



KIT DE 90 HERRAMIENTAS
**Para un modelo
de intervención
participativa con
adolescencia y
juventud**

Informe elaborada por Bidegintza e INBIKU

Índice

01

Contextualización

02

Herramientas para el eje:
entidades comprometidas
con la participación

03

Herramientas para el eje:
figuras y equipos educativos
sensibles a la participación

04

Herramientas para el eje:
entornos seguros

05

Herramientas para el eje:
proyectos participativos

06

Herramientas para el eje:
cultura de participación
adolescente y juvenil

01

Contextualización

01 De dónde venimos y a dónde vamos

Se presenta en este documento una caja de herramientas que pueden facilitar la puesta en marcha de un modelo de intervención educativa participativa con adolescentes y jóvenes (a partir de ahora AAJJ)

Es fruto de la sistematización del proyecto desarrollado dentro del marco del programa PORTICUS y ha contado con la participación de las entidades Entreculturas, Alboan, El Servicio Jesita a Migrantes (SJM), Red Mimbre y Fundación ECCA Social. Dichas entidades han contado con el acompañamiento externo de las entidades Bidegintza e INBIKU.

Este conjunto de herramientas se corresponde con diferentes ejes identificados como significativos dentro del modelo:



Entidades comprometidas con la participación



Figuras y equipos educativos sensibles a la participación



Entornos Seguros



Proyectos Educativos participativos



Cultura Comunitaria para la participación

01 De dónde venimos y a dónde vamos

Se proponen herramientas con las siguientes características:

Elemento	Variantes
Para quiénes	<ul style="list-style-type: none">Figuras educativas (para la reflexión, diseño, planificación...)AAJJEntidades
Para qué canales sensoriales y de procesamiento	<ul style="list-style-type: none">CorporalNarrativoPlástico
Con el objetivo de compartir	<ul style="list-style-type: none">Fórmulas prácticas de acompañamiento educativo en clave de participaciónExperiencias y ejemplos de acciones para la participaciónEjemplos de actividades para potenciar habilidades necesarias para la participación en AAJJ y figuras educativas
Dentro de un continuum de participación combinando acercamientos a experiencias	<ul style="list-style-type: none">Más sencillas o de nivel inicialIntermedias de participaciónMás desarrolladas de participación.

Las herramientas que se presentan forman parte de propuestas analizadas, reflexionadas, tenidas en cuenta, creadas, imaginadas o puestas en práctica durante el proceso de diagnóstico y ejecución de proyectos piloto en el proceso de elaboración del modelo de intervención educativa participativa anteriormente citado.

Se han tenido en cuenta claves como el enfoque interseccional, de género, interculturalidad, discapacidad, diversidad, sostenibilidad e inclusión con propuestas que pueden dirigirse, adaptarse o salvar barreras con algunas modificaciones para diferentes situaciones con personas.

02

Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



Herramienta 1.

Plantilla para la elaboración de mapas de riesgos de inseguridad participados.

Objetivo:

Participación en las entidades, entorno seguro.

Personas destinatarias:

Figuras y equipos educativos y responsables de entidades.

Desarrollo:

Realización de encuestas o dinámicas adaptadas a cada entidad y grupo para que AAJJ valoren y hagan sugerencias sobre aspectos de seguridad de esta plantilla. El objetivo es identificar qué riesgos hay en la entidad (espacios físicos, estructura, forma de organizarse, dinámica de funcionamiento, competencias de las figuras educativas ...) respecto a algunos parámetros y que diseñen o ejecuten propuestas para reducirlos o eliminarlos. Se pueden utilizar dinámicas con simbologías de icebergs, termómetros, escalas, planos físicos, pictogramas correspondientes a parámetros, tormentas de ideas, visual thinking, retos en scape-room...

Área	Parámetros	Riesgos	Medidas	Indicadores	Recursos
Espacios físicos	<ul style="list-style-type: none">• Accesibilidad, prevención accidentes, baños, vestuarios, tecnología, ubicación, puntos oscuros...• Temperatura, iluminación, decoración, espacios grupales/ individuales, naturaleza, elementos para el juego y el arte...				
Organización y estructura	<ul style="list-style-type: none">• Mapas de Riesgos, Códigos de Conducta, Protocolos preventivos y de actuación ante violencia, Canales de comunicación y denuncia, Plan de Selección de Personal y Acogida, Plan de Formación, Plan de Trabajo en Red, Plan de Comunicación, Plan Inclusivo				
Participación AAJJ	<ul style="list-style-type: none">• Escucha, participación y protagonismo en encuentro, escucha, información, opinión, toma de decisiones, liderazgo.• En la entidad, proyecto, actividad y comunidad.• Canales de comunicación.• Órganos de participación.				
Competencias de las figuras educativas	<ul style="list-style-type: none">• Conocimientos sobre derechos humanos, inclusión, diversidad, participación, violencia y buen trato.• Modelos de motivación, autoridad, forma de resolver conflictos, manejo de la afectividad, enfoque de la comunicación, gestión emocional, trabajo en red, gestión del estrés...				

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



Herramienta 2:

Check-list de 12 elementos para facilitar la gestión del estrés en las organizaciones.

Objetivo:

Facilitación de una dinámica organizacional sin estrés necesaria para la participación adolescente y juvenil.

Personas destinatarias:

Figuras y equipos educativos y responsables de entidades.

Desarrollo:

Se trata de chequear a nivel individual, en equipos y desde dirección, estos 12 parámetros que pueden correlacionar en positivo o negativo la participación y la gestión del estrés.

Hitos a revisar	Sí/No
1. Dejamos tiempo suficiente entre actividad-actividad/reunión-reunión (al menos 15 minutos)	
2. Practicamos un ejercicio de centración, distensión, respiración...antes de empezar una actividad o reunión.	
3. Evitamos introducir nuevas actividades imprevistas que llegan como oportunidades si no lo hemos podido considerar e incluir al menos dos meses (o tiempo que se decida) antes de su realización.	
4. Tenemos espacios de contraste o supervisión en reuniones de equipo u otros espacios por lo menos una vez al mes.	
5. Incorporamos en las reuniones de equipo un espacio para abordar voluntariamente cómo estamos o cómo nos sentimos.	
6. Tenemos repartidas funciones y tareas de una manera equitativa y centrada en competencias según roles.	
7. Tenemos canales y oportunidades para poder comunicar situaciones con las que no estamos de acuerdo o que suponen estrés por temas organizacionales.	
8. Los horarios de trabajo están bastante bien regulados y tratan de equilibrar necesidad laboral/organizacional y conciliación con la vida personal/familiar.	
9. Evitamos comunicarnos por vía whatsapp o similares fuera del horario laboral para cuestiones de trabajo (excepto para urgencias)	
10. Se incluyen momentos para el agradecimiento y el reconocimiento durante las semanas. (hay algún medio sistematizado para ello)	
11. Incorporamos palancas emocionales en la actividad educativa cuando sentimos una salida de la ventana de la tolerancia emocional.	
12. Realizamos una planificación adecuada del trabajo entre urgente-importante.	

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



Herramienta 3:

Brújula básica de referencia para un plan de acción para promover la participación adolescente y juvenil en la entidad.

Objetivo:

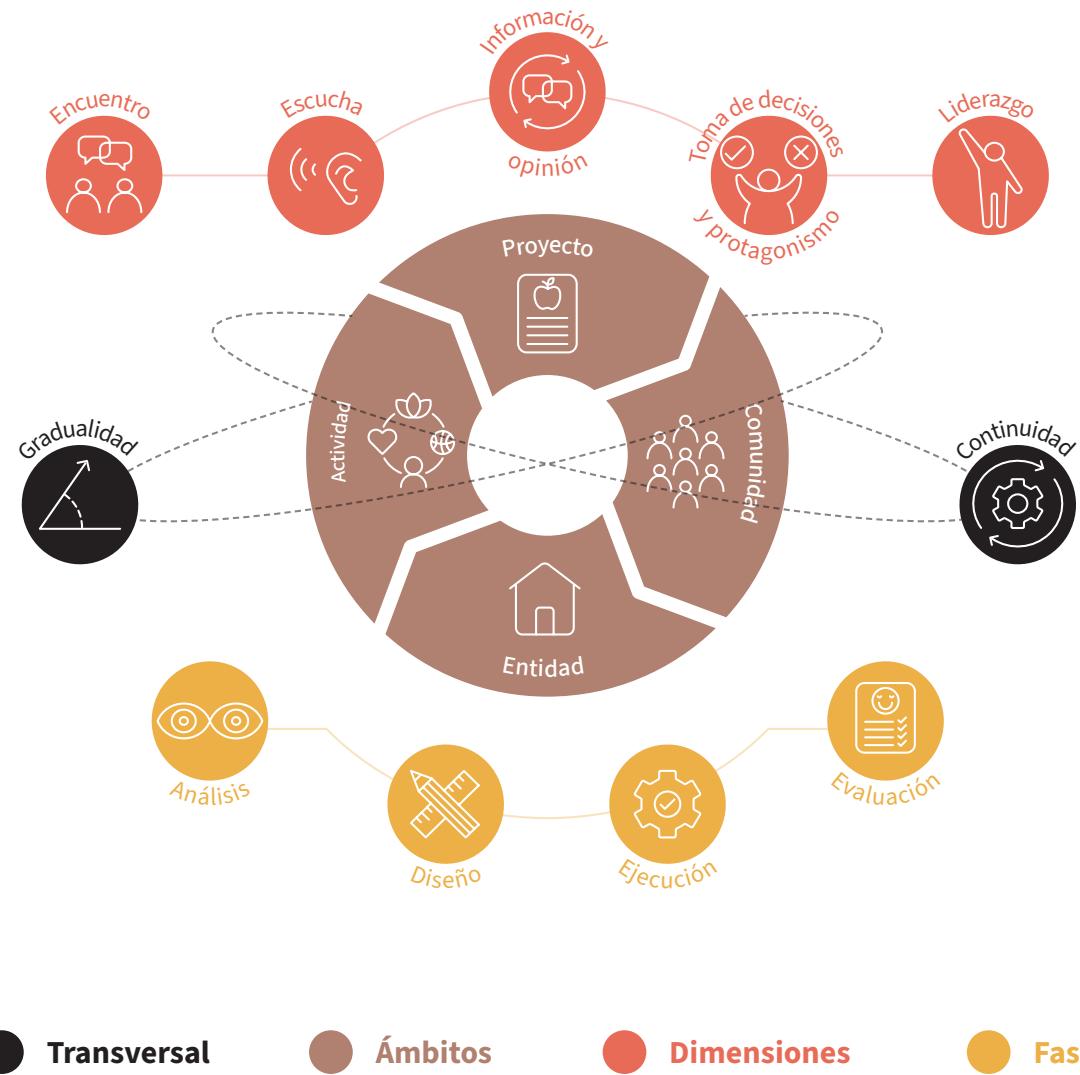
Facilitación de la creación y ejecución de planes de acción para potenciar la participación.

Personas destinatarias:

Figuras y equipos educativos.

Desarrollo:

La idea es tener un mapa básico que ayude a ordenar el plan de acción para la participación. Un ejemplo pudiera ser éste.



02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



Herramienta 4:

Modelos de cuestionarios para el diagnóstico de la situación de la participación en la entidad.

Objetivo:

Facilitación de planes de acción para potenciar la participación con un diagnóstico que implique a diferentes protagonistas.

Personas destinatarias:

Figuras educativas y AAJJ.

Desarrollo:

Se trata de hacer dos versiones de cuestionarios: para figuras educativas y para AAJJ para que puedan participar en el diagnóstico de cómo se concibe, cómo se enfoca y cómo se trabaja la participación en las entidades.

Clave de diversidad: Es necesaria una adaptación respecto a idioma, etapa evolutiva, accesibilidad, canal sensorial, grados de experiencia en participación, acompañamiento en la realización...

También hay que incluir siempre la información previa del sentido, objetivo y marco de la consulta, tanto para las figuras educativas como para los y las AAJJ. Así como un feedback de los resultados e impacto. Para todo ello, puede hacerse un vídeo explicativo y un acompañamiento a la hora de realizar los cuestionarios (sobre todo en el caso de AAJJ).

CUESTIONARIO DIAGNÓSTICO SOBRE PARTICIPACIÓN DE ADOLESCENTES Y JÓVENES PARA FIGURAS EDUCATIVAS

SOBRE EL MODELO DE PARTICIPACIÓN

1. ¿Hasta qué punto tenéis interiorizado en vuestra entidad un **fondo-modelo de intervención para la participación** que os ayude a aplicarlo/adaptarlo a cualquier programa/acción y perfil de AAJJ?

Del 1 al 5. (1=Poco interiorizado; 5= Muy interiorizado) ¿Algún comentario al respecto?

2. ¿Con qué frase estarías más de acuerdo...?

Elije una:

- La participación se “enseña” porque no nacemos sabiendo participar.
- La participación se “deja fluir” y no importa el “cómo fluya”.
- La participación se “facilita” para entrenarla en un marco seguro.

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



SOBRE LAS DIMENSIONES DE LA PARTICIPACIÓN

3. ¿En qué grado trabajáis estas dimensiones con los/as AAJJ en vuestra entidad?

Del 1 al 5. (1=Lo trabajamos muy poco; 5=Lo trabajamos mucho) ¿Algún comentario al respecto?

- a. Escucha “consciente” y sistemática de sus necesidades, emociones y propuestas
- b. Transmitirles información sobre cuestiones que les afectan.
- c. Fortalecer competencias para la participación: gestión emocional, pensamiento crítico, habilidades sociales....
- d. Darles oportunidades reales y progresivas para tomar decisiones y aprender de ello.
- e. Posibilitar acciones/espacios dinamizados para la participación comunitaria (de la entidad, del barrio, de la sociedad...)
- f. Potenciar espacios de autoliderazgo real de AAJJ para la participación comunitaria.

SOBRE CONDICIONES PARA LA PARTICIPACIÓN

4. ¿En qué medida consideras que los **espacios y materiales de vuestra entidad ayudan a facilitar** una intervención participativa de los y las AAJJ? Ejemplos: distribución de espacios, mobiliario, temperatura, elementos y materiales relacionales, vivenciales, lúdicos, simbólicos de la participación...

Del 1 al 5. (1=Ayudan muy poco; 5= Ayudan mucho) ¿Algún comentario al respecto?

5. ¿En qué medida crees que **cumplís las siguientes características** para el fomento de la participación?

Del 1 al 5. (1=Muy poco; 5= Mucho) ¿Algún comentario al respecto?

- a. La participación de los y las AAJJ en acciones participativas es siempre voluntaria.
- b. Los y las AAJJ tienen siempre información previa clara del sentido y alcance de la acción de participación.
- c. Los y las AAJJ reciben siempre un feedback de las repercusiones de sus acciones de participación.

- d. Los procesos para potenciar la participación se hacen de **forma adaptada** (lenguaje, metodología, horarios, accesibilidad...)

- e. Las personas dinamizadoras tienen siempre una **formación específica mínima en participación**.

- f. Las acciones para potenciar la participación incluyen un **mapa de riesgos de inseguridad** previo para buscar que se realicen en un entorno seguro.

SOBRE LA TRANSVERSALIDAD DE LA PARTICIPACIÓN

6. Podemos considerar la participación como un **elemento transversal** a contemplar en las organizaciones. ¿En qué medida crees que se contemplan en vuestra organización estos aspectos...?

Del 1 al 5. (1= Muy poco; 5= Mucho) ¿Algún comentario al respecto?

- a. Las personas educadoras sentimos que **participamos** en el diseño, ejecución, evaluación... de los planes, modelos, políticas internas ...de nuestra entidad.

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



b. Trabajamos en **red y comunitariamente** con otras entidades, agentes, familias, administración...

c. Los y las AAJJ **aportan directamente en el diseño, evaluación...** de los planes, modelos, políticas internas ... de la entidad (a través de Consejos, Grupos de Escucha, Cuestionarios ...)

d. Se estimula la **participación de AAJJ también en cuestiones “pequeñas”** de funcionamiento diario de las clases/ actividades/acciones...

SOBRE LA ESCUCHA

7. ¿En qué grado practicáis la escucha “consciente” (con tiempos, espacios, metodologías, competencias...para la escucha) a AAJJ en estos aspectos...?

(Del 1 al 5; 1=Muy poco 5= Siempre)

• Escucha a sus **necesidades** concretas.

• Escucha a sus **emociones**.

• Escucha a sus **intereses**.

• Escucha a sus **propuestas**.

Comentario

8. ¿En qué grado la escucha a necesidades, intereses, emociones o **propuestas** de AAJJ hace que modifiquéis propuestas de intervención de un programa, actividad, sesión...?

Elige una

- Muy poco
- Poco
- Bastante
- Mucho
- Muchísimo

9. ¿La **adaptación** de una actividad, programa, sesión... para ajustarse a las necesidades, emociones, propuestas... escuchadas a AAJJ: (Elige una)

- No me genera “**ningún problema**”.
- Me **incomoda algo** personalmente porque me dificulta.
- Me genera dificultades para poder “**rendir cuentas**” de resultados esperables desde lo previsto a nivel general.
- **No sé** muy bien qué responder.

SOBRE HABILIDADES PARA LA PARTICIPACIÓN

10. ¿Cuáles de **estas habilidades** relacionadas con educar para participar trabajáis **MENOS** con AAJJ .

Elegir Sólo 2 ¿Algún comentario al respecto?

- a. Autoconocimiento e identificación de necesidades propias.
- b. Análisis de información y pensamiento crítico.
- c. Gestión emocional intra e interpersonal.
- d. Toma de decisiones responsable.
- e. Construcción conjunta de entornos seguros.
- f. Aprendizaje desde la gestión de errores.
- g. Elaboración adecuada de conflictos.
- h. Desarrollo de valores “sociales” para el cambio.
- i. Identificación de necesidades sociales.
- j. Liderazgo para el cambio participativo con otras personas.

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



11. Desde tu punto de vista ¿en qué grado cumplís estas frases?

Del 1 al 5. (1= Lo cumplimos muy poco; 5= Lo cumplimos mucho) ¿Algún comentario al respecto?

- a. Se reconocen y explicitan las habilidades positivas que tienen o desarrollan los y las AAJJ en relación a su capacidad de participar.
- b. Se tiene en cuenta a la hora de programar el dar más tiempo o ritmo más pausado a los procesos de intervención si eso ayuda a la participación.
- c. Se consideran diferentes canales y formas de aprendizaje para facilitar la participación de todos y todas.
- d. Se contempla la parte positiva de que los y las AAJJ se quejen o critiquen algo de la entidad/del programa encaminándolo a una forma de abordarlo de forma respetuosa y desde el pensamiento crítico.
- e. Se entiende que ciertos comportamientos “disruptivos” o de “inhibición” de AAJJ pueden tener que ver con una necesidad de participación no bien resuelta.

12. ¿Cuáles de estas **herramientas, metodologías** utilizáis para facilitar la participación?

Marcad las que utilicéis. ¿Alguna otra? ¿Algún comentario?

- a. Cuestionarios de consulta.
- b. Dinámicas de planificación participada.
- c. Asambleas.
- d. Figuras de responsabilidad rotatoria.
- e. Figuras mediadoras/ayudantes entre AAJJ.
- f. Círculos restaurativos proactivos y reactivos.
- g. Debates.
- h. Dinámicas de trabajo cooperativas.
- i. Consejos Asesores con AAJJ (para la entidad, para una actividad comunitaria, para el municipio-ayuntamiento...)
- j. Consejos Asesores Mixtos con AAJJ y personas de otras edades. (infancia, adultez media, adultez avanzada...)
- k. Dinámicas de reflexión y encuentro sobre temas sociales basadas en lo vivencial/ artístico (teatro social, danza social, música...)

l. **Dinámicas de encuentro con AAJJ** de otras entidades/lugares

m. **Dinámicas** de encuentro/acción con personas con diferentes responsabilidades (director/a de entidad, políticos/as...)

n. **Comisiones** de trabajo.

¿Quieres identificar alguna de las anteriores que no utilizáis y crees que sería interesante trabajar en tu entidad? ¿Algún comentario?

13. ¿En qué grado de acuerdo o desacuerdo estás con estas frases?

