Ready-to-use activities

Actividades inclusivas aplicadas al trabajo juvenil y al trabajo juvenil digital en el contexto de la educación no formal.

TOOLS FOR INCLUSIVE YOU.TH

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

YOU.TH.

ready-to-use activities

Este documento es una colección de actividades listas para usar con el fin de ayudar a los trabajadores en el ámbito de la juventud a poner en práctica actividades inclusivas mediante metodologías teatrales aplicadas al trabajo con jóvenes y al trabajo digital con jóvenes en el contexto de la educación no formal.

Proporciona materiales listos para usar junto con instrucciones claras sobre cómo ponerlos en práctica, preparar los espacios, reunir los materiales necesarios y guiar las sesiones informativas.

Esta colección reúne actividades inéditas creadas específicamente para el proyecto YOU.TH. y versiones actualizadas de actividades tradicionales y conocidas adaptadas a los objetivos del proyecto.

Todas las actividades se complementan con el "Manual YOU.TH. Manual para animadores juveniles", que puede descargarse de nuestro sitio web, donde encontrará orientaciones teóricas y prácticas sobre las metodologías mencionadas.

Algunas de las actividades también se apoyan en vídeos explicativos accesibles desde nuestra página web: https://youth-theatre.eu/

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

¿Cómo navegar por el documento?

Todas las fichas de actividades contienen:

- Primera página con título, Introducción a la actividad y breve información general
- Instrucciones de ejecución
- Instrucciones para el debrefing
- Consejos y notas para el facilitador

Leyenda de los símbolos

 Tema tratado

 Metodología teatral aplicada

 Edad ideal de los participantes

 Número ideal de participantes

 Materiales necesarios

 Herramientas digitales

 Tiempo de ejecución

 Referencia a YOU.TH. Manual de base teórica

 Vídeo disponible

 Entorno ideal

Leyenda de colores

Inclusión y Diversidad

Violencia de género y discriminación

Acoso y ciberacoso

Participación en la vida democrática, valores comunes y compromiso cívico

Medio ambiente y lucha contra el cambio climático

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Índice

Inclusión y diversidad

- Alas
- Teatro Forum
- Limones
- Lost
- El espejo
- PhotoVoice
- Teatro del Encuentro
- Polos
- Adivina el líder
- Colores en movimiento
- Un Templo en Sleepyville
- Tolerancia intercultural

Violencia de género y discriminación

- Voces Desoídas
- ¿Puedo?
- Psicodrama
- What is revenge porn?

Acoso y ciberacoso

- Drama in Education
- Mensaje al Mundo
- Fantásticas boutiques

Participación en la vida democrática, valores comunes y compromiso cívico

- EU Youth Goals
- Símbolos
- Parafrasis
- Mafia
- Policías y ladrones

Medio ambiente y lucha contra el cambio climático

- Eco-RolePlay
- Objectivos de Desarrollo Sostenible

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Alas

Alas (Wings) es una práctica que pretende concienciar a los participantes de los puntos fuertes que les ayudan a alcanzar sus sueños. La idea es encontrar las "alas" de los participantes: inspirarles y motivarles.

Inclusión y diversidad

Imagen fija

20-30

12-20 participantes (trabajo en parejas)

Ordenador/teléfono

Los participantes utilizarán un Jam Board en un ordenador/ teléfono.
https://jamboard.google.com

#1 Explicación y trabajo individual - 20 minutos
#2 Explicación - 10 minutos
#3 Explicación y trabajo en parejas - 30 minutos
#4 Debriefing - 30 minutos

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud- 3.3 Metodologías Teatrales - Imagen fija
https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Es una actividad que puede realizarse tanto al aire libre como en el interior, en función de las necesidades de su grupo.
Puede decidir distribuir inicialmente las sillas en círculo, que luego se redistribuirán entre el trabajo por parejas.
Para esta actividad, es importante que todos los participantes tengan acceso a Internet para poder entrar en el Jam Board.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù
Co-funded by the European Union

Ejecución:

#1 Explicación y trabajo individual - 20 minutos
Explica a los participantes cómo utilizar el Jamboard. Deja que creen una pizarra individual con su nombre en el centro. Pide a los participantes que escriban en el tablón 3 sus propios logros (victorias), de los que se sientan orgullosos.

#2 Explicación - 10 minutos
Pide a los participantes que escriban para cada uno de los logros:

- qué fuerza les ayudó a alcanzar este
- qué emociones sintieron en el camino y después del logro
- cuáles son los resultados de los logros
- cuáles son los dones de los logros para ellos y para los demás (resultados que no pueden contar: sentimientos, relaciones, etc.)

#3 Trabajo en parejas - 30 minutos

- (15 minutos)

Los participantes se dividen en parejas y comparten sus logros y descripciones.

- (15 minutos)

Uno de los participantes de cada pareja debe encontrar una palabra asociada a la historia de su compañero y reproducirla con el cuerpo del otro participante (práctica de la imagen fija). Todos los pares funcionan al mismo tiempo.
Después de 2 minutos, todos miran las esculturas creadas por las parejas, cada creador dice la palabra que representa y los demás participantes pueden observar las estatuas.
2ª ronda: el otro socio, que era una estatua, se convierte en creador.

#4 Debriefing - 30 minutos
Formar un círculo: Después de completar la actividad, haz que todos los participantes formen un círculo para crear un sentimiento de unidad e inclusividad.

Exprese su gratitud: Comience el informe expresando su gratitud a los participantes por su franqueza y disposición a compartir sus logros y puntos fuertes. Reconozca la vulnerabilidad que supuso participar.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Reflexionar sobre la actividad:

Empiece preguntando a los participantes cómo les ha hecho sentir la actividad y qué pensamientos o emociones les ha suscitado. Anímelos a compartir sus reacciones iniciales.

Reconocimiento de puntos fuertes:
Pide a los participantes que compartan sus impresiones sobre el reconocimiento de sus propios puntos fuertes durante la actividad. ¿Qué puntos fuertes identificaron en sí mismos? ¿Se han llevado alguna sorpresa?

Reconocimiento entre iguales:
Comenta la experiencia de que un compañero reconozca y describa sus puntos fuertes. ¿Qué sintió al escuchar a otra persona reconocer sus puntos fuertes? ¿Aportó una perspectiva diferente?

Esculturas corporales:
Explore el ejercicio de las "esculturas corporales". Pregunte a los participantes qué sintieron al representar físicamente la historia de otra persona y qué sintieron al ver su historia representada por su pareja. ¿Agregó una nueva dimensión a su comprensión de sus logros y puntos fuertes?

Logros y resultados:
Anima a los participantes a reflexionar sobre los logros que han compartido. ¿Hablar de sus logros y de los puntos fuertes, emociones y resultados asociados a ellos les ha aportado nuevas ideas o perspectivas sobre sus objetivos y sueños?

Donaciones e impacto:
Discutir el concepto de "dones de los logros" tanto para sí mismos como para los demás. ¿Qué descubrieron sobre el impacto de sus logros más allá de los resultados tangibles (por ejemplo, sentimientos, relaciones, crecimiento personal)?

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Reflexionar sobre la actividad:

Compartir sentimientos:
Invite a los participantes a compartir cualquier pensamiento o sentimiento adicional que haya surgido durante la actividad o como resultado del debate sobre sus logros y puntos fuertes.

Principales conclusiones:
Pida a los participantes que identifiquen una o dos conclusiones clave de la actividad. ¿Qué lecciones o conclusiones se llevarán consigo?

Planificación de acciones:
Anima a los participantes a pensar en cómo pueden aplicar los conocimientos adquiridos en esta actividad a sus objetivos y sueños futuros. ¿Hay acciones concretas que puedan emprender para potenciar sus puntos fuertes?

Reflexiones finales:
Termine la sesión resumiendo los puntos clave tratados y agradeciendo a los participantes sus aportaciones. Reitere la importancia de reconocer y utilizar sus puntos fuertes para alcanzar sus sueños.

Recuerde fomentar un ambiente de apoyo y sin prejuicios durante la sesión informativa, que permita a los participantes compartir abiertamente sus pensamientos y sentimientos. El objetivo es ayudar a los participantes a profundizar en su autoconocimiento y a adquirir conocimientos que puedan aplicar en su vida personal y profesional.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

Facilitar la actividad "Alas" puede ser una forma eficaz de ayudar a los participantes a reconocer sus puntos fuertes y alcanzar sus sueños. He aquí algunos consejos para los facilitadores, junto con las posibles dificultades que pueden surgir durante la actividad:

Prepara los materiales: Asegúrate de tener preparados todos los materiales necesarios, incluidos tableros Jam, rotuladores y un espacio para que los participantes trabajen en parejas.

Dificultad con la tecnología: Puede que no todos los participantes estén familiarizados con los tableros Jam o las herramientas digitales. Ofrece un breve tutorial al principio y ayuda a quienes lo necesiten.

Número de participantes: Es importante trabajar con un número de participantes que permita la creación de parejas; por si acaso, el facilitador puede unirse.

Adáptese a las necesidades de los participantes: Sea flexible y esté preparado para adaptar la actividad en función de las necesidades y la dinámica del grupo. Algunos participantes pueden necesitar más apoyo o tiempo para ciertas partes de la actividad.

Cree un entorno seguro e inclusivo: Establezca unas normas básicas para la sesión que hagan hincapié en el respeto, la escucha activa y un ambiente sin prejuicios. Anime a los participantes a ser abiertos y a apoyarse mutuamente. Puede resultar más o menos cómodo para los participantes reconocer y compartir sus puntos fuertes y sus logros; esta actividad les ayudará a desarrollar la conciencia de sí mismos y la confianza en sí mismos.

Contacto físico: Al principio de la actividad, es importante comprobar si todos los participantes se sienten cómodos con el contacto físico; si no es así, puedes explicar a los participantes que, para crear la estatua, también pueden vocalizar las instrucciones.

Respuestas emocionales: Compartir los logros y los puntos fuertes personales puede evocar emociones fuertes. Prepárese para ofrecer apoyo emocional y anime a los participantes a expresar abiertamente sus sentimientos.

Sensibilidad cultural: Sea consciente de las posibles diferencias culturales en la forma en que los participantes abordan la autorreflexión y el intercambio de experiencias personales. Cree un entorno culturalmente sensible que respete las diversas perspectivas.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Teatro Forum

El objetivo del Teatro Forum es fomentar conversaciones productivas entre los jóvenes, promoviendo la aparición de soluciones innovadoras y colaborativas relacionadas con el tema tratado.

Inclusión y diversidad

Teatro Forum, Improvisación

13-30

20 - 30 participantes divididos en pequeños grupos (4/5)

Puedes elegir la plataforma de videoconferencia en línea que mejor se adapte a tu grupo, es importante que la plataforma permita la creación de salas de reunión. Por ejemplo, Google meet, Zoom, Microsoft Teams, etc.

1 paso: 10 minutos instrucciones
2 paso: 30 minutos de creación de diferentes historias por parte de los participantes
3 paso: restitución de 20 minutos de todas las escenas preparadas
4 paso: 30 min - 1 hora de trabajo en una escena
5 paso: 15 minutos de sesión informativa final

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud 3.3 Metodologías Teatrales - Teatro Fórum
https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Es una actividad que puede realizarse tanto al aire libre como en el interior, en función de las necesidades de su grupo.
Puedes distribuir las sillas en círculo o decidir sentarte en el suelo. Durante el tiempo de trabajo en pequeños grupos, los participantes pueden moverse libremente y encontrar un lugar en el que centrar su atención.
Cuando los participantes restituyan las escenas y cuando trabajen una escena concreta, es bueno identificar una parte de la sala como escenario y colocar las sillas de los demás participantes en semicírculo.
Si lo organizas en línea, asegúrate de que existe la posibilidad de crear salas para trabajar en pequeños grupos, y da instrucciones a los participantes para que se centren especialmente en los diálogos, ya que no pueden interactuar físicamente.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù
Co-funded by the European Union

Ejecución:

#1 paso - Dar instrucciones - 10 minutos
Explique el desarrollo de la actividad a los participantes, pero no anticipe el mecanismo del teatro foro antes de la preparación de las escenas. Es importante que los participantes se centren en el primer paso de la preparación de las escenas sin pensar ya en las posibles soluciones.

Divide a los participantes en pequeños grupos y pídeles que preparen su escena representando el problema abordado.
La narración debe ajustarse a los siguientes criterios:

- Debe representar una situación muy cercana a la realidad.
- La historia debe presentar un conflicto claro.
- Su duración no debe superar los 3 minutos.
- Los personajes, que incluyen al menos un Perpetrador (que ejerce el poder e inflige la violencia), un Oprimido (sometido a la violencia) y un Testigo (que observa sin intervenir), deben ser distinguibles.
- Los papeles, deseos y temores de cada personaje deben ser evidentes.
- La escena debe culminar con el personaje oprimido sucumbiendo en el conflicto, llegando al clímax del conflicto/violencia. No se exige a los participantes que resuelvan la situación, sino que se limiten a representar el problema.

#2 paso - Creación de diferentes historias por parte de los participantes - 30 minutos
Los participantes pueden trabajar ahora en sus pequeños grupos, creando la historia y disponiendo de tiempo para ensayarla. Después de estos 30 minutos tienen que estar preparados para restituirla delante de los demás

#3 paso - Restitución de todas las escenas preparadas - 20 minutos
Una vez que los grupos terminan de preparar sus escenas, las representan ante el grupo. Es importante dar a todos la posibilidad de presentar su historia.
A continuación, el animador elige una, explicando los criterios de la selección: no es la más bonita, es la escena más adecuada para ser trabajada en teatro foro.
Consulte los criterios del primer paso.
Se pregunta al público sobre el tema de la obra para garantizar una comprensión colectiva de los acontecimientos observados.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

#4 paso - Tabajo en una escena - 30 min/1 hora

El animador informa al grupo de que volverán a ver la obra elegida. Sin embargo, durante el segundo visionado y los siguientes, los participantes tienen la oportunidad de detener la acción y sustituir a uno de los actores o actrices en un intento de alterar la conclusión de la historia. Es importante señalar que el personaje opresor es el único exento de la sustitución. Para interrumpir la obra, los participantes deben aplaudir y gritar "¡PARA!" cada vez que crean que podría introducirse una acción o un diálogo diferentes.

El animador demuestra el uso de la regla "¡PARA!" colectivamente con el público. A continuación, se anima al grupo implicado en la escena seleccionada a representarla una vez más para el público, con un recordatorio sobre el uso de "¡PARA!". Esta vez, se invita al público a detener la acción, subir al escenario y explorar soluciones alternativas sustituyendo a un actor o actriz.

Después de cada intervención del público, el animador pide opiniones sobre la intervención, con el objetivo de iniciar un diálogo centrado en profundizar en el tema. La escena puede repetirse varias veces, lo que permite a los participantes sustituir a distintos personajes y explorar diversas soluciones, en función del tiempo disponible.

#5 paso - Sesión informativa final - 15 minutos
Una vez concluidas todas las intervenciones sugeridas, cuando el diálogo haya avanzado significativamente, el animador pedirá a los asistentes que elaboren un resumen colectivo de toda la experiencia. Para ello, se repasan los momentos clave del diálogo que han aportado ideas al grupo. Entre las preguntas que pueden formularse figuran las siguientes

- ¿Qué observaciones podemos extraer de lo que hemos presenciado?
- ¿Cómo se relaciona esto con sus experiencias personales?
- En su opinión, ¿cómo pueden aplicarse estas ideas a situaciones de la vida real?
- ¿Percibe la aplicación como fácil o difícil, y qué factores contribuyen a su perspectiva?

Reflexiones finales:
Termine la sesión resumiendo los puntos clave tratados y agradeciendo a los participantes sus aportaciones.

Recuerde fomentar un ambiente de apoyo y sin prejuicios durante la sesión informativa, que permita a los participantes compartir abiertamente sus pensamientos y sentimientos. El objetivo es ayudar a los participantes a adquirir una conciencia más profunda y una percepción que puedan llevar adelante en su vida.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

He aquí algunos consejos para los animadores, junto con las posibles dificultades que pueden surgir durante la actividad:

1. Para implicar a los jóvenes participantes, la técnica emplea el movimiento corporal y la improvisación para aumentar el dinamismo de la actividad. Si se realiza en línea, el énfasis se desplaza a los diálogos.

2. La presentación de perspectivas diversas dentro del grupo puede aclararse mediante la puesta en escena de pensamientos variados entre los participantes.

3. Para establecer un espacio de diálogo eficaz, es aconsejable contar con un grupo de al menos 10 participantes.

4. Una vez que un miembro del público asuma la sustitución de un personaje, recuérdele que espere a que concluya la propuesta antes de probar nuevas soluciones. Un cambio cada vez es menos confuso.

5. Si el público desea firmemente sustituir al personaje opresor, transformando su actitud, el animador puede guiar al público con preguntas como las siguientes ¿Qué circunstancias de la vida real llevarían a esta persona a mostrar ese comportamiento? ¿Cómo desarrolló inicialmente este comportamiento?

6. Si nadie se ofrece voluntario para dar un paso al frente y asumir los papeles de los personajes, el animador puede preguntar al público qué opinan sobre los retos que plantea en la vida real intentar alterar sucesos parecidos a los que se representan en el escenario.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Limones

LSensibilización ante los prejuicios y el encasillamiento. Reflexionar e intercambiar sobre la experiencia personal con los prejuicios y el encasillamiento. Fomentar la atención crítica hacia los estereotipos, el encasillamiento y la discriminación. Debatir medidas para evitar o dificultar el encasillamiento.

Inclusión y diversidad

Juegos de rol

10+

20 personas

Limones, rotafolio, papel, bolígrafos, cartulinas de colores

Los participantes pueden dar rienda suelta a su creatividad y construir el mundo utilizando elementos de atrezzo de la sala. Después, presentan su collage o pase de diapositivas al resto del grupo, mientras narran su historia.

90 minutos

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud- 3.3 Metodologías Teatrales - Juegos de rol https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Un espacio abierto

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

Paso 1

Los participantes se sientan en círculo. Muestre un limón y pida a todos que describirlo: "¿Cómo son los limones?" Deje que el grupo haga una lluvia de ideas para mientras recopila ideas y asociaciones en el rotafolio/pizarra.

- Pide ahora a los participantes que formen parejas con alguien que conozcan menos en al grupo y que se sienten juntos. Entrega a cada pareja un limón, que podrán mirar, examinar, estudiar durante un rato

Paso 2

Después de un par de minutos recoja todos los limones y mézclelos en un bol grande, poniéndolo en el centro del círculo.

Cada pareja tiene ahora que encontrar su propio limón; uno tras otro los.

Las parejas se acercan al centro e intentan identificar su limón.

Reflexión:

- ¿Cómo podrías encontrar "tu propio" limón?
- ¿Qué le ha sorprendido?
- ¿Qué piensa cuando se refiere al limón?

Paso 3

- La primera parte de esta actividad tiene que ver con la generalización y el encasillamiento. Naturalmente, metemos todos los limones en la misma caja, ya que todos nos parecen iguales.
- ¿Qué tiene esto que ver con nuestra vida cotidiana?

Paso 4

- Introducir el tema de los estereotipos, atribuciones y valoración de rasgos y características de determinadas personas y grupos. A partir de ellos solemos construir prejuicios sobre la persona/grupo, que nada tienen que ver con sus características. Estos procesos ocurren a diario y todos estamos implicados en ellos:

"metiendo en cajas no sólo limones, sino también personas".

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

- Divida a los participantes al azar en grupos de tres o cuatro. Con ayuda de las preguntas de debate que figuran a continuación, cada grupo intercambia experiencias personales y casos de encasillamiento.
- Hacer hincapié en la confianza necesaria para compartir estas experiencias y en la que se respete la confidencialidad. Los pequeños grupos no comunican al pleno las historias y casos individuales compartidos.
- Subraye también que el propósito no es discutir qué comportamientos son "correctos e incorrectos", sino hablar y reflexionar juntos sobre los mecanismos que desencadenan los prejuicios. Se trata de agudizar la atención y la comprensión de cómo el encasillamiento tiende una trampa a nuestra propia percepción de la diversidad, ya que el encasillamiento reduce y simplifica la diversidad.

Preguntas para debatir en pequeños grupos:
-¿Cuándo se sintió encasillado por última vez? ¿Cómo etiquetarías esta "caja" (género, origen étnico, etc.)?
- ¿Cómo se sintió al respecto? ¿Cómo reaccionó?
- ¿Cuándo fue la última vez que encasilló a otra persona? ¿Por qué lo hizo?
-¿Qué te hizo reaccionar así?

