesitarás:

- Ordenadores/portátiles y conexión a internet
- Pizarra blanca/papelógrafo/pizarra digital
- Rotuladores de pizarra
- Post-its (en diferentes colores)
- Un lienzo de modelo de negocio sostenible (SBMC) impreso en formato A2 (o A3)
- Varios SBMC impresos en formato A4
- Folios en blanco y bolígrafos

5. Herramientas de evaluación:

Esta actividad no requiere una evaluación formal para comprobar los conocimientos de los participantes. Se podrá evaluar la contribución oral y escrita de cada participante.



Recursos pragmáticos para
implementar los ODS en las PYME a
través de programas de aprendizaje.

Resultado del proyecto 2

Anexo I: LIENZO MODELO DE NEGOCIO SOSTENIBLE

Creación de valor		Propuesta de valor	Segmentación de clientes	Canales	Objetivos de Desarrollo Sostenible ODS 1 ODS 2 ODS 3 ODS 4 ODS 5 ODS 6 ODS 7 ODS 8 ODS 9 ODS 10 ODS 11 ODS 12 ODS 13 ODS 14 ODS 15 ODS 16 ODS 17
Socios principales	Actividades principales		Relación con los clientes		
	Recursos clave				
Estructura de costes y costes adicionales		Fuente de ingresos			
Sostenibilidad económica, medioambiental y social					
Externalidades negativas (costes)		Externalidades positivas (beneficios)			

Actividad 2: USO DE UN MODELO DE CICLO PHVA PARA IMPLANTAR UN PAES

1. Objetivos de aprendizaje:

Una vez finalizadas las actividades propuestas, se espera que los participantes sean capaces de:

- Esbozar los fundamentos de la planificación estratégica
- Explicar el proceso de implementación y los pasos clave para convertir las estrategias y los planes en acciones
- Destacar la importancia de las capacidades de planificación estratégica para fomentar la aplicación de los ODS en las PYME
- Nombrar consideraciones específicas en la planificación estratégica en relación con la formación y el desarrollo de la mano de obra joven
- Elaborar un plan de acción estratégico sostenible (PAES) para la aplicación de los ODS en las PYME
- Poner a prueba la aplicación de un PAES
- Evaluar la eficacia de un SSAP a través de un modelo de gobernanza de la sostenibilidad
- Evaluar la eficacia de un SSAP en la formación y el desarrollo de la mano de obra joven
- Formular recomendaciones sobre las mejores prácticas para fomentar estrategias orientadas a la sostenibilidad en las PYME
- Asesorar sobre el papel de la planificación y ejecución estratégicas para el desarrollo empresarial sostenible de las PYME
- Supervisar la aplicación de un plan de acción estratégico sostenible (PAES) en las PYME
- Orientar sobre las particularidades de la formación y el desarrollo de la mano de obra joven en la planificación estratégica

6. Recursos pragmáticos:

Duración: El tiempo estimado para completar las actividades propuestas es el siguiente:

- Paso 1: 60 minutos
- Paso 2: 90 minutos
- Paso 3: 90 minutos



Preparación previa: En su preparación, deberá tener siempre en cuenta el contexto de sus alumnos para adaptar las actividades y los materiales sugeridos. Los enlaces proporcionados en la sección de recursos pueden utilizarse como lecturas esenciales para preparar cada uno de los pasos indicados en la sección de descripción del proceso.

Descripción:

Paso 1. Presentación de contenidos y objetivos, visualización de vídeos y ejercicio de lluvia de ideas

Presente el contenido y los objetivos de la unidad de aprendizaje y presente a los participantes el siguiente vídeo:

- Qué es el ciclo PHVA/Introducción al ciclo Planificar-Hacer-Verificar-Actuar
www.youtube.com/watch?v=iy37GySdHzo

Tras la visualización del vídeo, pida a los participantes que se reúnan en círculo para realizar una lluvia de ideas. Puede dirigir la conversación utilizando las siguientes preguntas:

- ¿Conocen o han oído hablar de este modelo?
- ¿Cuáles serían las ventajas de utilizar este modelo?
- ¿Cuáles parecen ser sus puntos débiles?
- ¿Qué opinan de este modelo para implantar la sostenibilidad en sus empresas?
- ¿Pueden dar ejemplos de mejoras de la sostenibilidad que podrían aplicarse en una PYME a través del ciclo PHVA?
- (...)