Del 1 al 5 (1=Muy en desacuerdo 5- Totalmente de acuerdo) ¿Algún comentario?)

- a. Introducimos de forma **muy fácil el enfoque de educación** para la participación en cualquier tipo de intervención de forma cotidiana.
- b. Los temas concretos que se trabajan en la educación para la participación comunitaria-cambio social son **propuestos directamente por los y las AAJJ**.
- c. Utilizamos **formas innovadoras** para trabajar los temas de educación para la participación comunitaria-cambio social.

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



- d. Los y las AAJJ están muy a gusto con la **forma de trabajar** las áreas que abordamos en la educación para la participación comunitaria-cambio social.
- e. Los temas concretos que se trabajan en la educación para la participación comunitaria-cambio social están **claramente alineados y ajustados a las necesidades** de los y las AAJJ que los van a trabajar.

COMPETENCIAS DE LAS FIGURAS EDUCATIVAS PARA LA PARTICIPACIÓN

14. Sobre las **capacidades** de los y las educadoras para promover la participación, ¿en qué grado se cumplen estas afirmaciones?:
Del 1 al 5 (1=En grado bajo; 5- En grado alto)
¿Algún comentario?)

- Manejamos bien el temor a perder cierto “poder” o “control” adulto/experto en beneficio de la participación adolescente y joven.
- Tenemos habilidades incorporadas para favorecer la participación **en cualquier marco** más allá de tener una guía escrita que nos ayude.

- Tenemos **formación suficiente** en relación al fomento de la participación para nuestro marco de intervención.
- Los y las AAJJ hacen **evaluaciones de las competencias** de las figuras educadoras respecto a la capacidad de éstas para fomentar la participación para tenerlas en cuenta para mejorar.
- Sentimos **apoyo de la organización** para mejorar las competencias para la participación.

CONTEXTO FACILITADOR/OBSTACULIZADOR DE LA PARTICIPACIÓN

15. Los principales inconvenientes que tenemos para que la intervención no sea tan participada como nos gustaría son:

(Elige las tres que consideres más relevantes en vuestra entidad ¿Algún comentario?)

- a. La **presión y exigencias de la administración o entidades financiadoras** de los programas.
- b. La **estructura y filosofía** de nuestra entidad o identidad organizacional.

- c. Los **intereses y expectativas de los centros** escolares o entidades con las que colaboramos.
- d. El **programa que nos trae definido** qué temas, aspectos, ámbitos a trabajar con poca posibilidad de adaptarse a nuestra realidad concreta.
- e. La **falta de metodología innovadora**.
- f. La **situación vital de necesidades de algunos/as AAJJ**.
- g. Las **dificultades de comunicación** con algunos/as AAJJ.
- h. El dejarnos llevar sin darnos cuenta por una **tendencia más dirigida, paternalista o asistencial**.

EFICACIA

16. Respecto a la **evaluación de la participación**, elige Sí se cumple o No se cumple:
- Las **figuras educadoras** evaluamos de forma sistematizada el grado de participación que hemos favorecido a AAJJ al acabar siempre una actividad.

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



- **Los y las AAJJ** evalúan de forma sistematizada su grado de satisfacción con la participación favorecida al acabar una actividad.
- Los **resultados de las evaluaciones** del grado de participación de AAJJ inciden de forma sistematizada en el diseño de nuevas actividades para mejorarla.

17. ¿En qué punto de éxito crees que estás sobre la promoción eficaz de la participación de la adolescencia y juventud?
Del 1 al 5 (1=Muy bajo 5=Muy alto)

18. Piensa que habéis subido un punto en la promoción de la participación de la adolescencia y juventud ¿Qué tres cosas habrías cambiado para lograrlo?

Respuesta breve

19. ¿Qué **aspectos concretos necesitarías encontrar en una guía-documento** que te ayudara a favorecer una intervención participativa con AAJJ?

Escribe tres cosas concretas.

20. ¿Qué **tres necesidades crees que** tienes por cubrir en tu rol educador y podrían ayudar a mejorar la intervención participativa de AAJJ?

¡¡Muchas gracias por tu colaboración!!

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



CUESTIONARIO DE DIAGNÓSTICO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES

1. ¿Qué edad tienes?

- De 12 a 14 años.
- De 15 a 16 años.
- De 17 a 18 años.
- De 19 en adelante.

2. Elige cómo te SIENTES hoy.

- Contento/a
- Triste
- Con miedo
- Enfadado/a
- Seguro/a
- Nervioso/a

3. ¿Qué es “PARTICIPAR” para ti? (Elige una respuesta)

- No tengo nada claro qué es.
- Tengo algunas ideas sobre ello.
- Tengo muy claro qué es.

4. “Participar es un **DERECHO**” Según tú, ¿en qué grado crees que se cumple para las siguientes opciones... (Del 1 al 5; 1=Muy poco; 5=Mucho)

- Para todas las personas.
- Para personas menores de 18 años.
- Para personas que viven en pueblos pequeños.
- Para personas “sin papeles”
- Para personas con discapacidad.
- Para personas con economía baja.

5. ¿Quieres mencionar algún “grupo-tipo” de personas con las que creas que no se cumple bien este derecho?

6. ¿En general **TE SIENTES ESCUCHADO/A?**

Puntúa del 1 al 5 según lo que creas
(1=Nada; 5=Mucho)

7. -¿En general sientes que **TIENES INFORMACIÓN** de cosas que te puedan afectar? Puntúa del 1 al 5 según lo que creas.(1=Nada;5=Mucho)

8. ¿En general sientes que puedes **TOMAR DECISIONES EN TU VIDA?** Puntúa del 1 al 5 según lo que creas (1= Nada;5=Mucho)

9. ¿En general sientes que **PUEDES HACER COSAS PARA MEJORAR LA SOCIEDAD?**

Puntúa del 1 al 5 según lo que creas.
(1= Nada; 5=Mucho)

10. ¿Qué comentario quieres añadir sobre esta pregunta?

11. “Aquí “, **EN ESTE CENTRO-ENTIDAD**

(Valora del 1 al 5 siendo 1= Nada; 5=Mucho)

- Me siento seguro/a.
- Hago cosas que yo necesito.
- Me escuchan.
- Puedo decidir cosas.
- Puedo hacer cosas para mejorar este centro-entidad.
- Me ayudan a hacer cosas para mejorar la sociedad.

12. ¿Qué cosas **CAMBIARIAS DE LOS LOCALES** de esta entidad para que los y las jóvenes pudieran participar mejor? (sitio, aulas, muebles, decoración, temperatura...)

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



13. ¿En **QUÉ TEMAS** podéis hacer algo los y las jóvenes para mejorar cosas de la sociedad?
(Elegir 2)

- Ecología
- No violencia
- Respeto a todas las culturas
- Educación
- Economía
- Vivienda
- Igualdad
- Salud

14. Añade si quieres otros que no hayan aparecido en la lista:

15. ¿En qué **ACTIVIDADES** de éstas te juntarías con otros y otras jóvenes? Elige dos máximo.

- **Juntarnos para conocernos y escucharnos.**
- **Juntarnos para recordar a la gente cosas importantes para nosotros/as**, los y las jóvenes.
- Juntarnos para contar a la gente cosas importantes para mejorar la sociedad.

- **Juntarnos para protestar** por algo que nos parece injusto.
- Juntarnos para dar nuestra **opinión a políticos/as o directores/as de instituciones.**
- **Juntarnos para hacer algo concreto para ayudar a personas** en algunos temas.

16. Añade si quieres otros que no hayan aparecido en la lista:

17. ¿Qué cosas crees que **NO AYUDAN** a que los chicos, chicas, jóvenes podáis participar más?
(Elige dos máximo)

- **Nos faltan** habilidades para saber participar.
- **No nos sentimos bien de ánimo.**
- **No nos dan oportunidades para participar.**
- **Las propuestas** que nos hacen para participar **no nos gustan.**
- **Sólo nos dejan participar** en algunas cosas que no nos interesan
- **No decidimos nosotros/as en qué y cómo queremos participar.**

18. Añade si quieres otros que no hayan aparecido en la lista:

19. ¿**Por qué crees** que sería bueno para los chicos, chicas y jóvenes participar?

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



Herramienta 5:

Dinámicas grupales para el diagnóstico de la situación de la participación en la entidad.

Objetivo:

Facilitación de planes de acción para potenciar la participación con un diagnóstico que implique a diferentes protagonistas.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible la necesidad de adaptación respecto a idioma, etapa evolutiva, accesibilidad, canal sensorial, grados de experiencia en participación...

Desarrollo:

Se trata de hacer dinámicas con grupos focales de AAJJ. Pueden ser los grupos “naturales” de los programas o grupos específicos representativos de diferentes programas o entidades. Se presenta a continuación una propuesta de dinámicas para dos sesiones con grupos focales.

Sesión	Fase	Dinamización /Herramientas para la dinamización
Sesión 1	Acogida	<ul style="list-style-type: none">• Clima de confianza a través de una actividad de distensión y un círculo de palabra.
	Vídeo explicativo del proceso diagnóstico. Cuestionario online	<ul style="list-style-type: none">• Visionado de vídeo donde se da la información y sentido al diagnóstico y a estas dinámicas con ellos y ellas.• Acompañamiento en la realización del cuestionario online individual.
	Escala de escucha en ámbitos diferentes	<ul style="list-style-type: none">• Escalas del 1 al 10 en el suelo o en papel para indicar el grado en el que se sienten escuchados/as en diferentes ámbitos representados por pictogramas (centro de estudios, casa, hogar, barrio, políticos, espacio deportivo-ocio...)
	Possible dinámica de clima	<ul style="list-style-type: none">• Para energizar, calmar, ayudar con frustración, distensión...
	Generación de ideas sobre propuestas para aumentar la escucha	<ul style="list-style-type: none">• A través de círculos de palabra, trabajo cooperativo piramidal, tormentas de ideas generales... se recogen ideas para aumentar el grado de escucha (qué pueden hacer ellos/as y otras personas adultas) Se pueden usar algunos pictogramas para sugerir alguna pista si hay bloqueo (reloj, clase formativa, relajación, espacios concretos de escucha...)
	Despedida	<ul style="list-style-type: none">• Clima de recogida, agradecimiento y despedida

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



Sesión	Fase	Dinamización /Herramientas para la dinamización
Sesión 2	Acogida	<ul style="list-style-type: none"> Clima de confianza a través de una actividad de distensión y un círculo de palabra.
	Identificación de puntos fuertes y puntos débiles para favorecer la toma decisiones y participación .	<ul style="list-style-type: none"> Dentro de un círculo de palabra, un debate o un trabajo cooperativo señalar en dos bloques factores que ayudan a poder tomar decisiones y los que no ayudan. Utilizar el simbolismo de la tarjeta verde para los primeros y la tarjeta roja para los segundos. Pueden incluirse pictogramas sobre las dimensiones de participación (incluida la toma de decisiones) y pictogramas de aspectos sobre los que se podría decidir (reloj, ropa, actividades, urna votación, pizarra, comida, tecnología...) Otra opción si hay bloqueo es sugerir factores para que los pongan en verde o rojo y después animar a identificar otros por su parte.
	Possible dinámica de clima	<ul style="list-style-type: none"> Para energizar, calmar, ayudar con frustración, distensión...
	Reto creativo de generación de ideas sobre propuestas para estimular la participación comunitaria-de cambio social	<ul style="list-style-type: none"> A través de un open space pequeño, una asamblea, un visual thinking, un work café, dinámica de la pecera, un teléfono conectado u otras facilitar la reflexión sobre qué factores pueden ayudar a estimular este ámbito de la participación. Se puede añadir la elección de en qué temas les gustaría promover cambios. Para todo ello se pueden usar pictogramas de temas (juventud, infancia, edad avanzada, medio ambiente, igualdad, política, tecnología, interculturalidad, buen trato, no violencia, salud, economía, vivienda ...)
	Despedida	<ul style="list-style-type: none"> Clima de recogida, agradecimiento y despedida

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



Herramienta 6:

Dinámicas grupales para el diagnóstico de la situación de la participación en la entidad.

Objetivo:

Facilitación de planes de acción para potenciar la participación con un diagnóstico y selección de retos que implique a diferentes protagonistas.

Personas destinatarias:

Figuras educativas.

Desarrollo:

Se trata de que las figuras educativas-responsables de programas realicen un diagnóstico más concreto de la participación en su entidad para seleccionar los retos a emprender desde el diagnóstico. Es posible elegir un reto o los cuatro más significativos y trabajar su priorización y posible desarrollo con AAJJ. A continuación, los ítems que pueden entrar en un Participa + (dependen de los resultados del diagnóstico realizado; podrían ser otros)



Mide y mejora el nivel de estrategias desarrolladas para la participación de AAJJ en tu entidad.

Vete sumando puntos y encuentra los propios retos de tu entidad para subir más puntos en el participatómetro de estrategias.

CONCEPTO Y MODELO	
NECESIDAD:	Reflexión sobre participación, trabajo de formación y crecimiento AAJ.
1-	Tenemos generadas y usamos dinámicas para el trabajo de conocimiento, cohesión grupal y pertenencia con AAJJ en general y de forma específica para algunas situaciones.
1 pto	
2-	Hemos desarrollado con los y las AAJJ de la entidad un Décálogo para la Participación que incluye reflexionar sobre ésta. (o similar)
1 pto	
3-	Hemos creado un código de conducta - reglas de convivencia en las actividades/programa con la participación de los y las AAJJ.
1 pto	
•	Tenemos impulsada/realizada esta otra estrategia como buena práctica al respecto en nuestra entidad:
1 pto	

DIMENSIONES	
NECESIDAD:	Escucha a AAJ en varias dimensiones y procesos de toma de decisiones en AAJ.
4-	Introducimos, desde la conciencia, dinámicas de escucha emocional y reconocimiento en el inicio y al final de las sesiones-actividades teniendo un Kit de herramientas para ello.
1 pto	
5-	Cada trimestre (u otra frecuencia variable) los y las AAJJ dan contenido, diseñan, preparan, ejecutan y evalúan una actividad-sesión-clase con una metodología que les ayuda a ello. .
1 pto	
6-	Durante el curso, facilitamos un espacio de práctica del pensamiento crítico para los y las AAJJ con una dinámica concreta para ello y tema elegido por ellos y ellas.
1 pto	
•	Tenemos impulsada/realizada esta otra estrategia como buena práctica al respecto en nuestra entidad:
1 pto	

CONDICIONES	
NECESIDAD:	Predisión de entorno seguro, evaluación y feedback dentro de la participación.
7-	Se realiza un mapa de riesgos de seguridad sobre el clima emocional para participar antes del desarrollo de una actividad (participando en ello figuras educativas y AAJJ).
1 pto	
8-	Hemos realizado un espacio participativo con AAJJ de identificación de motivaciones sobre objetivos y actividades a realizar de cara al trimestre (u otro período) con AAJJ con una metodología que ayude a ello.
1 pto	
9-	Hemos construido y usamos de forma sistemática una herramienta de evaluación "amable", ajustada y participada para los y las AAJJ sobre las actividades/programa.
1 pto	
•	Tenemos impulsada/realizada esta otra estrategia como buena práctica al respecto en nuestra entidad:
1 pto	

AMBITOS	
NECESIDAD:	Encuentro en la comunidad de AAJ.
10-	Realizamos una actividad al semestre (período variable) de visualización de la adolescencia/juventud (desde sus intereses) con los y las AAJJ en la comunidad.
1 pto	
11-	Tenemos elaborado con la implicación de los y las AAJJ un mapeo de recursos (entidades, grupos de AAJJ, asociaciones...) con los que colaborar para el impulso de la participación de AAJJ con una plantilla base de ayuda.
1 pto	
12-	Hemos diseñado y ejecutado durante el curso (u otra frecuencia) un proyecto específico de participación en la comunidad por parte de los y las AAJJ.
1 pto	
•	Tenemos impulsada/realizada esta otra estrategia como buena práctica al respecto en nuestra entidad:
1 pto	

FORMAS	
NECESIDAD:	Fórmulas-facilitadoras de la participación de AAJ desde su enfoque.
19-	Tenemos incluida una técnica de expresión creativa/lúdica en la dinámica habitual- específica para la participación de AAJ elegida por ellos/as.
1 pto	
20-	Hemos incluido y desarrollado una práctica favorecedora de la participación realizada en otra entidad.
1 pto	
21-	Hemos impulsado durante este curso un proyecto compartido con otros grupos de AAJJ conocidos o nuevos.
1 pto	
•	Tenemos impulsada/realizada esta otra estrategia como buena práctica al respecto en nuestra entidad:
1 pto	

TRANSVERSAL	
NECESIDAD:	Participación de AAJ respecto a la propia entidad.
13-	Tenemos un grupo de escucha asesor de AAJJ que aporten a la hora de planificar un plan o programa de entidad.
1 pto	
14-	Dedicamos un tiempo, espacios y recursos para que los y las AAJJ puedan hacer más "amables" o participativos los espacios físicos de la entidad con un mapa de análisis previo de parámetros al respecto.
1 pto	
15-	Realizamos una revisión del presupuesto de la entidad desde la óptica de favorecer la participación de AAJJ con una contextualización y con alguna implicación de AAJJ en ello con un modelo.
1 pto	
•	Tenemos impulsada/realizada esta otra estrategia como buena práctica al respecto en nuestra entidad:
1 pto	

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



Herramienta 7:

Ejemplo de dinámica para selección de retos por parte de la adolescencia y juventud de las entidades.

Objetivo:

Facilitación de planes de acción para potenciar la participación con un diagnóstico y selección de retos que implique a diferentes protagonistas.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es necesaria una adaptación respecto a idioma, etapa evolutiva, accesibilidad, canal sensorial, comprensión, grados de experiencia en participación...

Desarrollo:

Una vez realizada por las figuras educativas el Participa +, se eligen cuatro retos y se propone a AAJJ que los voten según grado de motivación, prioridad, posibilidades...y/o que propongan formas de desarrollarlos a través de una dinámica de brainstorming, centrar el problema, visualizar desde la proyección exitosa u otras fórmulas participativas.

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



Herramienta 8:

Modelo de ficha de proyecto piloto para avanzar en retos de participación en la entidad.

Objetivo:

Facilitación de planes de acción para potenciar la participación con un diseño de reto en formato de proyecto piloto.

Personas destinatarias:

Figuras educativas.

Desarrollo:

Se trata de que las figuras educativas-responsables de programas plasmen en una ficha el objetivo, la estrategia, las acciones, la calendarización y otros para ejecutar el reto final seleccionado.



02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



Herramienta 9:

Modelo de ficha de evaluación del impacto del proyecto piloto.

Objetivo:

Evaluación del proyecto piloto seleccionado para ensayar y realizar aprendizaje sobre el reto elegido para impulsar la participación.

Personas destinatarias:

Figuras educativas.

Desarrollo:

Se trata de llenar una ficha de evaluación que facilite la evaluación del impacto del proyecto piloto. Lo interesante sería realizarla en diferentes momentos (unos días después de realizarlo y tras 2-3 meses)

1. Aplicabilidad del reto elegido

- ¿Cómo se ha concretado el reto en vuestra entidad?
- ¿Ha sido viable y motivador para los y las AAJJ?
- ¿Qué adaptaciones han sido necesarias?

2. Participación de adolescentes y jóvenes.

- ¿Se han implicado en el diseño, ejecución o evaluación del piloto?
- ¿Qué tipo de participación ha predominado?

3. Factores facilitadores y barreras.

- ¿Qué ha funcionado bien (personas, recursos, contexto)?
- ¿Qué obstáculos o dificultades se han presentado?

4. Impacto y aprendizajes

- ¿Qué cambios habéis observado en el grupo de AAJJ?
- ¿Qué aprendizajes os lleváis como figuras educativas?

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



Herramienta 10:

Modelo de cuestionarios de evaluación del impacto del proyecto piloto.

Objetivo:

Evaluación del proyecto piloto seleccionado para ensayar y realizar aprendizaje sobre el reto elegido para impulsar la participación.

Personas destinatarias:

AAJJ y Figuras educativas

Clave de diversidad:

Es necesaria una adaptación respecto a idioma, etapa evolutiva, comprensión, acompañamiento en la realización...