Paso 5
- De vuelta al plenario, invite a los participantes a dar su opinión sobre la actividad: ¿Cómo fue compartir y escuchar historias de encasillamiento?
- Pide al grupo que comparta algunas de las etiquetas de las cajas sin contar detalles ni historias personales.
- Recoge las diferentes etiquetas y prejuicios en un rotafolio.
- Cierra el debate haciendo hincapié en los sentimientos asociados a ser encasillado/encasillar a los demás y en las medidas que pueden adoptarse para impedir el encasillamiento.
- Anote las diversas medidas de acción sugeridas por el grupo.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

La duración de esta actividad puede requerir dividirla en dos partes, por ejemplo, utilizar la primera parte (cesta de limón) como calentamiento y sensibilización sobre el tema y la segunda parte como trabajo de grupo esencial sobre los prejuicios.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Lost

Esta clase de teatro se basa en la historia de la Odisea de Homero, pero en lugar de estudiar el texto y transformarlo en una representación, ofrecemos un ejemplo de cómo utilizar la historia como marco para la creación conjunta y la dramatización de la experiencia humana. El profesor puede optar por compartir historias específicas del accidentado viaje de regreso a casa de Odiseo, el rey de Ítaca, que dura 10 años, pero esto no es necesario para la realización de esta clase de teatro. En el centro de esta estructura está el concepto de estar perdido, y las posibles herramientas utilizadas para superar este sentimiento / situación. Creemos que se trata de un sentimiento humano básico que comparten los niños y jóvenes, sea cual sea su origen o situación, y explorarlo a través de la ficción de una historia que se construye conjuntamente permitirá a los alumnos establecer conexiones por sí mismos o compartir experiencias entre ellos. "Cántame del hombre, Musa, el hombre de giros y vueltas...desviado una y otra vez de su curso, una vez que había saqueado las sagradas alturas de Troya.Muchas ciudades de hombres vio y aprendió sus mentes, muchos dolores sufrió, enfermo del corazón en alta mar,luchando para salvar su vida y traer a sus camaradas a casa".

IInclusión y diversidad

Juegos de rol,Improvisación, Teatro Foro

AGE 13+

15-20 participantes

- papel
- pizarra
- bola
- ordenador
- proyector
- si la actividad se presenta al aire libre, se pueden imprimir imágenes para sustituir el proyector

45-60 minutos

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud- 3.3 Metodologías Teatrales
https://youth-theatre.eu/

Durante la modificación de la estatua, los participantes pueden ayudar a modificarla trabajando juntos en una imagen de Scratch (scratch.mit.edu) de la estatua, insertada en el programa y compartida con los participantes. Scratch es una herramienta de narración digital gratuita y sencilla, pero potente, que el animador puede utilizar para crear personajes para el viaje de la Odisea, con el fin de potenciar el compromiso de los participantes.

Un espacio abierto

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución

Centro/foco de la clase de teatro:
Estar perdido y su impacto en las personas.
¿Qué recursos pueden utilizarse para encontrar una salida?

Actividades:

Narración -
El profesor explica que la lección de hoy consistirá en crear un nuevo episodio de una historia muy antigua. La historia trata de un héroe de la mitología griega y su viaje de vuelta a casa, que fue bastante accidentado. Recorrió los mares durante 10 años antes de volver a casa desde Troya a Ítaca. "Inventaremos un episodio de este viaje, que trata de cómo se perdió y encontró el camino".

Contratación-
Es útil aclarar lo que la lección exige de los alumnos. Por ejemplo:
- "Para poder trabajar juntos tendremos que escuchar las ideas de los demás y basarnos en ellas".
- "No habrá respuestas correctas o incorrectas, porque hablaremos de ideas. Cuantas más ideas compartáis entre vosotros, más interesante será nuestra historia".

Puede ser útil volver al contenido de la historia para volver a centrar al grupo. Puedes exponer a tus alumnos el tema central de esta lección, diciendo "vamos a ver cómo incluso las personas más fuertes y resistentes pueden perderse a veces y qué podría ayudarles a encontrar de nuevo su rumbo."

Mostrar la estatua -
El animador establece el contexto explicando que "tras 9 años de aventuras y desafíos, tras una noche de terribles tormentas de naufragios en los mares, una vez más Odiseo se encontró solo en las costas de una isla desconocida. Os mostraré el aspecto que tenía aquella mañana cuando se dio cuenta de su situación". A continuación, el animador se muestra como la estatua de Odiseo.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Pide a los participantes que "lean" la estatua y abre un debate sobre lo que ven en ella. Puedes ayudar al debate planteando preguntas abiertas sobre lo que la estatua expresa para ellos o qué tipo de preguntas les plantea (si tus preguntas empiezan con cómo, dónde o por qué, probablemente estés en el terreno adecuado). Recuerda que, de momento, estás hablando de la estatua, no tanto de la persona.

Modificar la estatua de Odiseo–

El animador puede decir que no está muy satisfecho con esta estatua y que le gustaría pedir ayuda a los participantes para mejorarla.

¿Cómo podría expresar mejor "estar perdido"?

Intenta que el debate se convierta en una exploración práctica. Pide a los participantes que muestren sus ideas, que se metan en el "papel" de Odiseo.

No es tan importante ponerse de acuerdo sobre las mejores soluciones, pero es realmente útil intentar hablar tanto de lo que significa "estar perdido" como de cómo el lenguaje corporal, la postura y las expresiones faciales denotan diferentes sentimientos y pensamientos.

Seguimiento del pensamiento –

Exploración de pensamientos y sentimientos. Hasta este momento estabas trabajando sobre una estatua, pero ahora observarás a la persona representada por la estatua.

Pide a los participantes que trabajen en parejas o de tres en tres y que piensen en los pensamientos que podrían estar cruzando por la mente de Odiseo en este momento.

Pide a los participantes que escriban estos pensamientos en primera persona (por ejemplo, "¿Qué he hecho mal otra vez?").

Puesta en común: Después de unos minutos, puedes pedir a los participantes que vuelvan y compartan su trabajo. Dependiendo del grupo, esto puede hacerse simplemente leyendo lo que han escrito, o puedes volver a colocar la estatua y pedirles que lo lean en voz alta como si esos pensamientos estuvieran cruzando la mente de Odiseo. Pídeles que dejen algo de tiempo para que tú des vida a la estatua y reaccionen al pensamiento de alguna manera.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Trabajo en grupo-
Creación de una representación (más abajo puedes leer en detalle las diferencias entre imagen fija, representación y estatua) de lo que más desea Odiseo en este momento.
Tras un breve debate en el que se vuelva a reflexionar sobre la situación y la historia de Odiseo, puede preguntar a los participantes qué podría estar deseando este hombre. Puede ser útil compartir algunas ideas (¡recuerda que esto es ficción, está en un mundo mítico y los deseos no son la realidad!) y luego dividir a los participantes en grupos y pedirles que elijan una y creen una representación -una imagen como pintura- que muestre el deseo que está dentro de Odiseo.
Tras dar al grupo un plazo claro para crear estas imágenes y comprobar cómo va el trabajo (puedes comprobar si algún grupo necesita tu apoyo para tomar decisiones), puedes pedir a los grupos que compartan sus representaciones.

Narración de la historia-
El animador desarrolla la historia explicando que "mientras Odiseo estaba sentado a la orilla del mar, empezó a oír voces lejanas procedentes del espeso bosque que había detrás de él. Miró hacia el bosque, pero no vio a nadie, así que se acercó. Las voces eran cada vez más fuertes. Era como si pudiera oír las cosas que más deseaba desde el interior del bosque".

Posible tarea extra -
Crear un paisaje sonoro de deseos.
Dependiendo del tiempo de que dispongas y del interés del grupo, podrías crear un paisaje sonoro de deseos: los sonidos que Odiseo escucha en el bosque.

En este caso, el animador tendría que trabajar como un director de orquesta y los grupos podrían dedicarse a transformar sus representaciones en palabras y frases.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Debate en grupo:
Esta es la parte en la que el grupo crea la historia. Para estructurar este debate, el animador propone tres "premisas": que Odiseo se encuentra con algún tipo de "enemigo", lo vence y vuelve a encontrar el camino hacia Ítaca. Es útil que intentes ponerte de acuerdo con el grupo sobre estos puntos uno por uno.
En algunos casos, es posible que obtengas demasiadas ideas y que al grupo le resulte difícil ponerse de acuerdo. En ese caso, lo mejor será dividir al grupo en función de las tres o cuatro ideas que les parezcan más interesantes y que creen distintas variaciones para el final de la historia.

Trabajo en grupo: creación de una imagen fija:
En caso de que hayas acordado con el grupo el final de la historia, los tres grupos pueden trabajar sobre tres elementos de la historia. Uno puede retratar al enemigo, el otro la forma en que se combate y el tercero puede mostrar la forma en que Odiseo encuentra el camino de vuelta.
En caso de que los grupos trabajen en tres versiones diferentes, crearán tres imágenes cada uno. En este caso necesitarán más tiempo.

Compartir los momentos:
Dependiendo de la versión que haya elegido el grupo, el animador deberá conectar las tres imágenes en una sola historia o preparar el terreno para que el "público" (los demás participantes) vea tres versiones diferentes.
Es útil ofrecer a los participantes en este proceso algo específico que observar. Por ejemplo: ¿Cuáles son los elementos más poderosos de una imagen? ¿Qué imagen o parte de una imagen le ha sorprendido más? Los participantes no deben evaluar el trabajo de los demás, sino ayudar a observarlos detenidamente.

Mapeo de pensamientos - reflexión sobre la historia
Los participantes reflexionan aquí sobre la historia en cuya creación han participado activamente. Este debate debe girar en torno a la pregunta "¿cuáles fueron los elementos (internos y externos) que ayudaron a Odiseo a superar el hecho de estar perdido?". En caso de que la discusión se desarrolle en direcciones que interesen más a los participantes, eso no es un problema.
Puede ser útil anotar las ideas de los participantes (sólo una palabra importante de cada uno) en un papel de azúcar o en la pizarra.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

RTarea de reflexión - volver a colocar la estatua

Vuelve a la estatua del Odiseo perdido que tú creaste y luego los participantes elaboraron. Recuerda al grupo esta estatua y pregúntales "si pudieras colocar esta estatua en cualquier lugar de la ciudad, del país o incluso del mundo, para que la gente la viera, ¿dónde la colocarías?".

El animador puede sondear más las respuestas preguntando por qué los participantes sugieren un lugar concreto, qué recordaría la estatua a las personas que la vieran

Consejos y notas para el facilitador:

Es útil crear un espacio para reflexionar sobre la historia que se acaba de crear. Los participantes también pueden reflexionar sobre el proceso, lo cual es muy útil.

Es posible que el facilitador también tenga reflexiones y, en una asociación, es justo que también las exponga (por ejemplo: me pareció que ponernos de acuerdo sobre la historia fue realmente difícil para nosotros, ¿qué te pareció a ti esa parte?)

Asegúrate de que tus reflexiones no se oigan como si fueras un profesor regañando a los alumnos.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

El espejo

Espejos es una actividad en parejas que permite a los jóvenes trabajar la capacidad de guiar y seguir mediante la colaboración y la concentración. Los compañeros trabajan en silencio para crear movimientos cinestésicos reflejados. La actividad implica confianza y responsabilidad compartidas, ya que los compañeros trabajan para mantenerse a salvo mutuamente. Esta actividad pretende reflexionar sobre la inclusión y la diferencia entre inclusión e integración.

Inclusión y diversidad

Improvisación
Inclusión Comunicación no verbal
Lenguaje corporal

8+

12+ participantes

No se necesita material

Si se realiza en línea, necesitas una plataforma de videoconferencia como, por ejemplo, Zoom o Google Meet

50 minutos en total
1st ronda: 10 minutos
2nd ronda: 10 minutos
3rd ronda: 10 minutos
Debriefing: 20 minutos

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud - 3.2.6 Lenguaje corporal - 3.3 Metodologías Teatrales - Improvisación
https://youth-theatre.eu/

Interior (gran sala de trabajo, vestíbulo...)
En el exterior

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

Divida a los participantes en parejas.

1st ronda (10 minutos - cada pareja lidera durante unos 5 minutos).
Uno de los participantes es la persona que se ve (lidera) en el espejo y el otro es el espejo (seguidor).
El jugador principal debe realizar acciones moviendo las piernas, los brazos, la cabeza, la cara, gestos e incluso puede hacer muecas divertidas, pero con un movimiento lento y constante para que pueda ser seguido por su compañero.
El jugador seguidor debe actuar igual que el líder y crear así la imagen especular perfecta.
No hablar durante la actividad, sólo comunicación no verbal inclusiva.
El objetivo es que los jugadores se sientan completamente sincronizados entre sí, tanto que un observador no pueda distinguir quién va delante y quién detrás, pídeles que establezcan contacto visual.

Cambio de papeles.

2nd ronda (10 minutos - cada pareja lidera durante unos 5 minutos).
Siguiendo con el ejercicio, en esta ronda pídeles que, mientras se mueven, sean espejos desobedientes.
El líder debe intentar que el espejo vuelva a seguirles, pero el seguidor debe intentar resistirse y seguir siendo desobediente.

Cambio de papeles.

3rd ronda (10 minutos).
Siguiendo con el ejercicio, ahora tienen que volver a ser espejos obedientes, pero esta vez no se ponen de acuerdo previamente sobre quién va delante y quién detrás. También tienen que alternar e intercambiar los papeles de vez en cuando, pero sin hablar. El objetivo es moverse juntos y explorar la comunicación no verbal.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

Debriefing (20 minutos)
En esta sesión informativa, debes guiar a los participantes para que discutan cómo se sintieron durante las actividades, qué les resultó difícil y, paso a paso, definir la inclusión y cuál es la diferencia entre inclusión e integración.

Integración e inclusión suelen utilizarse indistintamente, pero no son lo mismo. La integración se refiere al acto de incorporar a alguien a un grupo o sistema existente, mientras que la inclusión significa crear un entorno que valore y respete a todos los individuos, independientemente de sus diferencias.

He aquí algunas preguntas que podrían ser útiles:
- ¿Qué prefieres: dirigir o ser dirigido? ¿Por qué?
- ¿Qué estrategias utilizó para ayudar a su pareja a seguirle el ritmo?
- En la segunda ronda, ¿cómo fue desobedecer?
¿Y cómo era tener un espejo que desobedece?
- ¿Qué estrategias has probado para recuperar al espejo desobediente? ¿Ha funcionado?
- En la última ronda, ¿cómo supiste quién iba en cabeza? ¿Cómo conseguisteis intercambiar los papeles?

Si lo haces en línea, en lugar de dividirlos en parejas, simplemente señala al que será el líder, todos los demás serán los seguidores. De vez en cuando cambia y asigna a una persona diferente como líder del grupo, puedes reducir el tiempo asignado a cada uno a 2-3 minutos en lugar de 5. Sugiéreles que utilicen mucho su expresión facial y las partes que se pueden encuadrar en la pantalla.
Cuando llegue la última ronda, explica las reglas muy claramente y luego puedes dividir a los participantes en salas de grupos de 4 personas, y dejar que lo experimenten en 10 minutos.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador

Introducción clara:
Comience la sesión con una introducción clara y concisa, haciendo hincapié en los objetivos de la actividad: colaboración, creación de confianza y reflexión sobre la inclusión y la integración.

Formación de grupos:
Asegúrese de que los participantes se sienten cómodos con sus parejas. Si existen problemas de comodidad o confianza, considere emparejar estratégicamente a los participantes para crear una experiencia positiva.

Marcando el tono:
Haga hincapié en la importancia de la comunicación no verbal y anime a los participantes a utilizar el lenguaje corporal de forma eficaz. Recuérdales que este es un espacio seguro para la exploración.

Cambio de roles:
Controle cuidadosamente el tiempo de cambio de roles. Lo ideal serían cinco minutos, pero hay que ser flexible en función de la dinámica del grupo y del nivel de comodidad de los participantes.

Preparación de la sesión informativa:
Prepárese para la sesión informativa comprendiendo los conceptos clave de inclusión e integración. Familiarícese con los matices entre ambos para orientar un debate significativo.

Preguntas para la sesión informativa:
Elabore preguntas abiertas para la sesión informativa que fomenten la reflexión y el debate sobre el liderazgo, la cooperación y las diferencias entre inclusión e integración. Durante la actividad, observa la dinámica para que puedas añadir más preguntas basadas en lo sucedido durante el ejercicio.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Tips and notes to the facilitator

Fomente la comunicación abierta:
Cree un entorno en el que los participantes se sientan cómodos compartiendo sus sentimientos y experiencias. Haga hincapié en que no hay respuestas correctas o incorrectas, fomentando el diálogo abierto.

Adaptación en línea:
Si la actividad se lleva a cabo en línea, asegúrese de que los participantes entienden claramente sus funciones. Utilice eficazmente las salas de descanso para la última ronda.

Gestión del tiempo:
Tenga en cuenta el tiempo durante cada ronda. La actividad debe fluir con fluidez, dejando tiempo suficiente para que los participantes experimenten plenamente cada fase y para que reflexionen durante la sesión informativa.

Fomente la creatividad:
Recuerde a los participantes que exploren expresiones creativas en sus movimientos, lo que permitirá una experiencia más atractiva y enriquecedora.

Garantizar la seguridad física:
Aunque la actividad implique movimiento, asegúrate de que los participantes son conscientes de su espacio físico para evitar accidentes o incomodidades. Infórmales de que ser líder también es una cuestión de responsabilidad a la hora de exigir cosas que los demás puedan hacer.

Reflexión final:
Concluya la sesión con una reflexión final, en la que los participantes puedan compartir su experiencia general y los conocimientos adquiridos en la actividad.

Recuerde que el éxito de la actividad reside en la capacidad del animador para crear un entorno de apoyo e inclusión en el que los participantes se sientan cómodos explorando y compartiendo sus ideas. Puede que sea necesario realizar ajustes en función de las características únicas del grupo.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

PhotoVoice

Photovoice es un instrumento creativo que combina imágenes y texto para implicar a personas que normalmente carecen de voz en la toma de decisiones que afectan a su existencia cotidiana.

Inclusión y diversidad

Imagen fijaand Fotografía

13-30

10-35 participantes

Fotografías.
Portátil/TV.
Papel de rotafolio y rotuladores.
Cámaras, pilas y rollos de película (si se utiliza una cámara de película).

Zoom or Google Meet

90 minutos

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud - 3.3 Metodologías Teatrales
https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Es una actividad que puede realizarse tanto al aire libre como en el interior, en función de las necesidades de su grupo.
Puede optar por distribuir inicialmente las sillas en círculo, que luego se redistribuirán entre el trabajo en parejas.
Para esta actividad, es importante que todos los participantes tengan acceso a Internet para poder entrar en el Jam Board.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

Su objetivo es mejorar la comprensión de los participantes sobre un problema concreto y permitirles expresar sus puntos de vista mediante fotografías. El objetivo principal es capacitar a los participantes para que puedan transmitir sus experiencias visualmente, abordar los problemas que les preocupan, establecer vínculos con otros miembros de la comunidad e impulsar activamente un cambio transformador.

Las principales actividades de PhotoVoice son:

- Toma fotos y participa en debates de grupo.
- Reflexionar sobre los puntos fuertes y los recursos de la comunidad.

PhotoVoice se ha utilizado con:

- Los niños y adolescentes que se enfrentan a situaciones difíciles, en un amplio espectro de situaciones. Este grupo puede estar formado por huérfanos, personas en situación de pobreza extrema, jóvenes obligados a trabajar en lugar de seguir estudiando, personas que viven en entornos donde la violencia es una amenaza constante debido a factores como conflictos o actividades delictivas, quienes han sufrido o sufren abusos, o incluso quienes han identificado un problema concreto, como la destrucción del medio ambiente, que aspiran a abordar y resolver.
- Adultos y familias que viven en la pobreza. Personas con discapacidades físicas y psíquicas o problemas de salud mental. Personas con enfermedades crónicas o afecciones médicas: tuberculosis, diabetes, cardiopatías.
- Miembros de grupos minoritarios raciales, étnicos, lingüísticos, religiosos o culturales. Los miembros de estos grupos pueden ser objeto de discriminación o simplemente desear compartir elementos de su cultura y su vida con la mayoría.
- Personas en el medio rural.

Metodologías teatrales aplicadas:

Uso de la fotografía como expresión de la realidad económica, social y cultural de las personas. Grupos de discusión en los que los participantes expresan sus ideas y circunstancias personales.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

El uso de PhotoVoice puede adaptarse a tiempos de sesión relativamente cortos. Por ejemplo, hay sesiones de PhotoVoice que duran 3,5 horas:

- Preparando el lugar: 30 minutos.
- Bienvenida y presentación. Formación de grupos: 10 minutos.
- Creación de equipos y explicación: 25 + 40 minutos.
- Toma y selección de fotografías: 40 + 15 minutos.
- Resumir y explicar los próximos pasos: 5 minutos.
- Agrupación de resultados: 15 minutos.
- Resultados de la presentación plenaria: 15 minutos.
- Debate sobre las imágenes: 30 minutos.