Durante esta conversación, toma algunas notas en la pizarra/rotafolio/pizarra digital (por ejemplo, ventajas/debilidades/ejemplos de mejoras).

Paso 2. Ejercicio basado en un escenario

Divida al grupo en grupos más pequeños de tres o cuatro participantes y presente el caso hipotético de una PYME que intenta mejorar sus prácticas de sostenibilidad.

Cada grupo debe esbozar un modelo de ciclo PHVA relativo a una cuestión de mejora de la sostenibilidad, completando la plantilla proporcionada. Pueden utilizarse los ejemplos



proporcionados por los participantes en el paso 1, pero a continuación se ofrece una lista de cuestiones que también pueden utilizarse:

- Ahorro de agua
- Ahorro de energía
- Igualdad de género
- Ahorro de papel
- Reciclaje
- Minimización de residuos
- Emisión de carbono cero
- (...)

Debe circular entre los grupos, supervisando y prestando asistencia.

Paso 3. Informe y ejercicio de reflexión

Para concluir la actividad propuesta, cada grupo deberá presentar sus ideas/modelo a todos los participantes. Después de cada presentación, puedes realizar una reflexión en grupo utilizando las siguientes preguntas:

- ¿Son útiles las ideas presentadas para la situación dada?
- ¿Los participantes aplicarían esas ideas en su propia empresa?
- ¿Hay ideas que podrían mejorarse?
- En caso afirmativo, ¿cuáles y cómo?
- (...)

7. Recursos útiles:

El modelo del ciclo PHVA:

- www.youtube.com/watch?v=iy37GySdHzo
- www.mindtools.com/as2l5i1/pdca-plan-do-check-act
- www.citoolkit.com/articles/pdca-cycle/
- <https://whatfix.com/blog/pdca-cycle/>
- RUNDLE, R. (2019). Deming Cycle PDCA – Plan Do Check Act – Toyota Way. [Independently published].

8. Material requerido:



Para implementar esta actividad, necesitarás:

- Ordenador/portátil y conexión a internet
- Pizarra blanca/rotafolio/pizarra digital
- Rotuladores de pizarra blanca
- Plantilla para las copias del paso 2
- Papel en blanco y bolígrafos

9. Herramientas de evaluación:

Esta actividad no requiere una evaluación formal para comprobar los conocimientos de los participantes. Se podrá evaluar la contribución oral y escrita de cada participante.



ANEXO II: Utilizar un modelo de ciclo PHVA para implantar un PAES> Cuestión de sostenibilidad

CICLO PHVA	ACTIVIDADES/MEDIDAS/IDEAS
 <p>PLAN</p>	
 <p>HACER</p>	
 <p>VERIFICAR</p>	
 <p>ACTUAR</p>	



Unidad didáctica 3. Gamificación para presentar los ODS a los jóvenes trabajadores

Actividad 1: JUEGO DE TABLERO ODS

1. Objetivos de aprendizaje:

- Introducir el concepto de los ODS y su relevancia para el mundo empresarial.
- Mejorar el conocimiento de los participantes sobre los 17 ODS y sus interconexiones.
- Estimular el trabajo en equipo y la cooperación.
- Desarrollar el pensamiento crítico.
- Fomentar la creatividad y la innovación.

10. Recursos pragmáticos:

Duración: 60-90 minutos.

Preparación previa: Imprime el juego de mesa y prepara las fichas de los ODS y las tarjetas de bonificación.

Descripción:

El juego de mesa de los ODS es una actividad divertida y atractiva diseñada para presentar los ODS a los jóvenes aprendices y becarios. El juego puede jugarse en grupos de 4 a 6 participantes y dura aproximadamente entre 60 y 90 minutos. El juego consiste en un tablero con 17 fichas de ODS, cada una de las cuales representa uno de los ODS. Los participantes tiran un dado y mueven su ficha por el tablero, que cae sobre una de las fichas de los ODS. A continuación, se les planteará una pregunta relacionada con ese ODS y su relevancia para el mundo empresarial. Si responden correctamente, podrán recoger una ficha para ese ODS. El juego también incluye tarjetas de bonificación que ofrecen puntos o ventajas adicionales. El ganador es el participante que recoge más fichas de ODS al final del juego.

Recomendaciones metodológicas: Anime a los participantes a debatir sus respuestas y a compartir sus conocimientos con el grupo.



