

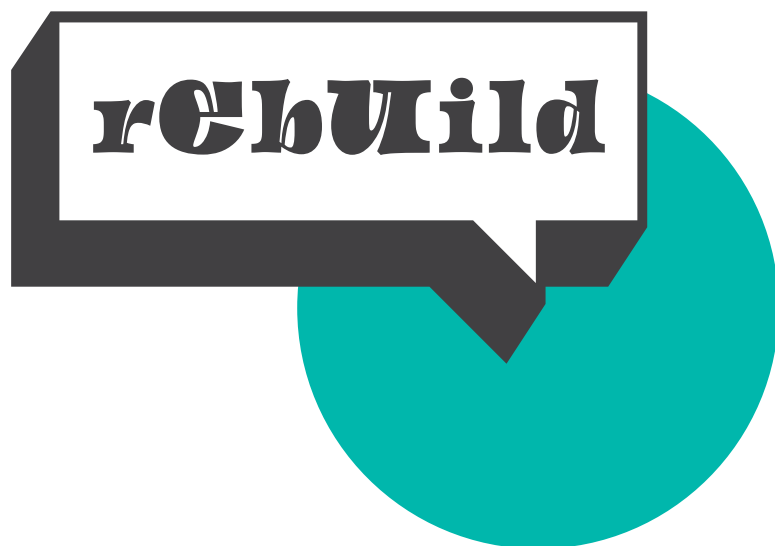
**reBuild**



# REBUILD Training Toolbox



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



# REBUILD Training Toolbox

WP3 - O3.1



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

624760-EPP-1-2020-1-IT-EPPKA3-EU-YTH-TOG



# Índice

<b>Introducción.....</b>	<b>5</b>
--------------------------	----------

<b>Parte 1 – Directrices para los talleres de diseño de proyectos .....</b>	<b>7</b>
---	----------

Un Taller de 8 sesiones: Desarrollo de Capacidades y Diseño de Proyectos.....	7
---	---

Parte 1 - Desarrollo Capacidades de los jóvenes .....	8
---	---

Parte 2 – Diseño de Proyectos.....	13
------------------------------------	----

Consejos par realizar un taller de diseño de proyectos.....	19
---	----

El rol del facilitador .....	21
------------------------------	----

<b>Parte 2 - Kit de Actividades útiles no formales .....</b>	<b>23</b>
--	-----------

Metodología World Café .....	24
------------------------------	----

Árbol de problemas.....	26
-------------------------	----

Mapa mental .....	27
-------------------	----

La regla de las 5 W.....	28
--------------------------	----

Enfréntate a tus prejuicios.....	29
----------------------------------	----

Chistes estereotipados: ¿es bueno reírse de ello? .....	34
---	----

Mision Imposible .....	38
------------------------	----

El lanzamiento del día.....	40
-----------------------------	----

Actionbound.....	41
------------------	----

Características de mis mejores amigos.....	43
--	----

Por qué me llamo así?.....	44
----------------------------	----

El futuro es hoy .....	46
------------------------	----

Análisis DAFO.....	48
--------------------	----

Cómo crear un plan paso a paso: PLAN DE ACCIÓN .....	50
--	----

Lego Serious Play.....	53
------------------------	----

<b>Referencias .....</b>	<b>54</b>
--------------------------	-----------

<b>Conclusión.....</b>	<b>55</b>
------------------------	-----------





# Introducción

Este Toolbox pretende ofrecer a los monitores juveniles y otros profesionales que trabajan con jóvenes las herramientas que necesitan para facilitar sesiones de diseño de proyectos con jóvenes, para ayudarles a convertir sus ideas en realidad.

Se inspira en muchas buenas prácticas de solidaridad social e iniciativas de estilo de vida verde de toda Europa, que los socios del proyecto Rebuild investigan y cartografían.

Aquí encontrarás:

- Una Guía para la facilitación de talleres de diseño de proyectos con descripción y agenda de 8 sesiones.
- Un kit con actividades no formales útiles para utilizar durante los talleres.

## El Proyecto REBUILD

El Proyecto REBUILD es un proyecto cofinanciado por la Comisión Europea y el programa Erasmus +. El objetivo del proyecto es empoderar a las organizaciones juveniles/grupos informales de jóvenes y jóvenes infrarrepresentados y mejorar su participación democrática, el diálogo, el compromiso cívico y la creación de redes a nivel local y de la UE para apoyar la reconstrucción de sociedades inclusivas y más verdes capaces de adaptarse y responder mejor a los retos de la emergencia del Covid-19.

En primer lugar, las actividades del proyecto trazaron un mapa de las iniciativas de solidaridad social y estilo de vida ecológico/medioambiental llevadas a cabo en cada país por organizaciones juveniles/grupos informales durante la crisis y después de ella, y reforzaron sus capacidades estimulando el intercambio de buenas prácticas y desarrollando redes locales y transnacionales.

En el marco del proyecto, más de 168 jóvenes infrarrepresentados recibieron formación en diseño y ejecución de proyectos y campañas de sensibilización para fomentar formas innovadoras de participación ciudadana.



# Parte 1 – Directrices para los talleres de diseño de proyectos

Esta primera parte de la Guía práctica tiene por objeto ofrecer algunas orientaciones a los monitores juveniles sobre cómo realizar talleres de capacitación y diseño de proyectos con jóvenes infrarrepresentados.

Permitir a los jóvenes poner en práctica sus iniciativas es muy valioso en un mundo en constante cambio. El compromiso de los jóvenes puede fomentar la adopción de estilos de vida más ecológicos y sostenibles, así como configurar sociedades más integradoras. Muchos jóvenes están deseosos de aprender las herramientas que les permitan convertirse en ciudadanos activos en sus comunidades y crear sociedades a las que puedan sentir que pertenecen.

Esta sección se centrará en el papel del monitor juvenil y proporcionará una agenda sugerida de las sesiones del taller. El taller se divide en dos partes: la primera se centra más en el desarrollo de capacidades; la segunda, en sesiones prácticas de diseño de proyectos. Por último, encontrarás algunos consejos sobre cómo ser facilitador y cómo planificar la realización de las sesiones.

## Un Taller de 8 sesiones: Desarrollo de Capacidades y Diseño de Proyectos

Dirigir a los jóvenes en un proceso complejo como el Diseño de Proyectos no es tarea fácil. Requiere mucha simplificación y adaptación del lenguaje, las estructuras y los procesos del Diseño de Proyectos, pero no es imposible. Al final, cada acción estructurada que emprende una persona sigue los pasos de un proceso de Diseño de Proyectos. Todos reflexionamos sobre las necesidades que vemos a nuestro alrededor, nuestros objetivos, las acciones que nos permitirán alcanzar dichos objetivos, los plazos en los que prevemos convertir nuestras ideas en realidad, etc.

A continuación te proponemos un taller de diseño de proyectos de 8 sesiones que te ayudará a guiar a los jóvenes en el diseño de talleres de solidaridad social y estilo de vida verde. Cada sesión puede durar entre 1h 30min y 2h.

Puedes utilizarlo con tus grupos tal cual o adaptarlo a sus necesidades y a las características de cada grupo. En la Parte 2 de este documento encontrarás muchas más actividades no formales que puedes utilizar con los jóvenes, adaptando esta propuesta de calendario de talleres.



Está dividido en dos partes: la primera, sobre desarrollo de capacidades, presenta los aspectos básicos del diseño y la ejecución de proyectos; la segunda parte es un laboratorio práctico de diseño de proyectos destinado a crear una propuesta de proyecto real.


## Parte 1 - Desarrollo Capacidades de los jóvenes

La primera parte se basa más en los contenidos y tiene por objeto dotar a los jóvenes de los conocimientos básicos sobre diseño, ejecución y difusión de proyectos. Les da las nociones básicas para poder diseñar sus iniciativas en la Parte 2 y ejecutarlas y difundirlas más adelante.

### SESIÓN 1: Introducción (1h30min)

La primera sesión tiene por objeto que todos los participantes se conozcan y se familiaricen con los talleres.

TIEMPO	Actividad	Detalles
30 min	<b>Romper el hielo</b>	<p>Una rápida búsqueda en Internet te permitirá encontrar muchos rompehielos posibles y elegir el más adecuado para tu equipo. Éste es un ejemplo:</p> <p>Coge un ovillo de hilo y dáselo a uno de los participantes pidiéndole que diga su nombre y responda a una pregunta. La pregunta puede ser cualquier cosa: ¿De dónde eres? ¿Cuál es tu mayor sueño? ¿A dónde sueñas con viajar? ¿Por qué estás aquí? Etc. Puedes elegir la pregunta en función de la edad, el nivel de estudios u otras características del grupo. A continuación, la primera persona que responda a la pregunta tiene que lanzarla a uno de los demás participantes y así sucesivamente hasta que todos hayan respondido y se haya creado una gran tela de araña en la sala. Entonces tienen que volver a enroscar la pelota. Así, la última persona vuelve a la persona que le lanzó la pelota y así sucesivamente hasta que la telaraña esté desenredada.</p>
15 min	<b>Presentación del taller</b>	<p>Realiza una presentación introductoria de los talleres. Puede incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Objetivos de los talleres</li> <li>Programa de las sesiones</li> <li>Materiales que se utilizarán</li> </ul>
15 min	<b>Definir la solidaridad y el estilo de vida ecológico</b>	<p>Divide a los participantes en dos grupos y pídeles que den definiciones de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estilo de vida ecológico</li> <li>- Solidaridad social</li> </ul> <p>A continuación, pida a un representante que presente su definición.</p>

<b>20 min</b>	<b>El globo aeroestático</b>	<p>Esta actividad tiene por objeto que los participantes compartan sus expectativas, contribuciones y temores sobre los talleres. Así podrás compararlas con sus comentarios al final. Dibuja un gran globo aerostático en una pizarra como el de la imagen y pide a los jóvenes que escriban en post-its:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  <div style="text-align: right;"> <p><b>Expectations</b></p> <p><b>Contributions</b></p> <p><b>Fears</b></p> </div> </div>
<b>10 min</b>	<b>Informe</b>	Resumen de la sesión: ¿Qué has aprendido? ¿Qué cambiarías?

## SESIÓN 2: Bases del Diseño de Proyectos (1h 30min)

La segunda sesión pretende proporcionar a los jóvenes los fundamentos del diseño y la ejecución de proyectos.