No obstante, se recomienda realizar esta técnica en diferentes sesiones, de una duración aproximada de 1,5 horas. La razón principal es la necesidad de explicar adecuadamente la técnica y el uso de las cámaras. Por ejemplo:

- Sesión 1: Orientación.
- Sesión 2: Toma de fotografías.
- Sesión 3: Debate fotográfico.
- Sesión 4: Evento en la galería y difusión.

El concepto fundamental de PhotoVoice es que el aprendizaje se produce a través de la experiencia práctica. Una vez que los participantes han adquirido los conocimientos fundamentales de la técnica (impartida en cualquier entorno con condiciones de audio adecuadas), la fase siguiente consiste en que capturen activamente imágenes que, en su opinión, ilustren o reflejen el tema seleccionado..

En general, PhotoVoice se lleva a cabo en un espacio físico. Sin embargo, a raíz de COVID-19, han empezado a celebrarse sesiones virtuales a través de plataformas como Zoom o Google Meet.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

Aplicación de PhotoVoice:

- Sesión 1 Orientación. Se anima a los participantes a asistir a una sesión en la que se les presentará la metodología Photovoice. Esta sesión cubre los aspectos básicos del manejo de una cámara y discute las consideraciones éticas y de seguridad asociadas con la participación en Photovoice.

Un ejemplo para presentar PhotoVoice: Ahora vamos a hablar de Photovoice. Photovoice es una metodología de investigación que utiliza este mismo poder de las imágenes del que hemos estado hablando hoy. Mediante la fotografía, las personas pueden identificar, representar y analizar sus comunidades y los puntos fuertes y las necesidades asociadas. Las imágenes visuales van acompañadas de historias compartidas por el fotógrafo. Los participantes en Photovoice analizan sus propias vidas, comunidades y situaciones a través de fotografías, que luego comparten, junto con las historias que representan, con las partes interesadas pertinentes.

- Sesión 2: Toma de fotografías. Se proporciona a los participantes una cámara fotográfica y se les pide que tomen fotografías de aspectos de su vida relacionados con las preguntas de la investigación. Por este motivo, es importante que PhotoVoice tenga lugar en un entorno familiar.

Debriefing:

- Sesión 3: Debate fotográfico. Se invita a los participantes a una sesión de debate en la que reciben copias impresas de sus fotografías. A continuación, se les anima a que elijan las imágenes específicas sobre las que desean debatir y, posteriormente, presenten estas fotografías seleccionadas al grupo para un debate colectivo.

Por ejemplo:

- ¿Qué ves aquí? describe la imagen fingiendo que alguien no puede verla
- ¿Qué está ocurriendo realmente aquí? ¿Describe las acciones y los sentimientos que aparecen en la imagen?

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Debriefing:

- ¿Cómo se relaciona esto con nuestras vidas? Describe cómo te sientes con la imagen y cómo tus experiencias son similares o diferentes a lo que se muestra.
- ¿Por qué existe esta situación, preocupación o fortaleza? Describe el significado subyacente y las causas profundas de lo que aparece en la imagen y sus repercusiones en ti y en tu comunidad.

A continuación, el animador formula algunas preguntas para facilitar la reflexión y reunir al grupo en el debate colectivo.

Por ejemplo:

- ¿Cuál es su reacción ante la historia y la fotografía que acaban de presentarse?
- ¿En qué se parecen sus experiencias?
- ¿En qué difieren sus experiencias?

Una vez que todos los participantes han compartido sus fotografías, el moderador resume las principales conclusiones de la sesión de debate y algunos de los puntos en común que han surgido.

- Sesión 4: Acto en una galería y difusión. Las fotografías, junto con los relatos que las acompañan, se exponen en una galería. A este acto asisten miembros de la comunidad, responsables políticos, representantes de los medios de comunicación y otras partes interesadas. Esta sesión es opcional, pero se realiza siempre que es posible, ya que uno de los objetivos de PhotoVoice es mostrar la realidad a otros miembros de la comunidad.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

Es importante que el facilitador lo tenga claro:

- Photovoice pretende ser un proceso participativo, que implique colaboración desde el principio. Esto implica que los participantes, que forman la comunidad de fotógrafos, deben implicarse activamente en las fases iniciales de planificación del proyecto, así como en la posterior planificación y ejecución del mismo.

- Los participantes en proyectos de fotovoz necesitan formación. Dependiendo de los antecedentes de los participantes, algunos pueden no tener experiencia previa en el uso de una cámara, mientras que otros pueden estar ya familiarizados con ella. Independientemente de su nivel de experiencia, es esencial impartir una formación fotográfica básica para garantizar que todos los participantes tengan un conocimiento fundamental de las técnicas fotográficas.

- Los participantes necesitan apoyo. Deben tener la oportunidad de presentar sus fotografías y participar en debates sobre ellas. La creación de un entorno seguro y enriquecedor es crucial, ya que permite a los participantes adquirir nuevas habilidades y ganar confianza en su capacidad para articular sus pensamientos y puntos de vista de manera eficaz.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Teatro del Encuentro

El Teatro de Encuentro es una técnica de Teatro Social que permite descubrir, conocer y hablar cara a cara sobre un conflicto social.

Inclusión y diversidad

Contar historias, Teatro Foro, LARP, Lenguaje corporal

AGE 20-30

15-30 participantes

Escenas con guión.
Atrezzo y escenografía.
Vestuario y maquillaje.
Sonido y música.
Historias personales y testimonios.
Objetos encontrados o elementos del entorno.
Elementos multisensoriales como experiencias táctiles, olfativas o gustativas.

Flexible

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud - 3.3 Metodologías Teatrales
https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Es una actividad que puede realizarse tanto al aire libre como en el interior, en función de las necesidades de su grupo.

Algunas producciones de Encounter Theatre integran tecnología interactiva, como realidad aumentada, realidad virtual o proyecciones interactivas, para implicar a los participantes de forma innovadora y envolvente.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

En el teatro de encuentro, la narración se desarrolla en espacios no convencionales, como calles, lugares públicos o recintos no teatrales, lo que permite una conexión más íntima y atractiva entre los actores y el público. Este estilo de teatro pretende evocar emociones, provocar pensamientos y estimular el diálogo sumergiendo a los participantes en la historia, a menudo mediante elementos personalizados o participativos.

Las principales actividades de Encounter Theatre son:

- Actuaciones específicas.
- Narración interactiva.
- Juego de rol de acción en vivo (LARP).
- Debriefing y reflexión.
- Otras actividades creativas (por ejemplo, relacionadas con el uso del cuerpo o las metáforas).

El teatro de encuentro puede utilizarse con una amplia gama de temas. Por ejemplo:

- Justicia social. Los encuentros teatrales pueden explorar cuestiones de desigualdad, discriminación, derechos humanos y justicia social. Pueden sensibilizar y fomentar el diálogo sobre las comunidades marginadas, los prejuicios sistémicos y la necesidad de un cambio social.
- Salud mental y bienestar. Las producciones pueden profundizar en temas de salud mental, ansiedad, depresión y bienestar emocional. Pueden tener como objetivo reducir la estigmatización y fomentar la comprensión.
- Conciencia medioambiental. Los encuentros teatrales pueden centrarse en las preocupaciones ecológicas, la sostenibilidad, el cambio climático y la relación de la humanidad con el medio ambiente. Pueden inspirar la reflexión y la acción hacia un futuro más sostenible.
- Identidad personal. Exploración de temas relacionados con la identidad, incluidos el género, la sexualidad, la raza, la etnia y el patrimonio cultural. Estos encuentros pueden fomentar la empatía, la comprensión y el aprecio por las diversas identidades.
- Conflictos y resoluciones. Las producciones pueden abordar conflictos interpersonales, tensiones sociales o conflictos mundiales, con el objetivo de promover el diálogo, la reconciliación y la consolidación de la paz.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

- Narrativas históricas y culturales. Los encuentros teatrales pueden dar vida a acontecimientos históricos, tradiciones culturales y relatos olvidados. Ofrecen una forma de revisitar la historia, cuestionar los relatos establecidos y celebrar la diversidad cultural.
- Tecnología y sociedad. Explorar el impacto de la tecnología en las relaciones humanas, la privacidad, la ética y la sociedad en su conjunto. Estos encuentros pueden provocar debates sobre los beneficios e inconvenientes de los avances tecnológicos.
- Comunidad y capacitación. El Teatro de Encuentro puede centrarse en la construcción de la comunidad, el empoderamiento, la resiliencia y la solidaridad. Puede celebrar la fuerza y las historias de las comunidades, fomentando un sentimiento de pertenencia y apoyo.

El espacio ideal para el teatro de encuentro no suele ser el tradicional y puede variar mucho en función de los objetivos, temas y requisitos específicos de la representación. Algunos espacios que funcionan bien para el Encounter Theare podrían ser:

- Lugares específicos. Los lugares que no son espacios teatrales tradicionales, como parques, almacenes, lugares históricos o plazas públicas, pueden ofrecer escenarios únicos para experiencias inmersivas. Estos espacios pueden convertirse en parte integrante de la narración, potenciando el impacto global de la representación.
- Lugares no teatrales. Lugares como galerías de arte, museos, centros comunitarios o espacios interiores poco convencionales ofrecen oportunidades para representaciones innovadoras. Permiten alejarse del típico escenario y estrechar la interacción entre intérpretes y público.
- Entornos inmersivos. Algunas experiencias de Teatro de Encuentro están diseñadas para crear entornos temporales o especialmente construidos que sumergen por completo a los participantes en la narración.
- Espacios al aire libre.
- Espacios adaptables que pueden transformarse o adaptarse a las necesidades del espectáculo.

Las fases para el Encuentro Theare serían:

Tema. Los participantes deben elegir un tema social que les afecte y explicar por qué. La elección del tema puede hacerse de diferentes maneras. Por ejemplo, en un debate o utilizando las famosas tarjetas Dixit. Los participantes deben ponerse de acuerdo sobre el tema social que van a tratar.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ingredientes. Una vez elegido el tema de nuestra historia, comienza el proceso de escritura y puesta en escena. Los ingredientes son 4 ejercicios que los participantes pueden realizar para interiorizar el tema social elegido. Existe una gran variedad de ingredientes. Sin embargo, elegimos los que nos parecen más eficaces.

- Crea una línea de tiempo sobre incidentes relacionados con el tema elegido.
- Representación del tema con una figura en movimiento. "La máquina humana". Los participantes deben representar sin palabras el tema elegido. Puede ser interesante empezar con un objeto fácil, por ejemplo una moto, y continuar hasta llegar al tema social.
- Metáfora. Elige un objeto que pueda representar el problema social.
- Storyboard con plastilinas.

Texto/representación final: Una vez "añadidos" los "ingredientes", los participantes tienen que representar su cuestión social ante el público. Pueden hacerlo combinando algunos de los ingredientes o creando una nueva historia (escrita o escenificada) sobre el tema social.

Debate y reflexión. Una vez presentados los problemas sociales a la audiencia, el moderador abre un debate con los asistentes. Les hace diferentes preguntas que les ayuden a reflexionar sobre el problema social. Por ejemplo: ¿qué problema social han representado? ¿te sientes reflejado en él? ¿crees que ocurre igual en tu entorno? ¿cómo podemos cambiar este problema?

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

- Crear un entorno seguro. Establezca un espacio seguro y acogedor para los participantes. Fomente la franqueza, el respeto y la confidencialidad. Deje claro que se valoran las experiencias y contribuciones de todos.

- Establezca expectativas claras. Explique de antemano la finalidad, los objetivos y las normas de la sesión de Teatro de Encuentro. Haz saber a los participantes lo que pueden esperar y lo que se espera de ellos.

- Rompehielos y calentamiento. Empiece con actividades para romper el hielo o de calentamiento para que los participantes se sientan cómodos y conectados. Estas actividades también pueden marcar el tono de la sesión.

- Establecer la confianza. Generar confianza es crucial. Fomente la comunicación abierta, la escucha activa y la empatía entre los participantes. Anímelos a ser vulnerables, pero asegúrese también de que se sienten seguros al hacerlo.

- Definición de roles. Aclare las funciones de los participantes: si serán público, actores, ambos. Asegúrate de que todos/as entienden sus funciones y responsabilidades.

- Adaptabilidad. Sé flexible y prepárate para adaptarte a las necesidades y emociones del grupo. A veces, puede ser necesario cambiar los planes en función de cómo se desarrolle la sesión.

- Informe. Tras la sesión, dedique un tiempo a la sesión informativa. Permita que los participantes reflexionen sobre sus experiencias, compartan sus puntos de vista y discutan lo que han aprendido. Esto ayuda a procesar las emociones y experiencias.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Polos

El modelo de la ventana de Johari se utiliza para mejorar la percepción que un individuo tiene de los demás. El modelo se basa en dos ideas: a) la confianza puede ganarse revelando información sobre uno mismo a los demás, y b) el desarrollo personal aumenta aprendiendo de los comentarios de los demás.

Inclusión y diversidad

Socio Drama

13-30

15 participantes

Cámara, proyector, pantalla.

Se puede utilizar una cámara para fotografiar cada distribución por grupos propuesta por los voluntarios. Las imágenes pueden utilizarse en la fase de reflexión.

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud - 3.3 Metodologías Teatrales
https://youth-theatre.eu/

A room with free space to move

75 minutos:
30 min. para realizar el ejercicio
30 min. para debate
15 min. para reflexionar

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

La ventana de Johari es un marco para dar o recibir información a otros dentro de un grupo. Es una técnica que permite mejorar las relaciones interpersonales y aumentar la cohesión del grupo.

El modelo de Johari utiliza cuatro cuadrantes, o ventanas, para representar a cada persona. Las cuatro ventanas muestran información personal, sentimientos, motivaciones y si esta información es conocida o desconocida para uno mismo o para los demás desde cuatro perspectivas.

La ventana está dividida en cuatro partes, las columnas que representan al yo y las filas que representan al grupo. La columna del yo se divide en lo que sé de mí mismo (y del resto del grupo) y lo que no sé, y la columna se divide en lo que el grupo sabe de mí y lo que no sabe.

Con este esquema se pueden aplicar múltiples técnicas para dar y recibir información.

Los pasos son los siguientes:

- El animador pide a los participantes que se pongan de pie y se distribuyan por la sala, informándoles de que deben permanecer inmóviles como postes.
- Un voluntario debe desplazar a las personas y distribuirlas por la sala, explicando en voz alta los motivos y criterios de esta distribución.
- Una vez que los haya distribuido, se le incluirá en el grupo.
- Estos pasos se repiten con distintos voluntarios.
- Tras la experiencia, habrá un periodo de reflexión en el que se analizará la percepción que cada persona tiene de su lugar en el grupo.

Consejos y notas para el facilitador

Los participantes deben conocerse entre sí, pero no es necesario un alto grado de confianza dentro del grupo.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Adivina el líder

"Adivina el líder" en línea es un ejercicio teatral de creación de equipos inclusivo, dinámico e interactivo que fomenta la creatividad, la observación y el trabajo en equipo, lo que lo convierte en una excelente opción para las sesiones virtuales de creación de equipos.



Inclusión y diversidad



Improvisación, Mimo



13-30



20 participantes, pero pueden participar menos o más personas



No se necesitan materiales



Google meet o Zoom



Es una actividad breve, puedes decidir cuánto tiempo quieres dedicarle aumentando el número de rondas.



YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud - 1.4 Métodos y herramientas que pueden utilizarse en la educación no formal - Actividades de creación de equipos
https://youth-theatre.eu/



Puede aplicarse en línea a través de una plataforma de videoconferencia.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución

"Adivina quién es el líder" es una atractiva actividad teatral en línea diseñada para fomentar el trabajo en equipo y la cooperación dentro de un grupo. En esta actividad, los participantes se turnan para ser el líder mientras los demás siguen sus movimientos y sonidos. El reto reside en la capacidad de un participante para discernir quién es el líder observando las acciones sincronizadas del equipo.

Cómo se juega:
Seleccione los roles: Comienza designando dos roles dentro del grupo: el "Adivinador" y el "Líder".

Elegir al líder: El grupo decide colectivamente quién asumirá el papel de líder en la ronda actual. La identidad del líder debe mantenerse en secreto para el adivinador.

Iniciar el juego: El líder elegido inicia el juego haciendo movimientos y produciendo sonidos. Pueden ser gestos con las manos, expresiones faciales o incluso imitar ruidos de animales. La creatividad del líder es clave para que el juego siga siendo emocionante.

Seguir al líder: Todos los demás miembros del equipo, excepto el adivinador, imitan de cerca las acciones del líder. Es esencial sincronizar los movimientos y los sonidos con la mayor precisión posible para que al adivinador le resulte difícil identificar al líder.

El papel del adivinador: La tarea del adivinador consiste en observar atentamente la pantalla, intentando identificar quién es el líder entre los participantes. Para ello, se fija en cómo se mueve el equipo y cómo el líder inicia los cambios de movimiento.

Adivinar al líder: En el momento adecuado, el adivinador anuncia su suposición sobre quién cree que es el líder. Puede hacerlo verbalmente o mediante un mensaje en el chat.

Revelar el líder: Una vez adivinado, el líder revela su identidad y la ronda concluye.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Objetivos:

- Mejorar la comunicación en equipo: Los participantes aprenden a comunicarse de forma no verbal y a cooperar para imitar eficazmente al líder.
- Habilidades de observación: El adivinador perfecciona sus habilidades de observación, tratando de discernir pistas sutiles que revelan al líder.
- Creatividad y diversión: Los movimientos y sonidos creativos del líder añaden un elemento de emoción y diversión al juego.

Variaciones:

- Límites de tiempo: Establece un límite de tiempo para cada ronda para aumentar el desafío.
- Rota los papeles: Después de cada ronda, cambia los papeles del adivinador y del líder para que participen todos.
- Rondas temáticas: Introduce temas o escenarios en cada ronda para hacer el juego más interesante (por ejemplo, bajo el agua, el espacio exterior, la selva).
- Pistas para adivinar: Permita que el adivinador haga un número limitado de preguntas de sí/no al líder para ayudarle en su identificación.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

Elige al líder:

- Puedes preparar una sala para enviar al adivinador mientras el equipo elige al líder.

Explique claramente las normas:

- Empieza explicando las reglas y los objetivos del juego a todos los participantes.
- Asegúrate de que todo el mundo entiende su papel (adivinador, líder, seguidores) y la estructura general de la actividad.

Promover la inclusión:

- Asegúrese de que el juego se adapta a todos los participantes, incluidos aquellos con discapacidades o necesidades especiales.
- Fomente formas creativas para que todos participen y se diviertan.

Establezca el tono adecuado:

- Haga hincapié en que el juego debe ser divertido y fomentar la unión del equipo, no una competición.
- Fomentar un ambiente de apoyo y positivo en el que los participantes se sientan cómodos expresándose.

Demuestra una ronda:

- Antes de empezar oficialmente el juego, considera la posibilidad de hacer una demostración de una ronda como moderador para que los participantes se hagan una idea clara de cómo funciona.

Fomente la creatividad:

- Haga hincapié en que no hay movimientos o sonidos correctos o incorrectos. Anima al líder a ser creativo y único.
- Anime a los participantes a expresarse plenamente a través de sus movimientos y sonidos.

Rotación de funciones:

- Esta rotación promueve la equidad y mantiene a todos comprometidos.

Gestión del tiempo:

- Establezca un límite de tiempo razonable para cada ronda a fin de mantener un ritmo dinámico.
- Utiliza un cronómetro o indicaciones suaves para avisar cuando llegue el momento de que el adivinador lo adivine.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

Respetar el juego limpio:

- Vigila el juego para asegurarte de que los participantes siguen las reglas y no revelan la identidad del líder intencionadamente.

Adaptar y modificar:

- Esté abierto a adaptar el juego en función de la dinámica y las preferencias del grupo.
- Si es necesario, introduce variaciones o ajusta las reglas para que el juego sea más agradable para todos.

Mantener la energía:

- Mantenga alto el nivel de energía ofreciendo comentarios positivos y ánimos a todos los participantes.
- Celebra cada ronda, aunque el adivinador no identifique correctamente al líder.

Recapitulación y reflexión:

- Al final del juego, dedique un momento a reflexionar sobre la experiencia y lo que los participantes han aprendido sobre comunicación, trabajo en equipo y creatividad.
- Permita que los adivinadores expliquen su proceso de pensamiento al elegir al líder.
- Que los líderes compartan su inspiración y los pensamientos que hay detrás de sus movimientos y sonidos.

Recuerde que el papel del facilitador es crear un entorno positivo e integrador en el que los participantes puedan divertirse, aprender y establecer vínculos con los miembros de su equipo. La flexibilidad, el estímulo y la comunicación eficaz son la clave del éxito de la facilitación.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Colores en movimiento

Fomentar la comunicación no verbal, la creatividad y el autoconocimiento mediante una serie de ejercicios de movimiento y la exploración de los colores.