Desarrollo:

Se trata de pasar estos cuestionarios de evaluación a AAJJ y figuras educativas que hayan participado en el proyecto piloto.

BATERÍA DE PREGUNTAS POSIBLES PARA FIGURAS EDUCATIVAS

1. Valora el proyecto piloto para la participación
(Del 1 al 5)
 - Claridad de los objetivos del proyecto piloto.
 - Adecuación de las actividades a la edad del grupo.
 - Nivel de implicación de los y las AAJJ en el proyecto.
 - Nivel de viabilidad de implementación de este tipo de procesos en vuestros proyectos.
 - Medida en que ha ayudado a la participación de AAJJ.
2. Respecto a la participación de AAJJ durante el proyecto piloto
(Del 1 al 5)
 - Expresaron libremente sus opiniones y fueron escuchadas.
 - Tomaron decisiones relevantes en el grupo.
 - Asumieron protagonismo o rol de liderazgo

- Se observó cohesión grupal y pertenencia.
- Mostraron mayor confianza en sus capacidades de incidir en el entorno.
- 3. En qué crees que ayudaron las actividades a los y las AAJJ. (abierta)
- 4. En qué ha ayudado o en qué incidirá el proceso, el proyecto piloto y sus conclusiones: (abiertas)
 - Vuestra actividad educativa cotidiana.
 - Los espacios físicos.
 - La programación y calendarización anual.
 - El diseño de proyectos concretos.
 - El plan de formación.
 - El presupuesto de la entidad.
 - La dirección estratégica.

02 Herramientas para el eje: entidades comprometidas con la participación



BATERÍA DE PREGUNTAS POSIBLES PARA AAJJ

1. ¿Qué edad tienes?

- De 12 a 14 años.
- De 15 a 16 años.
- De 17 a 18 años.
- De 19 en adelante.

2. Valora cómo te has sentido participando en el proyecto: (Nada, poco, bastante, mucho)

- ¿Te sentiste motivado/a a participar?
- ¿Te sentiste cómodo/a participando en las actividades?
- ¿Las dinámicas te parecieron interesantes?

3. Valora tu participación en el proyecto: (Nada, poco, bastante, mucho)

- Sentí que podía expresar mis ideas y que eran escuchadas.

- Tuve la oportunidad de tomar decisiones en el grupo.
 - Participé en organizar o preparar alguna actividad.
 - Me sentí parte del grupo o actividad.
 - Creo que mi participación puede cambiar cosas de mi entorno.
4. ¿En qué crees que ha podido ayudarte a ti o al grupo este proyecto?
5. ¿Qué parte del proyecto de gustó más? ¿Por qué?
6. ¿Qué cambiarías o mejorarías si se repitiera el proyecto?
7. ¿Recomendarías esta experiencia a otras personas jóvenes? ¿Por qué?

03

Herramientas para el eje: figuras y equipos educativos sensibles a la participación

03 Herramientas para el eje: figuras y equipos educativos sensibles a la participación



Herramienta 11:

Test para la reflexión sobre elementos competenciales para realizar una intervención participativa.

Objetivo:

Facilitar capacitación desde la reflexión para las competencias profesionales para la participación.

Personas destinatarias:

Figuras educativas.

Desarrollo:

Se trata de un conjunto de preguntas para el análisis personal de qué puede resonarnos o afectarnos en positivo o negativo para la intervención educativa en general y la participativa.

1. Ante la necesidad de seguridad, tiendo a querer controlar todas las situaciones.
(Valorar del 1 al 5)
2. Tengo algo de estos roles en la intervención educativa, consciente o inconscientemente
(Valorar cada una del 1 al 5)
 - Rol salvador de la adolescencia y juventud en riesgo social para lograr cambiarles la vida.
 - Rol de amigo/a de los y las AAJJ que acompaña.
 - Rol de “experto/a” (desde mi experiencia, edad, trayectoria, formación...) frente a la “inexperiencia” de la adolescencia y juventud.
 - Rol de poner “escudo emocional” frente a la adolescencia y juventud que acompaña para no pasarlo mal.
 - Rol “seductor” ante la adolescencia y juventud para “convencerla” de lo que queremos proponer.
 - Rol “justiciero” para hacer frente a cualquier precio a las injusticias que viven los y las AAJJ que acompaña.
 - Rol de “elefante en la cacharrería” movilizando todo lo que haga falta aunque se “rompa” algo por el camino para ayudar a los y las AAJJ.
3. La incertidumbre de no saber cómo puede resultar algo “abierto o imprevisto” me genera nerviosismo. *(Del 1 al 5)*
4. Me identifico con algunas de estas premisas:
(Del 1 al 5)
 - Querer es poder.
 - Con algunos y algunas AAJJ no se puede fomentar ninguna participación.
 - Es más útil el afecto que podemos dar que empeñarse en poner límites o normas.
 - No podemos luchar contra el sistema.
 - Si nuestra entidad u organización no apoya la participación con un plan específico no vamos a poder trabajarla.
5. Cómo acabarías estas frases:
 - Para ser una buena figura educativa hay que...
 - Para propiciar la participación de adolescencia y juventud habría que eliminar...
 - Para propiciar la participación de adolescencia y juventud me gustaría...

03 Herramientas para el eje: figuras y equipos educativos sensibles a la participación



Herramienta 12: La silla de la participación.

Objetivo:

Mantener la mirada consciente a la participación en la intervención educativa.

Personas destinatarias:

Figuras y equipos educativos.

Desarrollo:

Se trata de colocar una silla concreta en un lugar visible de nuestra oficina o espacio de trabajo que nos ayudará a recordar que en todo aquello que programemos, contrastemos, evaluemos... tiene que estar presente la participación adolescente y juvenil de alguna manera. Podremos señalarla o incluso sentarnos en ella cuando queramos darle valor, recordar o pensar en propuestas que ayuden a la participación. La silla puede tener un color, rótulo o elemento diferencial de otras sillas y no podrá ser utilizada para otros usos. En lugar de una silla, pueden ser unas gafas de colores, una lupa o cualquier otro objeto que lo simbolice.

04

Herramientas para el eje: entornos seguros

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 13:

Listado de parámetros de espacios físicos seguros para la participación.

Objetivo:

Favorecer el entorno y clima de seguridad favorecedor de la participación.

Personas destinatarias:

Figuras educativas.

Desarrollo:

Chequear estos elementos del **CHECK-LIST DE ESPACIOS FÍSICOS SEGUROS Y PARA LA PARTICIPACIÓN.**

1. ¿Nuestro sitio **es accesible** para personas con funcionalidad diversa? (motora y otras)
2. ¿Tenemos elementos protectores **para evitar accidentes**? (estanterías bien ancladas, humedades de techo arregladas, suelos antideslizantes...)
3. ¿Tenemos **baños, vestuarios o duchas** que tienen en cuenta la protección respecto a intimidad, prevención de violencia, salubridad?
4. ¿Hay buena **temperatura**? ¿Tenemos opción de controlar la temperatura para ajustarla?
5. ¿Tenemos **luz natural** o una buena iluminación?
6. ¿El sitio es suficientemente **amplio** para tener sensación de amplitud, poder moverse y poder hacer dinámicas de juego y en grupo?
7. ¿Hay elementos de **naturaleza** en vivo (plantas, jardines chinos, suelo de madera, huerto...) o que la recuerdan (fotos o motivos decorativos?)
8. ¿La **decoración** es cálida, agradable y da luz? ¿Está adaptada a la edad e intereses de adolescentes y jóvenes? (en alguna parte o de alguna manera)
9. ¿Los y las AAJJ tienen la oportunidad de **participar en esa decoración** de alguna forma o en alguna zona?
10. ¿La decoración respeta, tiene en cuenta o pone de relieve los posibles **valores culturales** diferentes de las personas participantes?
11. ¿Hay posibilidad de poner **música**?
12. ¿Hay elementos para poder **expresarse artísticamente** en momentos libres o en actividades específicas? ¿Y elementos para el **juego de mesa u otro**?
13. ¿Hay **mobiliario y elementos arquitectónicos** para poder trabajar en grupo grande y en grupos pequeños para hacer asambleas, círculos de palabra, performances, trabajo cooperativo...?

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



14. ¿Hay disponible **jarra de agua u opción de infusión**? ¿Algún aperitivo saludable? (frutos secos, chocolate negro, encurtidos, fruta)
- ¿Tenemos a mano **información y pautas de alergias o intolerancias** de los y las AAJJ?
15. ¿Hay carteles, señalizaciones, buzones u otros elementos que recuerden los teléfonos o vías a través de las cuales **pueden pedir ayuda** fuera o dentro de la entidad si sufren violencia?
16. ¿Hay **recordatorios de las normas** básicas de convivencia u otros elementos relacionados? ¿Están puestas las normas en positivo? ¿Hay un equilibrio para no colocar un exceso de normas?
17. ¿Hay una **presencia equilibrada** de logotipos de la entidad o de financiadores sin sobresaturar o estar omnipresentes?
18. ¿Hay símbolos que identifican con una imagen, nombre u otros la **identidad** del grupo?
19. ¿Se cuida la presencia de imágenes de los y las AAJJ en la decoración de forma que **no queden expuestos o sin tener su permiso** para ello?
20. ¿Se añade a la decoración algunas **fotos de actividades** cotidianas, excursiones u otras pero cuidando la parte de protección de imágenes y datos?
21. Si se cuenta con tecnología que usan AAJJ, ¿hay sistema de protección **ante determinadas páginas de violencia sexual** o está restringido el **acceso a datos de personas** participantes u otras?
22. ¿Hay elementos para que los y las AAJJ puedan **dejar su chaqueta u otros elementos**? ¿Hay unas pautas de qué y cómo dejar o guardar cosas?

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 14:

Mural creativo para la decoración participada.

Objetivo:

Favorecer el entorno y clima de seguridad favorecedor de la participación a través de la implicación en la decoración.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, etapa evolutiva o accesibilidad.

Desarrollo:

Se trata de proponer a AAJJ realizar un mural colaborativo para la decoración del espacio físico (interno o externo) de la entidad o lugar de intervención. Puede ser directamente en pared, en papel, lienzo... Para ello, se trabaja el tema de interés, se debate, se toman decisiones, se establecen unos límites (no violencia, respeto a la diversidad, presupuesto...) El contenido puede tener que ver con un elemento antiestresante, con un tema de interés de AAJJ, con la identidad del grupo...

Versión:

Otra opción es que cada joven haga un dibujo en un lienzo pequeño y se coloquen de alguna forma todos en la decoración estable o para cuando está ese grupo.

Oportunidad:

Es un elemento que puede utilizarse para iniciativas de participación en la comunidad para, dentro de un proyecto consensuado y con los permisos oportunos, decorar algún elemento del barrio. Otra posibilidad es realizar un mural colaborativo o hacer producciones artísticas relacionadas con valores, aspectos de interés de la juventud o elementos para darse a conocer en positivo y crear exposiciones en espacios comunitarios, en jornadas concretas o de forma itinerante en recursos del barrio. En este caso, todo el proceso de pensar, diseñar, planificar, contactar, ejecutar... puede ser un aprendizaje para los y las AAJJ.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 15:

Pautas para la gamificación de actividades.

Objetivo:

Favorecer el entorno y clima de seguridad favorecedor de la participación a través del juego.

Personas destinatarias:

Figuras educativas.

CRITERIOS Y EJEMPLOS PARA GAMIFICAR ACTIVIDADES

La gamificación es una técnica para dotar de un elemento lúdico a procesos educativos. La buena gamificación pretende enlazar con las emociones de alegría, seguridad y curiosidad, con la creatividad y con las capacidades de las personas. No nos interesa generar experiencias dopaminérgicas de euforia sino una mezcla de dopamina y serotonina “serenas”.

Cuenta con algunos elementos para ello:

- Establecer un objetivo y reto.
- Conexión con talentos, capacidades y aficiones.
- Aliento/reconocimiento/agradecimiento ante el esfuerzo o logro.
- Aprendizaje, conquista implícita.

Ejemplos de posibilidades:

- Dar a las actividades una dimensión de retos, pruebas, gymkanas, búsqueda de tesoros, cluedo, misterio, investigación, escape room...
- Incluir juegos clásicos como Pictionary, Mímica, Tabú u otros a algunas actividades.

- Sistema de puntos y recompensas por equipos o en grupo general. Se requiere una reflexión sobre cómo usar y qué recompensas utilizar dado el marco dopaminérgico en el que adolescencia y juventud pueden estar socialmente con el juego online. Precaución.
- Creación de escenarios ficticios en los espacios (sala de misterio, campo de fútbol, parlamento, escenario de videojuego, caminata...), una historia con visitudes, un personaje, un camino o viaje, un partido...
- Inclusión de juegos de mesa o elementos de juegos de mesa adaptados a la actividad. (relojes de arena, fichas de juego, tablero con casillas a las que llegar, imágenes Dixit, cartas de juegos de rol...)
- Kahoot, quizz y otros.

Un buen planteamiento para adolescentes y jóvenes sería:

¿Cómo gammificaríais esto?

¿Lo gammificamos así o de esta forma?

Es una forma de trabajar ya la participación (diseño, toma de decisiones), la creatividad y la conexión con sus capacidades.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 16:

El ancla.

Objetivo:

Favorecer un momento de calma, conexión interna, el centrarse en el aquí y ahora.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad: Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, etapa evolutiva, accesibilidad o acompañamiento de impulsividad.

Desarrollo:

Se trata de invitar a los y las AAJJ a colocarse por el espacio de pie e invitarles a que respiren de forma lenta y vayan imaginando que son un ancla. Con cada respiración su cuerpo se siente más conectado y anclado con el suelo y los músculos se van relajando. En un momento, es posible que esa ancla sea subida y el cuerpo se estire hacia arriba (poniéndose en puntillas y estirando los brazos hacia arriba hasta donde lleguen) Después el ancla vuelve a caer al suelo y el cuerpo vuelve a relajarse con la respiración. Se puede hacer varias veces incluyendo indicaciones para tomar conciencia del cuerpo, de la respiración, de los músculos, de algún picor... También puede jugarse a que las subidas del ancla sean más lentas o rápidas.

Otras opciones:

Otras dinámicas como las olas, sintonizamos la radio, el picor, escuchamos música con conciencia plena, las vocales...

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 17:

La rana.

Objetivo:

Favorecer el juego y la distensión en las actividades introduciendo la conexión interna, el centrarse en el aquí y la gestión de la impulsividad.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, accesibilidad o acompañamiento de impulsividad.

Desarrollo:

Hacemos una línea en el suelo a lo largo del espacio. Uno de los lados divididos por la línea será la orilla y otro el agua. Los y las AAJJ imaginarán que son ranas que a veces están en la orilla y otras en el agua. Habrá una dinamizadora que irá diciendo aleatoriamente agua u orilla y las “ranas” tendrán que ir saltando a un lado u otro o quedarse en el que están. Como en cualquier actividad de este tipo, precede un centramiento en una postura cómoda y destensada, una respiración profunda y el inicio del juego.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 18: Palomita de maíz.

Objetivo:

Favorecer el juego y la distensión en las actividades introduciendo la conexión interna, el centrarse en el aquí y ahora, la escucha, la gestión de la impulsividad.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, accesibilidad física, elemento cultural similar o acompañamiento de impulsividad.

Desarrollo:

Los y las AAJJ se colocan en círculo y se inclinan hacia delante con la espalda caída y con los brazos agarrando las piernas. Se juega a que cada persona será un grano de maíz que se está calentando y en algún momento explotará y hará plof creando una palomita de maíz. Se puede empezar buscando que todas las palomitas exploten a la vez después de una secuencia propuesta. O se puede jugar a que cada palomita vaya “explotando” cuando quiera con la condición de que si dos palomitas de maíz explotan a la vez (dirán plof a la vez) han de volver a empezar el juego todas las personas.

Versión:

Se puede hacer una variante sin movimiento contando del 1 al número de personas que haya de forma que cada persona dirá el número consecutivo al último en voz alta pero si dos o más personas dicen un número a la vez vuelve a empezar la dinámica del grupo.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 19:

La araña.

Objetivo:

Favorecer el juego y la distensión en las actividades desde la expresividad motriz.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma o accesibilidad física.

Desarrollo:

Los y las AAJJ se colocan en el borde de la sala y tendrán que llegar al otro extremo. Para ello, habrá una persona (la araña) en el centro que podrá moverse en una línea central para atrapar a quienes quieran pasar. Quienes sean atrapadas por esa persona pasarán a ser arañas también. El juego termina cuando solo queda una persona o unas pocas que no sean arañas.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 20:

Juego de sillas con prueba.

Objetivo:

Favorecer el juego y la distensión en las actividades introduciendo el trabajo de confianza y clima de respeto.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma o accesibilidad física. Además, se tendrá en cuenta el grado de conocimiento, confianza y sensibilidad de las personas del grupo.

Desarrollo:

Es el juego tradicional de las sillas incluyendo una prueba para el que “pierda” silla. Mientras suena la música y se gira alrededor de las sillas se baila. (puede ser espontáneamente o que vayan proponiendo formas: deprisa, a cámara lenta, como robots, a la pata coja, para adelante, para atrás...) Podemos seleccionar la música las figuras educativas o proponer que lo hagan los y las AAJJ. La persona que se queda sin silla debe hacer una prueba sencilla. Esta prueba ha de ser divertida, alcanzable y que no implique un malestar o humillación para la persona. Incluso pueden prepararse tarjetas con pruebas con estas condiciones (puede hacerlo la figura educativa o AAJJ) para que cada persona vaya sacando al azar una tarjeta cuando pierda la silla.

Versión:

Puede hacerse una versión del juego de las sillas en formato cooperativo en el que las personas participantes han de buscar la forma de que nadie se quede sin silla. O hacer la modalidad del juego de “alturitas” siendo la última persona en subirse a un lugar el que hace la prueba.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 21:

Elefante, palmera o helicóptero.

Objetivo:

Favorecer el juego y la distensión en las actividades.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma o accesibilidad física (el helicóptero, por ejemplo, puede suprimirse).

Desarrollo:

Las personas participantes se colocan en círculo y habrá una persona que se quedará dentro de él y “dirigirá” el juego. Irá señalando a personas y diciéndoles que hagan de elefante, palmera o helicóptero. Cuando le toque a una persona hacer de elefante, se inclinará hacia delante y pondrá el brazo en forma de trompa y la persona de su derecha y la persona de su izquierda también participarán simulando que hacen de orejas del elefante colocando un semicírculo con sus brazos alrededor de la persona central. Para hacer de palmera, cuando una persona es señalada pondrá los brazos hacia arriba haciendo de tronco de la palmera. La persona de la derecha y de la izquierda harán con sus brazos de hojas de la palmera que se agitan (hacia arriba y abajo). Para hacer de helicóptero, cuando una persona es señalada pondrá los brazos en cruz y girará sobre sí misma como las aspas girando. La persona de su derecha e izquierda tendrán entonces que agacharse para que las “aspas” del helicóptero no les den.

Lo divertido de este juego es que la persona que dirige irá señalando a una persona y luego a otra y otra ...mandando hacer un rol u otro según quiera hasta que alguien se equivoque y se ponga en el centro.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 22:

Robar el balde.

Objetivo:

Favorecer el juego y la distensión en las actividades.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Claves de diversidad:

Con posible adaptación necesaria de accesibilidad física. Para diferentes grados de experiencia o conocimiento mutuo del grupo, pero con necesidad de trabajar el respeto y la confianza en una parte del grupo/actividad.

Desarrollo:

Es un juego para hacer en subgrupos. Cada grupo será un bando y tendrá un cubo con objetos varios que puedan estar en el local o que puedan aportar las personas (una zapatilla, un cordón, un paquete de pañuelos, una diadema...) Cada grupo tiene la misión de robar objetos de otro grupo, pero sin poder “defender” el cubo propio (nadie puede quedarse a controlarlo, ni se pueden poner trampas u obstáculos para ello). Gana el grupo que al acabar un tiempo tiene más objetos en su cubo.

Versiones:

Pueden hacerse versiones introduciendo retos: hacerlo a la pata coja, teniendo que hacer un recorrido, teniendo que encestar algo para poder ir a robar... Es posible introducir la clave de tener que escribir y dejar una idea de actividad para el día siguiente en una caja al lado del cubo para poder robar... En este último caso, luego se dedica un tiempo a ver las propuestas que han salido.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 23: Atrapar el pulgar.