TIEMPO	Actividad	Detalles
1 hora	<b>Presentación del diseño del proyecto</b>	<p>Realizará una presentación sobre la aplicación y difusión del diseño del proyecto. Esto podría incluir:</p> <p>¿Qué es un proyecto?</p> <p>Gestión del ciclo del proyecto (Nota: el taller abarca hasta la fase de formulación; después viene la aplicación práctica de la iniciativa y la difusión)</p> <p>Programación - Visión general de los donantes europeos / nacionales / locales para ellos</p> <p>Identificación – Análisis más detallado sobre las necesidades e identificación de objetivos lluvia de ideas para encontrar soluciones definición de la idea.</p> <p>Formulación – Las diferentes secciones de una propuesta de proyecto: Análisis del contexto, Objetivo general, Objetivos específicos, Meta, Actividades, Partenariado, Recursos, Resultados, Gestión, Difusión, Sostenibilidad, Seguimiento y Evaluación. Proporcione un ejemplo del contenido de las diferentes secciones.</p> <p>Errores comunes al formular un proyecto</p> <p>El diagrama de Gantt</p>

<p><b>20 min</b></p>	<p><b>Ejercicio de emparejamiento</b></p>	<p>En el recuadro hay una serie de frases y palabras que son ejemplos de cada sección de una propuesta de proyecto. Pida a los participantes que, individualmente o en pequeños grupos, relacionen los ejemplos con cada sección:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><i>Prevenir y combatir la violencia contra las mujeres; Crear un programa de formación sobre Arteterapia para el personal de los centros de acogida de mujeres; Mejorar las competencias del personal de los centros antiviolencia de la ciudad; El personal de los centros antiviolencia no recibe formación profesional específica más allá de una licenciatura en ciencias de la educación; Las terapias expresivas como el Arteterapia sólo son conocidas por el 2% del personal de los centros antiviolencia; profesionales que trabajan en centros antiviolencia; mujeres que han sobrevivido a la violencia; un arteterapeuta; un experto en educación de adultos; un experto en prevención de la violencia doméstica; Formulación del programa de formación; Creación de herramientas y materiales didácticos; Puesta a prueba del plan de estudios en dos centros antiviolencia; Recogida de comentarios sobre la experiencia; Puesta a punto de las herramientas a partir de los comentarios de los participantes en la prueba piloto; Comunicación y difusión de los resultados. Arteterapia; Costes de personal; Costes de impresión; Costes de alquiler; Creación de un programa de formación de 10 módulos sobre el uso de la arteterapia en centros antiviolencia; Mejora de las capacidades de 15 trabajadoras en 2 centros antiviolencia.</i></p> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">Objetivo General</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Objetivos Específicos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Contexto</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Grupo objetivo</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Grupo/Socios</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Actividades</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Metodología</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Recursos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Resultados</td> <td></td> </tr> </table> <p>A continuación, debate sobre las diferencias entre las distintas secciones.</p>	Objetivo General		Objetivos Específicos		Contexto		Grupo objetivo		Grupo/Socios		Actividades		Metodología		Recursos		Resultados	
Objetivo General																				
Objetivos Específicos																				
Contexto																				
Grupo objetivo																				
Grupo/Socios																				
Actividades																				
Metodología																				
Recursos																				
Resultados																				
<p><b>10 min</b></p>	<p><b>Informe</b></p>	<p>Resumen de la sesión: ¿Qué has aprendido? ¿Qué cambiaría? ¿Te sientes seguro describiendo el ciclo del proyecto? ¿Puede presentar las distintas fases? ¿Cuál es la fase más difícil para ti?</p>																		



## SESIÓN 3: Campañas de sensibilización social (2 horas)

La tercera sesión está destinada a proporcionar a los jóvenes los fundamentos de las campañas de concienciación social, como la campaña Reconstruir.

TIEMPO	Actividad	Detalles
1h 20 min	<b>Presentación de la campaña</b>	<p>Realiza una presentación sobre Campañas de concienciación social. Puede incluir:</p> <p>¿Qué es una campaña?</p> <p>Pasos para crear una campaña de sensibilización: establecer los objetivos, identificar la misión y la visión, identificar los destinatarios (primarios y secundarios), elegir el tono y los idiomas, elegir los canales, crear el mensaje y el contenido, elegir y diseñar el formato gráfico, publicar la campaña.</p> <p>Ejemplos de campañas de sensibilización que han tenido éxito</p> <p>Consejos para crear una campaña de éxito como la campaña Reconstruir</p> <p>¿Qué es un Vlog?</p> <p>Cómo hacer un Vlog</p>
30 min	<b>Hacer un Vlog</b>	<p>Pide a tus participantes que hagan un Vlog sobre la primera parte del taller. Puede incluir:</p> <p>Presentación personal</p> <p>¿Por qué decidieron participar?</p> <p>¿Qué les ha aportado el taller hasta ahora?</p>
10 min	<b>Informe</b>	<p>Resumen de la sesión: ¿Qué has aprendido? ¿Qué cambiaría? ¿Puede compartir los principales elementos de una campaña de éxito?</p>

## Parte 2 – Diseño de Proyectos

### SESIÓN 4: Análisis de necesidades y deseos (1h 30min)

La cuarta sesión marca el inicio de la parte práctica del taller: el laboratorio de diseño de proyectos y está orientada al análisis del contexto y de los intereses de los participantes.

TIEMPO	Actividad	Detalles				
20 min	¿Qué es el cambio?	<p>Pida a los participantes que describan qué es para ellos el cambio en una lluvia de ideas: pueden mencionar ejemplos, sinónimos, objetos que les recuerden al cambio, otras asociaciones. Escriba sus respuestas en la pizarra y, a continuación, abra un debate sobre el cambio.</p> <p>En el debate, puedes destacar que el cambio es una acción mediante la cual algo se vuelve diferente. Creamos cambios en todas las cosas que hacemos. A veces con más conciencia que otras. Cuanto más conscientes somos, más control podemos ejercer sobre el tipo de impacto que creamos en el mundo. Los proyectos son uno de los medios a través de los cuales creamos el cambio de forma consciente y planificada.</p>				
1 hora	Los cuatro cuadrantes	<p>Utiliza pizarras para crear cuatro recuadros y pide a los participantes que escriban y cuelguen post-its para responder a las preguntas del interior:</p> <table border="1" data-bbox="544 1115 1481 1518"> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;"> <b>Mis Talentos</b>            Cosas que puedo hacer/cosas de las que sé         </td> <td style="text-align: center;"> <b>Mis Intereses</b>            Cosas sobre las que me gustaría aprender más         </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> <b>Los problemas del mundo</b>            Los problemas que veo en la comunidad que me rodea         </td> <td style="text-align: center;"> <b>Mis deseos para el mundo</b>            Algunas soluciones a los problemas que veo a mi alrededor         </td> </tr> </tbody> </table> <p>Esta actividad pretende que los jóvenes se observen a sí mismos y al mundo que les rodea, exploren y analicen: qué pueden hacer, qué quieren hacer y qué les gustaría cambiar en el mundo que les rodea.</p> <p>A continuación, examina todas las palabras y aportaciones e identifica los 3-4 temas principales que hayan surgido en las casillas. Mantén un breve debate con los participantes y elabora una lista de 3-4 macrocategorías/áreas de interés en las que estén de acuerdo. (p. ej. Cuidado de los animales; Educación medioambiental; Apoyo a los refugiados)</p>	<b>Mis Talentos</b> Cosas que puedo hacer/cosas de las que sé	<b>Mis Intereses</b> Cosas sobre las que me gustaría aprender más	<b>Los problemas del mundo</b> Los problemas que veo en la comunidad que me rodea	<b>Mis deseos para el mundo</b> Algunas soluciones a los problemas que veo a mi alrededor
<b>Mis Talentos</b> Cosas que puedo hacer/cosas de las que sé	<b>Mis Intereses</b> Cosas sobre las que me gustaría aprender más					
<b>Los problemas del mundo</b> Los problemas que veo en la comunidad que me rodea	<b>Mis deseos para el mundo</b> Algunas soluciones a los problemas que veo a mi alrededor					
10 min	Informe	Resumen de la sesión; ¿Qué es lo que has aprendido? ¿Qué cambiarías? ¿Te sientes motivado para contribuir a la comunidad local?				

## SESIÓN 5: Identificación de la Idea (1h 30 min)

La quinta sesión tiene por objeto identificar la idea.

TIEMPO	Actividad	Detalles												
1 hora	Lluvia de ideas	<p>Divida al grupo en pequeños grupos y asigne a cada uno de ellos una de las macroáreas identificadas en la sesión anterior. Cada grupo hará una lluvia de ideas sobre posibles proyectos en esa área. A continuación, elegirán las dos o tres ideas con las que se sientan más identificados y las escribirán en una hoja de rotafolio bajo el título de su macroárea.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>MACRO - ÁREA 1</th> <th>MACRO - ÁREA 2</th> <th>MACRO - ÁREA 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>1.</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>2.</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>3.</td> <td>3.</td> </tr> </tbody> </table> <p>A continuación, un representante de cada equipo presenta brevemente las ideas y por qué las han elegido.</p>	MACRO - ÁREA 1	MACRO - ÁREA 2	MACRO - ÁREA 3	1.	1.	1.	2.	2.	2.	3.	3.	3.
MACRO - ÁREA 1	MACRO - ÁREA 2	MACRO - ÁREA 3												
1.	1.	1.												
2.	2.	2.												
3.	3.	3.												
20 min	Votación	Haz que los equipos discutan y luego voten la idea que prefieren y que quieren desarrollar en las siguientes sesiones.												
10 min	Informe	Resumen de la sesión: ¿Qué has aprendido? ¿Qué cambiarías? ¿Crees que has identificado un tema sobre el que te gustaría desarrollar una iniciativa? ¿Cuál es tu principal motivación?												

## SESIÓN 6: Formulación de la Idea (2 horas)

La sexta sesión tiene por objeto formular la idea.