Autoexploración

Compromiso corporal

12+

10-20 participantes

Tarro lleno de papeles de varios colores

Teléfono con cámara

60 minutos

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud- 3.2.6 Lenguaje corporal - 3.3 Metodologías Teatrales - Improvisación
https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Un gran espacio vacío en el interior es ideal

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución

1. Calentamiento:

- Los participantes recorren el espacio sin hablar.
- Cada participante coge un papel del tarro sin revelar su color.
- Al establecer contacto visual con los demás, dicen una palabra en su idioma.
- Aumenta gradualmente el ritmo, pasando de caminar a correr (consejo: "Cada paso es más rápido que el anterior").
- Disminuye lentamente el ritmo, haciendo que cada paso sea más lento que el anterior.(Consejo: "Siente cómo el aire que te rodea se vuelve más denso, como si te movieras a través de algo más espeso que antes", "Imagina que te mueves por un mundo submarino, donde cada movimiento es fluido y deliberado. Imagina la resistencia del agua que te rodea").
- Los participantes se dejan caer, se tumban en el suelo y buscan una postura cómoda (consejo: "Deja que la gravedad guíe tus movimientos. Experimenta la sensación de ser arrastrado suavemente hacia abajo", "la atracción de la gravedad se hace irresistible. Cuando se sienta preparado, permítase descender gradualmente hasta el suelo", "Siéntase libre de encontrar una posición cómoda en el suelo. Si es necesario, ajuste su cuerpo a una posición que le resulte natural".

2. Meditación:

- Mientras están tumbados, guíe a los participantes para que relajen el cuerpo.
- Anímales a respirar lenta y profundamente para ayudarles a vaciar su mente.
- Invítales a concentrarse en la sensación de cada respiración, dejando ir los pensamientos.
- Cree una atmósfera serena introduciendo imágenes tranquilizadoras (por ejemplo, flotando en una nube o a la deriva bajo el agua).
- Dedica unos minutos a meditar en silencio.

3. Colores:

- Pida a los participantes que piensen en el color que han recibido.
- Explora las sensaciones asociadas al color (temperatura, textura, emociones).
- Comiencen a desbloquear sus cuerpos, empezando por los pies, y muévanse de forma que representen el color elegido.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

- A medida que todo el cuerpo se desbloquea, los participantes pueden ponerse de pie y seguir moviéndose con los ojos cerrados.
- Fomentar la exploración creativa del espacio y la interacción con los demás, sin formar parejas.

4. Formación de grupos:

- Poco a poco, los participantes abren los ojos y siguen moviéndose como si fueran de su color.
- Sin hablar ni mostrar sus papeles, los individuos encuentran a otros con el mismo color y forman un pequeño grupo que se mueve cohesionado.
- Los grupos se fusionan, creando una organización mayor que se mueve como una unidad.

5. Reflexión individual:

- Los participantes abandonan el grupo y se mueven solos durante un tiempo.
- Reflexiona sobre cómo se siente al volver a estar solo y observa cualquier cambio en sus movimientos.
- Considera y expresa si echan de menos estar en grupo o si estar solo les aporta una experiencia diferente.

6. Reflexión en grupo:

- Reúna a los participantes para que comenten sus experiencias.
- Pregunte por sus sensaciones, observaciones y cualquier cambio en el movimiento.
- Los participantes pueden revelar sus colores y ver si los grupos se formaron orgánicamente basándose en los mismos colores.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Tips and notes to the facilitator:

Establecer directrices claras para un comportamiento respetuoso e integrador.
Anime a los participantes a mantener una actitud abierta y sin prejuicios.
Refuerce la importancia de la comunicación no verbal durante toda la actividad.
Haga hincapié en el uso de la metáfora y el simbolismo a lo largo de toda la actividad.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Un Templo en Sleepyville

La actividad presenta un problema que debe resolverse implicando a los participantes en el papel y el debate. En este escenario, todos los participantes son ciudadanos de Sleepyville y a todos les preocupa el problema de si debe construirse un nuevo "templo" (mezquita, iglesia, sinagoga, etc.) en un terreno abandonado del ayuntamiento.
La actividad divide a los participantes en papeles mediante el uso de tarjetas. Todos los participantes tienen su propio papel para debatir si se debe permitir o no que una nueva comunidad construya un nuevo templo.



Inclusión, diversidad, tolerancia
Participación en la vida democrática y compromiso cívico



Juegos de rol, debate



13+



20-30 participantes



Tarjetas, papel, lápiz, urna.



Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, o plataformas de videoconferencia similares



150-180 minutos de duración



YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud - 3.3 Metodologías Teatrales - Role Play
https://youth-theatre.eu/



Aula, exterior

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

Agenzia Italiana per la Gioventù
Co-funded by the European Union

Ejecución:

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

1. Lea la descripción del problema que figura en el folleto. Explique que todos los participantes son ciudadanos de Sleepyville y que a todos les preocupa el problema de si debe construirse un nuevo templo (iglesia, mezquita, sinagoga... etc.) en un terreno municipal abandonado.

2. Muestra a los participantes la lista de los diferentes roles y pídeles que elijan uno para ellos. Reparte las tarjetas de roles y la descripción del problema e indica dónde pueden reunirse las personas y los grupos de antemano, y dónde tendrá lugar la "Reunión del Consejo" más adelante. Ayuda al grupo en el reparto de papeles animándolos a cubrir todos los papeles del juego. Asumir un papel no significa que piensen de esa manera, puede ser incluso una experiencia más grande y entusiasta desafiarse a sí mismos a asumir un papel opuesto a cómo actuarían en su vida normal.

3. Explique las reglas de debate que se utilizarán durante la reunión.

4. Explícales que dispondrán de 30 minutos antes de la reunión real para que los asistentes puedan conocer a otros ciudadanos, preparar lo que quieren decir y decidir lo que quieren votar. Dígales que la reunión del Consejo Municipal durará 40 minutos y que es posible que haya muy poco tiempo para las intervenciones propiamente dichas debido al número de asistentes. Por ello, deben intentar preparar sólo uno o dos puntos que quieran exponer al resto de la comunidad.

5. Aprovecha la fase de preparación para acondicionar el espacio para la "Reunión del Consejo". Lo ideal es que la gente se siente en semicírculo o en forma de herradura, con el alcalde al frente, en una posición ligeramente elevada. Los partidos o grupos deben poder sentarse juntos, y debes colocar sus etiquetas con los nombres en las mesas de delante.

6. Transcurridos 30 minutos, convoca a los ciudadanos a la reunión (o pide al alcalde que lo haga). El alcalde debe recordar a los ciudadanos las reglas básicas del debate y pronunciar un breve discurso para presentar la reunión.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

7. Al final de la reunión, después de 40 minutos, el alcalde debe pedir una votación. Una vez contados los votos y proclamado el resultado, anuncia el final de la actividad e invita a los asistentes a acercar sus sillas a un círculo para la sesión informativa.

A continuación se describe la historia de Sleepyville y su población, así como la problemática de la comunidad.
Se recomienda encarecidamente imprimir la historia y compartirla con todos los participantes o, al menos, una copia por grupo.

Un templo en Sleepyville (para todos los participantes)

Usted vive en la pintoresca ciudad de Sleepyville, de unos 80.000 habitantes. En los últimos 60 años la población ha cambiado radicalmente, en parte porque la mayoría de los jóvenes tratan de trasladarse a ciudades más grandes, ya que allí las oportunidades de trabajo son mejores, pero también porque la región ha visto la llegada de un gran número de familias inmigrantes. Algunas de estas familias llevan aquí tres generaciones, pero muchas personas de la ciudad siguen tratándolas con recelo como "recién llegadas". Ahora representan casi el 15% de la población total.
Se trata de la propuesta de construir un nuevo "TEMPLO" en Sleepyville, que se levantaría en un terreno abandonado propiedad del ayuntamiento. Este terreno no se ha urbanizado y ha sido fuente de quejas para el ayuntamiento durante años: está cerca de la principal calle comercial y es una zona en la que el vandalismo y la circulación de drogas han sido un problema habitual.
Cuando un rico empresario se ofreció a solucionar el problema, el alcalde pensó que había llegado su día de suerte. El Ayuntamiento aceptó ceder el terreno y financiar el 20% de los costes de construcción de un nuevo templo en el lugar. El 10% restante de los costes de construcción, que el empresario no podía sufragar, debía buscarse entre la comunidad. Las obras debían comenzar esta semana... pero el Ayuntamiento ha recibido un aluvión de quejas de vecinos que se oponen al proyecto. Han convocado una reunión especial, a la que están todos invitados, para resolver esta cuestión. La reunión tendrá lugar dentro de 30 minutos.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

Las tarjetas de rol deben entregarse a cada grupo.

Ficha de rol: Miembro del Consejo Municipal: *Partido Populista* (1 o 2 personas) Representas al Partido Populista en el Consejo Municipal. Apoyaste la decisión original de construir el Templo en el terreno, en parte porque eres consciente de que la comunidad ha sido muy buena para la economía de la ciudad y no quieres enemistarte con ellos. Pero le han preocupado mucho las quejas de los residentes y no quiere crear un conflicto innecesario en la comunidad.
También le preocupa su escaño en las próximas elecciones municipales, así que probablemente apoyará la opción que parezca menos controvertida.

Ficha de rol: Miembro del Consejo Municipal: *Partido de la Diversidad* (1 ó 2 personas) Representas al Partido de la Diversidad en el Consejo Municipal. Crees que la proporción relativamente grande de personas de diferentes partes del mundo ha añadido cultura e interés a Sleepyville y has considerado injusto que la ciudad haya privado a muchas de estas personas de la oportunidad de practicar su religión durante tanto tiempo. También puede ver que el terreno abandonado está causando problemas sociales en la ciudad y que el Ayuntamiento no tiene por el momento el dinero para desarrollarlo por sí mismo.

Ficha de rol: Miembros de la *Asociación "Pasado y Presente"* de Sleepyville (2-4 personas) Sois uno de los principales grupos que se oponen a este Templo. Vuestros miembros proceden de comunidades tradicionales de Sleepyville, y pensáis que es muy importante mantener el carácter antiguo de la ciudad, donde la mayoría de vosotros habéis vivido toda vuestra vida.
El emplazamiento propuesto para el templo es muy céntrico y sería visible desde la mayoría de los lugares del centro de la ciudad. En concreto, el nuevo templo podría tapar la vista del templo principal (iglesia o mezquita, sinagoga, otro...) desde la plaza del pueblo. Sientes que el carácter de tu ciudad natal está siendo completamente cambiado por una comunidad que llegó aquí hace poco. No ves por qué la gente que llegó a este país desde otro lugar no debería vivir con las mismas normas y tradiciones que tú tienes aquí.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

Ficha de rol: Miembro del Consejo Municipal: *Partido Tradicionalista* (1 o 2 personas) Representas al Partido Tradicionalista en el Consejo Municipal y te opones firmemente al nuevo templo. No te parece bien que se destinen terrenos y recursos municipales a un lugar de culto que no respeta las tradiciones de este país y de esta ciudad. Considera que las familias inmigrantes tienen el privilegio de poder vivir aquí y que no deberían tratar de imponer estilos de vida diferentes en un país en el que son huéspedes.

Ficha de rol: Miembros del Grupo de Acción Juvenil "*¡Jóvenes Durmientes por los Derechos Humanos*!" (2-4 personas) Vuestro grupo se creó para hacer frente a algunos de los peores problemas de la juventud actual en Sleepyville. Consideráis que la construcción del nuevo templo es una solución tanto a la necesidad de la nueva comunidad de contar con un lugar de culto como a los numerosos problemas sociales derivados del abandono del terreno durante tanto tiempo. Usted apoya la construcción de este nuevo templo, pero le preocupa que el Ayuntamiento pueda desatender otros problemas sociales si tiene que contribuir a la construcción. En particular, el presupuesto destinado a la juventud se ha recortado en los últimos 5 años hasta un nivel que no permite cubrir las necesidades de la ciudad.

Ficha de rol: Miembros de la "*Asociación del nuevo Templo de Sleepyville*" (2-4 personas) Lleváis años pidiendo al Ayuntamiento que proporcione un lugar de culto para la nueva comunidad, pero siempre se os ha denegado por motivos económicos. Os parece injusto que se pida a la nueva comunidad que sufrague el 10% de los costes de construcción, cuando las condiciones económicas son tan duras para la mayoría de la gente, y cuando las otras comunidades religiosas tienen 11 lugares de culto diferentes y éstos son utilizados por mucha menos gente de la que lo sería el nuevo Templo.
Considera que no se aprecia la contribución que su comunidad ha hecho a la ciudad, que se discrimina injustamente a los miembros de su comunidad en diversos aspectos de su vida y que, al negarse a autorizar este nuevo templo, el ayuntamiento niega a los miembros de su comunidad su derecho fundamental al culto religioso.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

Ficha de rol: *Ciudadanos de Sleepyville* Estás preocupado por el conflicto que parece haberse apoderado de la ciudad de Sleepyville y quieres ir a la reunión del Consejo Municipal para votar. De momento no sabes qué votarás: necesitas hablar con tantos grupos diferentes como puedas y luego piensas decidirte.

Ficha de rol: *El Alcalde de Sleepyville* Eres el Presidente de la asamblea y tu función, una vez iniciada la reunión, será dar la bienvenida a los participantes y recordarles las normas de debate. Durante la reunión, debe intentar dar a todos la oportunidad de hablar, ¡y no debe permitir que nadie hable durante demasiado tiempo! Estás muy preocupado por la mala publicidad que está teniendo este caso y piensas intentar, antes de la reunión, hablar con algunos de los grupos para tratar de convencerles de que suavicen su postura.

Debriefing

Para el debriefing, comience la ronda de feedback saludando a todos por sus nombres reales, esta es una técnica para ayudar a los participantes a abandonar los roles que habían asumido durante la simulación. Es importante hacer esto antes de empezar el debriefing. Pregunta a los participantes qué piensan del proceso que acaban de vivir:

- ¿Le sorprendió el resultado de la votación? ¿Reflejó la postura de la persona a la que interpretaba?
- ¿Cuánta influencia cree que ha tenido usted (en su función) en el resultado?
- ¿La interacción con otras personas o grupos te hizo modificar tu planteamiento o tu actitud ante el problema?
- ¿Le resultó fácil identificarse con su papel? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Crees que esta situación podría darse en la vida real? ¿Se le ocurre algún caso similar?
- ¿Cómo reaccionarías si se diera este caso en tu ciudad/lugar de residencia? ¿La actividad modificó en algo su actitud?
- ¿Qué entiendes por derecho a la libertad de pensamiento, conciencia y religión? ¿Conoces algún caso en la historia (o en la actualidad) en que se haya negado este derecho?
- ¿Por qué cree que la libertad religiosa es un derecho humano fundamental?
- ¿En qué medida cree que se respeta este derecho en su comunidad?

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador

- El papel de la actividad puede cambiar como la construcción de un templo diferente en la comunidad o la creación de un Centro para la comunidad (centro de refugiados o también un centro cultural).
- Si la organiza en línea, asegúrese de preparar las salas de reunión con antelación.
- Si es posible, deberías realizar esta actividad junto con un co-facilitador para poder responder a las preguntas y coordinar cada paso de la actividad al mismo tiempo.
- A la actividad le vendría bien disponer de más tiempo, sobre todo durante la propia reunión, para que la gente tenga la oportunidad de responder a los comentarios de los demás.
- También puede asignar los roles de antemano o asignarlos aleatoriamente para ahorrar tiempo durante la sesión.
- Durante la fase de preparación, puede ser útil comprobar que las personas aprovechan el tiempo para planificar lo que van a decir durante la reunión. Puedes ir de grupo en grupo como observador.
- A la hora de asignar los papeles, tenga en cuenta que el papel del alcalde es muy exigente y que la persona que lo interprete deberá sentirse segura a la hora de facilitar la reunión y, si es necesario, interrumpir a las personas para que todos puedan hablar. Deberá repasar la tarea con el participante que haga de alcalde antes de la simulación propiamente dicha.

- Es muy conveniente que intentes dejar la facilitación enteramente en manos de la persona que hace de alcalde, tanto para que sienta tu confianza como para estimular el respeto de los demás participantes por sus decisiones en lugar de mirar hacia ti. Por supuesto, si surgen dificultades, es posible que tengas que intervenir en el transcurso de la simulación. Sin embargo, debes intentar hacerlo sin menoscabar la autoridad del participante que hace de alcalde.
- Si la simulación se descontrola -por ejemplo, porque la gente se desvía del tema o se inventan nuevos datos- o si el Consejo se ve atrapado en un punto muerto y no puede llegar a un acuerdo, señale que esto puede reflejar un resultado en la vida real y no indica que la actividad haya fracasado. Puede utilizar esta situación en la sesión informativa final para debatir la dificultad de llegar a un acuerdo sobre cuestiones como éstas.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Un Templo en Sleepyville

Vives en la pintoresca ciudad de Sleepyville, un pueblo de unos 80.000 habitantes. En los últimos 60 años la población ha cambiado radicalmente, en parte porque la mayoría de los jóvenes tratan de trasladarse a ciudades más grandes, ya que allí las oportunidades de trabajo son mejores, pero también porque la región ha visto la llegada de un gran número de familias inmigrantes. Algunas de estas familias llevan aquí tres generaciones, pero muchas personas de la ciudad siguen tratándolas con recelo como "recién llegadas". Ahora representan casi el 15% de la población total.

Se trata de la propuesta de construir un nuevo "TEMPLO" en Sleepyville, que se levantaría en un terreno abandonado propiedad del ayuntamiento. Este terreno ha estado sin urbanizar y ha sido una fuente de quejas para el ayuntamiento durante años: está cerca de la principal calle comercial y es una zona donde el vandalismo y la circulación de drogas han sido un problema habitual.

Así que, cuando un rico empresario se ofreció a quitarle el problema de las manos al Ayuntamiento, el alcalde pensó que había llegado su día de suerte. El Ayuntamiento aceptó ceder el terreno y financiar el 20% de los costes de construcción de un nuevo templo en el lugar. El 10% restante de los costes de construcción, que el empresario no podía sufragar, debía buscarse entre la comunidad. Las obras debían comenzar esta semana... pero el Ayuntamiento ha recibido un aluvión de quejas de vecinos que se oponen al proyecto. Han convocado una reunión especial, a la que están todos invitados, para resolver esta cuestión. La reunión tendrá lugar dentro de 30 minutos.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Tolerancia intercultural

Embárquese en un viaje esclarecedor a través de la exploración de las dimensiones culturales y su profundo impacto en nuestras vidas. Esta atractiva actividad está diseñada para fomentar una comprensión más profunda de la diversidad cultural y erradicar la intolerancia intercultural y el acoso. En un mundo en el que la etnia y la educación van más allá de la elección personal, el respeto por los demás se convierte en algo primordial.



Inclusión, diversidad



Juegos de rol



13+



5 participantes por grupo



Tarjetas con el papel
Pluma
Hojas en blanco
ordenador y proyector opcionales



https://ambassadors-network.eu/community/
Aquí los participantes pueden abrir un nuevo tema y debatir sobre la actividad



15 minutos de representación de papeles teatrales
10 minutos de evaluación y sesión informativa
5 min Presentación general con contenido intercultural y bullying



YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud - 3.3 Metodologías Teatrales - Role Play
https://youth-theatre.eu/



Interior
En el exterior
En línea

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

Agenzia Italiana per la Gioventù
Co-funded by the European Union

Objetivo:

Prevenir la intolerancia intercultural y el acoso mediante la inmersión de los participantes en una actividad teórica y de juego de rol que fomente la empatía, la comprensión y el diálogo abierto.
Al infundir un elemento digital a esta actividad, pretendemos crear una experiencia de aprendizaje más envolvente e impactante, fomentando la empatía y la comprensión entre los participantes.

Ejecución:

1. **Presentación de la teoría:**
   - El animador ofrece una breve visión general de las dimensiones culturales, haciendo hincapié en su impacto en la vida de las personas.
   - Destacar la importancia del respeto por los diversos orígenes culturales.
2. **Escenario de juego de rol: "Jugar al baloncesto en un patio de colegio"**
   - Presente a los personajes: John (acosador), Paul (defensor), Mike (espectador silencioso), Erdal (víctima) y Sonia (defensora).
   - Los participantes participan en un juego de rol en el que experimentan de primera mano la dinámica de la intolerancia cultural y el acoso.
3. **Compromiso digital:**
   - Los participantes utilizan la plataforma digital para compartir sus pensamientos y sentimientos durante el juego de rol.
   - Los recursos digitales proporcionan información adicional sobre las consecuencias del acoso cultural.
4. **Sesión informativa:**
   - Discutir las emociones y perspectivas experimentadas durante el juego de rol.
   - Explorar el papel de los espectadores y los defensores en la prevención de la discriminación cultural.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Preguntas para el debate:

1. ¿A qué edad se tiende a practicar el acoso escolar y qué factores contribuyen a este comportamiento?
2. ¿Debería aplicarse esta actividad en los centros educativos para prevenir el acoso y cómo puede adaptarse a los distintos grupos de edad?
3. ¿Es aceptable el silencio cuando se es testigo de discriminación? ¿Qué medidas proactivas pueden tomar las personas para prevenir la discriminación?
4. ¿Cómo pueden contribuir la concienciación social y la educación a prevenir la intolerancia intercultural?
5. Teniendo en cuenta la labor de las ONG en materia de interculturalidad, analice los avances realizados en la mejora de la tolerancia intercultural.