11. Recursos útiles:

- Sitio web de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas: <https://sdgs.un.org/>
- Sitio web del Consejo Empresarial Mundial de Desarrollo Sostenible: <https://www.wbcsd.org/>
- Academia de los Objetivos de Desarrollo Sostenible: <https://sdgacademy.org/>

12. Material requerido:

- Juego de mesa impreso
- Fichas de los ODS
- Cartas de bonificación
- Dados
- Fichas para llevar la cuenta

13. Herramientas de evaluación:

Observación del compromiso y el trabajo en equipo de los participantes durante el juego.

Encuesta en clase para evaluar la comprensión de los participantes sobre los ODS antes y después del juego.

Cuestionario para evaluar los conocimientos de los participantes sobre los ODS y su relevancia para el mundo empresarial.

Actividad 2: RETO EMPRESARIAL SOSTENIBLE

1. Objetivos de aprendizaje:

- Fomentar el pensamiento crítico sobre los ODS y su relevancia para el mundo empresarial.
- Desarrollar la capacidad de resolución de problemas.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación.
- Estimular la creatividad y la innovación.

14. Recursos pragmáticos:

Duración: 90-120 minutos.

Preparación previa: Proporcionar a los participantes una breve introducción a los ODS y su relevancia para el mundo empresarial.

Descripción:

El Reto Empresarial Sostenible es una actividad interactiva diseñada para animar a los participantes a pensar de forma crítica sobre los ODS y su relevancia para el mundo empresarial. Los participantes se dividirán en pequeños grupos y se les asignará un ODS específico en el que centrarse. A continuación, se les retará a que presenten una idea de negocio sostenible que aborde ese ODS concreto. La idea debe ser factible, innovadora y relevante para el mundo empresarial. Los participantes dispondrán de un tiempo determinado para desarrollar su idea y presentarla al grupo. El grupo con la idea más innovadora y viable será declarado ganador.

Recomendaciones metodológicas: Animar a los participantes a colaborar y pensar con originalidad.

15. Recursos útiles:

- The United Nations Sustainable Development Goals website: <https://sdgs.un.org/>
- The World Business Council for Sustainable Development website: <https://www.wbcsd.org/>
- The Sustainable Development Goals Academy: <https://sdgacademy.org/>

16. Material requerido:

- Rotafolio o pizarra
- Rotuladores
- Post-its
- Folletos impresos con el ODS asignado a cada grupo.

17. Herramientas de evaluación:

Observación de los participantes durante el trabajo en grupo y las presentaciones.

Evaluación de la viabilidad, innovación y pertinencia de las ideas empresariales.



Unidad didáctica 4. Buenas prácticas de aprendizaje basado en el trabajo en las PYME

Actividad1: ANÁLISIS DE NEGOCIO E IMPLANTACIÓN DE LOS ODS

1. Objetivos de aprendizaje

El objetivo de este taller es sensibilizar a los estudiantes con los ODS y darles una comprensión básica de cómo aplicarlos en su organización.

Por un lado, los alumnos analizarán la cadena de valor de su empresa y explicarán cómo incorporar los ODS en las diferentes actividades de su organización.

Por otro lado, definirán algunos objetivos o prioridades que podría seleccionar su empresa para lograr una estrategia de desarrollo sostenible.

Para ello, el alumno deberá reflexionar sobre las actividades de su empresa y definir cómo actuar de forma sostenible en cada una de estas actividades o cadena de valor. A continuación, el alumno deberá seleccionar uno o varios ODS para cada elemento de la cadena de valor y justificar por qué lo ha seleccionado.

2. Recursos pragmáticos

Duración: Es requerida una duración mínima de una hora y máxima de 3 horas.

Puede realizarse individualmente o por grupos.

Preparación previa: Los alumnos deben haber completado la Unidad 4 para realizar esta actividad práctica. Además, los alumnos deben estar familiarizados con los ODS y saber qué significa cada uno de ellos. Para ello, se puede utilizar una lista de los ODS.

También deben conocer la actividad de la empresa y los elementos que pueden verse afectados por los ODS.

Descripción:



En el taller, se pide a los alumnos que analicen la cadena de valor de su organización o sus principales actividades. Los alumnos deben reflexionar sobre las actividades de la empresa y cómo actuar de forma sostenible en cada uno de los elementos que forman la cadena de valor. La respuesta debe incluir una justificación del ODS seleccionado. Además, deberán establecer los objetivos o prioridades en los que se basará su estrategia.