TIEMPO	Actividad	Detalles																									
10 min	Definir la idea	En la sesión, resume la idea en una oración y escríbela en una pizarra																									
1h 40 min	Las 5 preguntas	<p>En sesión plenaria y utilizando pizarras, responda con el grupo a las siguientes preguntas sobre la idea del proyecto:</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td rowspan="2">¿Por qué?</td> <td><b>Objetivo General</b></td> <td>¿A qué macroobjetivo quiero contribuir con este proyecto? ¿Qué beneficios producirá a largo plazo? ¿Qué nos motiva a hacerlo? ¿Por qué es importante para nosotros?</td> </tr> <tr> <td><b>Objetivos específicos</b></td> <td>¿Cuáles son los objetivos que persigue directamente el proyecto? ¿Qué queremos conseguir con las actividades del proyecto?  Estos objetivos deben ser SMART: específicos, mensurables, alcanzables, realistas y relacionados con el tiempo.</td> </tr> <tr> <td>¿Dónde?</td> <td><b>Contexto</b></td> <td>¿En qué contexto (físico y social) actuamos? ¿Existen límites impuestos por el contexto?</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">¿Quién?</td> <td><b>Grupo/socios</b></td> <td>¿Quiénes somos y qué podemos hacer? ¿Hay competencias que no tenemos? ¿Quién se encarga de qué? ¿Cómo repartimos los papeles?</td> </tr> <tr> <td><b>Destinatarios</b></td> <td>¿A quién queremos llegar con este proyecto? ¿Quién se beneficiará indirectamente de nuestro proyecto? ¿Quién participará marginalmente?</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">¿Qué?</td> <td><b>Actividades</b></td> <td>¿Qué acciones voy a emprender para alcanzar mi objetivo? ¿Qué pasos debo dar?</td> </tr> <tr> <td><b>Metodologías</b></td> <td>¿Qué metodologías utilizaré en la ejecución de mis actividades? (Por ejemplo, educación no formal, pensamiento de diseño, apoyo entre iguales, etc.).</td> </tr> <tr> <td><b>Resultados</b></td> <td>¿Qué esperamos obtener de las actividades realizadas? Habilidades obtenidas, materiales producidos, etc.</td> </tr> <tr> <td><b>Materiales</b></td> <td>¿Qué materiales y/o recursos humanos necesitamos para llevar a cabo las actividades?</td> </tr> <tr> <td>¿Cuándo?</td> <td><b>Marco temporal</b></td> <td>¿Cuál es el calendario general del proyecto? (inicio y fin)</td> </tr> </tbody> </table>	¿Por qué?	<b>Objetivo General</b>	¿A qué macroobjetivo quiero contribuir con este proyecto? ¿Qué beneficios producirá a largo plazo? ¿Qué nos motiva a hacerlo? ¿Por qué es importante para nosotros?	<b>Objetivos específicos</b>	¿Cuáles son los objetivos que persigue directamente el proyecto? ¿Qué queremos conseguir con las actividades del proyecto?  Estos objetivos deben ser SMART: específicos, mensurables, alcanzables, realistas y relacionados con el tiempo.	¿Dónde?	<b>Contexto</b>	¿En qué contexto (físico y social) actuamos? ¿Existen límites impuestos por el contexto?	¿Quién?	<b>Grupo/socios</b>	¿Quiénes somos y qué podemos hacer? ¿Hay competencias que no tenemos? ¿Quién se encarga de qué? ¿Cómo repartimos los papeles?	<b>Destinatarios</b>	¿A quién queremos llegar con este proyecto? ¿Quién se beneficiará indirectamente de nuestro proyecto? ¿Quién participará marginalmente?	¿Qué?	<b>Actividades</b>	¿Qué acciones voy a emprender para alcanzar mi objetivo? ¿Qué pasos debo dar?	<b>Metodologías</b>	¿Qué metodologías utilizaré en la ejecución de mis actividades? (Por ejemplo, educación no formal, pensamiento de diseño, apoyo entre iguales, etc.).	<b>Resultados</b>	¿Qué esperamos obtener de las actividades realizadas? Habilidades obtenidas, materiales producidos, etc.	<b>Materiales</b>	¿Qué materiales y/o recursos humanos necesitamos para llevar a cabo las actividades?	¿Cuándo?	<b>Marco temporal</b>	¿Cuál es el calendario general del proyecto? (inicio y fin)
¿Por qué?	<b>Objetivo General</b>	¿A qué macroobjetivo quiero contribuir con este proyecto? ¿Qué beneficios producirá a largo plazo? ¿Qué nos motiva a hacerlo? ¿Por qué es importante para nosotros?																									
	<b>Objetivos específicos</b>	¿Cuáles son los objetivos que persigue directamente el proyecto? ¿Qué queremos conseguir con las actividades del proyecto?  Estos objetivos deben ser SMART: específicos, mensurables, alcanzables, realistas y relacionados con el tiempo.																									
¿Dónde?	<b>Contexto</b>	¿En qué contexto (físico y social) actuamos? ¿Existen límites impuestos por el contexto?																									
¿Quién?	<b>Grupo/socios</b>	¿Quiénes somos y qué podemos hacer? ¿Hay competencias que no tenemos? ¿Quién se encarga de qué? ¿Cómo repartimos los papeles?																									
	<b>Destinatarios</b>	¿A quién queremos llegar con este proyecto? ¿Quién se beneficiará indirectamente de nuestro proyecto? ¿Quién participará marginalmente?																									
¿Qué?	<b>Actividades</b>	¿Qué acciones voy a emprender para alcanzar mi objetivo? ¿Qué pasos debo dar?																									
	<b>Metodologías</b>	¿Qué metodologías utilizaré en la ejecución de mis actividades? (Por ejemplo, educación no formal, pensamiento de diseño, apoyo entre iguales, etc.).																									
	<b>Resultados</b>	¿Qué esperamos obtener de las actividades realizadas? Habilidades obtenidas, materiales producidos, etc.																									
	<b>Materiales</b>	¿Qué materiales y/o recursos humanos necesitamos para llevar a cabo las actividades?																									
¿Cuándo?	<b>Marco temporal</b>	¿Cuál es el calendario general del proyecto? (inicio y fin)																									
10 min	Informe	<p>Resumen de la sesión: ¿Qué has aprendido?</p> <p>¿Qué cambiarías?</p> <p>¿Te sientes seguro para desarrollar una idea basada en las fases propuestas?</p> <p>¿Puedes describir las diferentes fases?</p>																									



## SESIÓN 7: Calendario y presupuesto (2 horas)

La séptima sesión tiene por objeto elaborar el presupuesto y el calendario del proyecto y, por tanto, finalizar la fase de formulación.

TIEMPO	Actividad	Detalles																		
55 min	<b>Cronología</b>	<p>En sesión plenaria, elabore un diagrama de Gantt de la iniciativa a partir del calendario establecido en la sesión anterior.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Actividad</th> <th>M1</th> <th>M2</th> <th>M3</th> <th>M4</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Actividad 1: ....</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>....</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Actividad	M1	M2	M3	M4		Actividad 1: ....						....					
Actividad	M1	M2	M3	M4																
Actividad 1: ....																				
....																				
55 min	<b>Presupuesto</b>	<p>A partir de la lista de recursos creada durante la sesión anterior y de las actividades del calendario, el grupo debe empezar a crear el presupuesto en grupo. Pueden buscar precios y proveedores en Internet.</p> <p>Puedes facilitar el proceso haciéndoles preguntas o pueden hacerlo por su cuenta.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Artículo</th> <th>Cantidad</th> <th>Precio</th> <th>Enlace al proveedor, si está disponible</th> <th>Notas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>TOTAL</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Artículo	Cantidad	Precio	Enlace al proveedor, si está disponible	Notas						<b>TOTAL</b>							
Artículo	Cantidad	Precio	Enlace al proveedor, si está disponible	Notas																
<b>TOTAL</b>																				
10 min	<b>Informe</b>	<p>Resumen de la sesión: ¿Qué has aprendido? ¿Qué cambiaría? ¿Te sientes seguro para elaborar el diagrama de Gantt y el presupuesto? ¿Cuál es la parte más difícil para ti?</p>																		

## SESIÓN 8: Planificar una Campaña en las RRSS (2 horas)

La octava sesión está destinada a planificar una campaña en los medios sociales relacionada con la iniciativa. Deberá basarse en los mismos temas y abarcar el mismo calendario.

TIEMPO	Actividad	Detalles																														
40 min	Presentación de la campaña	<p>En el pleno definir:</p> <table border="1"> <tr> <td>Mensaje principal de la campaña: ¿qué queremos comunicar?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Objetivo de la campaña</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Canales y herramientas de las redes sociales (Vlog, Post, Reel, etc.)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Título/Slogan</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hashtags</td> <td></td> </tr> </table>	Mensaje principal de la campaña: ¿qué queremos comunicar?		Objetivo de la campaña		Canales y herramientas de las redes sociales (Vlog, Post, Reel, etc.)		Título/Slogan		Hashtags																					
Mensaje principal de la campaña: ¿qué queremos comunicar?																																
Objetivo de la campaña																																
Canales y herramientas de las redes sociales (Vlog, Post, Reel, etc.)																																
Título/Slogan																																
Hashtags																																
30 min	Lluvia de ideas	<p>Haga una lluvia de ideas y anótalas en la pizarra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Algunos <b>conceptos y frases</b> que darán forma al contenido de la campaña.</li> <li>Algunos <b>adjetivos</b> que caracterizarán el tono y los colores de la campaña.</li> </ul>																														
40 min	Calendario de la campaña	<p>Crea un calendario de campaña en el que indiques en qué mes de la ejecución del proyecto publicarás cada tipo de contenido. Asigna un título/tema claro a cada contenido.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Actividad</th> <th>M1</th> <th>M2</th> <th>M3</th> <th>M4</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Preparación</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Título/Tema/Contenido 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Título/Tema/Contenido 2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>....</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Recuerda incluir también algo de tiempo de preparación al principio para crear los gráficos y finalizar los textos.</p>	Actividad	M1	M2	M3	M4		Preparación						Título/Tema/Contenido 1						Título/Tema/Contenido 2						....					
Actividad	M1	M2	M3	M4																												
Preparación																																
Título/Tema/Contenido 1																																
Título/Tema/Contenido 2																																
....																																
10 min	Informe	Resumen de la sesión: ¿Qué has aprendido? ¿Qué cambiarías?																														

# Seguimiento

Una vez que el grupo haya diseñado su iniciativa y campaña puede resumir todo el núcleo de la misma en esta Hoja de Presentación que puede utilizar como base para presentar la iniciativa al público en general.

<b>Nombre de la Iniciativa</b>	
<b>Creada por</b>	
<b>Resumen</b> (Resumir en proyecto con un par de frases)	
<b>Objetivo</b> (El objetivo general - ¿Por qué se realiza este proyecto? ¿Cuál es la intención esencial, la razón?)	
<b>Objetivos del Proyecto</b> (Los objetivos específicos - se refiere a los objetivos concretos que debo alcanzar para lograr el propósito)	
<b>Actividades</b>  1. <i>Contenido (explique los diferentes temas sobre los que va a trabajar durante la ejecución de su proyecto)</i> 2. <i>Metodología (principios fundamentales de la metodología que va a utilizar)</i> 3. <i>Paso a paso (comente cada actividad y los pasos para llevarlas a cabo)</i> 4. <i>Resultados de las actividades (qué conseguirá con sus actividades)</i>	
<b>Duración (tiempo total de duración de la iniciativa)</b>	
<b>Características del grupo implicado</b> (incluya información tanto sobre el grupo que lleva a cabo la iniciativa como sobre los grupos destinatarios).	
<b>Herramientas y materiales</b>	
<b>Entorno y contexto</b>	
<b>Enlaces útiles</b> (Aquí debes incluir todos los enlaces a tus canales de comunicación: redes sociales, sitio web, Vlog)	
<b>Hashtags</b> (e.g. #RebuildEU #RebuildPalermo)	
<b>Documentación de apoyo</b> (anexos)	

# Consejos par realizar un taller de diseño de proyectos

Cuando se trabaja con jóvenes, es importante que los animadores juveniles y otros profesionales elijan la mejor manera de implicar y motivar a sus grupos. Estos son algunos consejos que pueden ayudarte a planificar, organizar e impartir un taller de forma que responda a las necesidades de tus participantes:

## Fase de Preparación

1. Adapte la estructura del taller y las sesiones a las características de cada grupo. Piensa especialmente en: edad, idioma, nivel educativo. Todo el mundo puede diseñar un proyecto sólo si las actividades que utilizas para facilitarlos son apropiadas.
2. Adapte el calendario a las necesidades del grupo. Por ejemplo, puedes ofrecer varias opciones que incluyan días laborables, fines de semana, mañanas y tardes y pedirles que voten. Así se sentirán implicados desde el principio.
3. Elija una sala adecuada para las actividades que piensa realizar y dispóngala en función de ellas. Deja espacio suficiente para moverse y utilizar las paredes. Piensa en la temperatura y el ruido. Un espacio cómodo les dará mejores condiciones para utilizar su pensamiento creativo.
4. Prepare el material con antelación y deje algo de sobra.

