

## CAJA DE HERRAMIENTAS DEL MAGO

### “WIZARD TOOL BOX”

#### Proyecto Sócrates-Grundtvig 1

Las sociedades europeas con un acelerado ritmo de desarrollo se están transformando en sociedades de aprendizaje en las que la eficiencia de los sistemas educativos van a desempeñar un papel central en la empleabilidad individual y los sentimientos de autoconocimiento, autorealización e integración. Los retos de este desarrollo se ven aumentados a todos los niveles por el impacto del desarrollo de las Nuevas Tecnologías y las tendencias de internacionalización y globalización.

A fin de conseguir una participación activa de la ciudadanía en el desarrollo de la sociedad, se hace necesario la dinamización de la RELACIÓN DE APRENDIZAJE de las personas con su entorno, especialmente de los grupos más desfavorecidos: personas que no han recibido una educación básica o personas desfavorecidas debido a razones geográficas (zonas rurales) o socioeconómicas. En especial, los países de Europa del Este tienen una amplia población que no puede adaptarse al ritmo del rápido desarrollo de sus sociedades (p.ej. antiguos empleados de las explotaciones agrícolas estatales), que son exponente de una exclusión social de grandes proporciones (incluyendo los emergentes guetos locales de bajo status social, educativo y cultural).

Gracias al trabajo desarrollado se ha puesto de manifiesto que existen diferentes experiencias y modos de trabajo dependiendo de los países a cerca de cómo trabajar la capacitación con grupos en especiales situaciones de riesgo y/o exclusión social cuando se trata del acceso al sistema educativo, a la formación reglada y no reglada vinculada a la inserción laboral prueba de ello son las publicaciones que existen al respecto.

Sin embargo, con hemos podido comprobar esa oferta no es equiparable con la existente relativa a estrategias de aplicación en el proceso de cambio de actitudes de esos mismos grupos; de ahí que, desde la plataforma que supone el trabajo en grupo de las Redes Wizard tanto la transnacional como las nacionales nos estemos apoyando en las experiencias provenientes de los diferentes escenarios nacionales para ponerlas en valor e intercambiarlas como muestra de “buenas prácticas”.

## 1. DURACIÓN DEL PROYECTO

01.10.2001 al 28.02.05

## 2. GRUPOS DESTINATARIOS

Son prioritarios los grupos en especiales situaciones de riesgo o exclusión social tales como:

- ✓ personas con baja cualificación (hombres, mujeres y jóvenes),
- ✓ personas desfavorecidas (privadas de libertad, drogodependientes, colectivos marginales, etc.),
- ✓ mujeres paradas de larga duración
- ✓ población del entorno rural, inmigrantes, personas con bajos recursos

## 3. OBJETIVOS

### 3.1. OBJETIVO GENERAL

**Fomentar** el aprendizaje individual y su relación con la sociedad mediante el empleo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación al objeto de motivarlas para conseguir su participación de forma activa en el desarrollo de la sociedad en la que se encuentran inmersos.

### 3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

**Aunar** los conceptos existentes en los países socios que sean de utilidad para trabajar con los grupos objetivo (una especie de fase de recolección e intercambio ).

**Diseñar** módulos formativos de carácter innovador que tomarán la forma de un JUEGO DE LA SOCIEDAD DE APRENDIZAJE (learning society game), y que ofrecerá nuevas posibilidades al sector educativo y la sociedad de desarrollo en los ámbitos nacional y europeo.

**Desarrollar** conceptos y estrategias activas de naturaleza pedagógico-formativa adecuadas que fomenten la participación activa de los individuos en los procesos de aprendizaje.

**Desarrollar y someter** a evaluación e implementar módulos formativos para el profesorado, asesora/es y responsables locales en el uso del paquete básico.

#### 4. CARACTERÍSTICAS METODOLÓGICAS DEL PROYECTO

##### Orientación Temática

1. Habilidades Sociales
2. Participación Ciudadana a escala europea
3. Solidaridad
4. Medio ambiente y Desarrollo Sostenible
5. Educación al consumidor
6. Preformación (Elementos para la búsqueda de empleo)

##### Aspectos innovadores

El valor añadido y por tanto, la cuestión que introduce los aspectos más innovadores viene determinado por el modo en el que se entremezclan en la formación por un lado, elementos claves en el ámbito de **las habilidades sociales** (autoestima, liderazgo y toma de decisiones) por otro, conceptos relativos a **la ciudadanía europea** (Participación, Democracia, Solidaridad, Unión Europea, Medio Ambiente, Desarrollo Sostenible, etc....), o a **la preformación para la búsqueda del empleo** ( Técnicas de Búsqueda de Empleo, capacitación, análisis de la realidad, etc.); y todo ello, de un modo flexible que permitirá al alumnado enfrentarse a su propio proceso formativo con una metodología adecuada y ya testada con éxito tanto de forma individual como grupal por nuestros socios.