El alumno rellenará un fichero Excel con la siguiente información:

- Compañías
- Actividades
- Los ODS
- Objetivos a alcanzar
- Indicadores

3. Recursos útiles:

El alumno puede utilizar los siguientes recursos:

- Página web de la Guía ODS Compass: <https://sdgcompass.org/>
- ODS Objetivos de Desarrollo Sostenible para las Naciones Unidas: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Agenda 2030 del Ministerio de Transportes, movilidad y agenda urbana: <https://www.mitma.gob.es/arquitectura-vivienda-y-suelo/objetivos-desarrollo-sostenible>

4. Material requerido:

Para realizar la actividad se necesita un ordenador con herramientas ofimáticas.

5. Herramientas de evaluación:

La actividad se evaluará de 1 a 10, aunque la actividad pretende que los alumnos adquieran la capacidad de manejar un lenguaje común en relación con los ODS y la Agenda 2030.



El profesor aportará cualquier sugerencia de mejora para ayudar a los alumnos a asimilar y poder poner en práctica los ODS en la PYME.

Actividad 2: IDENTIFICACIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS EN CADA UNO DE LOS ODS SELECCIONADOS

1. Objetivos de aprendizaje

El objetivo de este taller es apoyar a los estudiantes en el desarrollo de buenas prácticas a implantar en su empresa para alcanzar su estrategia de desarrollo sostenible. Los estudiantes también reflexionarán sobre las oportunidades de negocio que puede ofrecer el desarrollo de estas prácticas.

2. Recursos pragmáticos

Duración: Es requerida una duración mínima de una hora y máxima de 2 horas.

Puede realizarse individualmente o por grupos.

Preparación previa: Los alumnos deben haber completado la Unidad 4 para realizar esta actividad práctica.

Además, los alumnos habrán realizado la actividad anterior en la que han analizado la implementación de los ODS en su empresa y han establecido una priorización de objetivos.

Para identificar buenas prácticas, los alumnos pueden utilizar los ejemplos vistos a lo largo de esta lección y buscar en internet otros ejemplos que les puedan servir de inspiración.

Descripción:

En el taller, se pedirá a los estudiantes que redacten un documento en el que se enumeren los ODS seleccionados y se explique la buena práctica que debe llevarse a cabo. También se puede definir cómo evaluarían los estudiantes la eficacia de estas buenas prácticas.

Es necesario que el alumno identifique una buena práctica para cada ODS seleccionado.



3. Recursos útiles:

El alumno puede utilizar los siguientes recursos:

- Página web de la Guía ODS Compass: <https://sdgcompass.org/>
- ODS Objetivos de Desarrollo Sostenible para las Naciones Unidas: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Agenda 2030 del Ministerio de Transportes, movilidad y agenda urbana: <https://www.mitma.gob.es/arquitectura-vivienda-y-suelo/objetivos-desarrollo-sostenible>
- COMparte. Plataforma de buenas prácticas en sostenibilidad. <https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/recursos/pag-web/comparte-plataforma-buenas-practicas-sostenibilidad.aspx>

4. Material requerido:

Para realizar la actividad se necesita un ordenador con herramientas ofimáticas.

5. Herramientas de evaluación:

La actividad se evaluará del 1 al 10. Se pide definir una buena práctica para cada ODS.

El instructor evaluará los siguientes aspectos:

- Los ODS seleccionados para contribuir a la estrategia sostenible de las PYME.
- Debe incluirse una práctica por cada ODS seleccionado.
- a concordancia entre la práctica seleccionada para cada ODS y las características y alcance de la acción de cada ODS.
- En algunos de los ODS debe presentarse más de un caso práctico.



Unidad didáctica 5. Gestionar con éxito los programas de aprendizaje

Actividad 1: UN LIENZO DE COLABORACIÓN PARA PROMOVER PRÁCTICAS SOSTENIBLES DURANTE EL APRENDIZAJE

1. Objetivos de aprendizaje

La actividad implica a gerentes de PYME, tutores y formadores en la empresa y educadores de EFP en la elaboración colectiva de un lienzo-vademécum para la promoción de los ODS durante el aprendizaje en la empresa.