## Fase de Implementación

1. Conceda tiempo a los participantes para que se presenten y se conozcan: por ejemplo, mediante actividades para romper el hielo y dejando pausas más largas para que charlen informalmente. Es importante que se sientan cómodos entre ellos y con el facilitador para que puedan pensar con libertad y creatividad.
2. Da instrucciones claras y sencillas. Quizá también pida al grupo que repita para comprobar que entienden las tareas.
3. Utilice actividades de animación a mitad de los talleres para mantener el compromiso y la motivación del grupo.
4. Asigne responsabilidades a los participantes siempre que pueda. Por ejemplo, puede nombrar a alguien que controle el tiempo o pedirle que le ayude durante una actividad concreta. Esto les dará poder y les permitirá ejercitar sus habilidades de ciudadanía activa.
5. Reserva algo de tiempo al final de las sesiones para las actividades de debriefing: resumir las actividades realizadas, preguntar qué han aprendido,



qué les ha gustado, qué harán de forma diferente. Esto te permitirá entender mejor al grupo y adaptar más las siguientes sesiones, y al mismo tiempo les permitirá reflexionar sobre lo que han aprendido e interiorizarlo mejor.

6. Asegúrate de salir de las sesiones con un plan claro para los siguientes pasos. Puede ser tan complejo como un plan detallado completo para la ejecución del proyecto o tan sencillo como una reunión de seguimiento programada, pero es importante que los jóvenes sepan cómo seguir adelante.

Es posible que tenga que realizar las sesiones en línea. La pandemia de Covid-19 nos ha enseñado que es posible, aunque no ideal, realizar muchas actividades de formación en línea. Si lo haces, te resultarán útiles algunas de estas herramientas para presentar o realizar actividades interactivas y mantener a los participantes atentos.

## ➔ Tools

---

### **Mentimeter - [menti.com](https://www.menti.com)**

le permite interactuar con los jóvenes mediante nubes de palabras, cuestionarios, preguntas de opción múltiple y mucho más, realizar un seguimiento del aprendizaje y la comprensión formulando preguntas y descargando los resultados.

### **Kahoot - [Kahoot.com](https://kahoot.com)**

De forma similar a mentimeter, puedes utilizarlo para crear juegos y cuestionarios.

### **Google Slides- <https://www.google.com/slides/about/>**

Como un Powerpoint, le permite crear presentaciones de los puntos principales de su taller

### **Miro - <https://miro.com/>**

es una herramienta útil para crear mapas mentales, calendarios y muchas otras visualizaciones de datos. Puede utilizarse en la fase de lluvia de ideas, diseño e implementación de un proyecto. Herramientas similares son:

Conceptboard - <https://conceptboard.com/>

Stormboard - <https://stormboard.com/>

### **Jamboard- <https://workspace.google.com/products/jamboard/>**

Te permite tener una pizarra digital compartida con todos tus participantes: puedes escribir post-its, crear tablas, añadir cuadros de texto e imágenes.

## El rol del facilitador

El papel del facilitador es muy complejo y polifacético. En primer lugar, el facilitador es la persona que tiene la responsabilidad de planificar e impartir el taller. Un buen facilitador es aquel que es capaz de desencadenar y acompañar un proceso de crecimiento y aprendizaje entre los participantes. En el caso concreto de los talleres de Diseño de Proyectos, el papel del facilitador se centra en su capacidad para generar un proceso creativo y canalizarlo en un proyecto completo, coherente, innovador, relevante y realista.

Podríamos decir que el facilitador tiene muchas funciones:

- **Motivador:** desde la entusiasta declaración de apertura hasta las palabras finales de ánimo, usted enciende el fuego dentro del grupo, establece el impulso y mantiene el ritmo.
- **Guía:** conoce los pasos del proceso de principio a fin y guía cuidadosamente a los participantes a través de cada uno de ellos.
- **Interrogador:** escuchas atentamente el debate y analizas rápidamente los comentarios para formular preguntas que ayuden a orientar un debate de grupo productivo y desafiar al grupo cuando sea oportuno.
- **Constructor de puentes:** crea y mantiene un entorno seguro y abierto para compartir ideas. Donde otras personas ven diferencias, tú encuentras y utilizas similitudes para establecer una base que permita tender puentes hacia el consenso.
- **Pacificador:** aunque en general es mejor evitar los enfrentamientos directos, en caso de que se produzcan, interviene rápidamente para restablecer el orden y dirigir al grupo hacia una resolución constructiva.
- **Encargado de tareas:** es el responsable último de que la sesión siga su curso. Esto implica acortar con tacto las discusiones irrelevantes, evitar los desvíos y mantener un nivel de detalle coherente durante toda la sesión.

En todas las fases de la organización de un taller, resulta útil reflexionar sobre las distintas funciones que desempeña. Algunas le resultarán más fáciles, otras necesitarán más trabajo y experiencia, pero ser consciente de cuáles son es el primer paso hacia una facilitación excelente.





# Parte 2 - Kit de Actividades útiles no formales

La siguiente parte del Tooldbox es una lista de actividades no formales que puedes utilizar como facilitador con grupos de jóvenes. Pueden resultarte útiles para adaptar las sesiones del taller a tu grupo destinatario o para hacer que el taller sea más largo y completo.

Son actividades basadas en metodologías de aprender haciendo y están dirigidas a fomentar el trabajo en equipo, superar obstáculos y conflictos, y orientar a los jóvenes en el diseño y la puesta en práctica de sus iniciativas.

# Metodología World Café

---

## **Duración:**

1 hora

---

## **Número de participantes:**

Mínimo 6-8 / Máximo - sin límite

---

## **Objetivos de la actividad:**

Conseguir que todos participen y discutan mientras se realiza una lluvia de ideas con el mayor número posible de ideas y soluciones.

---

## **Material necesario:**

Mesas, sillas, papeles de carnicero, bolígrafos de colores, “bastón parlante”, música de fondo, altavoces.

---

## **Descripción de la actividad:**

La metodología World Café es un formato sencillo, eficaz y flexible para organizar el diálogo en grupos grandes. El World Café puede modificarse para satisfacer una amplia variedad de necesidades. Las particularidades del contexto, el número de participantes, el propósito, el lugar y otras circunstancias se tienen en cuenta en la invitación, el diseño y la elección de preguntas de cada acto, pero los cinco componentes siguientes constituyen el modelo básico:

### **1) Ambiente:**

---

Cree un entorno “especial”, por lo general inspirado en una cafetería, es decir, pequeñas mesas redondas cubiertas con un mantel de lino a cuadros o blanco, papel de carnicero, bolígrafos de colores, un jarrón con flores y un “bastón parlante” opcional. Debe haber cuatro sillas en cada mesa (de forma óptima), y no más de cinco.

### **2) Bienvenida y presentación:**

---

El anfitrión comienza con una cálida bienvenida y una introducción al proceso del World Café, estableciendo el contexto, compartiendo la etiqueta del Café y haciendo que los participantes se sientan cómodos.

### 3) Rondas en grupos pequeños:

---

El proceso comienza con la primera de tres o más rondas de conversación de veinte minutos para el pequeño grupo sentado alrededor de una mesa. Al final de los veinte minutos, cada miembro del grupo se traslada a una nueva mesa diferente. Pueden o no elegir dejar a una persona como “anfitrión de la mesa” para la siguiente ronda, que da la bienvenida al siguiente grupo y les informa brevemente de lo sucedido en la ronda anterior.

### 4) Preguntas:

---

Cada ronda se precede con una pregunta especialmente elaborada para el contexto específico y el propósito deseado del World Café. Las mismas preguntas pueden utilizarse en más de una ronda, o pueden basarse unas en otras para centrar la conversación o guiar su dirección.

### 5) Cosecha:

---

Después de los grupos pequeños (y/o entre las rondas, según sea necesario), se invita a las personas a compartir con el resto del grupo grande las percepciones u otros resultados de sus conversaciones. Estos resultados se reflejan visualmente de diversas maneras, la mayoría de las veces mediante una grabación gráfica en la parte delantera de la sala.

El proceso básico es sencillo y fácil de aprender, pero las complejidades y matices del contexto, los números, la elaboración de las preguntas y el propósito pueden hacer que sea óptimo contar con la ayuda de un anfitrión experimentado. Si ese fuera el caso, World Cafe Services pone a su disposición servicios de consultoría profesional y anfitriones experimentados, y estaremos encantados de hablar con usted sobre sus necesidades.

---

#### **Preguntas para la sesión informativa relacionadas con los temas planteados:**

- ¿Cuáles son los resultados del asentamiento de los refugiados (por ejemplo, participación en el mercado laboral, uso de las ayudas provinciales a la renta, impacto del requisito lingüístico para la ciudadanía, impacto de la religión/espiritualidad)?
- ¿A qué problemas de salud se enfrentan los refugiados?
- ¿Influye la discriminación basada en el estatuto de refugiado en el mercado de la vivienda?
- ¿Cuál es el impacto del retraso de la reagrupación familiar en los refugiados?

- ¿Cómo se puede combatir la discriminación, los prejuicios y los estereotipos de los refugiados en las comunidades de acogida?
- ¿Qué herramientas pueden crearse para educar a las comunidades a fin de disipar los estereotipos y ayudar a prepararse para la llegada de los recién llegados?

## Árbol de problemas

---

### **Duración:**

15-20 min

---

### **Número de participantes:**

Solos o en gran grupo

---

### **Objetivos de la actividad:**

El Árbol de problemas es una representación gráfica de un problema existente, sus causas y efectos, cuyo objetivo es obtener una comprensión clara y compartida del asunto.

---

### **Material necesario:**

Rotafolio o papeles más pequeños, bolígrafos de colores

### **Descripción de la actividad:**

- Tienes que dibujar un árbol sencillo en el papel (o incluso en línea) con:
- las raíces del árbol
- el tronco del árbol
- Las ramas del árbol (con hojas)
- Asegúrate de resaltar bien las tres partes diferentes.
- Los participantes tienen que escribir las cosas en él en función de:
- las raíces del árbol: ¿cuáles son las causas del problema?
- tronco del árbol: ¿cuál es el problema?
- ramas del árbol (con hojas): ¿cuáles son los efectos del problema?

Y más tarde, se presenta a toda la audiencia de otros grupos.

<https://urbact.eu/problem-tree>



### **Preguntas informativas:**

- ¿Cuáles son los efectos directos o indirectos que ha creado el problema principal?
- ¿Cuál es el conjunto de efectos creados por el problema principal?