Consejos y notas para el facilitador

Anime a los participantes a reflexionar sobre su contribución personal al fomento de un entorno más integrador. Los participantes pueden compartir sus ideas sobre la organización de campañas de sensibilización, la colaboración con organizaciones comunitarias o la utilización de plataformas digitales para amplificar el mensaje de aceptación cultural.

Ejemplo de escenario:
¡Hola a todos! ¡Venid aquí! ¡Vamos a jugar al baloncesto!
Erdal: ¡Quiero jugar! ¡Me gusta el baloncesto!
John: ¡Tú no! No puedes jugar. No queremos gente sucia en nuestro juego. Vuelve a tu país. ¿Por qué tú y tu familia no entendéis que aquí no sois bienvenidos?
Paul: Mira, Erdal, tal vez sea mejor ir por otro lado. Como comprenderás, gente como tú daña nuestro prestigio. Mira, mírate, ¡¡eres un desastre!!
Mike: Todo este tiempo que asiste al diálogo se siente triste pero cree que no es asunto suyo hacer nada.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Sonia: Oye John, ya es hora de parar esto, Erdal es nuestro compañero y tiene derecho a jugar con el equipo de nuestra clase.
John: No, de ninguna manera, no permito que los extraños jueguen con nosotros. Los extraños son malos. Mi familia me aconseja que evite a todos los extraños.
Sonia: Sí John, pero piensa: Erdal no es un extraño, es nuestro compañero, sólo es de otro país. Todos somos estudiantes, somos humanos y queremos el mismo respeto ya que todos tenemos los mismos derechos. Piénsalo un poco. Si no quieres, te remito a nuestro profesor.

Elemento digital:

Aprovechando la tecnología, los participantes tendrán acceso a una plataforma digital interactiva que aumenta la experiencia de aprendizaje. Esta plataforma puede incluir recursos multimedia, cuestionarios interactivos y situaciones reales presentadas en un entorno virtual. El elemento digital pretende aumentar la participación y proporcionar un entorno de aprendizaje dinámico. Una plataforma de este tipo puede ser el foro del sitio web sobre ciberacoso: https://ambassadors-network.eu/community/ "Aquí los participantes pueden abrir un nuevo tema y debatir la actividad".

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Voces Desoídas

Voces desoídas: historias de injusticia de género ayudará a los participantes a empatizar con las víctimas de la violencia y a explorar diferentes situaciones de maltrato por razón de género. Esta actividad permite a los participantes identificar diferentes y diversificados tipos de violencia de género y discriminación y sensibilizar a la población.

Violencia de género

Cuentacuentos

16-30

15-20 participantes
La actividad también puede llevarse a cabo con menos participantes o con más. Si hay menos participantes, se pueden leer y escuchar todas las historias, si hay más participantes sólo algunas de ellas tendrán tiempo de ser compartidas en el plenario; esto no afecta al resultado de la actividad.

Bolígrafos y papeles

Google meet o Zoom

Introducción: 5 minutos
Realización: 30 minutos (5 minutos por cada casilla)
Compartir las historias: 15 minutos
Debriefing: 10/15 minutos

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud - 3.2.5 Contar historias
https://youth-theatre.eu/

Es una actividad que puede realizarse tanto al aire libre como en interiores, en función de las necesidades de su grupo. Puede realizarse en línea a través de una plataforma de videoconferencia.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù
Co-funded by the European Union

Ejecución:

Cada participante debe ir equipado con papel y bolígrafo o dispositivo digital de apoyo donde pueda tomar notas o dibujar.

El facilitador ofrece la siguiente orientación:

- Los participantes deben dividir en 6 partes el área que tienen para tomar notas o dibujar.
- Los participantes deberán pensar en un protagonista, en este caso será una víctima de violencia de género. No connoten demasiado al protagonista, dejen que cada participante decida e imagine al protagonista de la historia por su cuenta, sugieran la existencia de diferentes tipos de maltrato y discriminación, luego pueden poner el foco en cualquiera de ellos: violencia doméstica, porno venganza, catcalling, discriminación laboral, etc menciónenlos para dar ideas. Ahora los participantes deben imaginar dónde vive su protagonista: ésta será la información que ocupará el primer recuadro.
- El segundo recuadro ilustrará la misión o propósito de ese protagonista. En toda historia o leyenda, el protagonista tiene un propósito que alcanzar. ¿Cuál es la misión de su protagonista? No debe estar relacionada con la situación de abuso y discriminación.
- Tercer recuadro: ¿cuáles son sus recursos, quién puede ayudarles, quién está al lado del protagonista en la vida cotidiana?
- Cuarto recuadro: ¿quién obstaculiza al protagonista? ¿qué ocurre en su camino que pueda connotarse como violencia de género/discriminación?
- ¿Cómo afecta este episodio a la misión del protagonista?
- ¿Cómo termina la historia? o ¿continúa?

Por último, los participantes pueden compartir las historias que han creado. Las historias también pueden utilizarse posteriormente para otras actividades de improvisación.

Debriefing

La sesión informativa debe centrarse en animar a los participantes a compartir sus pensamientos y emociones sobre la actividad, así como su comprensión de la violencia de género y la discriminación.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Debriefing:

Puedes utilizar preguntas abiertas para facilitar este debate, como por ejemplo

- ¿Qué sintió al crear la historia?
- ¿Ha encontrado algún problema específico al reflexionar sobre la violencia de género y la discriminación?
- ¿Cómo se sintió al abordar estos temas delicados a través de la narración?

Anime a los participantes a comentar sus reacciones emocionales y su empatía hacia el protagonista que han creado. Puedes hacer preguntas como

- ¿Sintió empatía hacia su protagonista?
- ¿Cómo influyó el proceso de narración en tu comprensión de los retos a los que se enfrentan las víctimas de la violencia de género?
- ¿Te ha hecho la actividad más consciente de las diferentes formas de violencia de género y discriminación?

Discuta cómo afectó el episodio de violencia de género o discriminación a la misión del protagonista, como se indica en el quinto recuadro. Anime a los participantes a considerar las implicaciones más amplias de estas situaciones en las personas y en la sociedad:

- ¿Cómo afectó el episodio de violencia de género o discriminación a la misión del protagonista?
- ¿Cómo se relaciona esto con situaciones de la vida real en las que las víctimas de la violencia de género se ven a menudo obstaculizadas a la hora de perseguir sus objetivos?

Resuma las ideas y los temas clave que hayan surgido durante el debate. Anima a los participantes a conectar estas ideas con el mundo real, destacando la importancia de la empatía, la concienciación y la acción contra la violencia de género y la discriminación.
Termine la sesión informativa con una nota positiva y esperanzadora, haciendo hincapié en el papel que cada participante puede desempeñar en la sensibilización y la lucha contra la violencia de género y la discriminación en sus comunidades.

Recuerde mantener una atmósfera de apoyo y respeto durante toda la sesión informativa, permitiendo que los participantes se expresen libremente y aprendan de las perspectivas de los demás.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

Facilitar una actividad en la que se exploren temas delicados como la violencia de género y la discriminación requiere una planificación cuidadosa y sensibilidad. He aquí algunos consejos para los moderadores, junto con las posibles dificultades que pueden surgir.

Cree un espacio seguro: Establezca un entorno seguro y sin prejuicios en el que los participantes se sientan cómodos compartiendo sus pensamientos y emociones. Haz hincapié en la importancia de la confidencialidad.

Establezca reglas básicas: Comunique claramente las reglas básicas para un debate respetuoso y empático. Fomente la escucha activa y desaliente cualquier forma de juicio o comentario despectivo.

Haga hincapié en el consentimiento: Destaque la importancia de respetar los límites de los participantes a la hora de compartir sus historias. No se debe presionar a nadie para que revele experiencias personales con las que no se siente cómodo.

Sea comprensivo: Prepárese para ofrecer apoyo emocional si los participantes se alteran o se alteran durante la actividad. Disponga de un plan para hacer frente a estas situaciones y facilite información sobre los recursos de apoyo disponibles.

Manténgase neutral: Como facilitador, mantén una postura neutral y evita expresar opiniones personales o prejuicios sobre el tema. Tu papel es facilitar el debate, no imponer tu punto de vista.

Fomentar la diversidad: Asegúrese de que los participantes están creando historias diversas e inclusivas que representen una amplia gama de experiencias relacionadas con la violencia de género y la discriminación.

Fomente la empatía: Anime a los participantes a reflexionar profundamente sobre las emociones y experiencias de sus protagonistas. Formule preguntas que fomenten la empatía y la comprensión.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

Contenido desencadenante: La actividad puede desencadenar involuntariamente recuerdos o emociones traumáticas en algunos participantes. Esté preparado para manejar estas situaciones con delicadeza y ofrezca recursos de asesoramiento o apoyo.

Falta de concienciación: Los participantes pueden tener un conocimiento limitado de la violencia de género y la discriminación. Prepárese para proporcionar información básica y recursos para una mayor educación.

Contenido inapropiado: Supervise los relatos creados por los participantes para asegurarse de que no contienen contenidos inapropiados u ofensivos. Intervenga si es necesario para mantener un ambiente respetuoso.

Interpretación errónea: Los participantes pueden malinterpretar involuntariamente el propósito de la actividad o crear historias que perpetúen estereotipos perjudiciales. Manténgase alerta para orientar los debates y abordar los conceptos erróneos.

Resistencia al cambio: Los participantes pueden resistirse a cambiar sus relatos si se les pide que reflexionen sobre ellos y los revisen. Fomente la apertura a la retroalimentación y el crecimiento.

Gestión de controversias: Prepárate para gestionar cualquier controversia o desacuerdo que pueda surgir durante la actividad. Mantén la atención en el diálogo respetuoso y el aprendizaje.

Apoyo de seguimiento: Después de la actividad, considere la posibilidad de proporcionar información sobre recursos, organizaciones o talleres adicionales relacionados con la violencia de género y la discriminación para los participantes que deseen obtener más información o pasar a la acción.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

¡Puedo!

Cómo sentir y proteger la intimidad y el espacio personal. La lección trata el tema del espacio personal y las necesidades de intimidad y capacita a los participantes para reconocer su propia zona de confort y seguridad, así como para respetar los límites de los demás. Se basa en ejercicios físicos y mentales, pero también incluye exploración/discusión verbal.



Violencia de género



Lenguaje corporal



13+



20-24 participantes



Equipo de sonido, para reproducir la música (no obligatorio)



Un elemento digital que puede añadirse a este ejercicio es el vídeo de consentimiento en línea, que puede utilizarse para introducir el concepto de consentimiento a los participantes antes del ejercicio. Este vídeo de animación hace la metáfora de ofrecer una taza de té a alguien que no tiene ganas de tomar té. La metáfora clara es el consentimiento para las actividades sexuales y, de este modo, el concepto de consentimiento queda bastante claro para los participantes. https://www.youtube.com/watch?v=pZwvrxVavnQ



45 minutos



YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud - 3.2.6 Lenguaje corporal https://youth-theatre.eu/



Una sala sin distracciones ni ruidos, con suficiente espacio vacío para que todos los alumnos puedan pasear, relajarse y realizar ejercicios físicos sencillos (aula vacía o gimnasio o incluso espacio abierto sin distracciones ni ruidos)

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

Teoría para el facilitador

Vivimos en una cultura mediatizada, que a diario nos impone a todos, incluidos los adolescentes, los patrones de un cuerpo idealizado (femenino y masculino). Frente a esto, queremos animar a los jóvenes (chicos y chicas) a sentir y aceptar su cuerpo como una categoría única y viva, no determinada por imágenes impuestas, sino profundamente conectada con su mundo interior y emocional. Conocer y amar tu cuerpo (tal y como es) es un tema importante para los adolescentes.

Este cuerpo -que sólo les pertenece a ellos- también necesita su espacio y su intimidad. Por lo tanto, pretendemos capacitar a los jóvenes para que establezcan los límites de su espacio personal, y también para que reconozcan las situaciones sociales en las que otras personas (extraños, pero, por desgracia, posiblemente incluso personas cercanas -familiares, pedagogos-) no respetan estos límites. En todo el mundo, recientemente estamos siendo testigos de la revelación de numerosos casos de abusos psicológicos y sexuales a niños en campus escolares y artísticos/científicos, que difícilmente se reconocían como tales, al estar amparados por "métodos pedagógicos". Por eso nos parece importante capacitar a los niños para que reconozcan los posibles abusos y digan no a toda intención que consideren inapropiada.

Descripción detallada de las actividades dirigidas por el profesor:

Primera parte: "Mi cuerpo" (20-25 minutos):

La primera parte consiste en actividades físicas estructuradas en varias tareas. El objetivo es relajar y calentar a los participantes y llevarlos a un estado de cuerpo y mente en el que puedan sentir y luego explorar el tema de las clases.

Tarea 1.1:

Elige tu lugar en la habitación, de modo que tengas espacio suficiente para sentirte libre y cómodo. Respira hondo, mantén la respiración unos segundos y exhala. Repítelo 5 veces. Ahora, imagina que cada vez que exhalas tu cuerpo se hace más pequeño. Intenta, también físicamente, hacerlo lo más pequeño posible. Prueba tu "cuerpo pequeño". ¿Cómo se mueve, cómo suena? ¿Qué se siente al ser pequeño? Puedes moverte "en pequeño" y encontrarte con otros "cuerpos pequeños".

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Tarea 1.2:
Ahora intenta que tu cuerpo sea lo más grande posible (estirando las piernas y los brazos). Prueba tu "gran cuerpo". ¿Cómo se mueve, cómo suena? ¿Qué se siente al ser grande? Puedes moverte "a lo grande" y conocer otros "cuerpos grandes".

3.Compartir:
Vuelve a tu tamaño normal, siéntate en el círculo. Intercambiad brevemente las impresiones: ¿qué se siente al ser grande/pequeño? ¿Puedes relacionar esta experiencia con una situación real que hayas vivido? ¿Cuándo/por qué te sientes grande/pequeño?

Segunda parte: "¿Me permite?" (20-25 minutos)
Tarea 2.1:
Mientras siguen sentados en círculo, cuenten 1,2, 1, 2... Todos los "unos" forman un grupo, todos los "dos" forman el otro grupo. Ahora los dos grupos deben colocarse en dos filas con la máxima distancia entre ellas (por ejemplo, junto a las dos paredes opuestas de la habitación).
Establece contacto visual con el participante situado en el lado opuesto. Camina lentamente hacia tu compañero e intenta encontrar la distancia/cercanía óptima. La pregunta es: ¿cómo acercarse a la otra persona y, a la vez, sentirse cómodo? Y lo que es aún más difícil: ¿cómo encontrar la distancia adecuada para ambas personas?

Tarea 2.2: ¿Puedo?
Elige a una persona y pregúntale ¿Puedo ocupar tu lugar? Si la respuesta es "sí", tú ocupas su lugar y él/ella debe pedir a otro participante que ocupe su lugar. Si la respuesta es negativa, pregunta a otra persona.
Entonces se puede desarrollar la pregunta "¿Puedo?
¿Puedo tocarte la mano (el hombro, el pelo...?)? ¿Puedo abrazarte? ¿Puedo decirte algo bonito?
La regla principal es sencilla: si la respuesta es negativa, hay que respetarla.
En el siguiente debate, exploramos las preguntas: ¿Es difícil decir que no? ¿Qué se siente? ¿Es extraño preguntar por algo que normalmente harías sin preguntar? ¿Qué se siente cuando alguien dice "no" a tu pregunta/propuesta? ¿Puedes relacionar este ejercicio con una experiencia real que hayas tenido/tengas en mi vida?

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

A veces los adolescentes se sienten incómodos haciendo ejercicios físicos, ya que se sienten acomplejados por su cuerpo. Observa cómo reacciona tu grupo y si son capaces de tomarse en serio estas actividades. El profesor también debe ser consciente de que el tema de la clase/taller puede ser delicado para algunos participantes. Si se da cuenta de que un niño puede haber tenido una experiencia traumática relacionada con la cuestión de la intimidad o los límites personales, el taller debe moderarse para proteger al niño (por ejemplo, cambiando la actividad). En este caso, el profesor debe ponerse en contacto con el pedagogo o psicólogo de la escuela para encontrar la forma de prestarle el apoyo y la ayuda necesarios.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Psicodrama

El psicodrama es un enfoque terapéutico en el que se anima a los participantes a continuar y completar sus acciones mediante la representación dramática y el juego de roles.

Violencia de género

Juego de roles, Improvisación

13-30

10-15 participantes

Dependiendo de la problemática y de la técnica que se vaya a utilizar, se pueden emplear distintos materiales: por ejemplo, una silla, telas, etc...

En general, el psicodrama se lleva a cabo en un espacio físico. Sin embargo, a raíz del COVID-19, se han empezado a realizar sesiones virtuales a través de plataformas como Zoom o GoogleMeet.

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud - 3.3 Metodologías Teatrales
https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

En esta técnica es muy importante delimitar el espacio donde se desarrollará la acción. Este espacio físico debe estar delimitado y dar la sensación de confianza entre el público y el protagonista. En este espacio se desarrollarán las diferentes fases del psicodrama.

Estructura principal: (90-100 min)
1. Fase de calentamiento: (10-15 minutos)
2. Fase de acción: (60 minutos)
3. Fase de puesta en común: (30 minutos)

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

El objetivo principal del psicodrama es reflejar la vida real y refleja el comportamiento real de los participantes en situaciones vitales. En el psicodrama, las personas pueden representar escenarios o experiencias que de otro modo serían inalcanzables. Todo el concepto del psicodrama gira en torno a la idea de "actuar como si".

Según J.L. Moreno, el Psicodrama consta de cinco elementos principales:

- Escenario: lugar designado donde se desarrolla la acción y que está confinado dentro de sus límites. Metafóricamente, el escenario sirve como expansión de la vida, superando los límites de las experiencias reales y las pruebas de realidad.
- Protagonista: miembro del grupo elegido para proporcionar el contenido del psicodrama en función de sus objetivos. El protagonista sale del grupo y asume el papel central durante la representación del psicodrama, convirtiéndose en el centro de atención.
- Director: persona que dirige la sesión y ayuda al protagonista a alcanzar su objetivo durante el Psicodrama. El director tiene que crear un entorno seguro y propicio para la exploración y la expresión.
- Egos auxiliares: estos papeles los desempeñan otros miembros del grupo. Estos egos auxiliares encarnan una faceta de la vida del protagonista o un personaje externo (como un familiar, un amigo o una figura de autoridad). El ego auxiliar ayuda al protagonista proporcionándole apoyo y potenciando la exploración de sus pensamientos y emociones interiores.
- El público o el grupo: personas que observan el desarrollo del psicodrama y ofrecen comentarios y ánimos al protagonista. También se puede dar a los miembros del público la oportunidad de participar en la representación asumiendo papeles como egos auxiliares u otros personajes.

Técnicas básicas:

- *Inversión de roles:* dramatización en la que el protagonista se pone en el lugar del otro, invirtiendo con él otros papeles.
- *El Doble:* el yo auxiliar interpreta el papel, o un aspecto del papel del protagonista, situándose adyacente o en el fondo del protagonista; expresando pensamientos y sentimientos tácitos.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

- *El espejo*: el protagonista observa al yo auxiliar, que actúa como un reflejo de sí mismo, replicando su papel imitando su lenguaje corporal, sus gestos y su habla tal y como fueron representados durante la dramatización.
- *Soliloquio*: el director pide al protagonista que piense "en voz alta" y exprese sus sentimientos, pensamientos o intenciones.

Tema tratado:

- Trastornos clínicos (depresión, quejas somáticas, comportamiento fóbico-ansioso, ansiedad...)
- Agresión (directa/indirecta) y comportamientos de oposición.
- Violencia de género.
- Comportamientos de búsqueda de atención.
- Impulsividad.
- Empatía.
- Autoestima.
- Conflicto padres-adolescentes.
- Problemas de oposición desafiante.
- Burnout y Mobbing.
- Empoderamiento psicológico y empoderamiento laboral

Metodologías teatrales aplicadas

Soliloquio, doble, espejo, inversión de papeles, resistencia, interpolación, escultura, átomo social, objetos intermedios, juegos, sociometría, juego de roles, amplificación, concretización, silla vacía ...