Un lienzo es un mapa gráfico que hace visibles los temas que son objeto de debate por parte de un grupo de trabajo.

El lienzo-vademécum para la promoción de prácticas sostenibles durante el aprendizaje es una herramienta de co-diseño para el diseño de acciones sostenibles que puede involucrar a todos los actores con un papel significativo en la gestión de los programas de aprendizaje: formadores, tutores, aprendices, directivos.

Esta actividad de elaboración colectiva del lienzo-vademécum tiene los siguientes objetivos:

- Identificar cuáles son los objetivos de sostenibilidad más estratégicos para la empresa y compartir una visión y un lenguaje comunes con respecto a los objetivos de sostenibilidad de la empresa;
- Sacar a la luz las prácticas existentes coherentes con los objetivos de sostenibilidad en el lugar de trabajo
- Identificar las prácticas a desarrollar para perseguir los ODS en el lugar de trabajo;
- Identificar quiénes son las figuras clave que hay que activar para promover prácticas sostenibles en la empresa
- Compartir expectativas sobre el papel que pueden desempeñar los aprendices en la adopción y promoción de prácticas sostenibles



- Mejorar el conocimiento mutuo, crear un clima de confianza y estimular la creación de colaboraciones de las figuras implicadas en el itinerario de aprendizaje;

Una vez elaborado, el lienzo-vademecum es una herramienta que se puede usar para:

- Promover el debate entre el educador de EFP, el gerente de la PYME y el formador de la empresa sobre la cuestión de la sostenibilidad y cómo implementar los ODS en la empresa;
- Fomentar la participación y el compromiso de los sujetos implicados en la gestión del aprendizaje;
- Recoger observaciones y propuestas, identificar nuevos temas de debate y campos de intervención, fijar ideas e ideas de innovación, para desarrollar soluciones viables
- Compartir experiencias y conocimientos en materia de prácticas de sostenibilidad.

2. Recursos pragmáticos

Duración: La actividad está dividida en dos fases (fase A y fase B), cada una consiste de un taller de 3 horas.

Los talleres pueden llevarse a cabo en dos distintos días o en un solo día (fase A por la mañana; fase B por la tarde)

Descripción:

Fase A: Taller 1 (3 horas)

El objetivo del primer taller es crear de forma colaborativa un índice compartido del lienzo-vademecum para promover prácticas de sostenibilidad durante el aprendizaje en la empresa.

El taller se divide en las siguientes actividades:

1) Bienvenida y conocimiento del participante (25 minutos)

Se invita a los participantes en el taller a presentarse (nombre, apellidos) y a compartir con el grupo su experiencia profesional, su papel en la empresa y en el programa de aprendizaje.

2) Presentación de la actividad y puesta en común de los objetivos de la jornada (15 minutos)

El formador presenta los objetivos del taller: construir de forma colaborativa un Lienzo para promover prácticas de sostenibilidad durante el aprendizaje en la empresa.

3) La Agenda 2030 y los ODS (20 minutos)

Con el apoyo de material de formación adecuado, el formador presenta los ODS, centrándose en particular en los objetivos más significativos para las empresas que participan en la formación.

4) Definición del índice visual del lienzo con OPERA (120 minutos)

Los participantes se implican en la elaboración colectiva del índice del lienzo a través de OPERA, una metodología de gestión estructurada del brainstorming, desarrollada por Innotiimi-icg.

OPERA organiza el trabajo en grupo en cinco fases destinadas a facilitar la reflexión individual y el debate sobre un tema o una cuestión acordada, con el fin de redactar un texto colaborativo.

Las letras que componen la palabra OPERA indican las fases del proceso. Una vez definida la pregunta a la que hay que responder, el proceso comienza con una reflexión individual (“Own Suggestions”/“Sugerencias propias”). A continuación, una discusión en dos o tres (“Pairs suggestions”/“Sugerencias en pareja”) y, después, las aportaciones producidas se ponen en común en sesión plenaria (“Exposición”). A continuación, todos dan prioridad a las aportaciones (“Relevancia”) mediante una votación vinculante, para llegar después a la construcción de una imagen de conjunto (“Agregación”).

He aquí una sugerencia para la pregunta abierta inicial de OPERA:

**“¿Qué acciones concretas
podemos hacer todos nosotros (directivos, tutores, aprendices, formadores)
para promover los ODS en nuestras empresas?”**



Fase B: Taller 2 (3 horas)

El taller 2 pretende dar contenidos concretos a los distintos puntos del índice visual definidos en la reunión anterior.