## **Mapa mental**

---

### **Duración:**

15-20 min

---

### **Número de participantes:**

Solos o en gran grupo

---

### **Objetivos de la actividad:**

Intercambiar el mayor número posible de ideas sin juzgarlas.

---

### **Material necesario:**

Pequeñas pizarras o papeles más pequeños, bolígrafos de colores

---

### **Descripción de la actividad:**

A la hora de desarrollar algún tipo de idea es importante permitirse pensar sin restricciones.

Este método ayuda a hacerlo porque básicamente funciona tan sencillo como escribir CUALQUIER tipo de palabras que te den asociación entre sí y relacionadas con tu problema o idea.

Las palabras que siguen unas a otras se pueden enlazar para ver mejores conexiones. Hay que hacerlo rápido y sin pensar durante mucho tiempo.

---

### **Preguntas para el debate:**

- ¿Qué conexiones hay que establecer?
- ¿Qué preguntas hemos planteado?

# La regla de las 5 W

---

## **Duración:**

30 min. o más

---

## **Número de participantes:**

Solos o en gran grupo

---

## **Objetivos de la actividad:**

Las 5 W's Rule deben ser categorías en las que pensar a la hora de crear la idea, iniciativa, evento, negocio, lo que sea - para dar cuerpo a la idea.

---

## **Material necesario:**

Pizarras pequeñas o papeles más pequeños, bolígrafos de colores

---

## **Descripción de la actividad:**

Este método suele utilizarse cuando la idea ya se ha debatido y desarrollado hasta cierto punto. Ayuda a ver lo que falta, lo que no se ha pensado y a concretar la idea.

El método consta de 5 preguntas a las que hay que responder:

- ¿Qué?
  - ¿Qué?
  - ¿Qué?
  - ¿Quién?
  - ¿Dónde?
- 

## **Preguntas informativas:**

- ¿Qué intentábamos conseguir?
- ¿Cuál fue la causa de nuestros resultados?
- ¿Qué deberíamos empezar a hacer, dejar de hacer o seguir haciendo?

# Enfréntate a tus prejuicios

---

## **Duración:**

90 min.

---

## **Número de participantes:**

20 - 25

---

## **Objetivos de la actividad:**

Aprender qué es el sesgo, cómo se forma y cómo funciona.

Comprender las consecuencias negativas de dejar de lado los prejuicios inconscientes. Aprender a identificar, reconocer y afrontar los prejuicios personales.

---

## **Material necesario:**

2 pizarras pequeñas / 2 bolígrafos

---

## **Descripción de la actividad:**

### Ejercicio de visualización (15')

Se pide a los participantes que cierren los ojos y participen en un ejercicio de visualización insertándose en una historia narrada por el animador. Se les pide que visualicen la historia con el mayor detalle posible. La historia hace que los participantes conozcan e interactúen con varios personajes, todos ellos presentados con pronombres neutros.

Imagina que estás en el aeropuerto por la mañana temprano para coger un vuelo a un curso de formación. Dejas el equipaje facturado, pasas el control de seguridad y esperas en la puerta de embarque. Finalmente, subes al avión, mientras la azafata comprueba tu tarjeta de embarque y te dice “que tengas un buen vuelo”. Tomas asiento, te abrochas el cinturón y ves que el piloto ha salido a saludar a todo el mundo justo antes del despegue. El vuelo transcurre sin contratiempos, llegas a tu destino y, tras registrarte en el hotel, conoces a los demás participantes y los anfitriones te llevan a un restaurante local donde tomas la mejor comida de tu vida. La disfrutas de verdad. En la mesa de al lado hay una pareja y te piden que les hagas una foto con su smartphone. Te explican que están celebrando su aniversario y se ofrecen a hacer una foto de tu grupo también. A la mañana siguiente comienza el entrenamiento. Accidentalmente te equivocas de autobús, pero el conductor es muy amable y sólo llegas unos minutos tarde. Cuando por fin llegas, entras en la sala de formación y tomamos asiento junto a otro participante”.

El animador pide a los participantes que vuelvan lentamente a la realidad y abran los ojos cuando estén preparados.

“Ahora me gustaría hacerte algunas preguntas y quiero que primero pienses las respuestas en tu cabeza, y al final hablaremos de ellas”.

¿Era hombre el azafato? ¿Era negro el piloto? ¿La pareja estaba formada por dos hombres? ¿El conductor del autobús era una mujer? ¿El otro participante iba en silla de ruedas? Una vez formuladas todas las preguntas, se pide a los participantes que digan en voz alta cuáles fueron sus respuestas.

(Respuesta esperada: se espera que las identidades de los personajes tiendan a ajustarse a las normas sociales, por lo que se espera que la respuesta sea no para la mayoría de los participantes y para la mayoría de las preguntas).

Los resultados se discuten con el grupo:

- ¿Notas algún patrón?
- ¿Qué te parece?
- ¿A qué crees que se debe?

### Preguntas/Debate (15')

*¿Qué es la parcialidad?*

Se pide a los participantes que den sus propias respuestas antes de mostrar y leer una definición:

“Un sesgo es una tendencia, inclinación o prejuicio hacia o contra algo o alguien”  
(psychologytoday.com)

*¿Qué es un sesgo explícito/implícito?*

Se anima a los participantes a responder si lo saben. Si tienen dificultades, se les proporcionan las descripciones respectivas de consciente e inconsciente. A continuación, se les pide que den algunos ejemplos de cada uno.

(Prejuicio consciente: “Odio las películas románticas”).

Prejuicio inconsciente: No me gusta una película si el tráiler tiene elementos románticos).

Hay que señalar que este taller está diseñado para centrarse en el sesgo implícito/inconsciente.

A continuación se pregunta a los participantes ¿Los prejuicios son buenos o malos? Se debate la cuestión, con la esperanza de que se escuchen los argumentos de

ambas partes. Se espera que al menos una persona apoye que el sesgo puede ser tanto bueno como malo. Se anima a los participantes a que aporten ejemplos para ambas partes. (Bueno: puede ayudarte a evitar una película que no te guste: Puede impedir que veas una película que en realidad disfrutarías).

### Aportación teórica (20')

Los prejuicios se forman a través de nuestras experiencias y de la información que recibimos.

## New experience

Seeing a mosquito for the first time



## Analysis

The mosquito bit me, and I didn't like it



## New Category

1. La primera vez que nos enfrentamos a una situación, persona o cosa nueva, no sabemos qué pensar de ella. (Ejemplo 1: ves un mosquito por primera vez Ejemplo 2: conoces a un matemático por primera vez)
2. Tenemos que asimilar toda la información disponible, procesarla cuidadosamente y tomar una decisión consciente. (Ejemplo 1: Te pica un mosquito. No te gusta. Ejemplo 2: El matemático es muy grosero. No te gusta). Por desgracia, este tipo de procesamiento y evaluación requiere bastante tiempo y energía mental, por lo que nuestros cerebros han evolucionado con una forma de evitarlo.
3. Toda la información que recopilamos de esta primera experiencia se guarda como una nueva “categoría” en nuestro cerebro, con una actitud o sentimiento asignado. Cuando la categoría es un tipo de persona, se convierte en un estereotipo. (Ejemplo 1: No te gustan las cosas que parecen mosquitos porque te pican. Ejemplo 2: Te disgustan los matemáticos porque son maleducados).

## Similar experience

Seeing another mosquito



## Categorisation

This looks like the first mosquito



## Conclusion

This mosquito will bite me, so I don't like it

La próxima vez que nos encontremos con una situación similar.

- 1) nuestro cerebro reconoce las similitudes con nuestra experiencia anterior,
- 2) categoriza la situación y
- 3) toma una decisión instantánea e inconsciente de acuerdo con la actitud predeterminada. (Ejemplo 1: Esta cosa parece un mosquito, así que no me gusta. Ejemplo 2: Esta persona es matemática, así que no me gusta).

Nota: por supuesto, nuestro prejuicio no se forma sólo en nuestro primer contacto con una “categoría”, sino que se refuerza cada vez que nos encontramos

con ella o recibimos información sobre ella.

Este tipo de categorización puede ser muy útil porque:

Nos ayuda a tomar decisiones más rápidamente y a evitar la fatiga de decisión.

- Evita que repitamos viejos errores.
- Nos ayuda a entender el mundo simplificándolo.
- Sin embargo, este sistema tiene un defecto importante, que puede crear efectos negativos. (Pregunta a los participantes cuál creen que es el defecto antes de darlo a conocer) Las cosas que se agrupan no siempre son las mismas.

---

## Preguntas/métodos de reflexión

### Lluvia de ideas (20')

La pizarra se divide en dos y se pide a los participantes que aporten respuestas concretas a las siguientes preguntas:

- ¿De qué manera los prejuicios personales pueden afectar negativamente a otras personas? (Respuestas esperadas: discriminación en el lugar de trabajo, trato injusto, exclusión, menos oportunidades, opiniones no escuchadas, no ser tomado en serio, discriminación en la vivienda).
- Qué grupos de personas pueden verse afectados por los prejuicios (¿Quiénes?) (Respuestas esperadas: personas de una minoría/diferente raza, sexo, clase, edad, religión, origen cultural, discapacidad, profesión, tamaño, afiliación política).

Pregunta adicional: ¿cuáles de ellos son relevantes para las organizaciones juveniles y cómo? (Reclutamiento, exclusión, opiniones no escuchadas, vivienda, ...) Las respuestas pueden marcarse con un círculo/subrayarse en la pizarra.

### Buscando soluciones (15')

Se presentan a los participantes 4 pasos para luchar contra los prejuicios y se les anima a realizar una lluvia de ideas sobre cómo aplicar cada uno de ellos:

#### **1. Reconocimiento**

Aprender, educarnos, reconocer el problema

#### **2. Identificación**

Identificar los propios prejuicios y los estereotipos que hay detrás de ellos, mirar detrás de los impulsos inconscientes (echa un vistazo a los tests de asociación implícita).

#### **3. Creación de hábitos**

Cuestionar periódica y metódicamente nuestras opiniones instintivas (¿Es esto cierto? ¿Es siempre cierto? ¿Qué pruebas tengo?), visualizar y darse cuenta de situaciones que contradicen el sesgo. Los participantes descubren cómo pueden minimizar el impacto del sesgo implícito.

#### **4. Sensibilización**

Debatir sobre los prejuicios, ayudar a los demás a reconocer el problema y educarse a sí mismos.

---

### **Preguntas informativas:**

Se pide a los participantes que marquen en una escala de 0 a 100 en línea recta hasta qué punto están de acuerdo con las siguientes afirmaciones:

- “Sé lo que es el prejuicio y de dónde viene”.
- “Comprendo las consecuencias negativas de no controlar los prejuicios inconscientes”.
- “Sé cómo afrontar los prejuicios personales”.



# Chistes estereotipados: ¿es bueno reírse de ello?

---

## Duración:

90'

---

## Número de participantes:

20 – 25

---

## Objetivos de la actividad:

Familiarizarse a abordar las diferencias entre culturas sin burlas ni discriminaciones. Conocer las bromas que pueden surgir de los tópicos culturales y aprender a responder positivamente a ciertas bromas que podrían percibirse como agresivas.