Objetivo:

Favorecer el juego y la distensión en las actividades introduciendo la conexión interna, el centrarse en el aquí y ahora, la escucha, la gestión de la impulsividad.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, accesibilidad física o acompañamiento de la impulsividad.

Desarrollo:

Las personas se colocan en círculo colocando el brazo y la mano derecha extendidas mirando al suelo. El brazo y mano izquierda también extendidas, pero levantando hacia arriba el pulgar. El juego consiste en que cuando una persona que se queda en el centro dice 1,2,3, cada persona del círculo tiene que tratar de atrapar el pulgar que hay debajo de su mano derecha y que no le atrapen el suyo a la izquierda. Se puede ir jugando con versiones diferentes (contar en varios idiomas, hacerlo con los ojos cerrados, levantando un pie, mirándose e intentando aguantar la risa...). Es posible hacer un precalentamiento con respiraciones, emisión de bostezos, estiramientos de espalda...

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 24: Crear una historia.

Objetivo:

Facilitar juego y distensión con alguna actividad que requiera más la vía narrativa.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad: Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma o capacidad de expresión oral.

Desarrollo:

Utilizando story cubes, tarjetas visuales del Dixit u otros juegos, se trata de invitar al grupo general o a los subgrupos a crear una historia sobre algún tema espontáneo, algo que se ha trabajado o se quiere trabajar, alguna afición, algo del “anecdoteo” social... Empezará una persona tirando el dado o sacando una imagen y el resto seguirán creando la historia según lo que les vaya tocando.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 25: Dibujar la música.

Objetivo:

Favorecer el juego y la distensión en las actividades introduciendo la conexión interna, el centrarse en el aquí y ahora, la escucha...

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, accesibilidad física, sensibilidad, acompañamiento en la impulsividad...

Desarrollo:

Se pondrá un rato música y se pedirá a cada persona que la escuche en silencio colocándose como quiera (de pie, sentado, con la cabeza en la mesa, con ojos abiertos, ojos cerrados ...) No mucho rato. (según lo que aguanten) Después, se les invita a respirar y al contar 1,2,3 ...hacer un dibujo libre sobre esa música. (puede ser individual o grupal)

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 26: Círculo de palabra de acogida.

Objetivo:

Favorecer la acogida, escucha, expresión emocional, conocimiento mutuo.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, capacidad de expresión oral, acompañamiento en la impulsividad...

Desarrollo:

Es un tipo de círculo de palabra (práctica restaurativa proactiva) en el que se propone alguna pregunta al grupo para, dar la bienvenida, palpar expectativas, romper el hielo, recoger emocionalmente sin invadir, recordar el clima relacional seguro...

Se forma un círculo en el que las personas se sientan y pueden responder voluntariamente a una pregunta que lanza la persona dinamizadora. Se utiliza un objeto de palabra que irá pasando de persona a persona. Sólo se puede responder o hablar cuando te toca el objeto de palabra (el resto de tiempo se permanece en escucha). Empieza la figura dinamizadora lanzando una pregunta al grupo, teniendo el objeto de palabra y respondiendo ella a la pregunta para pasar el objeto de palabra a la persona de su izquierda que irá rulando consecutivamente. Si alguna persona no quiere responder se lo pasa a la siguiente.

LISTADO DE POSIBLES PREGUNTAS PARA LANZAR EN UN CÍRCULO DE ACOGIDA PARA UNA SESIÓN:

- Si fueras un color hoy, ¿qué color serías?
- Si fueras una comida, ¿qué comida serías?
- Si fueras un animal, ¿qué animal serías?
- Si hoy pudieras ser un superhéroe o superheroína, ¿cuál serías?
- ¿Qué serie o película te ha gustado últimamente?
- ¿Qué personaje de película o serie serías hoy?
- ¿Qué olor te gusta?
- ¿En qué color del semáforo de emociones te pondrías hoy? (si existe esa herramienta)
- Si fueras una pila, tu nivel de energía de hoy, ¿sería bajo, medio o alto?
- Algún momento bueno/divertido que hayas tenido esta semana.
- Si te tocara la lotería, ¿qué harías?

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



- Si tuvieras que ir a una isla desierta ¿qué te llevarías aparte del móvil?
- ¿Qué te gustaría que pasara hoy aquí para que al acabar digas que ha merecido la pena venir?
- ¿Qué te gustaría que pasara hoy aquí?
- Si la actividad de hoy fuese una película ¿qué historia o trama te gustaría que tuviese?
- ¿Qué regla de convivencia te gustaría que tuviéramos en cuenta hoy para sentirnos bien/con ganas de participar?
- ¿Cómo te gustaría que te trataran hoy el resto de personas?
- ¿Qué juego propondrías hoy durante la actividad o para acabar?
- Si esto fuera Masterchef, ¿qué ingrediente te gustaría aportar?

Posibilidades:

El círculo de palabra es uno de los elementos de la práctica restaurativa y puede utilizarse para diferentes objetivos (acogida o despedida, acordar normas, trabajar lo emocional, hacer propuestas, evaluar, facilitar soluciones en conflicto...) La práctica restaurativa, en cualquier caso, implica todo un modelo y enfoque para favorecer la comunicación, el conocimiento mutuo, el trabajo cooperativo y la elaboración de conflictos (más sencillos o complejos) por lo que es interesante la formación especializada en este modelo.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 27: El semáforo de las emociones.

Objetivo:

Favorecer la acogida, escucha, expresión emocional, conocimiento mutuo.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, sensibilidad, capacidad de introspección, comprensión... Es muy importante que ninguna persona se sienta obligada a hablar de su mundo emocional, que se recojan cuestiones íntimas llevándolas a un abordaje individual posterior o complementario y que haya cierto grado de confianza y respeto para este tipo de dinámicas.

Desarrollo:

Se crea, a través de diferentes materiales, un semáforo o termómetro que nos sirva para que las personas sitúen su punto de partida emocional o su nivel de energía en el inicio de las actividades. Para ello, pueden colocarse físicamente en un punto si se ha dibujado en el suelo, poner un gomet o expresarse en un círculo de palabra con una pregunta al respecto.

Ejemplo en el semáforo: Verde: estado emocional de calma; Amarillo: estado emocional intermedio; Rojo: estado emocional revuelto o de inquietud.

Ejemplo en el termómetro de energía: De 10 a 20º: nivel bajo; De 21 a 30: nivel intermedio; De 31 en adelante: nivel alto.

Versión:

Al finalizar la actividad, se puede recoger como dinámica de despedida la revisión del termómetro o semáforo después de lo compartido a modo de evaluación y cierre.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 28: Pueblo duerme.

Objetivo:

Favorecer la acogida, escucha, distensión, conocimiento mutuo.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión...

Desarrollo:

Es un juego en el que habrá diferentes roles:

- **Narradora:** persona encargada de guiar la dinámica y de escoger cuál es el papel de cada persona. En cada ronda todos los personajes agachan la cabeza y la narradora va diciendo qué personaje puede levantar la cabeza para ejecutar su acción.
- **Lobos:** cuando son llamados por la narradora levantan la cabeza y entre los lobos deciden a quien matar (sin hacer ruido para que nadie se entere)
- **Bruja:** en cada ronda tiene la oportunidad de salvar la vida a la víctima de los lobos. Puede salvar a dos personas a lo largo de la partida, por lo que deberá escoger a quién salvar y cuándo.
- **La niña:** es el único personaje que puede mirar, sin que nadie le vea, cuando la narradora va llamando a cada personaje. Pero no puede decir en los debates que es la niña.

- **El pueblo:** el resto de las personas que no tienen otro rol.

El juego se divide en dos momentos. El primero, cuando todo el mundo tiene los ojos cerrados y la narradora va llamando a los personajes. Y el segundo, cuando el pueblo debate entre sí quiénes son los lobos. Los lobos, al igual que el resto de los personajes, se hacen pasar por pueblo. Tras cada debate se debe elegir a una persona como posible lobo y quedará eliminada. El juego termina cuando el pueblo encuentra a los lobos.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 29: La bomba de las emociones.

Objetivo:

Favorecer la acogida, escucha, distensión, conocimiento mutuo, expresión emocional.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, sensibilidad, capacidad de introspección, comprensión... Es muy importante que ninguna persona se sienta obligada a hablar de su mundo emocional, que se recojan cuestiones íntimas llevándolas a un abordaje individual posterior o complementario y que haya cierto grado de confianza y respeto para este tipo de dinámicas.

Desarrollo:

Se trata del juego tradicional de bomba en el que las personas en círculo han de ir pasándose una pelota mientras otra va contando hasta un número determinado en voz baja sin mirar y dice ¡Bomba!. Quien tenga en ese momento la pelota pierde. En este caso, se adapta proponiendo que cada persona tenga que decir algo cuando recibe la pelota y no pueda pasarla hasta que lo diga. Lo que se invita a decir son ejemplos de situaciones, experiencias, vivencias que pueden generar a las personas (en general) una determinada emoción. Se puede empezar una ronda con la alegría, luego otra con la tristeza, la calma, el miedo, la seguridad, el enfado...

Versión:

Al acabar, se puede hacer un círculo de palabra, proponer un trabajo personal en intimidad o en grupos pequeños para elegir de todas las situaciones dichas alguna que les ha llamado más la atención.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 30: La olla de la bruja.

Objetivo:

Favorecer la despedida, escucha, distensión, conocimiento mutuo, expresión honesta, evaluación...

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión...

Desarrollo:

Utilizar la simbología de la preparación de una pócima de brujo, un guiso de cocinero o similar para invitar a los y las AAJJ a decir, escribir o dibujar aquello que les ha resultado útil, les ha gustado, les ha servido de aprendizaje ... de la actividad/proceso. Así, podremos ir creando recetas de pócimas con cosas que les gusten a ellos y ellas y puedan gustar a otra gente adolescente o joven. Pueden hacerlo a través de un círculo de palabra, escribiendo en una etiqueta, haciendo un dibujo con diferentes materiales... Se le puede dar un tinte de gamificación con alguna escenificación, alguna historia, algún reto para poder introducir lo pensado en la olla...

Versión:

Se pueden ir apuntando, recogiendo, juntando sus aportaciones y ponerlas reunidas visualmente y leerlas. A través de una foto o un mural donde aparezcan se puede utilizar como punto de partida para la próxima actividad o proceso.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 31: Duelo y celebración en botes.

Objetivo:

Favorecer la despedida, escucha, distensión, conocimiento mutuo, expresión honesta, evaluación...

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión...

Desarrollo:

Para acabar una actividad o un proceso, es posible lanzar dos preguntas al grupo:

- *¿Qué es lo que no te ha gustado? ¿Qué has echado de menos? (contenido, actividad, grupo, figura educativa, ambiente...)*
- *¿Qué es lo que te ha gustado? ¿Qué quieres agradecer?*

Para responder a estas preguntas se puede hacer un círculo de palabra o utilizar algunos elementos simbólicos. Por ejemplo, dejar escritas o dibujadas las respuestas en botellas de plástico (tipo las que se lanzan al mar), en sobres de carta o en botes específicos de duelo y agradecimiento. En el caso de los botes, se pueden ir metiendo las aportaciones y antes de irse o después de un número determinado de sesiones o actividades, leerlos para compartir y sacar conclusiones.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 32: Teléfono escacharrado de gestos.

Objetivo:

Favorecer la despedida, escucha, distensión, conocimiento mutuo, expresión honesta, evaluación.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, accesibilidad física...

Desarrollo:

Es el juego clásico del teléfono escacharrado, pero con gestos y con la posibilidad de asociarlo al cierre de la actividad. Se trata de que puedan pensar cómo se han sentido hoy en la actividad, qué les ha gustado o no, qué han echado de menos y trasladen eso a una serie de gestos y movimientos. Se harán subgrupos si el grupo es muy grande. Cada grupo se pondrá en fila “india” dándole la espalda al que tienen detrás. La primera persona de la fila iniciará, le tocará el hombro a la que tiene justo delante y le hará los gestos que haya pensado. Ésta hará lo mismo con la que tiene delante. Así hasta la última y se comprobará después si los gestos iniciales y finales son los mismos. Luego empezará otra persona con sus gestos.

Opción:

Se pueden hacer versiones usando palabras, sonidos, ritmos ...

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 33: Tiempo libre musical.

Objetivo:

Favorecer la despedida, distensión, pertenencia.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Formato grupal.**Clave de diversidad:**

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a sensibilidad.

Desarrollo:

Se trata de posibilitarles un tiempo libre para escuchar o bailar música. Para ello, podemos elegir músicas que simbolicen procesos, valores o algo del trabajo realizado o dejar a los y las AAJJ que hagan una playlist de músicas que podrán ir sonando a lo largo del proyecto o curso en estos ratos finales de música libre. Para acabar, se puede complementar la actividad pidiendo a cada persona que se coloque cerca de una imagen que se acerque más a las sensaciones que han tenido durante esa actividad. (utilizar imágenes del Dixit, del Sikkhana Edu u otros similares)

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 34: El escáner emocional.

Objetivo:

Autoconocimiento, conexión interna, gestión emocional.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, sensibilidad, capacidad de introspección, comprensión... Es muy importante que ninguna persona se sienta obligada a hablar de su mundo emocional, que se recojan cuestiones íntimas llevándolas a un abordaje individual posterior o complementario y que haya cierto grado de confianza y respeto para este tipo de dinámicas.

Desarrollo:

Se trata de facilitar un momento de conexión interna imaginando que entramos en un escáner que nos detecta el estado emocional de la última semana. Para ello, se les invita a colocarse en una postura cómoda, realizar unas respiraciones y hacer esa revisión de los días de la semana respecto a las emociones (alegría, tristeza, enfado, calma, vergüenza, culpa, miedo, seguridad, ansiedad ...) ayudando, en todo caso, a una revisión desde lejos, desde la distancia y con calma. Después, se les invita a utilizar la herramienta del círculo de las emociones, a través de la cual pueden dividir el círculo en quesitos de diferente tamaño para las emociones que han identificado y su intensidad o frecuencia (también se puede hacer un eje de coordenadas con columnas de manera que cada columna sea una emoción y puedan poner la altura de cada emoción según la intensidad o frecuencia) Junto con esta representación, se añade una tarjeta con dos preguntas a responder (escribiendo o dibujando):

- *¿Qué te ha ayudado a llevar mejor alguna de estas emociones esta semana?*
- *¿Qué podemos hacer aquí para ayudarte a llevarlas mejor?*

Las respuestas dadas pueden compartirse de forma voluntaria en un círculo de palabra, se pueden meter en una caja para que luego las figuras educativas puedan leerlas, se las queda cada adolescente y joven sin compartir...

Clave:

Es importante señalar que esta actividad es de tipo individual y puede darse la opción de compartirla en grupo voluntariamente o no. También podría plantearse la opción de que si alguna persona necesitara comentarnos algo al respecto a nivel individual pudiera tener un rato o dejarnos un mensaje.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 35: El ikigai para la participación.

Objetivo:

Conexión interna, autoconocimiento, autoestima, motivación, disposición a la participación.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, capacidad de introspección, comprensión... Es muy importante que ninguna persona se sienta obligada a hablar de su mundo íntimo; sí dar posibilidades para abordarlo individualmente dentro del grupo, entre el grupo si hay confianza o un proceso previo de cohesión o con acompañamiento individual complementario si se considera oportuno.

Desarrollo:

Es una actividad que se despliega en cuatro dinámicas a realizar en diferentes momentos o incluso días. El objetivo es explorar los elementos de un Ikigai adaptado y conectarlos con la motivación para la participación en el proyecto. Para darle un tono lúdico puede gamificarse con el enfoque de escape-room, gymkana, juego de pistas y/o dentro de una historia con diferentes retos a alcanzar (en función de la edad, intereses, aficiones de los y las AAJJ).

Posibles ejemplos: historia de un personaje manga que necesita pasar pruebas y lograr llaves para entrar en el santuario de la sabiduría, historia de un mundial de fútbol con diferentes fases y partidos para llegar a la final y lograr el trofeo, escalada a una montaña pasando por diferentes refugios base con pruebas para lograr elementos necesarios para llegar a la cumbre, gira de grupo de música pasando por diferentes conciertos para llegar al escenario más grande; historia de supervivencia de un videojuego pasando pruebas para llegar a la siguiente “pantalla”...) El resumen de los contenidos de las dinámicas propuestas son los siguientes:

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Elemento del Ikigai	Para trabajar	Dinámica	Conexión con la motivación-participación
Lo que se me da bien	Capacidades, talentos, virtudes, habilidades	Mis diamantes	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo podemos aprovechar estas capacidades para hacer cosas aquí? (<i>actividades, proyecto...</i>) • ¿Cómo podemos reforzar capacidades que os interesen aquí dentro del proyecto? (<i>actividades, proyecto...</i>)
Lo que me gusta	Gustos, aficiones, hobbies, intereses	Mis pasiones	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo podemos incluir estas pasiones aquí? (<i>actividades, proyecto...</i>) • ¿Cómo podemos incluir otras aficiones que os interesen aquí? (<i>actividades, proyecto...</i>)
Lo que necesito	Necesidades vitales	Mis anhelos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo podemos resolver de alguna forma estas necesidades aquí? (<i>actividades, proyecto...</i>) • ¿Qué podemos proponer? • ¿Qué oportunidades en el barrio, en otras asociaciones, en el centro educativo, aquí... podemos aprovechar para ello?
Lo que aporto o puedo aportar	Contribuciones, ayudas, apoyo, solidaridad,	Mis gotas de ayuda	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué podríamos hacer aquí para ayudar a otras personas, a la juventud, a...? • ¿Qué podríamos organizar-hacer aquí, en el barrio, en el centro educativo?
A partir de las respuestas se puede pensar en diseñar cosas.			

Mis diamantes:

Se propone que cada persona piense en sus “diamantes” (sus capacidades, sus virtudes, lo que se le da bien) y pueda escribirlos en la cara delantera de un “diamante” de papel que habremos entregado a cada una. Se da un tiempo límite y la condición de que piensen en 5 cosas mínimo. Después, podemos animar a escribir por la parte de atrás del diamante 2 capacidades que no se les dan tan bien y les gustaría aceptar o reforzar. En función del grupo, se pueden compartir los diamantes (anónimamente o con identificación) o dejarlos en el terreno más personal. Para compartirlos, se pueden meter en un cofre y luego leerlos, hacer un mural con ellos, llevarlos a un círculo de palabra, gamificar metiéndolos en globos y jugando con ellos, haciendo pelotas de papel y jugando a encestar en la olla de capacidades...

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Posteriormente, se puede lanzar al grupo las preguntas de: *¿Cómo podemos aprovechar estas capacidades para hacer cosas aquí? (actividades, proyecto...) ¿Cómo podemos reforzar capacidades que os interesen aquí dentro del proyecto?*

A través de un círculo de palabra, un trabajo cooperativo de tormenta de ideas, un visual thinking o un trabajo individual...

Mis pasiones:

Se preparan una serie de imágenes que puedan simbolizar aficiones, hobbies, intereses, gustos...

Después se les pide que elijan uno de ellos o piensen en algún otro que les guste. Una vez elegido el interés, se les puede proponer que dibujen o creen algo al respecto. Por ejemplo, una imagen de ellos/as mismos/as practicando esa afición, un objeto que simbolice ese interés...

Se puede añadir un juego de tabú, pictionary, mímica, preguntas si/no, juego de pistas... para que puedan adivinar y compartir esas aficiones en grupo.

Ejemplos de imágenes: deportes, música, baile, tecnología, cocina, juegos de mesa, libros, tipo de cine o series ...

Posteriormente, se puede lanzar al grupo las preguntas de: *¿Cómo podemos incluir estas pasiones aquí? (actividades, proyecto...) ¿Cómo podemos incluir otras aficiones que os interesen aquí? (actividades, proyecto...) A través de un círculo de palabra, un trabajo cooperativo de tormenta de ideas, un visual thinking o un trabajo individual...*

Mis anhelos:

Se propone acercarse primero al concepto de emoción y necesidad (es importante conectar con el concepto de necesidad y no deseo o estrategia para resolver una necesidad). Para ello se pueden entregar tarjetas de necesidades y jugar a cartas, hacer gymkanas, adivinar con mímica, pictionary, pistas...