El taller se divide en las siguientes actividades:

1) Reanudación del trabajo previo (20 minutos)

El formador comparte con los participantes los objetivos de la actividad y los resultados del trabajo de la reunión anterior (el índice lienzo)

2) Trabajo en grupo (60 minutos)

El trabajo se desarrollará inicialmente en subgrupos, y continuará con una presentación y un debate en el pleno.

Los participantes se dividen en grupos de trabajo, cada uno de los cuales profundizará en un punto del índice del lienzo definido con OPERA

Para ello, se invita a los grupos a utilizar la **Técnica de los Cuatro Cuadrantes**, un organizador gráfico útil para elaborar en colaboración una serie de temas comunes. El elemento clave de la técnica es la petición a los participantes de que recojan las ideas, opiniones y aportaciones del primer taller y las organicen en textos breves -utilizando

también dibujos, imágenes, diagramas- mediante una estructura visual compuesta por cuatro paneles. La estructura ayuda a esbozar de forma visual y concisa los núcleos conceptuales surgidos del trabajo en grupo y anima a compartirlos con grupos de trabajo más amplios.

3) Puesta en común en sesión plenaria (60 minutos)

Se invita a los grupos a compartir en sesión plenaria el resultado de las reflexiones llevadas a cabo en los grupos de trabajo.



4) Prefiguración de sus usos (40 minutos)

La parte final de la reunión se dedica a un debate común sobre los posibles usos del lienzo elaborado con los participantes.

He aquí algunos posibles usos.

El **”Lienzo para promover prácticas de sostenibilidad durante el aprendizaje”** es una herramienta para comunicar y promover los ODS en la empresa: una vez completado, el lienzo es un póster para colgar, mostrar, recordar y da testimonio de las actividades, compromisos y resultados comunes de la empresa sobre el tema de la sostenibilidad.



Puede usarse:

- **Por la organización:** comunicar sus valores de sostenibilidad y hacer visibles las prácticas sostenibles estratégicas; invitar e implicar a los empleados y otras partes interesadas, informar y decir qué ODS son estratégicos en la visión de la empresa;
- **por tutores en la empresa:** para compartir con los aprendices prácticas y comportamientos que deben adoptarse a diario en el lugar de trabajo, con el fin de dar contenido a los objetivos de sostenibilidad de la empresa;
- **por los aprendices:** para rendir cuentas de su acción diaria, y también para relanzar lo que se puede hacer en el futuro, lo que hay que mejorar;
- **por los formadores:** como herramienta didáctica para explorar los objetivos y temas de la agenda 2030 con los aprendices durante su acción formativa transversal.

El lienzo puede realizarse en forma de **póster**, disponible en formato digital o impreso. En el formato impreso sus dimensiones pueden variar: desde el formato A3 (conveniente para exponerlo en entornos pequeños o para utilizarlo solo, en pareja o en pequeño grupo) hasta formatos mayores 100 x 70 cm o 140 x 100 cm, para colgarlo en grandes espacios y utilizarlo con grupos numerosos.

3. Recursos útiles:

- Canvas, un dispositivo de participación:
<https://mainograz.com/2020/08/21/canvas-a-participation-device/>
- Lienzo colaborativo, algunos ejemplos: <https://pares.it/canvas-e-manifesti/>
- OPERA:
https://www.cittametropolitana.mi.it/export/sites/default/welfare_e_pari_opportunita/enGaging/doc/AcademyDoc/m4_OPERA.pdf



4. Material requerido:

Taller 1

- Hojas blancas A4
- Rotuladores azules negros
- Asientos móviles y espacios adecuados para trabajar en parejas
- Paredes para colgar los papeles
- Proyector
- Contenidos de formación en profundidad sobre los ODS

Taller 2

- Carteles de papel para el trabajo de los grupos con los 4 cuadrantes (1 para cada grupo)
- Post-it
- Paredes en las que colgar los carteles de los subgrupos

5. Herramientas de evaluación:

La parte final del segundo taller se dedicará a un debate común para evaluar las actividades de formación y compartir posibles usos del lienzo.