- Pax aprenderá una definición muy completa de cultura, incluyendo algunos aspectos que son invisibles a primera vista
  - Pax aprenderá a identificar los componentes de su cultura y los distintos niveles de visibilidad
  - Pax aprenderá acerca de la información, el estereotipo, el sesgo y el prejuicio
  - Los pax adquirirán nociones básicas sobre los distintos tipos de humor: agresivo y afiliativo.
  - Los pax adquirirán conocimientos básicos sobre el impacto negativo del humor estereotipado.
  - Los pax adquirirán conocimientos básicos sobre cómo hacer frente a los chistes estereotipados en situaciones interculturales.
- 

## Material necesario:

Papeles/rotafolios con la información sobre los tipos de humor, información, estereotipo, sesgo y prejuicio y los modelos iceberg/ionion

---

## Descripción de la actividad:

### [Mapa mental participativo \(10'\)](#)

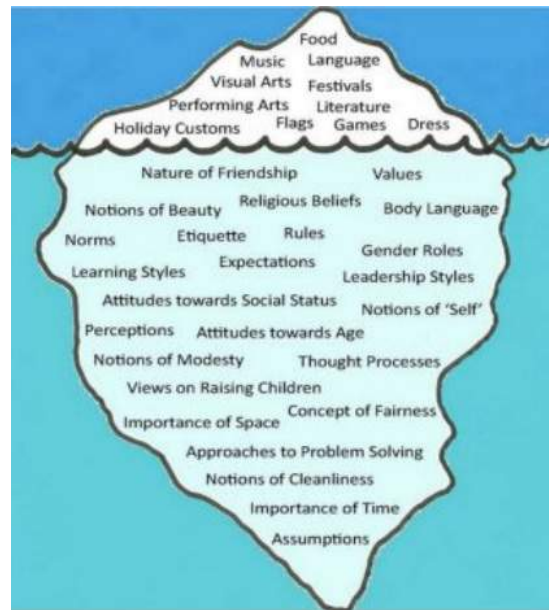
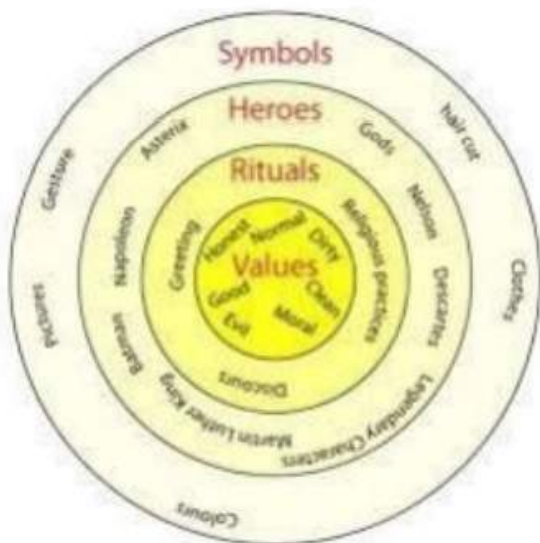
Haremos un mapa mental participativo con la palabra “cultura”. Los participantes compartirán con los facilitadores las palabras que creen que están relacionadas con “cultura” y, a continuación, los facilitadores resumirán los resultados y completarán algunas palabras que falten (si es el caso) para dar un significado amplio de cultura.

## Cultura, los modelos del iceberg y la cebolla (20')

Pregunte a los Pax si están familiarizados con los modelos y, en caso afirmativo, deje que los expliquen.

A continuación, los facilitadores completarán los conceptos si es necesario.

Los facilitadores presentan una pizarra/flipchart con círculos previamente dibujados que representan las capas del modelo de la cebolla. Los pax pensarán en su propia cultura (nacionalidad, trabajo, aficiones, voluntariado, etc.) y buscarán los elementos que la definen para cada capa, los escribirán en post-it y los pegarán en el círculo correspondiente.



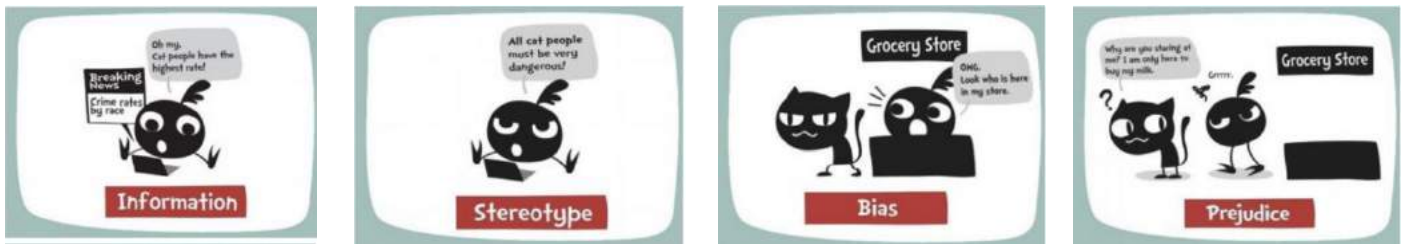
Si los Pax tienen dificultades para encontrar estos elementos, los facilitadores pueden ayudarles haciéndoles preguntas o explicándoles de nuevo el modelo. Después de 10 minutos, los pax compartirán sus conclusiones. Después de leer y discutir los elementos culturales, se pedirá a los pax que los clasifiquen.

Si los pax tienen dificultades para encontrar estos elementos, los facilitadores pueden ayudarles haciéndoles preguntas o explicando de nuevo el modelo. Después de 10 minutos, los pax compartirán sus conclusiones. Después de leer y discutir los elementos culturales, se pedirá a los pax que clasifiquen estos elementos como visibles o invisibles, según el modelo del iceberg.

Explica a los pax que cada nivel en la construcción de la cultura puede ser diferente, por lo tanto, cada persona puede tener una cultura diferente. Y si encuentran a alguien con una cultura diferente, quizá puedan experimentar estereotipos, prejuicios y sesgos.

## Información, estereotipo, sesgo y prejuicio (15')

Explica los conceptos de información, estereotipo, sesgo y prejuicio mostrando los gráficos del Sr. Gato y el Sr. Pollo.



Los facilitadores explicarán que la interpretación de esos conceptos puede materializarse en chistes, que reflejan los estereotipos que tenemos en nuestra mentalidad.

## Inventar chistes sobre estereotipos (10')

Los pax escribirán individualmente en notas post-it sobre el Mural 2 chistes de estereotipos en 5 minutos. Los chistes se leerán después en voz alta. Sonará música tranquila de fondo. Después de escribirlos, habrá una breve sesión informativa.

¿Cómo se sintió al escribir estos chistes? (apunte a sentir culpa, rabia, tristeza, etc.)

Tipo de método: Agrupación / Ejercicios en grupo

## Teoría del humor (10')

Se presentan los cuatro estilos de humor (afiliativo, autoalentador, agresivo y autodestructivo).

El humor autoalentador y autodestructivo consiste en afirmaciones con las que la persona que hace la broma pretende elevarse o hundirse, respectivamente. No nos centraremos en estos tipos de humor, ya que son autorreferenciales y no nos ayudan a comprender el impacto de hacer bromas sobre los demás, que es el objetivo de este taller.

El humor afiliativo se define como el humor que pretende provocar la risa y/u otras formas de diversión en los destinatarios. Las funciones propuestas para este tipo de humor incluyen la reducción de la tensión y el conflicto entre los interactuantes, la obtención de apoyo social y la aportación de perspectiva sobre los problemas de la vida. Los temas básicos de este tipo de humor se centran en la integración, la igualdad y la inclusión. El humor agresivo es cualquier humor que proporcione información negativa sobre alguien o algo. Se han propuesto varias funciones para este tipo de humor, entre ellas desahogar los sentimientos de hostilidad, enviar

un mensaje “correctivo” a quienes infringen las normas del grupo y reforzar los sentimientos de superioridad sobre los demás. Los temas básicos de este tipo de humor agresivo se centran en la división, la jerarquía y el control.

Teoría de la seguridad del humor: El humor afiliativo se centra en temas de inclusión e igualdad. Dado que un bajo grado de etnocentrismo debería implicar apertura y tolerancia hacia los de culturas diferentes, se predice que existe una relación negativa entre etnocentrismo y humor afiliativo.

El humor agresivo, por definición, implica el uso del humor para menospreciar a los demás. El uso del discurso despectivo es una forma de crear distancia entre los miembros de una cultura. En la medida en que el humor étnico puede considerarse una forma de menosprecio, se espera que el etnocentrismo se asocie positivamente con el humor agresivo.

### Categorización de los chistes (15')

Los pax cogerán las notas post-it del Mural 1 con chistes de la actividad anterior y pensarán individualmente en qué tipo de humor situarían cada chiste. Después, los pax presentarán sus chistes, los colocarán en el Mural 2 (dividido en 2: chistes afiliativos y chistes agresivos) y explicarán por qué eligieron esa categoría.

---

#### **Preguntas para el debate:**

- ¿Por qué estos chistes se clasifican como afiliativos mientras que los otros son agresivos (la idea de que los chistes afiliativos crean una imagen positiva de la cultura mientras que los agresivos son negativos)?
- ¿Cómo crees que se sentiría una persona de la cultura bromeada?
- ¿Cómo crees que afectan los chistes agresivos a la cultura a la que van dirigidos?  
¿Cómo crees que afectan los chistes estereotipados a las opiniones de quienes no pertenecen a esa cultura?

# Mision Imposible

---

## **Duración:**

60

---

## **Número de participantes:**

20 -30

---

## **Objetivos de la actividad:**

Los participantes se conocerán mejor

Los participantes serán capaces de recordar los nombres de los demás.

Los participantes conocerán la “mentalidad” del evento. El Team Building marcará la pauta para los días siguientes

---

## **Material necesario:**

Papeles impresos con las tareas

---

## **Descripción de la actividad:**

### Misión Imposible (30')

Las parejas tienen 26 tareas que deben completar en 45 minutos. Las tareas están impresas en papeles que se cuelgan de forma visible por toda la sala. Algunas tareas son para una persona, otras para una pareja, otras para pequeños grupos y otras para todos los participantes a la vez. Los animadores observan y se aseguran de que las tareas se realizan correctamente. Una vez completadas, los animadores las marcan como realizadas. (consulte la lista siguiente)

---

## Preguntas y métodos

### Mapamundi (30')

El animador se sitúa en el centro de la sala (en una silla para ver a todo el mundo): esto es un mapamundi. Yo estoy en Bratislava. Tendréis que desplazaros por el mundo en función de las preguntas.

#### 1. ¿Cuál es el próximo país al que os gustaría ir?

Cuando se hayan desplazado, el animador puede preguntar a algunas personas dónde se encuentran para ver las diferencias y es divertido.

Después: busca a tres personas cercanas. Juntos, comentad entre vosotros “¿Cuál es vuestro lugar favorito y por qué?”.

El animador hace otra pregunta sobre un país; se reorganizan y discuten otra pregunta en diferentes grupos.