Después, se puede proponer que cada persona elija aquellas que son más importantes para ella (por sus valores, por no tenerlas satisfechas, por llamar su atención). Para ello, pueden señalarlas en una hoja con listado de imágenes y nombres de necesidades, pueden recortarlas y meterlas en una caja, pueden poner gomets en un mural general... (según el momento o clima de grupo). Después, la figura educativa puede agrupar las que sean iguales y crear una pirámide con ellas (en la base estarán aquellas que se repiten más y después las que se repiten menos hacia arriba). Despues, se puede abrir un espacio de trabajo en grupos o en debate abierto sobre las preguntas: *¿Cómo podemos resolver de alguna forma estas necesidades aquí? (actividades, proyecto...) ¿Qué podemos proponer? ¿Qué oportunidades en el barrio, en otras asociaciones, en el centro educativo, aquí... podemos aprovechar para ello?*

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Mis gotas de ayuda:

Es una dinámica para hacer individual. Se trata de hacer una tabla con los días de la semana e invitar a AAJJ a que pongan algunos momentos de esos días en los que han ayudado a alguien. No se trata de que la rellenen estrictamente, sino por facilitar el recuerdo. Se les da unas gotas de agua dibujadas para que puedan escribir en ellas en qué han ayudado, a quién, cómo, cómo se han sentido y qué les ha permitido hacerlo (capacidades, oportunidades, “mandatos”, iniciativa propia...). Es posible juntar todas las gotas de ayuda en un bote o en un mural. Es importante insistir en que puede ser algo pequeño y que seguro que encuentran alguna ayuda. Se les puede invitar a qué piensen cómo pueden aumentar un poco más la cantidad de gotas de agua durante la semana o qué oportunidades tienen para hacerlo.

Se pueden lanzar al grupo en un círculo de palabra o llevar a un nuevo trabajo cooperativo de tormenta de ideas las preguntas: *¿Qué podríamos hacer aquí para ayudar a otras personas, a la juventud, a...? ¿Qué podríamos organizar-hacer aquí, en el barrio, en el centro educativo?*

Para acabar se puede hacer un resumen con lo que ha ido surgiendo de forma más relevante en cada parte del IKIGAI y dedicar un día a revisarlo e insistir en diseñar, adaptar, proponer acciones participativas que ayuden a mostrar-reforzar capacidades, posibilitar la expresión de intereses, resolver necesidades y conectar con oportunidades para contribuir y ayudar.

Aviso:

La parte de compartir el trabajo individual en grupo dependerá del proceso del grupo y de la confianza para ello.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 36:

Preguntas inspiradoras para transformar quejas o “resistencias” en motivación.

Objetivo:

Trabajar la motivación cuando hay apatía, desconexión, obligación de asistencia, quejas u otros.

Personas destinatarias:

Figuras educativas.

Desarrollo:

Se trata de aprovechar algunas preguntas inspiradoras de este tipo. (a adaptar en su lenguaje con análisis de la diversidad)

Preguntas para “desatascar” quejas o “resistencias” (en círculo de palabra, en respuestas por subgrupos, en mensajes particulares individuales...)

- *Ya que estamos aquí, ¿qué proponéis para que al acabar digáis que ha merecido la pena un poco más venir?*
- *Ya que estáis aquí, ¿qué podría ayudarlos a sentiros con más ganas? ¿qué os ha animado otros días?*

- *Ya que (alguna persona o entidad) os ha dicho que tenéis que venir, ¿qué tendría que pasar para que esa persona/entidad se quede tranquila y piense que no hace falta que vengáis (más)? ¿qué podemos hacer aquí para eso?*
- *¿Qué cosas podemos hacer o aprender aquí que demostrarán vuestra valía a las personas que os han dicho que tenéis que venir?*
- *Del 1 al 10, ¿cuántas ganas tenéis de venir aquí? Imaginaos que tenéis un punto más de ganas ¿qué es diferente, ¿qué os ayuda a ello? ¿qué cosas que hacemos nosotros/as? ¿qué cosas que hacéis vosotros/as?*
- *¿Por qué crees que a (la persona o entidad derivante) se le ha ocurrido la idea de que os vendría bien estar aquí? ¿Qué necesitaría ver para pensar que ya no hace falta que vengáis? ¿Qué pasos podemos- podéis dar para ello?*
- *¿Qué efecto creéis que puede tener en (persona o entidad derivante) el que vengáis asiduamente aquí? ¿En qué puede ayudarlos eso?*
- *Quizás a ratos os apetezca estar aquí y a ratos no tanto. ¿qué es lo que sí lleva a apetecerlos? ¿cómo podéis aguantar esos ratos de no querer estar?*
- *Venir aquí puede dar pereza, lo entiendo y con la pereza que os puede dar ¿cómo hacéis para seguir viniendo? ¿qué os ayuda? ¿qué ponéis de vuestra parte? ¿qué merece la pena?*
- *¿Qué os da pereza? ¿Qué puede ayudar a que os dé menos pereza venir?*
- *¿Qué pequeña (o gran) cosa buena de venir o estar aquí le contaríais a otra persona en secreto?*
- *¿Qué pequeña cosa podría ayudar un poco más a tener más ganas de participar?*

***Se adapta a todo el grupo o a ciertas personas con las que se trabaja esto más individualmente.**

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 37:

“La pereza”.

Objetivo:

Trabajar las “resistencias” a acudir o participar e indagar en aspectos motivacionales.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, sensibilidad, capacidad de introspección, comprensión...

Desarrollo:

Se invita al grupo (en global o en individual) a imaginar un “ente” que represente aquello que les desanima a venir o participar y que le den un nombre suyo, particular. Puede ser “pereza” u otro que se inventen. Es mejor que el nombre lo ponga ellos y ellas sin dar pistas. Se les anima a que puedan representarlo (con un dibujo, con un modelado, con una canción, con un collage...) y que describan cómo es.

A continuación, se les invita a pensar qué podría ser diferente o cambiar para que ese “ente” vaya haciéndose más pequeño, vaya desapareciendo, perdiendo fuerza, desdibujándose... dentro del encuadre que podemos tener (opciones del espacio, de la dinámica de funcionamiento, del acompañamiento educativo, del clima relacional u otros que puedan salir) Se les invita a pensar en qué momentos ha tenido menos fuerza ese ente (que pasó, qué hicimos, cómo funcionamos...). Para llegar a cosas concretas o posibles, se puede hablar de pequeños pasos, de aumento poco a poco en una escala, del círculo de influencia posible, de contribuciones por su parte y por la nuestra... A lo largo de las actividades o sesiones, se puede ir utilizando al principio o al final de la sesión para evaluar cómo va esa evolución. Para hacer este trabajo, se puede utilizar un círculo de palabra, un café-estación, un brainstorming, un análisis individual u otras.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 38: El bingo para conocerse.

Objetivo:

Autoconocimiento, conocimiento mutuo, confianza, distensión.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión...

Desarrollo:

Se preparan y reparten cartones de bingo diferentes en los que, en lugar de números, hay características, aficiones, situaciones, dedicaciones, capacidades... de personas (pensar en los y las AAJJ). Cada persona tiene que ir encontrando quién cumple esos elementos dentro del grupo hasta que complete todas las casillas. El nombre de una persona solo puede aparecer una vez en cada cartón. Gana quien complete antes su cartón. Para hacerlo han de ir preguntando a otras personas, presentándose... etc. Ejemplos de elementos para los cartones:

- Le gustan las películas de miedo.
- Su música favorita es reggaetón.
- Va en verano a un camping.
- No le gusta el fútbol.
- Su deporte favorito es el basket.
- Sabe cocinar más de una comida.
- Ha vivido en más de un país.
- No tiene hermanos mayores.
- Le gusta el Manga.

- Su asignatura preferida es/era Educación Física.
- Le gusta la comida picante.
- Tiene un tatuaje.
- No le gusta ir al monte.
- No le gusta la música heavy.
- Su color favorito es el negro.
- Tiene mascota.
- Tiene dos nombres.
- -

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 39:

El contrato de la mano para la convivencia.

Objetivo:

Conocimiento mutuo, confianza, cohesión, clima relacional, límites.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión...

Desarrollo:

Se trata de establecer a través de la simbología de una mano y sus dedos un “contrato” para la convivencia respetuosa dentro del grupo. Cada dedo ha de incluir un elemento crítico para ella. Por ejemplo:

- **Meñique:** seguridad porque es el dedo más pequeño y vulnerable. ¿Cómo evitar sentirnos inseguros/as y evitar que haya personas que se sientan “desplazadas” para participar por algún motivo? Se pueden dar algunas “pistas” si no se les ocurren muchas.

Ejemplos: no robos, tono de voz suave, respeto de turnos al hablar, confidencialidad, hablar despacio, hablar en más de un idioma, cuidar las capacidades, evitar machismos o racismos...

- **Anular:** compromiso y voluntad. ¿A qué nos comprometemos para el buen clima? (puntualidad, avisar si no se viene, participar dentro de lo que podamos, asumir roles...)
- **Corazón:** empatía, assertividad, evitar humillaciones, evitar juicios...
- **Índice:** buscar la conciliación, la restauración, asumir la responsabilidad de nuestras acciones en lugar de señalar la culpa de otro/a...
- **Pulgar:** disposición a debatir, llegar a acuerdos, resolver problemas ...

Para trabajar el contrato de la mano, se les propone hacer primero una reflexión a nivel personal y luego trabajar en grupos cooperativos seleccionado y eligiendo ideas por cada dedo con una estructura piramidal (individual-en tríos-juntando dos tríos-juntando dos sextetos- todos/as)

La experiencia nos dice que habrá mayor efectividad si no se establece un exceso de ejemplos, si se escriben y si se concretan en una fórmula SMART. (específico, medible, alcanzable, realista, temporalizado) Pueden utilizarse tarjetas de necesidades para la reflexión previa.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 40: El árbol de la pertenencia.

Objetivo:

Conocimiento mutuo, confianza, cohesión, pertenencia.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión...Para grupos con cierto recorrido en la entidad.

Desarrollo:

Se dibuja en un papel grande un árbol con raíces, tronco y ramas. (se puede aprovechar para que sean AAJJ quienes lo dibujen o lo completen con sus trazos, colores, motivos...) Se propone que en las raíces, con post-its amarillos, coloquen aquello que les enraíza con nuestra entidad, lo que les hace sentir bien, lo que les anima a venir. En el tronco, con rotuladores, aquello que les hace fuertes, lo que aprenden, las habilidades que desarrollan.... Para finalizar, se les dan hojas de colores con forma de hoja de árbol para que pongan aquello que les gustaría que floreciera aquí en la entidad, en las actividades, en el grupo (qué les gustaría hacer, qué temas tocar, cómo organizarnos, qué proyectos impulsar...).

Aparte, se les da hojas de color blanco en forma de hoja de árbol para que coloquen en ellas aquellas cosas que hay en la entidad, en el grupo, en la actividad que les gustaría que dejaran de estar (hojas que se cayeran del árbol) porque no aportan, no gustan, no ayudan, no motivan, no hacen sentir bien ... A partir de esta dinámica, se puede trabajar la priorización de las hojas de árbol a florecer y qué cosas concretas ayudarían a que esas hojas florecieran o se hicieran realidad de una forma realista y, desde nuestro margen de acción.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 41: Botella balanceada.

Objetivo:

Conocimiento mutuo, confianza, cohesión.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma y accesibilidad física. Es un juego de confianza que requiere cierto proceso en el grupo. Ponerse o no en el centro es voluntario. Hay que recordar la norma de no hacer bromas y no dejar caer a la persona del centro. Por ello, en grupos con alta conflictividad hay que tener cuidado al plantearlo.

Desarrollo:

Se hacen grupos de unas seis personas y forman un círculo quedando una persona en el medio, que será balanceada por el resto. La persona en el medio pondrá los brazos en cruz y se irá balanceando con los pies quietos y juntos hacia un lado del círculo mientras que las personas del círculo la van sosteniendo y balanceando hacia otro lado del círculo. Para sostener bien, las personas del círculo no dejarán mucho espacio entre ellas y se colocarán con una pierna doblada un poco adelantada y los brazos preparados para sostener y empujar luego suavemente hacia otro lado.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 42: Chacal y Jirafa.

Objetivo:

Comunicación, comunicación no violenta, gestión emocional.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión...

Desarrollo:

Se trata de familiarizar a AAJJ con la comunicación no violenta a través de las figuras del chacal y la jirafa. Para ello, primero se puede dar una explicación verbal, a través de marionetas o algún video donde se explican estos dos personajes y poner a la vista una lista de los elementos de cada tipo de lenguaje*. Despues, se pueden plantear diferentes propuestas de juego al respecto. Por ejemplo, que en grupos:

- Preparen frases que diría el chacal o la jirafa y luego las expongan verbalmente y se debata si es de uno u otro animal.

- La figura educativa lea unas frases y cada grupo vote si es de chacal o de jirafa y lo justifique.
- Se pongan escenas de películas o canciones para elegir si son de un animal o de otro.
- Escenifiquen escenas (sin hablar) que haría un chacal o una jirafa (para abordar la comunicación no verbal)
- Crean un quizz o kahoot para el otro grupo sobre el tema con la supervisión de la figura educativa.

***Chacal:** juicios, amenazas, insultos, echar la culpa, humillaciones, desvalorizar, sarcasmos, reírse de, despreciar, criticar (no constructivamente), mandar, obligar, señalar esencias negativas, términos absolutistas (siempre, nunca...), uso de muchos “peros”...

***Jirafa:** empatizar, entender las emociones, agradecer, pedir disculpas, buscar soluciones, dar a elegir, honestidad, pedir por favor, hablar de emociones, hablar de necesidades, hacer peticiones...

Ejemplos de frases:

- Siempre estás liándola. No vas a cambiar nunca.

- Eres un imbécil. Paso de ti.
- Supongo que estás enfadado ¿es así? No me gusta cuando me llamas de esa manera. Me siento ofendida y necesito respeto.
- Soy una inútil y todo lo hago mal.
- Voy a tratar de hacerlo lo mejor que pueda.
- Me estás poniendo nerviosa. ¡Cállate!
- Como vuelvas a hablarme así te vas a enterar.
- Con esto que has hecho me siento mal.
- Me gustaría quedar contigo. Y siendo así voy a ir al cumpleaños de Jon y no puedo.
- No me convence esta idea. ¿Buscamos otra idea que nos convenza más a las dos?
- Gracias por acordarte de traerme la sudadera.
- Importante: Una vez que se trabaja sobre estas dos figuras, se puede aprovechar para utilizar el simbolismo en lo cotidiano.
- Con esto que has dicho, ¿podrías decirlo más jirafa?
- Estás siendo cada vez más jirafa.
- Se te ha escapado el chacal, ¿no?

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 43: ¿Qué nos pasa en el conflicto?

Objetivo:

Comunicación, comunicación no violenta, gestión emocional, elaboración de conflictos.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión...

Desarrollo:

Se trata de practicar el esquema que la Comunicación No Violenta ofrece para entender qué nos ocurre en un conflicto y ayudarnos a buscar fórmulas de resolución. Se pueden utilizar marcos de foto vacíos, tarjetas de emociones, necesidades, acciones de propuestas o peticiones para ayudar con la siguiente dinámica.

Desde un ejemplo personal que alguien del grupo pueda poner, un ejemplo que presente la figura educativa o una escena de película donde haya un conflicto relacional practicar este esquema a través de una silueta que puede dibujarse en papel o pizarra:

OBSERVACIÓN:

¿Qué es lo que ha pasado? En una etiqueta a la derecha de la silueta en la zona de la cabeza ponemos lo que ha pasado realmente de forma objetiva (“marco de foto”) y en otra a la izquierda la interpretación subjetiva que puede hacerse.

SENTIMIENTOS:

¿Cómo se siente? Elegir entre las cartas de emociones y poner una o dos en la silueta a la derecha la altura del corazón.

NECESIDADES:

¿Qué necesidad tiene? Elegir entre tarjetas de necesidades y poner una o dos en la silueta a la derecha a la altura del tronco.

PETICIÓN O PROPUESTA:

¿Qué puede pedir a alguien o proponer para el conflicto teniendo en cuenta lo anterior? Pensar en opciones y colocar en la silueta en la zona de las piernas.

Con los cuatro elementos, “armar” una frase que ayude en la comunicación dentro de un conflicto:

Ejemplo: “Ante esto que ha pasado (descripción objetiva), me siento... (emoción), tengo la necesidad de (necesidad) y te pido/propongo que... (petición/propuesta)

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 44: Esculturas respetadas.

Objetivo:

Comunicación, confianza, respeto, conocimiento mutuo.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión, accesibilidad física... Es interesante trabajarla cuando ya hay cierto proceso o clima de respeto, insistiendo en la necesidad de no maltratar el dibujo o escultura de la otra persona. Si no es el momento, no se hace la actividad o se pide que se intercambien el dibujo o escultura personas con buena sintonía.

Desarrollo:

Se trata de que cada AAJJ pueda hacer un dibujo, escultura o collage que represente algo que le gusta, con lo que se siente bien, que le ayuda...en un lugar del espacio. Una vez que cada AJ acaba, se pone música y se camina hasta que se para la música y cada persona se coloca en la creación que tiene más cerca. El reto es que cada AJ tiene que "embellecer" o "aportar" algo bueno al dibujo o escultura de su compañera/o desde el respeto. Puede añadirse una reflexión en grupo o individual de las sensaciones que han tenido al ceder su creación a otra persona y al tener que añadir algo a la creación de otra persona desde el respeto.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 45:

Lanzar el huevo sin que se rompa.

Objetivo:

Comunicación, confianza, respeto, conocimiento mutuo, trabajo en equipo, resolución de problemas.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión...

Desarrollo:

Se harán grupos-equipo y cada uno recibirá un huevo crudo y una serie de materiales: palitos de helado, celo, precinto, papel, periódicos, pajitas, cuerda ... El reto para cada grupo será construir una estructura, un dispositivo, un cubículo que proteja al huevo para que cuando se tire desde una altura de 3 m no se rompa al caer. Tendrán que hacerlo en un tiempo determinado. (15-20 minutos)

Se puede orientar a que dentro del grupo se utilicen dinámicas de creatividad, búsqueda de soluciones entre todos y todas y se pueden adoptar algunos roles específicos (rol de proteger el huevo mientras se crea la estructura, rol de gestionar el tiempo, rol crítico...)

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 46:

Tabla de análisis de posibles barreras.

Objetivo:

Atención a la diversidad, inclusión, análisis de barreras...

Personas destinatarias:

Figuras educativas.

Desarrollo:

Se trata de realizar un análisis de cualquier actividad teniendo en cuenta posibles barreras de participación relacionadas con factores varios
Se puede contar con la implicación de AAJJ para encontrar medidas y soluciones.