Unidad didáctica 6. Formación eficaz para la aplicación de prácticas sostenibles

Actividad 1: ANÁLISIS DEL STATU QUO EMPRESARIAL DE LAS PRÁCTICAS SOSTENIBLES

1. Objetivos de aprendizaje:

El objetivo de esta actividad es practicar la realización de un análisis del statu quo de una empresa, con especial atención a las prácticas sostenibles implantadas. Los participantes deben experimentar el proceso de recopilar la información pertinente y registrarla adecuadamente. Desarrollar un proyecto a partir de una idea para su futuro entorno empresarial.

2. Recursos pragmáticos:

Duración: De 1 a 4 horas (dependiendo del tiempo disponible).

Está actividad puede ser individual, por parejas o grupal.

Preparación previa:

Los participantes deben haber completado el curso sobre formación eficaz para la aplicación de prácticas sostenibles antes de participar en esta actividad. Los participantes deberán ser capaces de realizar una investigación en línea o de obtener los datos pertinentes de una persona. Si nada de esto es posible, es necesario proporcionar documentos de donde se pueda extraer esta información, por ejemplo, planes de negocio de empresas, informes empresariales, artículos de prensa, etc.

También es posible elaborar una plantilla o tabla de investigación. Esto puede facilitar las cosas a los participantes. Dejarlo abierto y proporcionar sólo la estructura básica deja más espacio para la creatividad.

Descripción:

Paso 1: Introducción a la actividad



Es necesario informar a los participantes. El objetivo es realizar al menos un análisis del statu quo de una empresa en relación con las prácticas sostenibles que aplica. Esto puede hacerse en persona, a través de una investigación en línea o basándose en los documentos proporcionados (véase más arriba). La ventaja de tomar ejemplos de la vida real y hacerlo en persona es que los participantes tendrían que recuperar la información a través de entrevistas y experimentarán inmediatamente dónde pueden surgir posibles obstáculos.

Se recomienda realizar varios análisis, pero a un nivel menos detallado en lugar de realizar uno de forma muy detallada. El objetivo es que los participantes experimenten lo que es hacer un análisis del statu quo.

Paso 2: Investigación y registro

Los principales pilares del análisis del statu quo son los siguientes temas:

- Hechos y datos - nombre, accionistas, naturaleza de la empresa, ingresos, empleados, ubicación, número de aprendices, etc.
- El propósito - objetivo de la empresa, contenido, misión, visión, etc.
- Creación de valor y activos clave: ¿cuál es el modelo de negocio de la empresa? ¿Por qué funciona la empresa?
- Sostenibilidad - ¿cómo la vive la empresa? ¿Existen estrategias y políticas?
- Educación y aprendizaje en concreto: ¿cuál es la estrategia de la empresa?

Esta información puede recogerse en una pizarra, rotafolio o por escrito en un perfil, incluso recoger esta información en una tabla investigando varias empresas es una buena opción. Se trata de averiguar esta información y familiarizarse con ella.

Paso 3: Compara los resultados y comenta

Lo ideal es que varias personas realicen este tipo de investigación. En un primer paso, tras la investigación, los participantes deben presentar los perfiles de las empresas. Tras la puesta en común de los resultados, se pasa al meta-nivel y se debaten las siguientes cuestiones (reflexión guiada):

- ¿Qué información ha sido fácil de obtener? ¿Por qué?
- ¿Dónde has tenido obstáculos?
- ¿Cómo has superado esos obstáculos?
- ¿Por qué los resultados de otras investigaciones son similares o diferentes a los tuyos?
- ¿Qué conclusiones puedes sacar para mejorar el proceso?
- ¿Qué aconsejarías a una persona que va a realizar tal investigación?

3. Recursos útiles:

Estas herramientas/información pueden ser útiles para esbozar el modelo de negocio o la cadena de valor de una empresa:

Business Model Canvas para visualizar las conexiones sistémicas.

- https://en.wikipedia.org/wiki/Business_Model_Canvas
- <https://businessmodelanalyst.com/business-model-canvas/?v=fa868488740a>

La cadena de valor:

- https://en.wikipedia.org/wiki/Value_chain
- <https://www.youtube.com/watch?v=SI5lYaZaUlg>

Herramienta de visualización

- <https://miro.com/> Miro is an online whiteboard that can serve well for taking notes or visualizing this information

4. Material requerido:

Los participantes en esta actividad deben ser capaces de investigar y registrar información. Esto puede hacerse a través de la investigación en línea o también a través de la recuperación de información analógica. Para esto último, debe haber personas que puedan proporcionar la información necesaria o documentos de todo tipo (artículos de periódico, informes, planes de negocio, folletos, etc.). Es posible proporcionar una plantilla de investigación, aunque no es obligatorio. Lo más importante es que los investigadores tengan claro qué información hay que buscar y recopilar.