#### 2. ¿En qué país te gustaría vivir?

Después: Busca a tres personas cercanas y discutid: “¿Cuál es uno de los mejores consejos de vida que te han dado?”.

#### 3. ¿Cuál fue el último país al que viajaste, además de Bratislava?

Después: Busca a tres personas cercanas a ti y discutid: “Si escribiera un libro, trataría sobre...”.

#### 4. Ve a un país del que proceda tu comida favorita.

Después: Encuentra a tres personas cercanas y discutid: “¿Qué te motiva cuando te sientes mal?”

#### 5. ¿Cuál fue el primer país al que viajaste?

Después: Encuentra a tres personas cercanas a ti y discutid: “¿Cuáles son los roles que tienes en la vida?”

# El lanzamiento del día

---

## **Duración:**

5 min por participante

---

## **Número de participantes:**

mínimo 5

---

## **Objetivos de la actividad:**

Pitching, capacidad de dirigirse al público, habilidades de presentación

---

## **Material necesario:**

Proyector

---

## **Descripción de la actividad:**

El participante dispone de 5 minutos para hablar sobre una foto con la que esté comprometido. El tema puede ser cualquier cosa. Pero tiene que ver con la comunidad. El participante debe convencernos de por qué esa foto es importante para él y presentarla de forma creativa.

---

## **Preguntas para el debate:**

- ¿Qué intentábamos conseguir?
- ¿Cuál fue la causa de nuestros resultados?
- ¿Qué deberíamos empezar a hacer, dejar de hacer o seguir haciendo?



# Actionbound

---

## **Duración:**

10 minutos - 4 horas

---

## **Número de participantes:**

Mínimo 2

---

## **Objetivos de la actividad:**

Utilizar la nueva metodología para desarrollar las habilidades y conocimientos de los participantes y fomentar su dinámica de grupo

---

## **Material necesario:**

Smartphone, conexión a internet

---

## **Descripción de la actividad:**

Actionbound es una app para jugar a búsquedas del tesoro digitalmente interactivas que guían al alumno por un camino de descubrimiento. A estas búsquedas multimedia las llamamos “Bounds”.

El programa aumenta literalmente nuestra realidad al mejorar la interacción de las personas en la vida real mientras utilizan sus teléfonos inteligentes y tabletas. Cree su propio juego de escape basado en aplicaciones, una cronología digital de acontecimientos o un recorrido por lugares de interés, con el uso de coordenadas GPS y códigos y misterios preestablecidos.

Excelente para ejercicios para romper el hielo, lugares históricos o arqueológicos, o simplemente para presentar una visión de futuro. Aprovecha al máximo el enorme potencial de la gamificación con los amplios elementos y herramientas de juego de Bound Creator, como localizaciones GPS, direcciones, mapas, brújula, imágenes, vídeos, concursos, misiones, torneos, códigos QR y mucho más, para crear divertidas y emocionantes aventuras basadas en aplicaciones móviles.

Publique su asombrosa carrera para que otros la jueguen en la aplicación con un dispositivo móvil como un recorrido en tableta, una búsqueda del tesoro, una persecución de papel o una búsqueda del tesoro para amigos o gestionada profesionalmente como una visita guiada, en eventos de incentivos, para la formación de equipos o de empleados.

---

## **Preguntas para la sesión informativa:**

- ¿Qué queríamos conseguir? Empezee por recordar los objetivos que pretendía alcanzar.
- ¿En qué hemos acertado (o fallado)? Revisa los resultados y asegúrate de que el grupo está de acuerdo.
- ¿A qué se deben los resultados?
- ¿Qué deberíamos empezar a hacer, dejar de hacer o seguir haciendo?
- ¿Y ahora qué?
- ¿Dónde hemos alcanzado (o fallado) nuestros objetivos?

# Características de mis mejores amigos

---

## **Duración:**

20-25 minutos

---

## **Número de participantes:**

2-10

---

## **Objetivos de la actividad:**

Permitir la reflexión sobre las relaciones sanas

---

## **Material necesario:**

PC, portátil, smartphone o tableta - conexión a internet, papel y bolígrafos/lápices

---

## **Descripción de la actividad:**

El objetivo de esta actividad es hacer reflexionar a los participantes sobre cómo eligen a sus amigos y cuáles son las principales características de una relación sana. A través de la lista de características de sus amigos y del debate abierto, los participantes podrán identificar las características básicas de una buena amistad.

---

## **Preguntas de repaso:**

- ¿Qué intentábamos conseguir? Empieza por replantear los objetivos que intentabas alcanzar.
- ¿Dónde hemos alcanzado (o fallado) nuestros objetivos? Revisa los resultados y asegúrate de que el grupo está alineado.
- ¿A qué se deben los resultados?
- ¿Qué deberíamos empezar a hacer, dejar de hacer o seguir haciendo?
- ¿Y ahora qué?
- ¿Dónde hemos alcanzado (o fallado) nuestros objetivos?

# Por qué me llamo así?

---

## **Duración:**

15 minutos

---

## **Número de participantes:**

12-20

---

## **Objetivos de la actividad:**

Generar un buen ambiente de grupo, romper el hielo y conocer a los miembros del grupo.

- Conocer los nombres de todos los participantes y su procedencia.
  - Reflexionar sobre nuestro origen e identidad.
  - Empezar a presentarse a un nuevo grupo de personas.
- 

## **Material necesario:**

Esta técnica se puede llevar a cabo tanto en espacios abiertos como cerrados, ya que no se necesitan materiales para realizarla. Si se considera necesario o favorable, se les puede dar una pegatina para que escriban su nombre y lo peguen, lo que facilitará al resto de participantes recordar todos los nombres.

---

## **Descripción de la actividad:**

El animador pide a los participantes que formen un círculo y se coloquen de pie en él.

Preguntará si alguien voluntariamente quiere empezar y si no, empezará diciendo su nombre y explicando el origen de su nombre, significado o por qué sus padres eligieron ese nombre para él/ella.

Cuando todos hayan dicho su nombre y argumentado, el facilitador preguntará quién puede recordar algunos nombres nuevos, generando un momento en el que se cuestionen cuántos de los nombres de los miembros del grupo ya conocen.

---

## **Preguntas de síntesis :**

- ¿Qué intentábamos conseguir? Empiece por recordar los objetivos que pretendía alcanzar.
- ¿Dónde hemos alcanzado (o fallado) nuestros objetivos? Revise los resultados y asegúrese de que el grupo está de acuerdo.
- ¿Cuál es la causa de los resultados?
- ¿Qué deberíamos empezar a hacer, dejar de hacer o seguir haciendo?
- ¿Y ahora qué?
- ¿Dónde hemos alcanzado (o fallado) nuestros objetivos?

# El futuro es hoy

---

## **Duración:**

1 hora

---

## **Número de participantes:**

12-20

---

## **Objetivos de la actividad:**

Visualizarnos personalmente y ver qué podemos mejorar en función de nuestra situación deseada en los próximos años.

- Fomentar la conciencia personal de los puntos fuertes que poseemos.
  - Reconocer las cualidades y capacidades que tenemos y que nos permitirían alcanzar nuestros objetivos.
  - Identificar qué acciones llevo a cabo o me propongo llevar a cabo para orientar el estilo de vida que deseo.
- 

## **Material necesario**

- Hojas de papel o cuaderno
  - Lápices y/o bolígrafos
  - Espacio amplio para desarrollar la actividad y su posterior debate
- 

## **Descripción de la actividad:**

Esta actividad consiste en que las personas visualicen su futuro ideal. Es un ejercicio muy poderoso porque les permite establecer contacto con las posibilidades reales que tienen de transformar sus vidas. De este modo, pueden identificar lo que necesitan cambiar, mejorar o mantener para alcanzar el futuro que desean.

Proporcionar un espacio de confianza y afecto para que los participantes se expresen libremente. El facilitador pedirá al beneficiario que piense y exprese, de la forma que quiera (palabras, historias, dibujo, etc.), en una hoja de papel dónde le gustaría estar sentado en los próximos 15 años.



Algunas preguntas que pueden hacerse son:

- ¿Quiénes serían las personas que les acompañarían en ese ideal?
- ¿Cómo sería su entorno?
- ¿Qué aspecto tendrías?
- ¿Cuáles serían las actividades que podrían realizar durante el día?

Para llevarlo a cabo, deberán evocar la imagen de su futuro y sentirse dentro de ella. Deberán expresar libremente lo que imaginan.

Después de un tiempo, deberá abrirse un espacio de reflexión para compartir parte de su visión.

Una vez hecho esto, junto con su análisis DAFO, podremos extraer todos los puntos fuertes de la persona y poder guiarla en la elaboración de un proyecto mejor.

---

### **Preguntas/métodos de reflexión:**

- ¿Qué queríamos conseguir? Empiece por recordar los objetivos que pretendía alcanzar.
- ¿Dónde hemos alcanzado (o fallado) nuestros objetivos? Revise los resultados y asegúrese de que el grupo está de acuerdo.
- ¿A qué se deben los resultados?
- ¿Qué deberíamos empezar a hacer, dejar de hacer o seguir haciendo?
- ¿Y ahora qué?
- ¿Dónde hemos alcanzado (o fallado) nuestros objetivos?



# Análisis DAFO

---

## Duración:

1 hora

---

## Número de participantes:

Puede realizarse individualmente o en grupo.

---

## Objetivos de la actividad:

Guiar a los participantes en la reflexión sobre sus puntos fuertes, débiles, oportunidades y fortalezas antes de empezar a crear un nuevo proyecto, ya sea de forma individual o en grupo.

---

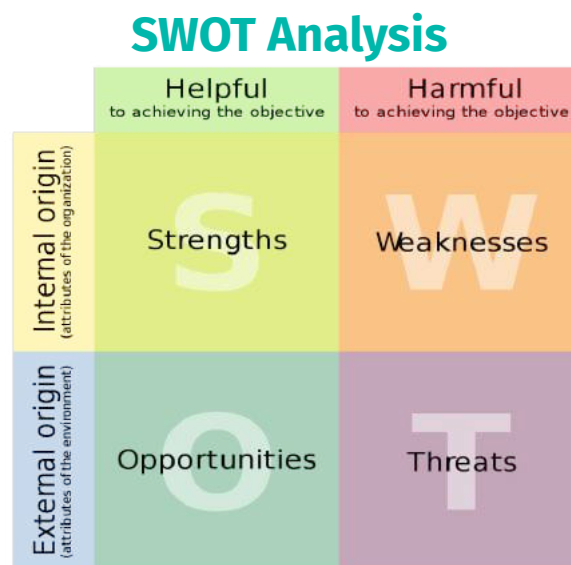
## Material necesario:

Bolígrafos y papel

---

## Descripción de la actividad:

Antes de crear un nuevo proyecto, es importante que sepamos:



El animador pedirá a los participantes que, individualmente o en grupos, dependiendo de si se trata de un proyecto individual o de grupo, reflexionen sobre los puntos fuertes, los puntos débiles, las oportunidades y las amenazas que pueden identificar en relación con la creación de un nuevo proyecto, utilizando una hoja de trabajo DAFO (véase más abajo).