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución de una sesión de psicodrama:

1. Fase de calentamiento. Durante la fase de calentamiento, el objetivo principal es fomentar la confianza, reforzar la cohesión del grupo y crear un sentimiento de seguridad entre sus miembros. La confianza es crucial porque permite que los miembros del grupo se sientan cómodos a la hora de participar en métodos orientados a la acción o de abordar los problemas y conflictos que surjan. Una práctica habitual en la fase de calentamiento es el juego de roles, en el que los miembros del grupo asumen papeles específicos para presentarse. Dado que en el psicodrama los miembros del grupo suelen representar papeles de la vida de los demás, esta técnica puede aportar valiosas ideas a todos los miembros del grupo. A medida que los miembros se van conociendo mejor a través de este proceso, uno de ellos puede dar un paso adelante y ofrecerse voluntario para asumir el papel del protagonista del psicodrama, el foco central de la sesión de psicodrama.

2. Fase de acción. Durante la fase de acción, el protagonista, con la ayuda del terapeuta, construye una escena inspirada en la vida actual del protagonista. El terapeuta guía la sesión, mientras que otros miembros del grupo asumen el papel de egos auxiliares, representando a personas de la vida del protagonista. Los demás miembros del grupo asumen el papel de espectadores.
En esta fase, se pueden utilizar las distintas técnicas mencionadas anteriormente: soliloquio, doble, espejo, inversión de papeles, resistencia, interpolación, escultura, átomo social, objetos intermedios, juegos, sociometría, juego de roles, amplificación, concretización, silla vacía...

3. Fase de puesta en común. Los participantes tendrán la oportunidad de expresar sus pensamientos y emociones en relación con la experiencia. Puede tratarse de hablar de sus descubrimientos, de sus estados emocionales durante el juego de rol o de los conocimientos adquiridos sobre sus propios sentimientos o relaciones. Además, la fase de puesta en común permite una conversación en grupo sobre lo ocurrido durante la fase de acción. Durante este debate, el público puede explorar diversos aspectos, como la forma en que sus observaciones y pensamientos podrían influir en las futuras interacciones o relaciones del protagonista con los demás.

4. Fase de integración. El terapeuta ayudará al grupo o al individuo a incorporar los nuevos conocimientos adquiridos con las técnicas a su vida cotidiana. Esto puede implicar el establecimiento de objetivos o la elaboración de enfoques para abordar cuestiones concretas que se examinaron durante el juego de rol.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

El "facilitador" -director- desempeña un papel fundamental a la hora de crear un entorno seguro y propicio para los participantes. Por lo general, guía a los participantes a través de ejercicios de escenificación, incitándoles a sumergirse en escenarios o situaciones específicos. El director permanece atento y preparado para intervenir cuando sea necesario, ofreciendo apoyo y orientación esenciales. Facilita el procesamiento de las experiencias de los participantes mediante técnicas como la formulación de preguntas abiertas, la reflexión sobre sus narraciones y la aportación de valiosos comentarios y puntos de vista. A través de su orientación y apoyo, el conductor permite a los participantes ahondar en sus emociones y experiencias más profundas, fomentando un entorno propicio para un mayor autoconocimiento y crecimiento personal.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

What is revenge porn?

The activity is to increase awareness and understanding of revenge porn - including its consequences. Increase knowledge of how to prevent it.
Recognize that everyone in the community/group can play an important role in preventing and combating revenge porn.
The aim of this activity is to guide participants to develop theatre scenarios to discuss revenge porn and to prevent forms of harassment.



Gender-based violence.



Scene creation, Storytelling, Body language, still image.



13-30



30 participants (work in 4 groups)



Paper,pen
Optional: computer, projector



Digital tools can be used for poster production.
https://kahoot.it/
https://www.mentimeter.com/
https://www.canva.com/



Step 1: 15 min. Introduction
Step 2: 30 min. Scenario preparation
Step 3: 40 min. Theatre presentation
Step 4: 20 min. Reflection
Step 5: 20 min. Produce image
Step 6: 20 min. Restitution of posters



YOU.TH. Manual for youth workers - 3.2 Fundamentals of Dramatization, 3.3 Theatre Methodologies
https://youth-theatre.eu/



Indoor (big working room, hall or similar to it)
Outdoor
Online (good network connection)

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementation:

The aim of this activity is to guide participants to develop theatre scenarios to discuss revenge porn and to prevent forms of harassment.
The trainer first starts with a presentation of the revenge porn phenomenon, clarifying the concept for everybody.
Divide participants into groups and give them the time to prepare theatre scenarios.
As the participants are ready with the scenario than they can start the theatre presentation of their own scenario.

TIME

Step 1: 15 min. Information regarding revenge porn and guidance to the activity, dividing participants into smaller groups.

Step 2: 30 min. Preparation of the scenario from the participants

Step 3: 40 min. Theatre presentation from each group (suggest to prepare the scene of the duration up to 5 minutes, but consider 10 minutes including the time for transitioning from one group to the next)

Step 4: 20 min. Reflection over the theatre plays

Step 5: 20 min. Work in the same little groups to produce a still image representative of the scenario they prepared before, take a pic of it and use it to prepare a poster with a slogan to raise awareness among peers.

Step 6: 20 min. Restitution of posters and brainstorming over different possibilities for using the materials produced in a campaign.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementation:

Step 1 - The activity starts with the facilitator's presentation, explaining what Revenge porn is, participants have to be engaged in finding the definition and the facilitator at the end will summarise and point out the important information to offer common coordinates.

You can set up a Kahoot to introduce the topic, or a Mentimeter to gather information from participants.

Here some information that can help you:
What is revenge porn?
Revenge porn is in fact the non-consensual sharing of intimate material: it is the publication and dissemination of photographic material and/or videos showing people engaged in sexual acts or sexually explicit poses, without their consent.

Some things to keep in mind about revenge porn
The expression revenge porn is considered by many academics to be incorrect, because its definition internalizes the culture in which a toxic idea of masculinity and victim blaming prevails. Revenge porn has nothing to do with the concepts of revenge or pornography. When talking about revenge, it is taken for granted that the victim has done something that deserves punishment, whereas pornography requires an awareness of the immortalised or filmed subject.

Step 2:
Divide participants in 4 little groups and ask them to prepare a scenario where they will present a situation connected to revenge porn.
They can focus on presenting what is revenge porn, or also on the consequences for the victim. Acknowledge them that the objective of these theater plays they are about to create is to raise awareness about the topic among their peers.
Ask them to prepare scenarios long up to maximum 5 minutes.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementation:

Step 3:
Each group, one by one, plays their theatre scenario in front of the group.

Step 4:
The topic is very sensitive, so participants need to reflect and share their emotions.
Focus on how they felt while preparing the theatre scenario and during the play.
Invite them to discuss the different aspect raised by the groups, is there anything they had never thought about before? Was it useful to see the different perspectives that each group brought with their plays? Is there any important aspect that they now think is crucial to be highlighted more in the narratives?

Step 5:
Divide them again in the initial little groups.
Ask the groups to keep working on their scenario and to develop a still image representative of their perspective: an image that conveys an important message. They can use the perspective that arose during the reflection with the others or ideas that came from other groups. Invite them to take a picture of their still image and use it to produce a poster (e.g. adding a slogan, a title, etc). Remind them that the objective is to raise awareness among their peers.

Step 6:
Gather all the participants and commit some minutes to the restitution of their works.
Conduct a brainstorming to share ideas on how the material produced could be used to organise a campaign to raise awareness and mobilize their peers.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Tips and notes to the facilitator:

Facilitating an activity on such a sensitive and important topic like revenge porn requires careful planning and consideration. Here are some tips for facilitators:

Establish Ground Rules:
Begin the session by establishing ground rules that emphasize respect, empathy, and active listening. Remind participants that the topic is sensitive and that everyone's opinions should be treated with respect.

Create a Safe Space:
Emphasize the importance of creating a safe and non-judgmental space for discussions. Encourage participants to share their thoughts and feelings without fear of criticism.

Sensitive Language:
Use inclusive and sensitive language throughout the activity. Avoid victim-blaming language and ensure that participants understand the importance of language in discussions about gender-based violence.

Emphasize Consent:
Reinforce the concept of consent not only in the context of revenge porn but also in the creation of theater scenarios. Ensure that participants understand the importance of respecting boundaries and obtaining consent in their group activities.

Provide Trigger Warnings:
Given the sensitive nature of the topic, provide trigger warnings before discussing or presenting scenarios. Allow participants the option to step out momentarily if they feel uncomfortable.

Diverse Perspectives:
Encourage participants to consider diverse perspectives when creating scenarios. This could include different genders, backgrounds, and roles in scenarios to provide a comprehensive understanding of the issue.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Tips and notes to the facilitator:

Facilitate Reflection:
After the theater presentations, facilitate a reflective discussion. Ask open-ended questions that encourage participants to share their thoughts, feelings, and any new insights gained from the scenarios.

Moderate Sensitivity:
Pay attention to the emotional well-being of the participants. If necessary, be prepared to redirect the discussion to a less emotionally charged aspect or provide support if someone becomes visibly distressed.

Encourage Collaboration:
Emphasize the collaborative nature of the activity. Encourage participants to work together in a supportive manner when creating scenarios and posters. Highlight that everyone's contribution is valuable.

Follow-Up Support:
Provide information on support resources available both during and after the session. Share contact details for counselling services or helplines that participants can access if needed.

Maintain Neutrality:
As a facilitator, remain neutral and avoid expressing personal opinions on the topic. Your role is to guide the discussion and ensure a respectful and inclusive environment.

Flexibility in Timing:
Be flexible with the timing of activities. If discussions become particularly intense or emotional, allow for extra time for processing and reflection.

Use of Digital Tools:
Familiarize yourself with the digital tools such as Kahoot, Mentimeter, and Canva beforehand to ensure smooth integration into the session.

Encourage Critical Thinking:
During the reflection phase, encourage participants to think critically about the societal factors contributing to revenge porn and ways to challenge and change these dynamics.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Drama in Education

El teatro en la educación contra el acoso escolar. Mediante el uso de diferentes técnicas teatrales para potenciar la empatía y hacer frente al acoso escolar.

Acoso y ciberacoso

Juegos de rol, Teatro del Foro, Imagen fija, Improvisación

13-30

15-20 personas

Papel, marcadores, post-it, cinta, sillas

Una adaptación para un público más numeroso podría consistir en utilizar la aplicación "Mentimeter"

70 minutos

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud - 3.2.1 Creacion de escenas https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Necesitamos un espacio abierto en el que haya suficientes sillas para que se sienten los participantes. También necesitamos espacio suficiente que sirva de escenario, donde todos los participantes puedan tener acceso visual.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

1. Presentación del facilitador. Si es la primera vez que se reúne con el grupo, también puede presentarse. "Os he traído una historia para que la veamos juntos".

2. Juego de calentamiento: para aprender nombres/para dinamizar/para que el grupo se concentre y esté preparado. Su uso puede depender de las necesidades del grupo (elemento opcional en la estructura).

3. Debate: ¿Qué puede cambiar la forma en que un joven se siente en su escuela?

4. Señalización del espacio: una parada de autobús cerca de Salónica. El animador marca la parada de autobús con tres sillas. Se describe el entorno con la participación del grupo: qué se ve, qué se siente en el espacio, qué olores hay, etc. Las sillas tienen pegadas tiras de cinta adhesiva. Pedimos a los participantes que escriban/dibujen en las tiras los graffitis que hay en la parada de autobús. A continuación, los graffiti de las tiras se comparten con el grupo y se debaten.

5. El animador narra: asumirá el papel de Pedro, que tiene 11 años. Le veremos un día de colegio por la tarde. Una breve escena: Pedro está huyendo, tira su mochila al suelo. "Cabrones". Lee las pintadas, saca un bolígrafo y escribe algo encima de una de ellas.

6. Debate: ¿qué has visto?

¬ Analizar la situación desde el punto de vista de la víctima

7. Narración: un profesor del colegio vio a Pedro huir, pero no vio lo que pasó. El profesor sigue a Pedro hasta la parada del autobús. 8. Improvisación: uno de los participantes puede hacer de profesor. El animador permanece en el papel de Pedro y no revela lo sucedido, sino que intenta desviar la discusión, diciendo que todo está bien.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

8. Debate: ¿Qué impide hablar a Pedro? El animador coloca cinta adhesiva entre el lugar donde se sentó el profesor y el lugar donde se sentó Pedro y escribe las cosas que, según los participantes, impiden hablar a Pedro.

¬ Analizar la situación desde la perspectiva del acosador, el cómplice y el espectador.

9. Una imagen fija de todo el grupo: Algo pasó en la puerta del colegio. Se crea el lugar con el grupo y se pone el lema de la escuela en la puerta. Se discute lo que puede haber pasado, pero no se fija el papel de todos los participantes. Los participantes deciden si el acoso es físico o verbal y el alcance del mismo.4 La imagen se crea paso a paso con la participación activa del grupo. Todos deben situarse en la imagen de la escena de la puerta del colegio. El animador se pone en el papel de la víctima. Seguimiento del pensamiento: El animador va de un lado a otro y pide a las personas a las que toca en el hombro que digan algo o hagan un gesto. Pueden decir algo que su personaje diría o haría realmente en esa situación, o un pensamiento que les quede en la cabeza.

10. El facilitador elige al acosador, a un cómplice y a un espectador. Todos reciben nombres ficticios. En los tres casos se discute lo siguiente · acción - ¿qué está haciendo? · Motivación: ¿por qué lo hace? · Inversión: ¿qué está en juego para él/ella?

11. Trabajo en grupos sobre imágenes o escenas: tres grupos trabajan sobre un papel diferente, ya sea el acosador, el cómplice o el espectador, y observan el modelo de su acción. ¿Dónde aprendieron a actuar así? Estas escenas o imágenes se ponen en común. Mientras se comparten, el animador debate: ¿cuál es la visión de la vida que tienen los personajes?

¬ Análisis de la situación desde la perspectiva de los padres

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

12. Narración: Pedro llega a casa y se encierra en su habitación. Breve debate sobre el espacio: La habitación de Peter está dispuesta tal y como la han descrito los participantes. Imagen fija: Peter solo en su habitación. Los participantes dirigen al facilitador

13. Teatro foro: se ofrece a los participantes el papel del padre que intenta hablar con Peter. La situación comienza con las puertas cerradas y la pregunta es cómo podría entrar el padre. Peter sólo dice lo que sería apropiado en una situación así; puede insinuar que el acoso también se produce en otros foros, por ejemplo, en Internet.

¬ Análisis de la situación desde la perspectiva de los profesores

14. Reunión: todo el grupo se pone en el papel del profesorado del centro. El animador está en el papel de un director "desmotivado". Algunos padres se han quejado de que hay demasiado comportamiento agresivo entre los alumnos. El director no está muy motivado para abordar este problema, pero le preocupa la reputación de la escuela. No sabemos quiénes son los agresores ni qué está ocurriendo realmente, por lo que sería útil saber más y que los participantes decidieran cómo hacerlo.

15. Improvisación en parejas: Los participantes forman parejas, uno de ellos es un profesor y el otro un alumno. El profesor intenta averiguar qué está pasando entre los alumnos. El alumno estuvo presente en el incidente en la puerta del colegio, pero puede decidir si fue espectador o cómplice (no puede asumir el papel del acosador o de la víctima), y puede decidir cuánto y qué dice. (Intenta ser realista, ¿cuánto le diría un alumno a un profesor?).

16. Reunión: los participantes que habían asumido el papel de profesores forman un círculo junto con el animador en el papel del director, e informan sobre lo que han descubierto y lo que se podría hacer. Los participantes que antes hicieron de alumnos pueden observar el debate. Una vez finalizada la reunión, pueden reflexionar sobre lo que han visto.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

¬ Posibilidades de cambiar la situación de la víctima

17. Debate en pequeños grupos: ¿qué podrían hacer los diferentes actores para mejorar la situación? Los participantes recogen ideas sobre lo que podrían hacer las siguientes personas: · compañeros que son espectadores · profesores · padres · víctima. Los grupos comparten sus ideas entre sí.

18. Improvisación en grupo: Es probable que en la discusión en grupo haya sugerencias para que los espectadores hagan algo. A continuación, se elige una situación en la que esto podría suceder y se pone a prueba en una improvisación. La víctima no está presente en este momento y el facilitador asume el papel del acosador. La situación debe dirigirse de manera que el acosador (facilitador en el papel) se sitúe frente al grupo. Esto debería permitir al grupo hacer llegar su mensaje a los acosadores reales del grupo, dirigiéndolo al facilitador en la seguridad de sus papeles ficticios.

¬ Reflexión y cierre del proceso

19. Debate sobre cualquier cuestión que surja de la improvisación en grupo. Posibles direcciones para esto podrían ser discutir la responsabilidad de diferentes personas en la situación de acoso, o qué se podría haber hecho en otras fases del acoso.

20. Cierre del proceso: Todos pueden enviar un mensaje a Peter. Se escriben en notas adhesivas y se colocan en la pintada de la parada de autobús.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

-El papel de víctima de un comportamiento de acoso siempre lo desempeña el facilitador

-El facilitador debe ser muy cuidadoso en la gestión de las emociones de los participantes.

-Ser flexible. Siempre hay que ajustar el entrenamiento en función de la respuesta de los participantes a un ejercicio.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Mensaje al Mundo

Mensaje al mundo - es un ejercicio que pretende explorar y ejercitar la imaginación activa, el intercambio afectivo y social y la expresión. Su objetivo es explorar los pensamientos y puntos de vista de los personajes implicados en situaciones de acoso.

Acoso escolar

Improvisación, Método Stanislavski, Role-playing

13-30

20-30 participantes

Bolígrafos, papeles

Puedes elegir la plataforma de videoconferencia en línea que mejor se adapte a tu grupo, es importante que la plataforma permita la creación de salas de reunión. Por ejemplo, Google meet, Zoom, Microsoft Teams, etc.
Mentimeter para el debriefing.

1st paso: 10 minutos
2nd paso: 15 minutos
3rd paso: 15 minutos
4th paso: 20 minutos
5th paso: 30 minutos

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud 3.3 Metodologías Teatrales - Improvisación
https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Es una actividad que puede realizarse tanto al aire libre como en el interior, en función de las necesidades de su grupo.
Puedes distribuir las sillas en círculo o decidir sentarte en el suelo. Durante el tiempo de trabajo en solitario, los participantes pueden moverse libremente y encontrar un lugar en el que centrar su atención.
Si la organizas en línea, asegúrate de que tienen acceso a Internet para participar en la reunión en línea y de que disponen del material necesario.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù
Co-funded by the European Union

Ejecución:

Preparación:
Prepare pequeñas tarjetas en las que anotar los papeles (la víctima, el acosador, un compañero de clase que tenga conocimiento de la violencia, un profesor, un padre de la víctima, un padre del acosador) de forma que el número de cada papel se complete de forma equilibrada por aproximadamente el mismo número de participantes (por ejemplo, en un grupo de 30, 5 tarjetas de víctima, 5 tarjetas de acosador, etc.). Dóblalas y colócalas en una caja, para que los participantes las saquen y se les asigne el papel al azar.
Si lo organizas en línea, prepara 6 salas de reuniones (1 para cada función) que utilizarás para dividir a los participantes y asignarles funciones. Prepara también una diapositiva Mentimeter (nube de palabras) con el título: "una palabra para describir cómo te sientes", que utilizarás durante la sesión informativa.

Primer paso (10 minutos):
Presente el tema del ejercicio e informe a los participantes de que van a trabajar sobre el acoso escolar, tratando de investigar el tema imaginando e identificándose con diferentes personajes:
la víctima, el acosador, un compañero de clase consciente de la violencia, un profesor, un padre de la víctima, un padre del acosador.

Pide a cada participante que saque un boleto.

Si vas a realizar la actividad en línea, puedes preparar salas de grupos. Divide a los participantes al azar y en unos minutos entra y sal de cada sala para asignar a cada grupo de participantes su papel, en este momento sólo tienes que decirles su papel (en una sala estarán los participantes "víctimas", en otra los participantes "acosadores", etc.). Una vez terminada la ronda de asignaciones, cierra las salas y reúne a todos de nuevo en la videollamada principal.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

Segundo paso (15 minutos):
Todavía en círculo (o simplemente en la videollamada principal), cada participante imagina su propio personaje. Puedes sugerir algunas preguntas para ayudar a los participantes a dar forma a su personaje, por ejemplo:

- ¿Quién soy yo?
- ¿Dónde estoy?
- ¿Qué hora es?
- ¿Qué es lo que quiero?
- ¿Por qué lo quiero?

Pide a los participantes que respondan a las preguntas sugeridas, la respuesta puede ser más o menos elaborada, no se compartirán con los demás.

Tercer paso (15 minutos):
Ahora que su personaje está claro en sus mentes, dé a los participantes unos 15 minutos para escribir su Mensaje al mundo. El personaje será el que hable y tendrán que escribirlo en primera persona. En este paso los participantes pueden levantarse y buscar un espacio para centrar su atención, no tienen que permanecer necesariamente en el círculo.