##### Concepciones pedagógicas

La CAJA DE HERRAMIENTAS DEL MAGO será *un juego para aprender* lo suficientemente ágil y flexible como para permitir la adaptación al nivel y las necesidades específicas del grupo(s) destinatario(s); y todo ello, favorecerá la eliminación de las barreras culturales y de capacitación que puedan existir en los grupos destinatarios. Se posibilitará el afrontar los retos que plantea el futuro ante la cultura digital y su implicación en el sector educativo (formación no reglada).

El formato de “Juego” ha sido la fórmula ideada al efecto como sinónimo de simplicidad, incentivación para su uso y manejo, favorecedora de la motivación, etc. etc.

## 5. RESULTADOS PRÁCTICOS DEL PROYECTO

El principal producto resultante del proyecto será un Conjunto de Herramientas educativas flexibles y diferenciadas pensadas para vencer las barreras de la actitud y la integración; facilitando el acceso a un sistema educativo.

La “Caja de Herramientas del Mago” contendrá:

1. **Conceptos o estrategias Educativas** testadas que hayan sido aportadas por los socios, tanto en el ámbito de la educación como de la formación (continua/ ocupacional/reglada o no reglada) y además,
2. **Otros elementos innovadores** que los socios del proyecto hayan desarrollado; p.ej. el JUEGO DE LA SOCIEDAD DE APRENDIZAJE (LEARNING SOCIETY GAME) aplicados a los temas de: Búsqueda de Empleo, Educación, Participación Ciudadana, Medio Ambiente y Desarrollo Sostenible, Igualdad de Oportunidades, las Instituciones Comunitarias, Interculturalidad y Educación para el Consumo.

Además del Juego en sí se diseñarán estrategias pedagógicas específicas que ayudarán a las personas que facilitarán el proceso de aprendizaje a las personas participantes usando para ello simulaciones y supuestos concretos.

Paralélamente, las experiencias pedagógicas y las aportaciones de los países socios serán comparadas y se desarrollarán conceptos y estrategias pedagógicas apropiadas para los módulos adicionales. Al tiempo que, los conceptos del **TOOLBOX** serán sometidos a evaluación y se llevará a cabo una fase de formación de formadores de siete países socios.

## 6. SOCIOS PARTICIPANTES

PARTENARIADO NACIONAL	
<b>Entidad responsable ante la Organización Promotora</b>	Federación Andaluza de Municipios y Provincias (FAMP)
<b>SOCIOS</b>	Instituto Andaluz de la Mujer <a href="http://www.juntadeandalucia.es/institutodelamujer/default.htm">http://www.juntadeandalucia.es/institutodelamujer/default.htm</a>
	Consejería de Educación y Ciencia Dir. General de Orientación Educativa y Solidaridad <a href="http://www.juntadeandalucia.es/educacionyciencia">http://www.juntadeandalucia.es/educacionyciencia</a>
	UGT-A <a href="http://www.ugt.es">www.ugt.es</a>
	CC.OO-A <a href="http://www.ccoo.es">www.ccoo.es</a>
	Andalucía Acoge <a href="http://www.acoge.org">www.acoge.org</a>
	Plataforma de Mujeres Rurales por la Igualdad y el Progreso en Andalucía (en construcción)

PARTENARIADO TRANSNACIONAL	
<b>Dinamarca</b> Amu Center Entidad Promotora	<a href="http://www.amunordjylland.dk">www.amunordjylland.dk</a> <a href="http://www.amunordjylland-int.dk">www.amunordjylland-int.dk</a>
<b>España</b> FAMP	<a href="http://www.famp.es">www.famp.es</a>
<b>Italia</b> COO.SS. MARCHE	<a href="http://www.cooss.marche.it">www.cooss.marche.it</a>
<b>Irlanda</b> Women North West Ltd.	<a href="http://www.womenofthenorthwest.net">www.womenofthenorthwest.net</a>
<b>Polonia</b> Centro de Educación y Formación	<a href="http://www.wmzdz.pl">www.wmzdz.pl</a>
<b>Eslovenia</b> Centro de Formación	<a href="http://www.cpi.si">www.cpi.si</a>
<b>Portugal</b> Sociedade Promotora de Formacao, Lda	<a href="http://www.soprofor.pt">www.soprofor.pt</a>