Anímalos a que profundicen en su interior para extraer todos los puntos fuertes que llevan dentro. Deben expresar libremente lo que imaginan.

Transcurrido un tiempo, debe abrirse un espacio de reflexión para que compartan parte de sus descubrimientos.

Esta actividad ayudará al participante a sentirse más preparado para empezar a crear un nuevo proyecto, ya que tendrá un tablero visual de todos los puntos fuertes que ya posee y de las oportunidades que se le presentan, lo que le hará confiar más en sus capacidades. Reconocer sus debilidades y prever sus amenazas también les ayudará a sentirse más capacitados a la hora de planificar un nuevo proyecto, ya que sabrán qué deben evitar.

Ejemplo de análisis DAFO al crear un nuevo proyecto:

<b>FICHA DAFO</b>	
<b>Puntos fuertes</b>	<b>Debilidades</b>
¿Qué ventajas tengo/tenemos? ¿Qué estoy/estamos haciendo bien? ¿Qué recursos tengo/tenemos? ¿Cuáles son esas virtudes o puntos fuertes que otros dicen que tengo/tenemos?	¿Qué podría hacer mal? ¿Qué debo/debemos evitar? ¿Qué me/nos frena? ¿Qué debo/debemos mejorar?
<b>Oportunidades</b>	<b>Amenazas</b>
¿Quién puede ayudarme? ¿Qué oportunidades tengo? De todas las oportunidades, ¿cuál podría hacer mejor?	¿Qué considero/consideramos una amenaza? ¿Cuáles son mis/nuestros obstáculos? ¿Qué tengo/tenemos que cambiar en mi/nuestro entorno?

### **Preguntas para la sesión informativa:**

- ¿Qué queríamos conseguir? Empiece por recordar los objetivos que pretendía alcanzar.
- ¿En qué hemos acertado (o fallado)? Revisa los resultados y asegúrate de que el grupo está de acuerdo.
- ¿A qué se deben los resultados?
- ¿Qué deberíamos empezar a hacer, dejar de hacer o seguir haciendo?
- ¿Y ahora qué?
- ¿Dónde hemos alcanzado (o fallado) nuestros objetivos?

# Cómo crear un plan paso a paso: PLAN DE ACCIÓN

## Duración:

1 hora

## Número de participantes:

mínimo 2 personas

## Objetivos de la actividad:

Crear un plan para su proyecto definiendo sus objetivos, plazos y recursos.

## Material necesario:

- Bolígrafos y papel
- Carteles impresos o dibujados con las preguntas principales

## Descripción de la actividad:

¿Qué es el Plan de Acción?

Es una estrategia para llevar a cabo tu idea, proyecto, negocio, etc., donde fijas objetivos a conseguir, estableces plazos y calculas los recursos a utilizar. Hay que tener en cuenta que estos tres conceptos estén bien definidos para que después, puedas ver si estás o no cumpliendo los objetivos que te habías propuesto desde el principio. Por eso debes ser constante con lo que haces y no desistir.



## ¿Cómo elaborar un Plan de Acción?

Si trabajas en grupo, junto con otras personas, debéis llegar a un consenso en el que la mayoría estéis de acuerdo en qué objetivos, metas e ideas queréis llevar a cabo para realizar el Plan de Acción. En el caso de no tener grupo y estar sólo tú, debes intentar sacar el máximo partido a todas las ideas que tengas en mente y, si tienes a alguien de confianza que te pueda ayudar no dudes en pedirle ayuda y consejo.

Una forma sencilla de elaborar tu plan para desarrollar tu idea, proyecto o actividad, es respondiendo a estas 9 preguntas:

### **1. ¿QUÉ?**

Lluvia de ideas, para saber qué quieres hacer realmente y de forma concreta.

### **2. ¿POR QUÉ?**

Define por qué crees que tu idea, producto o actividad es importante y necesaria, es decir, justifica la necesidad de crearla mostrando su aspecto innovador y genuino.

### **3. ¿PARA QUÉ?**

Define la meta y los objetivos que quieres alcanzar.

### **4. ¿CÓMO?**

Desarrolla el paso a paso que tienes que hacer, hasta crear tu producto, poner en marcha tu actividad, proyecto, etc.

### **5. ¿CUÁNTO?**

Define los recursos que necesitas, ya sean materiales, económicos, profesionales...

### **6. ¿DÓNDE?**

Piensa dónde quieres desarrollar tu idea y define los espacios y la ubicación.

### **7. ¿CUÁNDO?**

Elabora un calendario, describiendo los plazos que dedicarás a cada acción.

### **8. ¿PARA QUIÉN?**

Define tu cliente y los beneficiarios de tu idea o proyecto.

### **9. ¿LO HE CONSEGUIDO?**

Evalúa si has conseguido los resultados que te habías propuesto. Si es así, felicítate y celébralo, si no, revisa tu plan y modifica lo necesario para conseguirlo.

## Preguntas/métodos de interrogatorio:

### CREACIÓN DE UN PLAN

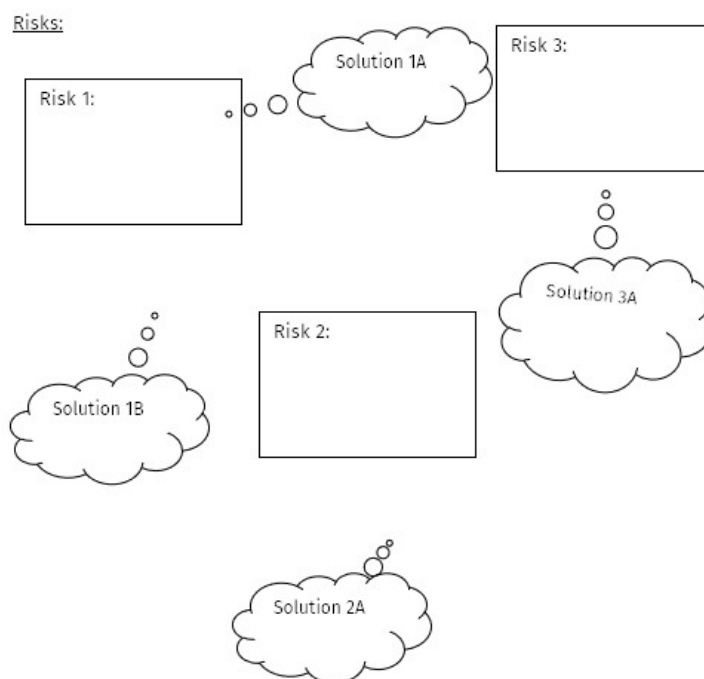
(Herramientas útiles para el facilitador)

Nombre del grupo/actividad	
----------------------------	--

Objetivos principales:	

Horario general	Tiempo	Actividad	Responsable/s

Riesgos:



# Lego Serious Play

---

## **Duración:**

2-3-4 horas

---

## **Número de participantes:**

Mín. 4

---

## **Objetivos de la actividad:**

Lluvia de ideas para la actividad

---

## **Material necesario:**

Ladrillos Lego

---

## **Descripción de la actividad:**

Introducción al método: ¿qué es y para qué se utiliza? ¿Quién lo utiliza y para qué? (por ejemplo, las grandes empresas para la creación de sus estrategias o los participantes en la sesión de terapia para compartir lo que están viviendo).

La pequeña tarea para probar el método: dar la tarea de construir una torre durante 2 minutos y luego dar tiempo para contarla y para que otros participantes pregunten. Prueba el método unas cuantas veces más con retos/preguntas más variados.

Entra en el desarrollo de la idea preguntas/retos. Se puede hacer individualmente, en parejas de 2, en grupos, o se puede ir paso a paso pasando del trabajo individual al grupal.

El moderador (el que controla el tiempo y se ocupa de que todos den su opinión, el que anima a los demás a preguntar) del grupo puede ir cambiando.

---

## **Preguntas de reflexión :**

- ¿Qué intentábamos conseguir? Empieza por recordar los objetivos que intentabas alcanzar.
- ¿Dónde hemos alcanzado (o fallado) nuestros objetivos? Revisa los resultados y asegúrate de que el grupo está alineado.
- ¿Cuál es la causa de los resultados?
- ¿Qué deberíamos empezar a hacer, dejar de hacer o seguir haciendo?
- ¿Y ahora qué?
- ¿Dónde hemos alcanzado (o fallado) nuestros objetivos?

# Referencias

Leadership Strategies

<https://www.leadstrat.com/8-roles-of-a-facilitator/>

Aid Delivery Methods – Project Cycle Management Guidelines

[https://international-partnerships.ec.europa.eu/system/files/2020-09/methodology-aid-delivery-methods-project-cycle-management-200403\\_en.pdf](https://international-partnerships.ec.europa.eu/system/files/2020-09/methodology-aid-delivery-methods-project-cycle-management-200403_en.pdf)

Guida Europrogettazione

<https://www.guidaeuroprogettazione.eu/guida/al-lavoro-progettazione-europea/come-strutturare-un-progetto-il-processo-e-gli-strumenti/>

DoOneBraveThink

<https://onebravething.eu/>



# Conclusión

Es innegable que la pandemia de Covid-19 ha dividido a las personas y a las sociedades. Sin embargo, también ha creado conexiones y ha puesto de relieve el sentimiento de pertenencia a un mundo común y la voluntad de contribuir juntos a mejorarlo.

Los jóvenes suelen ser los más motivados para hacer del mundo un lugar mejor y también los que tienen las ideas más creativas y actuales para alcanzar sus objetivos. Sin embargo, a menudo carecen de los conocimientos y las herramientas necesarias para transformar sus ideas en realidad.

Esta guía es un compendio de ejemplos, metodologías y acciones que harán realidad las iniciativas de los jóvenes identificados y cumplirán el objetivo del Proyecto Rebuild: implicar a los jóvenes infrarrepresentados en la participación cívica capacitándoles para desempeñar un papel clave a la hora de afrontar los nuevos retos sociales y ecológicos.



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

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

624760-EPP-1-2020-1-IT-EPPKA3-EU-YTH-TOG



Coordinator

**CESIE**

*Italy*

*cesie.org*



**DA&DA - D'ANTILLES ET D'AILLEURS**

*Fort-de-France, Martinique*

*www.dantillesetdailleurs.org*



**KMOP - SOCIAL ACTION AND INNOVATION CENTRE**

*Athens, Greece*

*www.kmop.gr*



**AIIJ - INICIATIVA INTERNACIONAL JOVEN**

*Malaga, Spain*

*aijj.org*



**ACTIVE YOUTH ASSOCIATION**

*Vilnius, Lithuania*

*activeyouth.lt*



**CARDET - CENTER FOR THE ADVANCEMENT OF RESEARCH & DEVELOPMENT IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY**

*Nicosia, Cyprus*

*www.cardet.org*



**OTB - OUT OF THE BOX INTERNATIONAL**

*Brussels, Belgium*

*outofthebox-international.org*

rebuild-europe.net



This work is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.