Ejemplo:

Tipo de barreras	Ejemplos de situaciones	Ejemplos de medidas para un diseño educativo universal	Ejemplos de medidas dentro de los espacios físicos	Ejemplos de medidas específicas dentro de la dinámica general	Ejemplos de medidas extras fuera de la dinámica general
Física	Movilidad reducida	<ul style="list-style-type: none">• No exceso de dinámicas de movimiento• Uso de variedad de canales en las dinámicas	<ul style="list-style-type: none">• Accesibilidad física• Prevención de accidentes• Elementos de ayuda al movimiento	<ul style="list-style-type: none">• ¿Dos figuras educativas para apoyo?• Figuras de iguales ayudantes• Adaptación de dinámicas	<ul style="list-style-type: none">• Acompañamiento particular en trayectos u otros
Sensorial	Alteraciones visuales, auditivas, olfativas, gustativas	<ul style="list-style-type: none">• Dinámicas con diferentes canales sensoriales	<ul style="list-style-type: none">• Filtrado de estímulos• Ayuda con elementos específicos	<ul style="list-style-type: none">• Adaptación de dinámicas• ¿Dos figuras educativas para apoyo?	<ul style="list-style-type: none">• Refuerzos extra• Apoyo individual
Cognitiva	Alteraciones en lectoescritura, comprensión, razonamiento, memoria	<ul style="list-style-type: none">• Lectura fácil• Pictogramas• Metodologías activas• Aprendizaje multisensorial	<ul style="list-style-type: none">• Elementos pedagógicos facilitadores en el espacio (etiquetas, números, imágenes...)	<ul style="list-style-type: none">• ¿Dos figuras educativas?• Adaptaciones de formas pedagógicas	<ul style="list-style-type: none">• Refuerzos extra• Apoyo individual

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Tipo de barreras	Ejemplos de situaciones	Ejemplos de medidas para un diseño educativo universal	Ejemplos de medidas dentro de los espacios físicos	Ejemplos de medidas específicas dentro de la dinámica general	Ejemplos de medidas extras fuera de la dinámica general
Emocional	<ul style="list-style-type: none"> Historia de trauma Ansiedad, depresión, Trastornos 	<ul style="list-style-type: none"> Abordaje de lo emocional dentro del “marco” Rutinas, palancas y programas socioemocionales 	<ul style="list-style-type: none"> Decoración sin exceso de estímulos Identificadores de rutinas, certezas Naturaleza y elementos para la calma Kits de objetos para la gestión emocional 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Dos figuras educativas? Protocolo ante desbordamiento Considerar y conocer “disparadores” 	<ul style="list-style-type: none"> Derivaciones Apoyo emocional individual
Vulnerabilidad Socioeconómica	<ul style="list-style-type: none"> Bajos recursos económicos, exclusión 	<ul style="list-style-type: none"> Propuestas económicas para actividades asumibles Trabajo de necesidades generales Eje inclusión destacado en la programación 	<ul style="list-style-type: none"> Comida, elementos para el aseo, limpieza Información sobre recursos de apoyo visible 	<ul style="list-style-type: none"> Introducción elementos pedagógicos inclusivos 	<ul style="list-style-type: none"> Itinerarios concretos de inclusión Coordinación y derivación a recursos de apoyo
Género -orientación sexual	<ul style="list-style-type: none"> Mujer Género no binario LGTBI+ 	<ul style="list-style-type: none"> Contenidos y dinámicas con enfoque de género Dinámicas de clima convivencial 	<ul style="list-style-type: none"> Decoración para la diversidad Cartelería contra violencia machista y LGTBI+fobia 	<ul style="list-style-type: none"> Introducción de elementos de reflexión Organizadores de pensamiento y acción facilitadores al respecto 	<ul style="list-style-type: none"> Apoyo ante determinadas situaciones, tutorías
Hábitos de grupo de origen familiar, cultural	<ul style="list-style-type: none"> Alimentación Percepción de la violencia Percepción de la salud mental Rol social 	<ul style="list-style-type: none"> Consideración para propuestas globales Trabajo interculturalidad en el grupo Dinámicas de clima convivencial 	<ul style="list-style-type: none"> Comida con respeto a la diversidad Interculturalidad en la decoración, cartelería, lenguaje 	<ul style="list-style-type: none"> Enfoque de interculturalidad específico 	<ul style="list-style-type: none"> Apoyo ante determinadas situaciones, tutorías
Idioma de origen	<ul style="list-style-type: none"> Diferente al mayoritario, no usual 	<ul style="list-style-type: none"> Multilingüismo Lenguaje fácil Imágenes, pictogramas 	<ul style="list-style-type: none"> Multilingüismo en decoración, avisos, información... 	<ul style="list-style-type: none"> Traducción de apoyo 	<ul style="list-style-type: none"> Apoyo en programa de idiomas, tutorías

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 47:

Dinámica Cruzado y no cruzado.

Objetivo:

Vivenciar cómo algunos factores “invisibles” pueden condicionar la posibilidad de participación de las personas.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Desarrollo:

La dinámica consiste en que las personas participantes deben pasarse dos rotuladores y cada vez que lo hagan deben decirle a todo el grupo si los rotuladores están “cruzados” o “no cruzados”. La figura educativa dinamizadora les dirá si tienen razón o no. Para realizar la actividad correctamente las personas participantes deberán descubrir la regla secreta. Ésta es que decir “cruzado” o “no cruzado” no depende de la posición de los rotuladores, sino de la posición de las piernas de la persona que habla.

Los rotuladores pueden colocarse de la manera que desee el participante, pero serán correctos solo si su anuncio coincide con la posición de sus piernas. Después de unos minutos, se detiene el juego y se abre conversación sobre qué les ha parecido o qué han sentido. Se dice que hay una regla secreta y quizás haya personas que la han descubierto y otras no. Se pregunta a quienes no la han descubierto cómo se sienten. Se pregunta a quienes han descubierto la regla secreta cómo se sienten (sin desvelarla aún). Se pide a alguien que explique la regla secreta al resto del grupo. Se pregunta a las personas participantes que descubrieron la regla secreta por qué no la revelaron al resto. ¿Qué responsabilidad tenemos en hacer participar a otras personas ayudándolas a ello? ¿Cómo relacionamos la actividad con lo que puede ayudar o no a participar? ¿Qué condicionantes puede haber “por debajo” que no sabemos o están influyendo en la participación? ¿Cuáles serían? ¿Quiénes suelen participar más o menos?

Atención:

Es importante explicar a todas las personas que deben centrarse en cómo se van sintiendo durante el juego.

04 Herramientas para el eje: entornos seguros



Herramienta 48:

Crear nuestro decálogo de participación.

Objetivo:

Reflexionar y definir un conjunto de variables que ayuden al grupo a participar.

Personas destinatarias:

AAJJ-Figuras educativas (construcción conjunta)

Desarrollo:

Se trata de definir y concretar nuestro propio decálogo de participación del grupo. Para ello, se puede utilizar una plantilla general con elementos a considerar e ir concretando en hechos, conductas, pautas específicas para nuestro grupo.

Decálogo para la participación adolescente y juvenil

1 PARTICIPAR ES UN DERECHO <ul style="list-style-type: none">• De las personas, de las comunidades.• Contexto comunitario.• Dar espacios, medios, oportunidades.• Donde ya se encuentren AAJJ.	2 ES VOLUNTARIO <ul style="list-style-type: none">• No obligación• Sí una oportunidad• Quitar limitadores• Fomentar capacidades para ello.	3 CON TRANSPARENCIA Y FEEDBACK <ul style="list-style-type: none">• Para qué y cómo este proceso.• Qué consecuencias, resultados .• Sistematizar• Agradecimiento• Reconocimiento	4 EN ENTORNO SEGURO <ul style="list-style-type: none">• Espacio físico seguro.• Juego.• Afectividad.• Clima confianza.• Confidencialidad.• Figuras educativas y entidades con la participación.	5 CLIMA RELACIONAL POSITIVO <ul style="list-style-type: none">• Marco convivencia• Comunicación (no violenta)• Elaboración de conflictos• Conocimiento mutuo• Cohesión, confianza• Pertenencia.
6 DESDE LA MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none">• Adaptación ajustada a AAJJ• Autoconocimiento• Conexión intereses, capacidades, necesidades• Enfoque capacitación• Elaboración apatías, quejas, desinterés.	7 DIVERSIDAD E INCLUSIÓN <ul style="list-style-type: none">• Diseño universal• Gestión de barreras• Enfoque de interseccionalidad• Consciencia dinámicas de poder• Participación personas menos oportunidades	8 APRENDER PRACTICANDO <ul style="list-style-type: none">• Ensayar, experimentar• Creatividad• Tiempo suficiente• Menos es más• Grados diferentes• Éxitos previos• Buenas Prácticas	9 CON DIFERENTES DIMENSIONES <ul style="list-style-type: none">• El encuentro• La escucha:primer nivel• Escucha emocional, necesidades• Información y opinión• Toma de decisiones• Protagonismo en proyectos• Liderazgo	10 EN DIFERENTES ÁMBITOS <ul style="list-style-type: none">• Entidad• Proyecto• Actividades• Comunidad

05

Herramientas para el eje: proyectos participativos

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 49:

Check-list transversalidad de la participación en todo el proyecto educativo.

Objetivo:

Potenciar la transversalidad de la participación en la intervención educativa.

Personas destinatarias:

Figuras educativas.

Desarrollo:

Pasar este check-list en el diseño, ejecución y evaluación de cualquier actividad o proyecto que se proponga.

Indicador	Sí/No
1. Esta actividad/proyecto nace de un diagnóstico de necesidades u oportunidades para la adolescencia y juventud en el que han participado de alguna forma los y las AAJJ.	
2. Se ha pasado el checklist de entorno físico seguro y se han incluido mejoras si ha sido necesario.	
3. Se parte o se incluye un trabajo para tener un clima relacional seguro.	
4. Se ha tenido en cuenta la clave de diversidad e inclusión para esta actividad con superación de posibles barreras para la participación.	
5. Se ha considerado la perspectiva de conexión sistémica y comunitaria.	
6. Se ha valorado cómo introducir la clave de voluntariedad y el manejo de motivación.	
7. Se ha escuchado a AAJJ para diseñar-concretar esta actividad o parte de ella.	
8. Se ha informado previamente de esta actividad a AAJJ (su sentido, objetivo)	
9. AAJJ pueden participar de alguna forma en el presupuesto de esta actividad.	
10. La actividad implica o lleva implícito un encuentro de AAJJ.	
11. AAJJ pueden tomar alguna decisión en esta actividad.	
12. La actividad va a fortalecer capacidades y habilidades de AAJJ.	
13. Se contempla cómo promover cierto liderazgo de AAJJ en la actividad.	
14. Se valora cómo facilitar la autonomía de AAJJ en la actividad y el rol de la figura educativa para ello.	
15. Participan en la evaluación de la actividad y se da un feedback de su impacto.	
16. Hay un agradecimiento explícito por la participación en la actividad.	

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 50:

Encuentro intergeneracional en la comunidad.

Objetivo:

Potenciar la dimensión del encuentro con otras personas dentro de la participación con perspectiva intergeneracional.

Personas destinatarias:

AAJJ y comunidad.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión u otros.

Desarrollo:

Se trata de favorecer un encuentro de AAJJ con niños y niñas, con personas adultas, con personas de edad más avanzada en torno a algún elemento de interés compartido o proyecto comunitario.

Puede ser en alguno que se quiera poner en marcha, sobre uno en el que estemos trabajando directamente o al que nos sumemos. Se trataría de preparar el encuentro con AAJJ sobre las posibles contribuciones, condiciones, claves... que les gustaría introducir o resaltar, las fórmulas que se seguirán en la organización... Algunas temáticas que suelen ser de interés mutuo son: fiestas del barrio, jornadas comunitarias en la calle, huerto comunitario, talleres de cocina, jornadas interculturales...

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 51: Cafés del mundo.

Objetivo:

Potenciar la dimensión del encuentro con otras personas dentro de la participación.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma.

Desarrollo:

Se trata de facilitar conversaciones-debates entre AAJJ sobre un tema u objetivo de reflexión concreto como si se estuviera tomando un café o una infusión. Para ello, se disponen mesas para grupos en los espacios y en cada mesa habrá una pregunta para la reflexión o la conversación con algunas pistas para ayudar y un portafolio para apuntar lo que va saliendo. Se organizan grupos como se estime y se pide a una persona voluntaria de cada grupo que sea quien permanezca siempre en la misma mesa mientras el resto irán pasando por otras mesas.

Así, los grupos van pasando por diferentes mesas que tendrán preguntas distintas y la persona que permanece les recibe y va contando qué han conversado o reflexionado los otros grupos que han pasado antes y se van recogiendo las aportaciones al tema del grupo que ha llegado. La permanencia de un grupo en su primera mesa puede ser de 20 minutos y en las siguientes de 10 minutos. El mismo proceso debe repetirse hasta que todas las personas hayan pasado por todas las mesas. Después, se puede poner en común lo que ha surgido en cada mesa con el resumen que haga la persona que ha permanecido en cada una. A partir de ahí, se podrá avanzar más en debatir, sacar o votar propuestas, crear alguna herramienta o documento... (en función del objetivo). Puede tener su versión online haciendo salas y utilizando muros virtuales.

Importante:

Puede ser importante introducir algunas claves en las preguntas o conversaciones:

- *¿Qué éxitos/buenas prácticas/avances hay sobre este tema para la adolescencia y juventud?*
- *¿Qué cosas concretas van a ayudar a dar un pasito más en este tema?*
- *¿Cómo nos daremos cuenta del avance? ¿Cómo se darán cuenta otras personas?*
- *¿Qué habremos puesto de nuestra parte para ello? ¿Qué cualidades nuestras? ¿Qué acciones?*

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 52:

La Asamblea o reunión de grupo desde el modelo de la disciplina positiva.

Objetivo:

Potenciar la dimensión de la escucha entre AAJJ de una forma sistemática para mejorar la comunicación y abordaje de conflictos.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma o gestión de impulsividad. Pensada para grupos que tienen una interacción con cierta continuidad.

Desarrollo:

Se trata de establecer un tiempo fijo de escucha dentro del cronograma de actividades (semanal, quincenal, mensual... depende de la frecuencia de asistencia) con un formato que ayuda a la comunicación y gestión de conflictos o inquietudes.

Para hacer las asambleas hay que explicar al principio el sentido de las mismas, las condiciones para que funcionen bien y crear un clima adecuado y los contenidos o fases. Éstas son las siguientes:

1. Agradecimientos y reconocimientos:

Se abre la reunión con una ronda de agradecimientos. Para ello puede tenerse una caja o bote de agradecimientos para que las personas puedan meter durante los días previos o en ese momento sus aportaciones.

2. Lectura del acta anterior:

Una persona con el rol de secretaria (rotativo) lee las soluciones o propuestas que se acordaron en la reunión pasada para evaluar si funcionaron.

3. Agenda:

Durante el tiempo entre asambleas se coloca un buzón donde los y las AAJJ pueden escribir o meter algunas cuestiones que les gustaría tratar o resolver en esta asamblea de forma

general sin personalizar. Una persona con rol de moderadora (puede hacerlo la figura educativa o rotando entre AAJJ) lee lo que hay para tratar.

4. Búsqueda de soluciones:

Para cada punto de la agenda, se buscan soluciones o propuestas que se irán anotando sin juzgarlas. Luego, el grupo analiza las opciones y vota por la que consideran más respetuosa y útil para todas las personas. La solución elegida se anota en el acta.

5. Cierre:

Se recuerdan los acuerdos sobre soluciones o propuestas.

Importante: Hacer siempre alguna actividad de acogida y cerrar con otra para trabajar la cohesión.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 53: Buzón de la escucha.

Objetivo:

Potenciar la dimensión de la escucha de las figuras adultas a AAJJ.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, accesibilidad física. Pensada más para grupos que tienen una interacción con cierta continuidad.

Desarrollo. Se trata de crear con materiales reciclados y la propia creatividad de AAJJ un buzón donde puedan introducir mensajes que quieran que las figuras educativas adultas conozcamos. Pueden ser agradecimientos, reconocimientos, quejas, peticiones de ayuda...Las figuras educativas al leerlas (tendrán que acordarse de abrir el buzón) podrán desarrollar respuestas individuales, grupales, organizacionales... Es imprescindible garantizar unas condiciones de uso, la confidencialidad y otras que los y las AAJJ puedan definir también.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 54: Consejo de adolescencia y juventud.

Objetivo:

Potenciar la dimensión de la escucha de las figuras adultas a AAJJ.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

En esta dinámica es fundamental incluir la diversidad en la representatividad. y salvar barreras conscientes o inconscientes para que puedan participar diferentes perfiles respecto a género, grupo cultural, edad, historia emocional, capacidad, experiencia participativa ...

Desarrollo:

Es posible formar un consejo de adolescencia y juventud para recoger opiniones y propuestas, recibir asesoramiento, llevar a cabo propuestas o posibilitar su liderazgo. Ya sea para dentro de la propia entidad, para el proyecto común al que pertenezca la entidad, para el barrio, para la administración política...

Podemos impulsar consejos formados solo por AAJJ que acompañamos o en los que participan más AAJJ o personas de otras edades. Un consejo implica ciertos objetivos, estructura, continuidad y plan de acción. Si no, podríamos hablar de grupos de escucha o grupos focales de asesoramiento. El consejo de adolescencia y juventud se va a definir por:

- Primer diseño de objetivos y propósito que podamos hacer las figuras impulsoras.
- La presentación a adolescentes y jóvenes de la idea para su rediseño.

- La convocatoria a AAJJ para la elección de miembros asegurando una representatividad desde la diversidad e inclusión.
- La creación de una estructura organizativa con roles, calendario, planificación de actividades, temas a abordar o acciones a realizar, normas de convivencia y clima de respeto, formación, orden del día y pequeña acta de las reuniones, búsqueda de contacto y conexión con instituciones, evaluación y mejora.

Clave:

La clave está en que las figuras adultas no preparen o decidan de forma mayoritaria lo que ocurre en un consejo, sino facilitar un marco, unos recursos y cierto asesoramiento para su desarrollo, siendo los y las AAJJ quienes acaben definiendo aspectos concretos de objetivos, temas, metodología, funcionamiento etc.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 55:

Cenas para la escucha con baúl de conversación.

Objetivo:

Potenciar la dimensión de la escucha de las figuras adultas a AAJJ y entre sí.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, sensibilidad, capacidad de introspección, comprensión... Es muy importante que ninguna persona se sienta obligada a hablar de su mundo emocional, que se recojan cuestiones íntimas llevándolas a un abordaje individual posterior o complementario y que haya cierto grado de confianza y respeto para este tipo de dinámicas.

Desarrollo:

Se trata de favorecer espacios naturales de escucha a través de momentos espontáneos en acogidas, encuentros informales, comidas, cenas, espacios de juego... La figura educativa puede animarlos a contar cosas, escuchar, preguntar ... pudiendo ella también participar activamente. Un recurso, por si en algún momento la conversación se estanca o bloquea, puede ser recurrir al baúl de temas de conversación donde habrá unas tarjetas con ideas de las cuales se podrá escoger una. Ejemplos de temas (según grupo, nivel de confianza u objetivo: pensar en unas u otras)

- **Un momento en el que he sonreído estos días.**
- **A quién he ayudado esta semana.**
- **A quién le quiero agradecer algo.**
- **Una anécdota que he tenido estos días.**
- **Una historia, cuento, fábula, chiste de mi infancia, de mi país, de mi familia...**
- **Algo que he escuchado y creo que era un fake.**
- **Si tuviera un superpoder, mañana...**
- **Una canción, una música que me anima.**
- **Algo que me está preocupando y no sé cómo quitármelo de la cabeza.**

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 56:

Plantilla de fases para el desarrollo de una tutoría individual de escucha y trabajo con AAJJ.

Objetivo:

Potenciar la dimensión de la escucha de las figuras adultas a AAJJ en un formato individual.

Personas destinatarias:

AAJJ.
Este esquema puede ayudarnos a hacer tutorías respetuosas y efectivas.

1. Convocatoria ajustada
2. Punto de partida emocional propio (figura educativa)
3. Entorno físico seguro
4. Acogida afectiva. Recibir-acompañar- agradecer
5. Fase Social- Confianza
6. Objetivo de la reunión- Expectativas- Presentación de ideas, contenidos, informaciones
7. Revisión, análisis desde enfoque de competencias, éxitos y retos
8. Soluciones, alternativas, propuestas ante inquietudes y retos
9. Sugerencias y “experimentos”
10. Recapitulación del plan de trabajo (construir, seguimiento)
11. Halago-agradecimiento
12. Despedida afectiva

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 57:

El intruso.

Objetivo:

Trabajar la importancia de la disposición de información e inclusión para la participación.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión, gestión de la impulsividad...

Desarrollo:

Los y las AAJJ se colocan en un círculo y la persona que dinamiza dice a cada uno/a al oído el tema de conversación que se va a tener excepto a dos participantes. (pueden darse también tarjetas con el tema y dos estar en blanco) Después, comienza diciendo algo relacionado con ese tema y el resto de participantes tendrá que decir algo también sobre ello. Las personas que no lo conocen tendrán que tratar de deducirlo por dentro y decir algo relacionado cuando les toque hablar.