Cuarto paso (20 minutos):
Una vez de vuelta en el círculo, invite a los participantes a compartir su mensaje, pidiéndoles inicialmente que compartan qué papel desempeñan. Los participantes pueden leer el mensaje o improvisar y presentarlo en un monólogo. No es obligatorio que todos lo compartan, pero es importante leer al menos un mensaje por cada papel. también es posible que el facilitador lea el mensaje si ninguno de los participantes que interpreta ese personaje se siente cómodo presentándolo al grupo. En caso de que lo estés realizando en línea y necesites leer un mensaje, puedes pedir al participante que te envíe una imagen del texto que escribió o copiar y pegar el texto en el chat en caso de que haya trabajado directamente en el PC.

Quinto paso (30 minutos)
Comienza el informe pidiendo a cada participante que comparta una palabra que describa su experiencia general durante la actividad. Si lo haces en línea, puedes utilizar Mentimeter y crear una diapositiva con la nube de palabras.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Debriefing:

Pida a los participantes que compartan las emociones que sienten o han sentido durante la actividad.

Debatir cómo la asunción de diferentes papeles y perspectivas durante la actividad afectó a la empatía y comprensión de los participantes hacia los personajes implicados.

Averigua si los participantes han comprendido mejor las motivaciones y emociones del acosador, la víctima, los familiares, los compañeros y los profesores. ¿Vieron la situación desde distintos ángulos?

Fomente un debate sobre la responsabilidad colectiva de los compañeros de clase, las familias y otras personas a la hora de abordar el acoso escolar. ¿Qué papel desempeña cada grupo en la prevención o la lucha contra el acoso?

Debatir posibles acciones o estrategias que los participantes puedan poner en práctica en sus propias vidas para fomentar la empatía, prevenir el acoso o apoyar a las víctimas.

Ronda de clausura: Termine la sesión pidiendo a los participantes que compartan un último pensamiento o reflexión sobre lo que se llevarán de esta actividad y debate.

Reflexiones finales:
Termine la sesión resumiendo los puntos clave tratados y agradeciendo a los participantes sus aportaciones. Reitere la importancia de reconocer y utilizar sus puntos fuertes para alcanzar sus sueños.

Recuerde fomentar un ambiente de apoyo y sin prejuicios durante la sesión informativa, que permita a los participantes compartir abiertamente sus pensamientos y sentimientos. El objetivo es ayudar a los participantes a profundizar en su autoconocimiento y a adquirir conocimientos que puedan aplicar en su vida personal y profesional.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

He aquí algunos consejos para los animadores, junto con las posibles dificultades que pueden surgir durante la actividad:

1.Preparación:

- Asegúrese de que los papeles (víctima, acosador, etc.) estén equilibrados para que haya una distribución equitativa entre los participantes.
- Si realizas la actividad en línea, familiarízate con las características de la plataforma de videoconferencia elegida, especialmente las salas de descanso y las funcionalidades de chat, así como con Mentimeter.

2. Rompehielos y compromiso:

- Comience con una breve actividad para romper el hielo o de calentamiento para crear una atmósfera cómoda.
- Haga hincapié en la importancia del respeto, la confidencialidad y la apertura de miras durante toda la sesión.

3. Instrucciones claras:

- Explique claramente cada paso de la actividad, haciendo hincapié en la finalidad y los objetivos.
- Proporcione ejemplos o demostraciones para ayudar a los participantes a comprender sus funciones y expectativas.

4. Sensibilidad y seguridad:

- Reconozca la naturaleza sensible del tema y cree un espacio seguro para que los participantes se expresen.
- Estate atento a cualquier signo de incomodidad y prepárate para abordarlo con empatía. (En caso de que un participante se sienta incómodo asumiendo el papel asignado, puedes cambiarlo).

5. Fomentar la creatividad:

- Durante la fase de construcción del personaje, anime a los participantes a ser creativos y a pensar en profundidad sobre el trasfondo, las motivaciones y los sentimientos de su personaje.
- Recuérdales que no hay respuestas correctas o incorrectas, fomentando un ambiente sin prejuicios.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

6. Flexibilidad:
- Ser flexible con la gestión del tiempo, adaptándose a las necesidades y la dinámica del grupo.
- Si la actividad se desarrolla en línea, prepárese para posibles problemas técnicos y disponga de planes alternativos.

7. Participación activa:
- Anime a todos los participantes a implicarse activamente en cada paso de la actividad.
- Supervisar la dinámica del grupo, asegurándose de que los participantes más callados tengan la oportunidad de compartir.

8. Facilitar la reflexión:
- Guíe a los participantes para que reflexionen sobre sus propias experiencias y sentimientos durante la actividad.
- Utilice preguntas abiertas para estimular el debate y la exploración de diferentes perspectivas.

9. Técnicas de información:
- Utilice herramientas como Mentimeter para el debriefing, a fin de recoger y mostrar los sentimientos y reacciones de los participantes.
- Permita que los participantes compartan a su nivel de comodidad, ya sea verbalmente, a través del chat o por otros medios.

10. Seguimiento y aplicación:
- Concluya la sesión con un resumen de las principales ideas y conclusiones.
- Anime a los participantes a pensar cómo pueden aplicar las lecciones aprendidas en su vida cotidiana.

Recuerde que el éxito de la actividad depende de la creación de un entorno de apoyo e inclusión en el que los participantes se sientan cómodos explorando y compartiendo sus pensamientos y emociones.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Fantásticas boutiques

Las boutiques fantásticas es una actividad que busca profundizar en los roles implicados en una situación de acoso: acosador, víctima, familia del acosador, familia de la víctima, compañeros de clase.

Acoso y ciberacoso

Juegos de rol, improvisación

13-30

25 participantes

Google meet o Zoom
AI para dibujar: Generador de dibujos AI, Starray

Introducción : 5 minutos
División en grupos: 5 minutos
Trabajo en pequeños grupos: 10 minutos
Mercado del Bazar: 20 minutos
Debriefing 20 minutos

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud
3.3 Metodologías Teatrales - Roleplaying
https://youth-theatre.eu/

Es una actividad que puede realizarse tanto al aire libre como en interiores, en función de las necesidades de tu grupo. Se puede poner en práctica en línea, solo tienes que asegurarte de utilizar una plataforma de videoconferencia que permita dividir a los participantes en salas.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

El animador propone organizar un mercado bazar. Cada tienda no presentará productos como frutas o verduras, sino objetos metafóricos que confieren cualidades a quienes los poseen (por ejemplo, el chal de la serenidad, la manzana de la ira, ...).
A continuación, es necesario organizar las boutiques, subgrupos de 5 participantes:

- boutique de la víctima
- boutique del matón
- bully's family boutique
- boutique familiar de la víctima
- boutique de los compañeros de clase.

Los miembros de cada una de las boutiques se reúnen (10 minutos) y deciden qué cualidades tienen (5 por grupo) e inventan sus objetos metafóricos (también pueden dibujarlos utilizando la IA, en este caso conceda más tiempo), que luego tendrán que presentar en el pleno como si los estuvieran vendiendo en el mercado del bazar.

De vuelta al pleno, cada boutique puede presentar sus productos improvisando como si fueran vendedores en un mercado bazar.

Debriefing:
Comience la sesión informativa pidiendo a cada participante que comparta una palabra o frase que describa su experiencia general durante la actividad. Esto puede ayudar a calibrar las reacciones iniciales y establecer el tono del debate.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Debriefing:

¿Qué cualidades se han confiado a cada personaje?
Propicie un debate sobre cómo estos objetos metafóricos representan las cualidades percibidas de cada personaje. ¿Ha habido sorpresas o cualidades inesperadas?

Pregunte a los participantes si creen que los objetos metafóricos reflejan fielmente las complejidades de la dinámica del acoso en la vida real. ¿Qué aspectos pueden faltar o estar excesivamente simplificados? ¿Hay alguna otra cualidad que merezca ser m-

Anima a los participantes a establecer conexiones entre los objetos metafóricos y las situaciones de acoso de la vida real. ¿Existen similitudes entre las cualidades asignadas en la actividad y cómo podrían percibirse las personas en situaciones de acoso?

Debatir cómo la asunción de diferentes papeles y perspectivas durante la actividad afectó a la empatía y comprensión de los participantes hacia los personajes implicados.

Averigua si los participantes han comprendido mejor las motivaciones y emociones del acosador, la víctima, los familiares y los compañeros de clase. ¿Vieron la situación desde distintos ángulos?

Pide a los participantes que hagan una lluvia de ideas y compartan estrategias o acciones que cada personaje (incluidos los espectadores) podría llevar a cabo para ayudar a resolver o prevenir la situación de acoso basándose en las cualidades que se les han asignado.

Fomente un debate sobre la responsabilidad colectiva de los compañeros de clase, las familias y otras personas a la hora de abordar el acoso escolar. ¿Qué papel desempeña cada grupo en la prevención o la lucha contra el acoso?

Debatir posibles acciones o estrategias que los participantes puedan poner en práctica en sus propias vidas para fomentar la empatía, prevenir el acoso o apoyar a las víctimas.

Ronda de clausura: Termine la sesión pidiendo a los participantes que compartan un último pensamiento o reflexión sobre lo que se llevarán de esta actividad y debate.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

Esta actividad es ideal después de haber presentado el tema del acoso al grupo.

La actividad añade la característica de la diversión para debatir un tema muy difícil.

Facilitar la actividad "Boutiques fantásticas" puede ser una forma valiosa de explorar la dinámica de las situaciones de acoso y promover la empatía entre los participantes. Sin embargo, hay que tener en cuenta varios consejos y posibles dificultades a la hora de dirigir esta actividad:

Establezca normas básicas: Establezca unas normas básicas claras al principio de la actividad para garantizar un entorno seguro y respetuoso. Haga hincapié en la importancia de la escucha activa, el respeto de los diferentes puntos de vista y el mantenimiento de la confidencialidad.

Explique claramente la actividad: Comience explicando el propósito de la actividad, sus objetivos y cómo se relaciona con el tema del acoso. Proporcione una visión clara de los pasos a seguir y de las funciones que desempeñará cada subgrupo.

Asignación de roles: puede decidir asignar roles dentro de los subgrupos (por ejemplo, víctima, acosador, familiares) teniendo en cuenta el nivel de comodidad de los participantes. Anime a los participantes a asumir papeles que puedan cuestionar sus perspectivas.

Fomente la creatividad: Anima a los participantes a pensar de forma creativa a la hora de inventar objetos y cualidades metafóricas para sus respectivos papeles. Esto puede dar lugar a debates más profundos.

Respuestas emocionales: Algunos participantes pueden emocionarse o sentirse incómodos al hablar de situaciones de acoso. Esté preparado para proporcionar apoyo emocional y garantizar que el ambiente siga siendo seguro y sin prejuicios.

Lenguaje insensible: Supervise los debates para evitar el uso de lenguaje insensible o estereotipos. Aborde cualquier comentario inapropiado con prontitud y asertividad.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

EU Youth Goals

"Objetivos de la UE para la Juventud: todos podemos forjar nuestro futuro" es una actividad participativa que permite a todos los jóvenes reflexionar y desarrollar sus ideas en el marco de los Objetivos de la UE para la Juventud. Puedes decidir en qué YG quieres centrarte, en nuestro caso es el #3 Sociedades Inclusivas.

Participación en la vida democrática, valores comunes y compromiso cívico

Juegos de rol

15-30

20 participantes (4 grupos de 5)

FUERA DE LÍNEA: papel y rotuladores/bolígrafos
EN LÍNEA: ordenador y buena conexión a internet

Zoom, Google Meet
Mentimeter.com para el momento inicial de presentación del YG

Aproximadamente 2 horas
Preparación y montaje 30 minutos
Trabajo en pequeños grupos: 45 minutos
Juego de rol: 20 minutos
Debriefing: 20 minutos

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud 3.3 Metodologías Teatrales - Roleplaying
https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

OFFLINE: Se puede realizar en interior o exterior dependiendo de las necesidades de su grupo. Asegúrate de disponer de espacio suficiente para que los 4 grupitos puedan debatir sin molestar a los demás. Se puede optar por distribuir inicialmente las sillas en círculo, que luego se redistribuirán entre los grupos, o también se puede jugar sentándose en el suelo si se está al aire libre.
ONLINE: Zoom y Google meet son espacios online ideales para esta actividad porque permite distribuir a los participantes en diferentes salas cuando se trabaja en pequeños grupos.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución

#1 Preparación y montaje:
Elija el Objetivo de Juventud de la UE que desee abordar.

- OFFLINE: preparar la sala con un círculo de sillas.
- ONLINE: prepara las salas que necesites para distribuir después a los participantes.

El primer paso es en sesión plenaria: dedica media hora a profundizar en el Objetivo de la UE para la Juventud elegido, qué significa, por qué es importante para los participantes, etc. Aquí puedes utilizar Mentimeter para recopilar palabras clave o formular preguntas a los participantes.

#2 Trabajo en pequeños grupos
Dividir a los participantes en pequeños grupos. Dispondrán de 45 minutos para elaborar una "idea de proyecto de grupo" que se desarrollará con el fin de aplicar ese GJ específico de la UE.
Es importante que propongan ideas concretas que tengan en cuenta:

- sus necesidades
- cuánto tiempo necesitarán para aplicarlo
- qué recursos necesitan
- cuál es el impacto de su idea
- elegir al portavoz del grupo

#3 Juegos de rol
Cuando los grupos estén preparados, pueden presentar su idea en el pleno (intervención de 1 minuto por grupo). Personifican a un comité municipal que delante de toda la ciudad presenta una propuesta para el bien común.

- Primera ronda: dos grupos compiten con un debate sobre sus ideas para demostrar que su idea es la mejor sobre la mesa ese día (cada grupo dispone de 1 minuto de intervención).
- Sesión de votación: los demás, tras escuchar el debate, votan a mano alzada la idea preferida.
- Segunda ronda: los dos grupos restantes compiten de la misma manera
- Sesión de votación: los demás, tras escuchar el debate, votan a mano alzada la idea preferida.
- Ronda final: los dos grupos ganadores de las rondas anteriores compiten entre sí en la última ronda
- Votación final: los demás, tras escuchar el debate, votan a mano alzada la idea preferida.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Debriefing:

Debate abierto

Comience con un debate abierto. Anime a los participantes a compartir sus ideas, sentimientos y reacciones iniciales ante la actividad. Pregúnteles qué les ha llamado la atención, qué les ha parecido difícil o interesante y si creen que la actividad ha logrado sus objetivos.

Enlace con los Objetivos de la UE para la Juventud

Relaciona la actividad con los Objetivos de la UE para la Juventud. Pide a los participantes que discutan cómo la actividad les ha ayudado a entender mejor el objetivo elegido y por qué es importante. ¿Les ha ayudado a comprender mejor el método de la representación de papeles?

Reflexión en grupos pequeños

Si el tiempo lo permite, divida a los participantes en grupos más pequeños o en parejas y deles preguntas específicas para debatir:

- ¿Qué ideas concretas se le ocurrieron a tu grupo durante la actividad?
- ¿Cómo decidió su grupo la idea del proyecto?
- ¿Cuáles fueron los retos a los que se enfrentó tu grupo durante las fases de lluvia de ideas y de juego de roles?
- ¿Cambió a lo largo de la actividad la comprensión de tu grupo sobre el Objetivo Juvenil elegido?

Puesta en común

Pida a cada pequeño grupo que comparta sus ideas o conclusiones clave con el resto del grupo. Anima a los participantes a escucharse unos a otros y a hacer preguntas si necesitan aclaraciones.

Evaluación del juego de rol

Discuta el aspecto del juego de rol. Pregunte a los participantes cómo se sintieron al asumir los papeles de los miembros del comité municipal y presentar sus ideas. ¿Les ayudó a pensar de forma creativa o a considerar diferentes perspectivas?

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Debriefing:

Evaluación de impacto
Explore el impacto de las ideas de proyecto propuestas. Pida a los participantes que compartan sus opiniones sobre la viabilidad y el impacto potencial de las ideas presentadas durante el juego de rol.

Resultados del aprendizaje
Resuma los principales resultados de aprendizaje de la actividad. Pregunte a los participantes qué han aprendido personalmente de la experiencia y cómo pueden aplicar estas lecciones a situaciones de la vida real o a su participación en los Objetivos de la Juventud de la UE.

Pasos a seguir
Concluye la sesión informativa debatiendo los posibles pasos siguientes. Anima a los participantes a pensar en cómo pueden seguir comprometiéndose con los Objetivos de la Juventud de la UE o emprender acciones basadas en las ideas generadas durante la actividad.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

Resistencia a los juegos de rol: Algunos participantes pueden sentirse incómodos o resistirse al aspecto del juego de rol. Explique el propósito y los beneficios de este método para aliviar las preocupaciones.

Conoce los Objetivos de la UE para la Juventud: Familiarízate con el Objetivo específico de la UE para la Juventud elegido para la actividad. Comprender su contexto, importancia y relevancia te ayudará a orientar los debates con eficacia.

Objetivos claros: Comunique claramente a los participantes los objetivos de la actividad desde el principio. Asegúrese de que entienden la finalidad de los juegos de rol y las sesiones de lluvia de ideas

Gestión del tiempo: Vigila de cerca el tiempo durante cada fase de la actividad para asegurarte de que progresa sin problemas. Asigne tiempo suficiente para los debates y los juegos de rol.

Fomente la creatividad: Anime a los participantes a pensar de forma creativa cuando desarrollen sus ideas para el proyecto. Fomente un entorno en el que las soluciones no convencionales o innovadoras sean bienvenidas.

Orientar: Ofrecer orientación cuando sea necesario, especialmente si los participantes tienen dificultades para desarrollar ideas concretas para sus proyectos o para comprender el Objetivo de Juventud de la UE.

Mantente neutral: Como facilitador, mantente neutral y evita tomar partido durante los debates o las votaciones. Tu papel es facilitar el debate, no defender una idea concreta.

Seguimiento: Considera la posibilidad de enviar un correo electrónico o mensaje de seguimiento con recursos relacionados con los Objetivos de la Juventud de la UE y las ideas generadas durante la actividad. Anima a continuar con el compromiso y la acción.

Recuerde que la sesión informativa debe ser un espacio seguro y abierto para que los participantes compartan sus pensamientos y sentimientos. También es una oportunidad para que los animadores recojan opiniones y evalúen la eficacia de la actividad con vistas a futuras mejoras.

Escalada de conflictos: Los conflictos pueden agravarse durante los debates. Disponga de estrategias para rebajar la tensión y volver a centrar la discusión en las ideas y no en las diferencias personales.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Símbolos

Símbolos, de Johari Windows. Esta técnica pretende la creación de metáforas simbólicas de los miembros del grupo por medio de animales y/u objetos, a partir de las actitudes que se suelen observar en cada miembro del grupo a lo largo de las sesiones.

Participación en la vida democrática, valores comunes y compromiso cívico

Contar historias, Improvisación

AGE

13-30

15-25 participantes

Todo lo que necesitas para dibujar

Los participantes pueden utilizar tablones en línea

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud 3.3 Metodologías Teatrales
https://youth-theatre.eu/

Una habitación con espacio libre

90 minutos:
15 minutos para realizar el ejercicio
45 minutos para comentar los dibujos
30 minutos para reflexionar.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

La técnica está diseñada para dar y recibir feedback.
Los pasos son los siguientes:

- El animador pedirá a todos que se sienten en círculo y dispondrá los materiales de dibujo en el centro de la sala: papel y bolígrafos de distintos colores.

- El animador explica cómo cada uno debe descubrir el animal u objeto que más se parece a cada uno de los diferentes miembros del grupo y a sí mismo.

- Deberán dibujar el objeto o animal que identifique a la persona en cuestión.

- Cuando se han dibujado todos los símbolos, cada persona dice en voz alta cómo ha visto a los demás. Lo esencial de la técnica es que hay una representación gráfica de cada miembro del grupo, una exposición pública y una ronda de aclaraciones.

- Concluye con una reflexión sobre el ejercicio.

Consejos y notas para el facilitador:

Esta técnica requiere un cierto grado de confianza y madurez dentro del grupo.

En técnicas como esta es necesario que el facilitador prepare al grupo con una fase de calentamiento previniendo las dificultades que puedan surgir al revelar los sentimientos sobre los demás, una de las indicaciones más adecuadas es que los miembros acepten el ejercicio con deportividad.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Parafrasis

Entre las técnicas o herramientas más utilizadas en comunicación se encuentra el paráfrasis, que consiste en un resumen o síntesis de lo expuesto por una de las partes, para demostrar que su mensaje ha sido escuchado y comprendido correctamente, reduciendo las emociones negativas.