5. Herramienta de evaluación:

Este recurso no sugiere una evaluación formal como tal. De hecho, comparar los resultados de la investigación y debatir los hallazgos son un cierto tipo de evaluación. Ten en cuenta que el objetivo principal de esta actividad es que los participantes se lleven la experiencia de realizar un análisis de este tipo. Esto significa que la actividad ha tenido éxito si las preguntas de reflexión conducen a una mejor comprensión de todo el proceso y, en particular, de los obstáculos y los factores de éxito.

Actividad 2: DISEÑAR UN PROYECTO DE APRENDIZAJE PARA APRENDICES CON EL FIN DE FOMENTAR PRÁCTICAS SOSTENIBLES

1. Objetivos de aprendizaje:

Los participantes en esta actividad practicarán el diseño de un proyecto de aprendizaje basado en el trabajo y en proyectos con aprendices. Además, estos proyectos deberán incluir el tema de la sostenibilidad. Los participantes recibirán información sobre sus ideas y aprenderán unos de otros.

2. Recursos pragmáticos:

Duración: De 1 a 2 horas (depende del tamaño del grupo).

Se recomienda trabajar en grupo con varias parejas.

Preparación previa:

Los participantes deberán haber completado el curso sobre formación eficaz para la aplicación de prácticas sostenibles antes de participar en esta actividad.

Descripción:

Paso 1. Introducción e información

En primer lugar, el facilitador de este ejercicio presenta la actividad a los participantes. Se recomienda trabajar por parejas e, idealmente, con un grupo mediano de personas para que haya espacio para la presentación, el intercambio de ideas y el debate.

Paso 2. Dibujar un mapa mental

La tarea principal consiste en diseñar un proyecto de aprendizaje para aprendices que incluya la parte de prácticas sostenibles. Para ello, los participantes deberán tomar notas dibujando un mapa mental. En el diseño del proyecto deben incluirse los siguientes aspectos:



- ¿De qué trata el proyecto?
- ¿En qué contexto (entorno de trabajo) tendrá lugar?
- ¿Quién está implicado? ¿Directa e indirectamente? ¿Nombre de todas las partes interesadas?
- Duración
- ¿Cómo debe realizarse el seguimiento, la elaboración de informes, la comprobación y el análisis?
- ¿Consideraciones importantes en la ejecución del proyecto? (¿Riesgos/oportunidades?)
- ¿Describe el aspecto de sostenibilidad?
- Etc.

Si lo desea, puede añadir más preguntas. El objetivo de las preguntas es estimular la generación de ideas, no ser un catálogo de signos de interrogación que deban responderse y marcarse. Las personas que diseñan el proyecto de aprendizaje deben tener una imagen vívida del mismo.

Etapa 3. Presentación de los resultados, comentarios y debate

Por último, los individuos o las parejas presentan los mapas mentales al resto del grupo. Explican de forma concisa su visión del proyecto de aprendizaje.

Una vez presentado el proyecto, es el momento de recoger opiniones. Algunas meta-preguntas a tener en cuenta son las siguientes:

- ¿Es esto factible en la realidad?
- ¿Qué ideas son geniales al respecto?
- ¿Qué otras ideas se te ocurren?
- ¿Qué ideas se pueden sacar de todo esto?

3. Recursos útiles:

Información sobre mapas mentales:

- <https://www.mindmapping.com/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Mind_map
- https://www.youtube.com/watch?v=q7j_CoKD1Xs



Guías sobre cómo escribir una descripción de proyecto:

- <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/project-description>
- <https://www.smartsheet.com/content/project-description>

4. Material requerido:

Los participantes necesitan un bolígrafo y folios o rotafolio y rotulador; de todas formas, una pizarra blanca o digital funcionan bien.

5. Herramienta de evaluación:

En esta actividad no está prevista ninguna evaluación formal. Los principales criterios podrían ser si el proyecto sugerido es viable en la realidad y si se incluyen todos los aspectos principales (descripción, sostenibilidad, etc.)