El reto está en que las personas con el rol “intruso” no sean descubiertas por el resto. Por ejemplo, si el tema es “osos” la persona dinamizadora puede decir peludo y el resto seguir. Pueden proponerse temas más ligeros o sobre los que nos interese también cierta reflexión. Al finalizar la dinámica, se descubrirá quienes tenían el rol intruso, si han acertado el tema y podrán contar cómo se han sentido al no tener la misma información que el resto, teniendo que hacer un esfuerzo por integrarse en la dinámica, seguir el hilo y gestionar el temor a ser descubiertos/as.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 58: ¿Qué quieres saber de...?

Objetivo:

Potenciar la dimensión de ofrecer información y transparencia a la adolescencia y juventud y gestionar el manejo de los marcos de intimidad y respeto.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión... Es muy importante trabajar en este caso de forma complementaria qué es la intimidad, el respeto, el buen trato dentro de las interacciones.

Desarrollo:

Se puede realizar en los inicios de los procesos o durante los mismos. Se trata de que los y las AAJJ puedan escribir en unas etiquetas preguntas que les gustaría hacernos a las figuras educativas sobre la entidad, el proyecto, la forma de organizarse, los espacios, el proceso previsto, el calendario, la forma en que van a poder participar... para quitarse algunas incertidumbres y sentir más seguridad. Esas etiquetas se recogen y se pueden ir contestando en próximas sesiones tras un análisis. La dinámica requiere establecer un marco de normas, límites, comunicación respetuosa, marco de intimidad... Se pueden poner ejemplos de qué no entraría y qué sí, categorías posibles, listado de preguntas para elegir algunas...

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 59: Las bolas de cristal.

Objetivo:

Potenciar la dimensión de la proyección de la información, el pensamiento crítico y el enfoque de oportunidades de participación.

Personas destinatarias:

AAJJ.
Clave de diversidad: Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión...

Desarrollo. Se trata de plantear un trabajo de reflexión enfocado a dos bolas de cristal (dibujadas) que nos van a hacer predicciones sobre cómo será algo dentro de un tiempo (podemos elegir un tema o que lo elijan los y las AAJJ) Hay una bola de cristal fatalista, en la que irán anotando todo lo que imaginan que puede ser fatal, negativo, malo, destructivo... sobre ese tema. Y en la bola de cristal de la esperanza, se irá anotando todo lo que imaginen que puede ser esperanzador, positivo, bueno, constructivo...de ese mismo tema.

A continuación, se les invita a pensar qué escenario creen que es más posible (el fatalista o esperanzador), qué se podría hacer para llegar al escenario más esperanzador, qué podemos hacer en general, qué pueden hacer ellos y ellas para alcanzar la predicción más positiva, qué acciones específicas ya hacen, qué sería dar un paso más hacia ello...

Posibles temas: el planeta, la situación de la juventud, la paz, la convivencia, el trabajo, la situación de la mujer, la política...También pueden ser temas más ligeros como el deporte, la música, la moda...

Versión:

Se puede complementar con una dinámica sobre los círculos de preocupación y los círculos de influencia.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 60: Verdadero o falso.

Objetivo:

Potenciar la dimensión de la proyección de la información y el pensamiento crítico.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión... Para adolescentes más mayores o jóvenes con cierto recorrido.

Desarrollo:

Hay diferentes maneras de hacer esta dinámica. En una de ellas, la figura educativa reúne tres noticias y pide a los y las AAJJ que elijan cuál de ellas es falsa. Para ello, pueden dividirse en grupos, debatir y decidir cuál es. Podemos darle un toque lúdico incluyendo un escenario de detectives o tertulianos de la tele, ganando el grupo que acierte. Las noticias pueden tener temas que les generen interés o curiosidad, sean divertidas...

Para ayudarles en el debate, se les puede entregar un listado de algunas preguntas para el pensamiento crítico y análisis de las noticias:

- *¿Cuál es la fuente de la noticia? ¿Da confianza, tiene reconocimiento y prestigio? ¿Se cita si es una institución, organización o autor/a?*
- *¿Hay alguien que lo firma y es conocido/a y está publicado en un medio fiable? ¿Es una noticia actual?*
- *¿Lo que se dice tiene coherencia, viene de un estudio o estadísticas reales? ¿Puede que parte de la noticia sea verdad pero otra parte no o la hayan manipulado según intereses ocultos? ¿Se habla de por qué otras explicaciones no son posibles? ¿Habla de qué implicaciones podría tener esto?*
- *¿La imagen que aparece tiene que ver con la noticia, es reciente? ¿Se ha manipulado? ¿Es una imagen de otro sitio que no tiene nada que ver con la noticia en realidad?*
- *¿Hay fallos de ortografía y gramática?*

También pueden ser los y las AAJJ quienes aporten noticias, algunas verdaderas y otras falsas.

Importante:

Lo interesante no es tanto si aciertan o no, sino el proceso de toma de conciencia y cierto análisis crítico de la información que nos llega. También se puede trabajar la incidencia negativa de los bulos, rumores, noticias falsas que se pueden lanzar a nivel global y entre AAJJ.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 61: Diario de decisiones.

Objetivo:

Potenciar la dimensión de la toma de decisiones y su relevancia en la participación.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión...Para adolescentes más mayores o jóvenes con cierto recorrido.

Desarrollo:

Se trata de crear una especie de diario sobre las decisiones que cada AJ puede ir tomando en algunas cosas y ayudarles a evaluar cómo fue o cómo será el proceso con la idea siempre de introducir elementos y estrategias útiles para la toma de decisiones. Puede hacerse una plantilla que les ayude y que tenga pictogramas, dibujos e imágenes cercanas a sus intereses.

¿Qué elementos podría incluir la valoración de cada decisión? Si es para un futuro:

- Una decisión que tomar.
- Con qué emoción tomo la decisión (con alegría, con calma, con miedo, con enfado, con asco, con seguridad- poner emoticonos) y cómo puede influir esto.
- Sobre mi decisión:
 - *Qué necesito realmente. Esto ¿va a resolver mi necesidad?*
 - *En qué me baso, en qué conocimientos para tomar esta decisión.*
 - *Qué consecuencias positivas/negativas puede tener para mí. ¿Y para otras personas?*
 - *Qué cualidades más pueden ayudarme.*
 - *Qué tengo que planificar, organizar para que vaya bien.*

- *Cómo me daré cuenta de que las cosas van bien.*
- *Cómo me daré cuenta de que las cosas van mal.*
- *Cómo podré echar atrás la decisión.*
- *Quién puede ayudarme si lo necesito.*

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 62:

Círculo de preocupaciones/Círculo de influencia.

Objetivo:

Potenciar la dimensión de la toma de decisiones y la influencia en el entorno desde el margen de responsabilidad.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria una adaptación respecto a idioma, comprensión...

Desarrollo:

Se trata de crear dos círculos (con cartulina, con cuerdas, con cinta en el suelo...) Uno más grande y otro más pequeño. En el grande los y las AAJJ podrán colocar etiquetas con temas, cosas que les preocupan en general. Tantas etiquetas como preocupaciones. A continuación, el círculo más pequeño lo colocaremos dentro del grande. Les propondremos que este círculo más pequeño será el círculo de influencia y contendrá aquellas cosas que están en sus manos para reducir, eliminar o cambiar esas preocupaciones. Serán cosas concretas a decidir, a hacer o no hacer; desde sus recursos, desde su contexto, solos/as o con otras personas. Se trata de relacionar la toma de decisiones con aquellos aspectos sobre los que podemos tener margen de acción concreta, desde expectativas realistas, contando con otras personas...

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 63:

“La urna permanente de las decisiones”.

Objetivo:

Potenciar la dimensión de la toma de decisiones dentro de las actividades y proyectos con AAJJ.

Personas destinatarias:

Figuras educativas-AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria alguna adaptación de idioma, comprensión...

Desarrollo:

Se trata de instalar de forma permanente una urna, caja o bote donde se introducirán decisiones en forma de votos, selección de propuestas u otras por parte de los y las AAJJ. La condición es que tanto las figuras dinamizadoras como los y las AAJJ han de comprometerse a poder utilizarla por lo menos una vez en cada actividad o sesión. Puede ser para diferentes cuestiones, motivos, partes, temas...

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 64:

Cruza la línea si...

Objetivo:

Potenciar la dimensión de la toma de decisiones y el trabajo en grupo considerando la perspectiva dialéctica.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria alguna adaptación de accesibilidad física, idioma, comprensión ...

Desarrollo: Se trata de proponer un tema sobre el que los y las AAJJ puedan posicionarse y decidir entre dos posturas que no lleven claramente a dos extremos a priori (puede ser sobre algo más divertido, más ligero, más reflexivo; puede ser sobre algo global, algo concreto; puede ser sobre la entidad, sobre el proyecto, sobre las actividades, sobre el barrio...). Según el grupo, el momento, la etapa, el objetivo se elegirá el tema. Algunos temas interesantes para comenzar pueden estar relacionados con moda, música, deporte, aficiones, series, personajes famosos...

Los y las que se posicionen de una manera se irán a un extremo de la sala y el resto al otro. Entre los dos grupos habrá una línea. Cada grupo preparará un listado de razones por las cuales han tomado esa decisión y ese posicionamiento. Estas razones siempre serán para defender en positivo su postura, pero no para “atacar” o “desacreditar” la otra postura. Una vez que tienen el listado, una persona de un grupo leerá una razón. Si a alguna persona del otro grupo le ha convencido o gustado esa razón podrá dar un paso hacia la línea. Luego lo hará el otro grupo y seguirá la misma dinámica hasta que se agoten las razones y veamos si ha habido algún movimiento. Podremos trabajar con los y las AAJJ el grado de escucha, el análisis, la influencia de la presión de grupo, las dudas que traen las decisiones, la dificultad o facilidad que a veces tenemos de cambiar de postura ... Para acabar la actividad, se les propone situarse a ambos grupos a mitad de la línea o muy cerca de la línea y proponerles valorar la aceptación de la integración de ambas posturas en algunos aspectos y practicar así la postura dialéctica.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 65:

Creamos el blog o espacio virtual de nuestro proyecto.

Objetivo:

Potenciar la dimensión de la participación de una forma concreta en la generación de propuestas.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad: Es posible que sea necesaria alguna adaptación de idioma, comprensión, accesibilidad física ...

Desarrollo:

El objetivo de la dinámica es crear un blog o espacio virtual. Ya sea como un proyecto participativo en sí mismo o como complemento participativo de otras actividades que tengamos. La idea es que sean los y las AAJJ quienes diseñen el blog, planifiquen contenidos y vayan “alimentándolo” de una forma organizada. Para ello, pueden contar con el apoyo de las figuras educativas. Se pueden incluir reseñas, reflexiones, imágenes, podcasts... u otros elementos que consideren relevantes para poner su voz y compartir con AAJJ y otras personas algunos temas, sensibilizar, concienciar, dar a conocer sus valores, proponer acciones positivas... Siempre manteniendo ese clima relacional de seguridad en el espacio virtual también.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 66:

Plantilla para la organización de tareas y roles en el desarrollo de un reto participativo.

Objetivo:

Potenciar la dimensión de la participación de una forma concreta en la generación de propuestas.

Personas destinatarias:

AAJJ-Figuras educativas.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria alguna adaptación de idioma, comprensión ...

Desarrollo:

La participación para el desarrollo grupal de propuestas requiere un trabajo en equipo, una estructura, unos roles, una planificación... Por ello, contar con una herramienta que ayude a esto siempre facilitará la participación. La plantilla ha de ser ágil y sencilla e incluir los aspectos básicos. Si es demasiado compleja, puede entorpecer la comprensión o la implicación. Lo ideal es que sean los y las AAJJ quienes la diseñen lo que ayudará a fortalecer el trabajo en equipo y las funciones ejecutivas. Se puede partir de un símbolo que ayude a ello. Por ejemplo, un torneo de fútbol.

Elemento para organizarse	Símbolo	Para completar
Qué queremos conseguir y para qué	Objetivo	El trofeo
Qué recursos necesitamos	Recursos	El campo de fútbol, las botas, el botellín de agua, la equipación...
Qué presupuesto-dinero necesitamos	Presupuesto	El presupuesto del club, patrocinadores, donaciones, inversiones
Con qué valores vamos a hacerlo	Valores	Los valores del club, del equipo
Con quiénes hemos de contar	Grupo, personas	Entrenadoras, masajistas, afición, voluntarios, otros equipos
Qué acciones y tareas vamos a hacer cada uno/a	Planificación, calendarización, tareas, roles fijos o rotatorios	Posición en el campo y táctica del equipo
Qué clima de relación vamos a respetar	Clima de convivencia seguro	Reglas del juego, silbato, cartulinas

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 67:

La batuta.

Objetivo:

Potenciar habilidades y oportunidades de liderazgo en adolescencia y juventud.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria alguna adaptación a valorar. Para hacer esta dinámica habrá que analizar cómo está el clima relacional, cuánta experiencia tiene el grupo en la participación... De cualquier forma, siempre será posible introducirla en algún momento.

Desarrollo:

Se trata de crear el símbolo de la “batuta de orquesta” y trabajar el liderazgo en los grupos. La batuta sobre qué, cómo, cuándo...vamos a hacer cosas la suele tener la figura educativa y la idea es que vaya pasando a los y las AAJJ en general o en algunas partes, tareas, acciones, momentos... Así, se tendrá una batuta física real y la figura educativa según vaya viendo al grupo, su perfil, su evolución... irá cediéndola de forma rotativa, a quien desee cogerla, a quien le toque en sorteo... La idea es que esa persona coja la batuta de liderazgo y dinamice algo, proponga una actividad, piense en algo para el día siguiente etc Para poder utilizar la batuta es necesario recordar las condiciones de clima de seguridad, algunas claves que ayudan, algunas habilidades...y crear el marco adecuado. Las figuras educativas tendrán que depositar confianza en los y las AAJJ y gestionar su necesidad de poder, control...

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 68:

Mentoría de líderes jóvenes comunitarios naturales.

Objetivo:

Potenciar habilidades y oportunidades de liderazgo en adolescencia y juventud.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria alguna adaptación a valorar y las personas mentoras necesiten un entrenamiento en algunas habilidades y marco.

Desarrollo:

Se trata de crear fórmulas en las que jóvenes con presencia en la comunidad, con cierto liderazgo y experiencia puedan hacer mentorías a otros y otras AAJJ. Estas mentorías pueden concentrarse en diferentes dimensiones de enseñanza, acompañamiento, referencia identitaria, apoyo emocional, superación de barreras, emergencia de capacidades en disciplinas (música, arte, cocina, estudios ...) Es muy interesante crear mentorías que consideren aspectos de conexión con referentes de la comunidad, diversidad e inclusión. Es relevante, además, que los y las mentoras reciban cierto entrenamiento, se cree una estructura de seguridad, se apoye o supervise el proceso de mentoring sobre todo en los inicios....

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 69:

Creación de una asociación juvenil.

Objetivo:

Potenciar habilidades y oportunidades de liderazgo en juventud.

Personas destinatarias:

JJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria alguna adaptación a valorar.

Desarrollo:

Crear una asociación juvenil y practicar su autoliderazgo es uno de los grandes retos de la participación. Se requiere generalmente un proceso previo de encuentro, conocimiento, proceso como grupo, identidad de valores, objetivos y áreas de interés común, habilidades de participación y liderazgo...Para su constitución hay una serie de condiciones y trámites a realizar: número mínimo de personas socias, creación de los órganos de la asociación, categoría de sin ánimo de lucro, estatutos con su fin social, acta fundacional, el registro ...y el desarrollo de su propósito y actividades. Para avanzar en este tipo de propuestas hay guías específicas publicadas por diferentes organismos.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 70: El árbol problemático.

Objetivo:

Potenciar habilidades y oportunidades de AAJJ para el diagnóstico de dificultades, retos a abordar.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria alguna adaptación a valorar respecto a idioma, comprensión u otras.

Desarrollo: Es una herramienta de trabajo para que AAJJ participen en el análisis de dificultades, causas y soluciones, centrándose más en éstas. Para ello, se les pide que identifiquen una dificultad o problema de la juventud, del mundo, del barrio, de la convivencia... (según lo que queramos trabajar) y la coloquen en una casilla. Para esa dificultad se les pide que identifiquen dos posibles causas, colocando dos flechas que salgan de la primera casilla hacia abajo. De cada causa, se les puede pedir que saquen otras dos subcausas de esa causa y se va creando una estructura de árbol. Después, se les pide que para las subcausas pongan dos posibles soluciones. Puede pedirse que una solución sea algo que ya ha tenido éxito en algún momento, lugar o situación y otra que sea nueva.

O que una solución dependa de ellos y ella y otra que dependa de más personas. A continuación, se les propone debatir de qué forma se podría trabajar sobre esas soluciones desde la entidad, el grupo, la relación con otros grupos, asociaciones... Las soluciones, si están descritas en formato SMART, serán más efectivas (específicas, medibles, asumibles, realistas, temporalizadas).

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 71:

Diagnóstico participado de la salud comunitaria.

Objetivo:

Potenciar habilidades y oportunidades de análisis y diagnóstico de la realidad en adolescencia y juventud.

Personas destinatarias:

JJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria alguna adaptación a valorar.

Desarrollo:

A través de este ejemplo, se puede impulsar la participación de AAJJ en procesos de diagnóstico de planes comunitarios o de barrio para algunas dimensiones como la salud, la convivencia, la rehabilitación urbanística... de manera que la percepción adolescente y joven cuente. Para ello se pueden utilizar encuestas, cuestionarios, grupos focales, grupos intergeneracionales de opinión, mapas de riesgos interedades... Si es posible su presencia física y tiempos para ello, será mucho más interesante.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 72:

Querido/a...

Objetivo:

Potenciar habilidades y oportunidades de análisis y diagnóstico de la realidad en adolescencia y juventud.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria alguna adaptación a valorar.

Desarrollo:

Se anima a AAJJ a que articulen sus inquietudes sobre algún tema a través de un mensaje para personas implicadas en la búsqueda de soluciones. Puede ser a través del símbolo de una carta, un mensaje de WhatsApp, un hilo de Instagram, un vídeo de TikTok... Se pensará en mensajes para diferentes personas: políticas, vecinas, directores, agentes, familias... incluida la propia juventud.

En el mensaje, se podrá seguir un guion sobre la preocupación, la necesidad que hay detrás, datos de interés, causas y lo más importante las soluciones que proponen explorar y construir conjuntamente (en función del objetivo o del canal, podrá darse un contenido y forma u otras). Siempre se empezará con la cabecera: “Querido/a...” y se intentará seguir, el modelo de la comunicación no violenta:

- *Ante... (un hecho, situación objetiva)*
- *Nos sentimos... (emoción)*
- *Tenemos la necesidad de... (necesidad)*
- *Nos gustaría proponerte/pedirte ... (petición/propuesta sobre solución y construcción conjunta)*

La petición o propuesta debería ir en formato SMART (algo específico, medible, asumible, realista, temporalizado).

Otra opción es explorar “la otra cara de la moneda”. Es decir, qué escribiríamos si fuéramos personas políticas, vecinas, jóvenes ... para empatizar y descubrir otras miradas.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 73:

Las tres casitas.

Objetivo:

Favorecer la participación de AJJ en procesos educativos para establecer objetivos.

Formato individual/grupal

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria alguna adaptación a valorar.

Personas destinatarias:

AJJ.

Desarrollo:

Se da al grupo de AJJ una hoja con tres casas dibujadas o se dibujan en el suelo/pared. Se les anima a imaginar qué podemos colocar en esas tres casas. Se les propone llenar la primera casa con aquellas cosas que son fortalezas, que les van bien, les gustan ... La segunda casa con aquello que les preocupa, no les gusta, no les va bien... Y la tercera con los sueños, esperanzas, anhelos, las cosas que podrían ser diferentes, ser mejores.

Podemos centrar el tema en sus vidas en general, en la situación de la juventud, en su experiencia en el proyecto... Una vez llenadas, se les pide que elijan un par de cosas de los deseos de la última casa. Se les invita a imaginar que durante la noche habrá un milagro y esos deseos se cumplirán.

¿Cómo será? ¿Cómo estarán? ¿Cómo se darán cuenta de que se ha producido ese milagro? ¿Cómo se darán cuenta las demás personas? ¿Qué harán diferente? ¿Qué habrán hecho diferente otras personas? ¿Qué habremos hecho diferente para ello? Si el milagro es demasiado grande, podemos pensar en un milagro un poco más pequeño *¿Cómo será? ¿Qué será diferente? ¿A cuánto distancia estamos ahora de ese milagro más pequeño? ¿Qué ha de pasar para acercarnos un poco más? ¿Qué hacemos ya que nos acerca? ¿Qué podemos seguir haciendo? ¿Qué podemos hacer? ¿Qué podemos hacer diferente? ¿Qué cualidades nos van a ayudar?* Y a partir de ahí, se pueden establecer los objetivos y las acciones en las que trabajar.

En lugar de hacer el dibujo de las tres casitas, puede ser un dibujo de tres trozos de muro de un grafiti, de tres escenarios de un concierto, de tres marcos de posts de redes sociales... algo que visualmente esté también cerca de sus intereses.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 74: Salvando barreras.

Objetivo:

Favorecer la participación de AAJJ en los proyectos incluyendo sus aportaciones en torno al enfoque inclusivo y de diversidad.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

En este caso la diversidad y el enfoque inclusivo va a ser determinante. Se requiere un proceso, una experiencia previa, un clima relacional seguro y una sensibilidad constructiva al respecto.

Desarrollo:

Se trata de favorecer el desarrollo de un proyecto concreto (puede ser de cualquier temática o con cualquier objetivo) contemplando por parte de los y las AAJJ aquellas barreras que puede haber a la participación por cuestiones de diversidad y favoreciendo que sean los y las propias AAJJ las que consideren las formas de salvarlas. Se centrará este objetivo no tanto en señalar las barreras como algo intrínseco de las personas sino como algo contextual y enfocando a cómo hacer unas dinámicas generales universales y salvadoras de barreras por defecto. Ejemplos: hablar despacio, no gritar, utilizar imágenes para las actividades, tener espacio para moverse, poner una rampa, evitar micromachismos... Algunas barreras: accesibilidad física, sensoriales, comprensión, emocionales, socioeconómicas, género-orientación sexual, grupo cultural, idioma...

Se puede utilizar la simbología de una carrera con obstáculos para identificar estrategias. Como resultado de este proceso, se invita a los y las AAJJ a través de un visual thinking o un canva a crear unas imágenes recordatorias de algunas de las claves y estrategias identificadas y que puedan ser colocadas en los espacios, en algún panel o incorporados al decálogo de participación particular del grupo.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 75: Los y las contables.

Objetivo:

Favorecer la participación de AAJJ en los proyectos incluyendo sus aportaciones en torno a la gestión económica en mismos.

Personas destinatarias:

AAJJ

Clave de diversidad:

A valorar algunas adaptaciones. Requiere cierta experiencia en participación y responsabilización.

Desarrollo:

En este caso, se busca implicar a AAJJ en la gestión del proyecto desde la dimensión económica (que se relaciona con recursos y también con objetivos, contenidos, acciones y valores de sostenibilidad, por ejemplo). Esto se puede realizar desde la participación en la priorización de elementos en el presupuesto, la búsqueda de proveedores de economía social para los recursos, la gestión de las compras necesarias llegando incluso a realizar cierta auditoría de las cuentas del proyecto. En función del grupo, del proyecto, del recorrido, del clima de confianza, de las capacidades... podrá valorarse en qué dimensión es posible su participación y hasta qué nivel.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 76: Aprendizaje-servicio.

Objetivo:

Favorecer la participación de AAJJ de una manera activa en la ejecución de un proyecto.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sean necesarias algunas adaptaciones en función de lo que se proponga.

Desarrollo:

El Aprendizaje-Servicio es un enfoque en el que se combinan aprendizaje de competencias, conocimientos y habilidades, aplicación de lo aprendido a situaciones reales, compromiso social, solidaridad, contribución a la comunidad y participación de AAJJ. Conecta adolescencia y juventud con proyectos, programas y personas de la comunidad entrando en una relación de aprendizaje y solidaridad. Hay diferentes fórmulas y en general se siguen una serie de fases:

1. Análisis en grupo de los objetivos o necesidades sociales para la contribución o compromiso con el diseño de los contenidos, acciones, calendarización, recursos....
2. Acción y ejecución en función del diseño y la evaluación continua con registro de la experiencia.
3. Demostración de los aprendizajes realizados durante el proceso a través de fórmulas para la visibilización.
4. Reflexión sobre la experiencia y lo aprendido desde la propia toma de conciencia de los y las AAJJ.
5. Reconocimiento del impacto que ha tenido en diferentes dimensiones que incluye una autoevaluación, evaluación externa, evaluación entre grupos de AAJJ...

Hay guías específicas para el desarrollo de este modelo.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 77: La escala para la evaluación.

Objetivo:

Favorecer la participación de AJJ en la evaluación.

Personas destinatarias:

AJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria alguna adaptación a valorar de idioma, comprensión, accesibilidad física...

Desarrollo:

Se trata de crear una escala en el suelo con cinta del 1 al 10 para que los y las AJJ puedan ir valorando los objetivos logrados. En función de los parámetros a evaluar, se les pide que:

- **Se coloquen en el punto del que partieron al inicio del proceso. (lo ideal sería haber preguntado por ello al inicio del proceso y ahora recuperar el dato)**
 - **Se coloquen en el punto actual en el que están.**
- **Como la exposición puede provocar retrainamiento puede hacerse en una hoja de papel individual teniendo que señalar los puntos de partida y final.**
 - **Puede que se hayan quedado en la misma puntuación o incluso bajen en la escala. En cualquier caso, se les invita a reflexionar sobre unas preguntas:**
 - **En caso de “subida” de puntos: ¿qué ha ayudado a esa subida? ¿cómo habéis contribuido a esa subida? ¿qué habéis puesto de vuestra parte?**
 - **En caso de “estancamiento” ¿qué ha ayudado a qué no bajaran de punto? ¿cómo habéis logrado permanecer? ¿qué habéis puesto de vuestra parte?**
 - **En caso de “bajada”, ¿cómo habéis logrado aún así estar aquí o seguir en el proceso? ¿qué habéis puesto de vuestra parte?**

En una segunda parte, se puede preguntar por lo que tendría que pasar para poder subir un poco más esa puntuación en el proceso o en otros espacios.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 78:

Cara o cruz.

Objetivo:

Favorecer la participación de AAJJ de una manera activa en la evaluación de una actividad, proyecto o proceso.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sean necesarias algunas adaptaciones en torno a idioma, comprensión, accesibilidad física.

Desarrollo:

Se entrega una moneda a cada participante y se les pide que evalúen la actividad o proceso con ella. Si sale “cara” tendrán que escribir en una etiqueta todas las cosas positivas de la actividad o proceso. Si sale cruz, las cosas negativas. Posteriormente, se juntan las etiquetas para compartir las (quienes quieran). Se puede dar la opción de volver a tirar la moneda para complementar con la cara que no les ha tocado (si hay suerte).

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 79:

Evaluando desde diferentes ángulos.

Objetivo:

Favorecer la participación de AAJJ de una manera activa en la evaluación de una actividad, proyecto o proceso.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sean necesarias algunas adaptaciones en torno a idioma, comprensión u otras. Para grupos que llevan procesos más largos de aprendizaje.

Desarrollo:

Se trata de entregar una estrella a cada participante para que pueda responder a preguntas sobre lo aprendido en el proceso.

Por ejemplo:

- *¿Qué habilidad he aprendido que me vendrá bien en mi vida personal?*
- *¿Qué he aprendido que me servirá en el mundo laboral?*
- *¿En qué me he hecho más fuerte?*
- *¿Qué le agradezco al grupo?*
- *¿Con qué me he divertido más?*

Se puede incluir un pequeño juego en el que han de completar la estrella en un tiempo determinado, encontrando la estrella de cada persona que estará escondida por el espacio...

Se pueden compartir las estrellas o quedarse en un ámbito de intimidad. Se puede sugerir que compartan al menos una de las cosas puestas como en qué se han divertido más.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 80:

Orientaciones para hacer cuestionarios a adolescentes y jóvenes.

Objetivo:

Favorecer la participación de AAJJ de una manera activa en la evaluación de una actividad, proyecto o proceso.

Personas destinatarias:

Figuras educativas.

Clave de diversidad:

Es posible que sean necesarias algunas adaptaciones en torno a idioma, comprensión, canal de procesamiento u otras.

Desarrollo:

Algunas pautas:

- Considerar la opción online. ([enlace a formulario, kahoot, quizz](#))
- Incluir una estética cercana a sus intereses o dentro de una gamificación.
- Preguntas cortas y claras.
- Evitar dobles elementos a evaluar en una misma pregunta.
- Evitar introducir muchas veces el No o tener dobles Nos.
- Poner algún ejemplo explicativo.
- Pocas preguntas.
- Acercarse al lenguaje adolescente-joven sin “pasarse”.
- Prever un posible acompañamiento para la comprensión.

- Asegurar anonimato o confidencialidad si es necesario.
- En lugar de usar escalas numéricas, emplear escalas de estrellas, corazones o emoticonos. (más cercanas a las usadas en RRSS)

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 81:

Carta a los Reyes Magos para el DNF.

Objetivo:

Facilitar la participación de AAJJ en procesos de entidad.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Desarrollo:

Se trata de involucrar a AAJJ en el análisis de las necesidades formativas de las figuras educativas y las entidades para considerar su perspectiva. Para ello, podemos realizar un pequeño cuestionario o encuesta informando del sentido de la formación permanente y nuestro interés por conocer sus puntos de vista. Podemos hacer preguntas abiertas o presentar una serie de temas que ya tengamos en mente para que puedan elegir. Podemos hacerlo a través de un símbolo como la carta a los Reyes Magos u otros personajes mágicos que estamos haciendo las figuras educativas. Pedimos algunas cosas y, entre ellas, unas clases para mejorar nuestras habilidades como educadoras. Y les invitamos a que nos ayuden a elegir o pensar qué tipo de clases podríamos pedir.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 82:

Votación de presupuestos participativos.

Objetivo:

Informar de los objetivos y estrategias de la entidad y favorecer la posibilidad de participación.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Desarrollo:

Se trata de posibilitar a AAJJ que puedan elegir a qué línea, programa o actividad puede ir cierta parte del presupuesto que tiene la entidad. (relacionadas con juventud o no). Para que puedan elegir es necesario aportar información de cada línea, en qué se traduce, por qué es importante para la entidad, de dónde llega ese dinero, qué hay que cumplir... Para decidir se pueden utilizar dinámicas ya vistas para la valoración y se procede a votar. Unir los presupuestos con qué necesidades de personas o colectivos (a través de tarjetas de necesidades) pueden cubrirse puede ser un elemento interesante de debate.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 83:

El comodín de los tres personajes famosos.

Objetivo:

Facilitar mayor participación de AAJJ en los proyectos o programas educativos.

Personas destinatarias:

Figuras educativas.

Desarrollo:

Es una dinámica que podemos hacer para ampliar mirada y buscar fórmulas para incluir más la participación en nuestros proyectos. Trabajando en grupo, se eligen tres personajes famosos (reales o ficticios) sin pensar mucho y se reflexiona: ¿Qué nos aconsejaría cambiar esta persona para dar más participación a los y las AAJJ en el proyecto o programa?; ¿Qué ideas nos daría?; ¿Qué ejemplos nos pondría? Desde ideas que pueden parecer “raras” o “descontextualizadas” podemos sacar orientaciones interesantes. Se puede hacer también con la condición de que los personajes famosos sean adolescentes o jóvenes.

Posibilidades:

Es una dinámica que también podemos utilizar con AAJJ para sacar ideas para mejorar la participación o para cualquier otro tema.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 84:

Dinámica Open Space.

Objetivo:

Potenciar habilidades y oportunidades de análisis y diagnóstico de la realidad en adolescencia y juventud.

Personas destinatarias:

AAJJ.
Es posible que sea necesaria alguna adaptación a valorar. Es útil en espacios de trabajo con muchas personas.

Desarrollo:

Es una dinámica específica que trata de fomentar espacios de interacción, creativos, autogestionados...con implicación de las personas participantes. De forma resumida, se trata de crear reuniones entre personas organizadas por temáticas relacionadas con una pregunta o inquietud a resolver. Para crear esas reuniones, se empieza posibilitando que cada AAJJ puede hablar de lo que le preocupa sobre el tema con la persona que está al lado. Después, escribe en una etiqueta la inquietud y el subtema relacionado.

Una figura dinamizadora reúne las etiquetas de inquietudes, las va leyendo y las organiza en diferentes subtemas. Habrá diferentes espacios o salas y en cada una se abordará uno de los subtemas y las personas se irán distribuyendo libremente por las salas para compartir reflexiones, estrategias, soluciones, herramientas, experiencias...al respecto. Las reuniones podrán ser todas simultáneas o se pueden crear algunos horarios específicos si hay varios subtemas (quizás haya más subtemas que salas). Habrá cuatro condiciones para la participación en las reuniones: cualquier persona que se presenta a una reunión es adecuada, cualquier cosa que esté pasando en esa reunión es lo que estamos llegando a tener, sea cual sea el momento en que empieza la reunión es el adecuado, cuando se acaba el tiempo de la reunión se acaba como esté y no se alarga. Una persona podrá estar en una reunión todo el tiempo o si ve que necesita cambiar de tema porque cree que no le aporta o no puede aportar podrá irse a otra reunión simultánea (es la regla de los dos pies).

En cada reunión la participación es libre y no hay una persona moderadora específica sino que se va creando el debate o conversación según va saliendo. Al final de todas las reuniones, se puede crear un espacio conjunto para compartir qué ha salido en cada sala y recoger ideas, soluciones para seguir trabajando en otro momento.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 85:

Campaña o día de la interculturalidad.

Objetivo:

Facilitar participación de AAJJ en actividades concretas.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

A tener en cuenta según definición de la actividad. Los enfoques de género, discapacidad, interculturalidad y otros deberían estar muy presentes en el resultado. Es importante tener en cuenta que para que esta actividad sea realmente participativa requiere, entre otras cosas, tiempo suficiente.

Desarrollo:

Se trata de potenciar la participación de AAJJ en la celebración de días o jornadas especiales de recuerdo, sensibilización, reivindicación sobre derechos, valores, claves... Ya sea en actividades concretas en la entidad, en otros espacios educativos, en redes de entidades, en el barrio, en RRSS...

Se trabajará para definir cómo quieren que su voz se exprese al respecto e incluso podrán diseñar, ejecutar y evaluar la campaña (o parte de ella). Para ello, se tendrán en cuenta dinámicas propuestas en esta caja de herramientas u otras, siendo útil detectar las necesidades, capacidades o valores sobre los que quieren dar voz. Es posible partir de las ideas de cada persona a nivel individual para contrastar o compartir en grupos pequeños y luego en otros más grandes tratando de llegar a acuerdos hasta el lema o contenido final (trabajo cooperativo piramidal). Para hacer la campaña, se considerarán las posibles vías de difusión y se podrá aprovechar para trabajar artísticamente con los y las AAJJ.

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 86: La amnesia alienígena.

Objetivo:

Escuchar, facilitar el diseño de propuestas por los y las AAJJ en las actividades.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria alguna adaptación a valorar como idioma, accesibilidad física y otras.

Desarrollo:

Se trata de enfocar el diseño de una actividad cotidiana o especial partiendo de una historia imaginaria en la que las figuras educativas hemos sufrido una amnesia (por ejemplo, porque han venido unos alienígenas que nos han borrado la mente). Debido a la amnesia, hemos olvidado los pasos, recursos, formas...para preparar y hacer esa actividad. Para poder llevarla adelante, serán los y las AAJJ las que tendrán que recordarnos cómo hacerlo y es más llevarlo a cabo.

Podremos escenificar esta historia con unos dibujos de alienígenas y pidiendo que encuentren la fórmula química para diseñar y ejecutar la actividad, a través de átomos (cartulinas redondas) que han de encajar para crear la molécula de la fórmula. En estos átomos, pueden ir escribiendo los elementos necesarios y después poner en marcha lo que consideren necesario (según lo que se venía haciendo o incluso con alguna modificación posible).

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 87: Mapa del barrio.

Objetivo:

Conocimiento mutuo, pertenencia, preparación a la participación en la comunidad.

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

Es posible que sea necesaria alguna adaptación a valorar como idioma, accesibilidad física y otras.

Desarrollo:

Se trata de dar un paseo por el barrio o por el pueblo para conocerlo, ver qué centros formativos, sanitarios, tiempo libre, entidades, parques, zonas hay y crear una especie de mapa con ello.

En un segundo momento, es posible que los y las AAJJ señalen aquellos sitios, lugares, entidades, centros, grupos de personas ... que podrían ser objeto de cambio, de ayuda por su parte, de resolución de algunas necesidades suyas, de colaboraciones.

Por ejemplo, pueden preguntarse si en este sitio:

- Podemos satisfacer alguna necesidad.
- Podemos ayudar a otras personas.
- Podemos apoyar algunos valores o temas que nos importan como jóvenes.
- Podemos aprovechar una oportunidad de encuentro, relación, escucha, liderazgo... (jornadas festivas de barrio, jornadas de interculturalidad, celebraciones de días especiales, proyectos específicos de entidades, proyectos comunitarios ...)

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 88:

Expojoven.

Objetivo:

Potenciar la participación de jóvenes en la comunidad dando a conocer sus valores, inquietudes, necesidades, capacidades de una forma artística

Personas destinatarias:

AAJJ.

Clave de diversidad:

De forma específica, tanto en el desarrollo como en los contenidos de esta acción, la diversidad debe plasmarse de forma explícita y valorar medidas para atender posibles barreras.

Desarrollo:

Se trata de proponer a un grupo de AAJJ una actividad para compartir de forma simbólica y visual con la comunidad intereses, inquietudes, valores, aficiones, capacidades... Para ello, se pueden aprovechar oportunidades como jornadas, encuentros, eventos ... que ya estén establecidos o iniciar procesos para ello.

Tanto si son espacios relacionados con la juventud como de otros temas. En función del nivel de participación que podamos promover (escucha, información, toma de decisiones, participación o liderazgo ...) y de las fases en las que se materializará (diseño, ejecución y evaluación), se abordará un trabajo previo con reflexiones y propuestas, coordinaciones, trabajo en red... Algunas posibilidades son exposiciones de fotos, dibujos, músicas, versos, danza ...

05 Herramientas para el eje: proyectos participativos



Herramienta 89: Laboratorio ciudadano.

Objetivo:

Potenciar la participación de AAJJ en la comunidad y sus aportaciones a la misma.

Personas destinatarias:

AAJJ.
Clave de diversidad:
Pueden ser necesarias adaptaciones concretas que valorar.

Desarrollo:

Se trata de involucrar a AAJJ en un proyecto comunitario de laboratorios de aprendizaje en los que unas personas pueden enseñar cosas a otras. De esta forma, AAJJ pueden ofrecer sus conocimientos y capacidades en uno o más laboratorios y a la vez pueden aprender de otras personas en otros. Los laboratorios pueden tener temáticas diferentes: aprender español, cocinar, usar la tecnología, tocar música, dibujar anime, practicar basket... Estos laboratorios pueden estar integrados por personas de diferentes edades, capacidades, grupos culturales etc.

Importante:

Para que esta propuesta tenga éxito puede ser necesario un liderazgo al principio por parte de agentes educativos, encontrar espacios para que tengan lugar, identificar ya a personas que quieran aportar o recibir... Así, en la medida del avance, se irá dejando más protagonismo a los y las AAJJ.

06

Herramientas para el eje: cultura de participación adolescente y juvenil

06 Herramientas para el eje: cultura de participación adolescente y juvenil



Herramienta 90:
Esquema de newsletter sobre
participación.

Objetivo:

Potenciar la cultura comunitaria de la
participación de adolescencia y juventud.

Personas destinatarias:

Figuras educativas.

Desarrollo:

Se trata de crear un mecanismo de comunicación intra e interentidades que permita compartir buenas prácticas, experiencias exitosas, reflexiones, inquietudes, peticiones de contraste sobre el tema de la participación adolescente y juvenil. Para ello, es posible utilizar plantillas ya existentes.

Es una actividad en la que podemos implicar a los y las AAJJ de las entidades.