Participación en la vida democrática, valores comunes y compromiso cívico

Parafrasis y expresión emocional

AGE 15-30

20 participantes

Papel y lápiz

Google Meet o Zoom

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud - 3.3 Metodologías Teatrales
https://youth-theatre.eu/

Una habitación con sillas móviles

80 minutos:
10 minutos de presentación del ejercicio y explicación de la técnica.
40 minutos para realizar el ejercicio
30 minutos de reflexión

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

Entre las técnicas o herramientas más utilizadas en comunicación se encuentra el paráfrasis, que consiste en un resumen o síntesis de lo expuesto por una de las partes, para demostrar que su mensaje ha sido escuchado y comprendido correctamente, reduciendo las emociones negativas.

Tras recoger la información expresada en el discurso, tanto los hechos importantes como los sentimientos, el interlocutor reproduce lo que ha dicho el emisor con otras palabras, con un lenguaje neutro, de forma empática y sin carga emocional negativa.

Parafrasear permite reducir las emociones negativas del discurso controlando su dinámica y los comentarios de las partes, evitando que surja tensión entre ellas. Además, también ayuda al orador a aclarar sus propios intereses.

Un ejemplo podría ser:

Paula a Martina. "Siempre me estás criticando por todas las cosas que hago, ¡estoy harta!".

Interlocutor: "Entiendo que usted se siente molesto porque su pareja le cuestiona cosas que usted hace continuamente y esta situación le enfada. ¿Es esto correcto?"

Algunas entradas que pueden utilizarse para pedir a las partes que confirmen las observaciones del interlocutor son:

"Me dices que..."
"Si he entendido bien, lo que me acabas de decir es que..."
"Corrígeme si me equivoco, o lo que me estás diciendo es...".
"Quiero estar seguro de que le he entendido, usted afirma..."

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

Ejemplo 1.

(Lucía). "Estoy harta de que Antonio llegue tarde a todas nuestras citas. La última cita en casa de mi madre fue el colmo: llegó más de cuarenta minutos tarde, sabiendo lo importante que era para mí quedar bien delante de mis padres. Nunca lo conseguiré si mi marido no apoya".

Una paráfrasis de esta intervención sería:

- "A ver si te estoy entendiendo bien: lo que intentas decirme es que te sientes muy enfadada porque la puntualidad es necesaria para ti en Antonio y que su impuntualidad te ha causado malestar porque no te permitía quedar bien delante de ellos; lo cual es muy importante para ti. Y además, te gustaría contar con el apoyo de Antonio en ese sentido. ¿Es correcto lo que estoy entendiendo?".

Otras frases de ejemplo podrían ser:

1. Juan siempre está metiendo la pata con los clientes porque es irrespetuoso y los trata mal, es un completo desastre.

2. A ver si Carmen me deja hablar de una vez, que llevo media hora escuchándola sin poder intervenir.

3. Paul cree que, por muchos estudios que tenga, conoce bien esta empresa, es un poco chulo y arrogante. Me desagradan las personas tan inteligentes.

4. Estoy completamente disgustada con Martin porque no quiere quedar conmigo y no me habla, ni siquiera me da los buenos días por cortesía. Estoy intentando reunirnos para avanzar en el proyecto que tenemos juntos y no hay manera.

5. La forma de trabajar de Ana es incompatible con la mía, es muy desorganizada y desordenada, no prepara las reuniones y me está complicando tanto que mi propio trabajo se está viendo afectado a peor. Odio trabajar con ella.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

El primer paso consiste en explicar la técnica utilizando los ejemplos que figuran en el documento.

El segundo paso consiste en dividir a los participantes en parejas. Cada miembro debe escribir una crítica al otro, que debe responderla de forma asertiva, siguiendo los pasos mencionados anteriormente. Se repite el ejercicio en cada pareja, finalizando con información sobre cómo se han sentido cuando han recibido la crítica de forma asertiva, utilizando la paráfrasis, y de forma no asertiva.

Se cambian las parejas y se repite el ejercicio varias veces.

Termina con un periodo de reflexión.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador

Adáptese a las necesidades de los participantes: Sea flexible y esté preparado para adaptar la actividad en función de las necesidades y la dinámica del grupo. Algunos participantes pueden necesitar más apoyo o tiempo para ciertas partes de la actividad.

Cree un entorno seguro e inclusivo: Establezca reglas básicas para la sesión que hagan hincapié en el respeto, la escucha activa y un ambiente sin prejuicios. Anime a los participantes a ser abiertos y a apoyarse mutuamente.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Mafia

Mafia, also known as Werewolf, is a role-play game. The game models a conflict between two groups: an informed minority (the mafia or the werewolves) and an uninformed majority (the villagers).
The main narrative involves the Mafia player trying to devour other players.


Pariticipation and civic engagement


Role Playing



13+


Up to 30 participants (the role of the mafia, doctor, detective, moderator and villagers).


Paper, cards, smartphones.


Communication platforms or messaging apps (Messenger, WhatsApp, Viber, Telegram...)


Explanation of the game and spreading cards 10min. *(We strongly suggest firstly to be demonstrated)*
Up to 30 participants it might take around 40min.


YOU.TH. Manual for youth workers - 3.3 Theatre Methodologies - Role Play
https://youth-theatre.eu/


Classroom, outdoor, online.

This is an activity that can be performed both outdoors and indoors depending on the needs of your group.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Introduction:

Mafia is a role-play game.
The game models a conflict between two groups: an informed minority (the mafia or the werewolves) and an uninformed majority (the villagers).
The main narrative involves the Mafia player trying to devour other players.

In this activity, all the participants (villagers) need communication and collaboration for protecting the community from the mafia, even though the mafia during the day acts like normal villagers, they hide and camouflage themselves.

The most important part of this game to be played successfully is to understand the rules clearly and the moderator to have good communication and acting skills.
The moderator is the main person who raises interactivity and attracts participants in inclusive communication.

In the description and implementation part are given the instructions and roles for the players.

Objective:

Engage participants in a dynamic and strategic role-playing game where the Mafia attempts to infiltrate the community, and the villagers work together to uncover the hidden threats. This activity encourages communication, collaboration, and critical thinking.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementation:

Setup: Assign roles secretly to each participant using role cards. Roles include Moderator, Mafia (3 to 6 members depending on group size), Doctor, Detective, and Villagers. The Moderator, who may also act as a participant, is responsible for guiding the game.

Gameplay: The game is divided into Night and Day phases. During the Night, all players close their eyes, and the Moderator awakens each role in sequence to perform their actions. Mafia decides on a villager to "kill". Doctor chooses a player to "save" (either themselves or another villager). Detective points to a player they suspect is Mafia.

Morning Revelation: In the morning, players open their eyes. The Moderator narrates the events of the night, revealing the victim and the actions taken by the Doctor and Detective. Players discuss and deliberate to identify the Mafia among them.

Voting: Villagers vote on who they believe is the Mafia. The player with the majority of votes is eliminated. If the Detective correctly identified the Mafia, that player is also eliminated.

Repeat**:** The game continues with alternating Night and Day phases until either the Mafia or Villagers prevail.

Debriefing: Discuss the challenges faced by the Mafia, villagers and all the roles. Explore reasons for suspicions and decisions made during the game. Reflect on the impact of decisions on the community. Encourage participants to share their experiences and observations.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Digital Element:
Introduce a digital component by having participants use a dedicated online platform or messaging app for discussions during the Day phase. Players can privately message suspicions or strategies to the Moderator, simulating hidden online conversations.

Digital Element - Reflection:
In the debriefing, include questions related to online interactions. Discuss how perceptions of individuals online might differ from real-life interactions. Encourage reflection on the potential for misjudgments and the importance of empathy in digital communication.

Tips and notes to the facilitator:

For the facilitator we suggest to select the moderator by itself, since the moderator needs good communication skills and know well the language.
Facilitator can intervene in some cases when the moderator cannot handle the situation.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Policías y ladrones

Involucre a los participantes en un emocionante juego de rol energizante que combina la actividad física con un giro digital, fomentando el trabajo en equipo, la estrategia y la rapidez mental.Divida a los participantes en dos equipos: los "Policías" y los "Ladrones". Deje que los participantes elijan sus papeles. Sugiera que aproximadamente 1/4 de los participantes sean policías y el resto ladrones. Designa una zona como la "Cárcel", donde los policías llevarán a los ladrones capturados. Proporciona a cada equipo un dispositivo digital (smartphone o tableta).

Participación en valores comunes

Juegos de rol

8+

10+

Hula hoops
Dispositivos digitales (teléfonos inteligentes o tabletas)
Cronómetro o temporizador

En cada dispositivo digital, instala una aplicación sencilla de seguimiento basada en la ubicación (por ejemplo, una aplicación de geocaching o cualquier aplicación que permita compartir la ubicación en tiempo real entre los miembros del equipo).

25 minutos

YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud - 3.3 Metodologías Teatrales
https://youth-theatre.eu/

Espacio abierto (interior o exterior)

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

Finalidad:
El objetivo de los policías es localizar y atrapar a los ladrones.
El objetivo de los ladrones es escapar y esconderse en la zona de juego designada.
Antes de empezar el juego, pon un temporizador de 180 segundos (ajústalo según sea necesario) para que los policías cierren los ojos o se den la vuelta mientras los ladrones encuentran sus escondites iniciales.
Cuando termina la cuenta atrás, empieza el juego.

Seguimiento y captura:
Los policías utilizan los dispositivos digitales para rastrear la ubicación de los atracadores en tiempo real. Una vez que un policía identifica la ubicación de un atracador, debe correr físicamente para atraparlo. Cuando un policía atrapa a un atracador, utiliza un hula hop para "arrestarlo" y llevarlo a la zona designada de la Cárcel.

Fuga y Cambio de Roles:
Los ladrones encarcelados pueden planear una estrategia de "fuga" para liberar a sus compañeros capturados.
Una vez capturados todos los ladrones o transcurrido un tiempo determinado, cambia los papeles. Los policías se convierten en ladrones y viceversa.
Reinicia el juego haciendo que todos los participantes vuelvan a un punto de partida designado.

Informe:
Después de unas cuantas rondas, reúna a los participantes para una rápida sesión informativa.
Hable de las estrategias utilizadas, del trabajo en equipo y de cómo el elemento digital ha dado un giro único al juego de rol tradicional.

Consejos y notas para el facilitador:
Este dinamizador fomenta la actividad física, el trabajo en equipo, la estrategia y la toma rápida de decisiones, al tiempo que integra un elemento digital para darle un toque atractivo y moderno.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Eco-RolePlay

Eco-RolePlay es un juego de estrategia que pretende concienciar sobre distintos aspectos que entran en juego a la hora de tomar decisiones importantes que repercuten en el mundo en que vivimos.

Medio ambiente y lucha contra el cambio climático

Juegos de rol

AGE

20-30

25-30 participantes (divididos en 5 grupos)

Al menos 44 "monedas": puedes ser creativo y utilizar lo que prefieras.
Un ordenador para ti
Al menos 1 ordenador o smartphone por grupo

Padlet: https://padlet.com/saracurioni/eco-roleplay-z94q5i8io55z7bql

#1 Preparación: 10 minutos
#2 Juego real: 60 minutos
#3 Debriefing: 10 minutos

YOU.TH. Manual for youth workers - 3.3 Theatre Methodologies - Roleplaying
https://youth-theatre.eu/

Es una actividad que puede realizarse tanto al aire libre como en el interior, en función de las necesidades de su grupo.
Se puede optar por distribuir inicialmente las sillas en círculo, que luego se redistribuirán entre los grupos, o también se puede jugar sentándose en el suelo si se está al aire libre.
Para esta actividad, es importante que todos los participantes tengan acceso a Internet para poder entrar en el Padlet.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución:

#1 Preparación y montaje - 15 minutos
Divide a los participantes en cinco grupos y que cada uno se siente en el suyo.
Explica el juego, la existencia de diferentes roles, cómo funcionan las diferentes rondas, las diferentes acciones, y haz que los participantes entren en el Padlet donde encontrarán toda la información.
Asigna los papeles a los distintos grupos y leed juntos la breve descripción de los grupos.
Distribuye a cada grupo las "monedas" que necesitan para realizar las acciones.

#2 Juego real - 60 minutos
Léeles la historia de fondo y empieza a jugar.
Cada ronda durará más o menos 15 minutos. Tu papel es moderar el juego, gestionar el tiempo y llevar la cuenta de las diferentes acciones.

- PRIMERA VUELTA:

10 minutos: Cada grupo prepara un discurso para presentarse a los demás.
1 minuto: Cada grupo dispone de 1 minuto para su intervención.

- RONDA CLÁSICA:

3 minutos: Los grupos discuten su estrategia para la ronda
5 minutos: Los grupos pueden enviar un máximo de 2 negociadores a visitar a otros 2 grupos
3 minutos: Los grupos deciden su(s) acción(es)
5 minutos: Cada grupo expone su(s) acción(es).
1 minuto de discurso por cada grupo

#3 Debriefing - 10 minutos
Puedes decidir qué elementos quieres destacar más en función de tu objetivo o del contexto en el que apliques esta actividad.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Debriefing:

Comprobación emocional:
Comience comprobando las emociones de los participantes. Pídales que compartan una palabra o frase que describa cómo se sienten después de completar la actividad. Esto permite a los participantes expresar sus reacciones inmediatas.

Reflexión sobre los papeles:
Profundiza en el aspecto del juego de rol pidiendo a los participantes que reflexionen sobre sus papeles:

- ¿Cómo fue desempeñar tu papel? Anime a los participantes a considerar si su papel se ajustaba a sus valores y creencias personales. Pídales que compartan los retos específicos o las percepciones que encontraron mientras desempeñaban sus papeles.
- ¿Era afín a sus valores? ¿Por qué sí o por qué no? Explore cualquier discrepancia entre los valores personales de los participantes y los valores u objetivos de las funciones asignadas. Anímeles a debatir cómo han resuelto estas diferencias.

Resultados del aprendizaje:
¿Qué crees que has aprendido? Pida a los participantes que identifiquen las lecciones clave que han sacado de la actividad. Anímales a que compartan sus puntos de vista individuales y de grupo.

Aplicación en el mundo real:

- ¿Qué elementos crees que se aplican a la realidad en la que vivimos? Facilite un debate sobre cómo la dinámica y las decisiones del juego se relacionan con situaciones del mundo real y con los retos a los que se enfrentan las partes interesadas en cuestiones medioambientales y sociales. Anima a los participantes a establecer paralelismos entre el juego y el contexto más amplio.
- ¿Cómo puedes aplicar lo que has aprendido a situaciones de la vida real? Anima a los participantes a que propongan medidas prácticas que puedan adoptar en su vida cotidiana o en sus comunidades para hacer frente a los retos medioambientales y sociales, basándose en las perspectivas adquiridas durante el juego.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Debriefing:

Reflexión en grupo:

- ¿Encontró puntos en común con otros grupos? Explora los casos en que los grupos encontraron intereses comunes u objetivos compartidos durante las negociaciones. Discute cómo la colaboración o el compromiso desempeñaron un papel en el juego.
- ¿Cómo influyeron los distintos papeles y estrategias en los resultados? Anime a los participantes a analizar cómo influyó la diversidad de roles y estrategias en los resultados del juego. Discuta si ciertos roles tuvieron más influencia y por qué.

Conclusiones y compromisos personales:

- ¿Qué es lo que más te ha llamado la atención de esta actividad? Pide a cada participante que comparta una enseñanza o lección principal que se llevará consigo después de la actividad.
- ¿Qué acción puedes comprometerte a llevar a cabo en tu vida diaria? Pide a los participantes que se comprometan a realizar una acción concreta para contribuir positivamente al medio ambiente o a la sociedad, basándose en la información obtenida durante la actividad. Esta acción podría ser tan sencilla como reducir el uso de plásticos o participar en iniciativas comunitarias.

Reflexiones finales:
¿Algún comentario o pregunta final? Dé a los participantes la oportunidad de compartir cualquier otra idea, pregunta o preocupación relacionada con la actividad.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

Facilitar la actividad Eco-RolePlay puede ser una experiencia gratificante, pero conlleva sus propios retos. He aquí algunos consejos para los animadores, junto con las posibles dificultades que pueden surgir durante la actividad:

No todos pueden ganar: Considera que la actividad está diseñada para que no todos los grupos puedan ganar en el mismo juego. Esto provocará especialmente a los participantes muy competitivos y puede crear dinámicas competitivas.

Competición: Como el juego implica competición, puede haber decepción o frustración entre los grupos que no ganen. Haga hincapié en que el objetivo principal es aprender y comprender diferentes perspectivas más que ganar.

Comprensión profunda: Asegúrate de que conoces a fondo el juego, sus reglas y sus objetivos. Esto te ayudará a explicarlo eficazmente a los participantes.

Materiales: Asegúrate de tener preparados todos los materiales necesarios, como las monedas para las acciones

Asignación de roles: Tenga en cuenta que algunos participantes se encontrarán desempeñando un papel que les resulte incómodo o que no esté en consonancia con sus valores. Aborde sus sentimientos al respecto durante la sesión informativa.

Inmersión en el papel: Los participantes pueden tener dificultades para sumergirse por completo en los papeles que se les asignen, especialmente si esos papeles difieren significativamente de sus creencias o valores personales. Anímeles a pensar críticamente desde la perspectiva de su papel.

Concentración: Ten en cuenta que los participantes necesitarán concentración para esta actividad, no la propongas en un momento en el que ya estén fatigados.

Gestión del tiempo: Controla el tiempo durante cada ronda. Utiliza un cronómetro para asegurarte de que cada fase del juego se desarrolla según lo previsto. Esto es crucial para mantener el ritmo del juego. La actividad puede durar más tiempo si los participantes necesitan más turnos para ganar el juego. Considera la posibilidad de prolongar la actividad hasta su finalización.

Presión del tiempo: Las limitaciones de tiempo en cada ronda pueden crear estrés en los participantes. Gestione el tiempo con eficacia y recuerde a los participantes que deben centrarse en sus objetivos.

Aplicación al mundo real: Conectar los elementos del juego con escenarios del mundo real y decisiones tomadas por partes interesadas influyentes. Discute cómo las acciones individuales pueden influir en decisiones más amplias.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Objetivos de Desarrollo Sostenible

Mediante el uso de juegos de rol, los participantes se familiarizarán con los objetivos de desarrollo sostenible y comprenderán mejor los enfoques de las diferentes partes interesadas con respecto a ellos. Si los participantes no están familiarizados con el concepto de ODS, el animador puede dedicar unos minutos a presentarlo.



Medio ambiente y lucha contra el cambio climático



Juegos de rol



15+



12-15 por grupo



Papeles, bolígrafos



Los participantes elegirán representar un papel. Para prepararse "profesionalmente" para este papel, se les indicará que cada uno cree un vídeo corto para presentarse como el papel elegido



Preparación 10 minutos
Debate:20 minutos
Juegos de rol: 30 minutos
Debriefing: 10 minutos



YOU.TH. Manual para animadores socioculturales en el ámbito de la juventud- 3.3 Metodologías Teatrales - Juegos de rol
https://youth-theatre.eu/



Espacio abierto. Idealmente en un lugar exterior que esté conectado con el entorno. Si no es posible, basta con una habitación grande.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Ejecución

La actividad puede dividirse en dos partes: la primera consistirá en explorar los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la segunda en un juego de rol.

1. En la primera parte, puede ofrecer a los participantes una breve introducción a los objetivos de desarrollo sostenible y cómo están interconectados. También puedes darles ejemplos de cómo la consecución de un objetivo puede repercutir positivamente en otro.

2. A continuación, divida a los participantes en pequeños grupos y asigne a cada grupo un objetivo de desarrollo sostenible en el que centrarse. objetivo de desarrollo sostenible. Cada grupo debe investigar el objetivo asignado y elaborar una lista de retos y posibles soluciones relacionadas con la consecución de dicho objetivo.

3. Una vez que los grupos hayan terminado su investigación, pueden empezar la actividad de role-playing. Una vez que los grupos terminan la investigación, deben ponerse de acuerdo sobre las partes de los objetivos interconectados, dividir cada parte y representar los papeles a cada grupo. Es muy recomendable prepararse antes del juego de roles. Cada grupo actuará como una parte interesada diferente, como un representante del gobierno, un empresario o un miembro de una comunidad local. Trabajarán juntos para elaborar un plan que aborde los retos relacionados con el objetivo que se les ha asignado.

4. A continuación, los grupos presentarán su plan al resto de los participantes, que actuarán como miembros de la comunidad en general. Los miembros de la comunidad harán preguntas y darán su opinión sobre los planes.

5. Por último, todo el grupo puede reunirse para debatir cómo pueden integrarse los distintos planes y cómo están interconectados los diferentes objetivos de desarrollo sostenible.

Esta actividad de juego de rol permitirá a los participantes explorar diferentes perspectivas y pensar de forma crítica sobre cómo abordar los retos del desarrollo sostenible. También puede fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Consejos y notas para el facilitador:

Intenta motivar a los participantes para que se mantengan en su papel, aunque sus creencias reales sobre determinados temas sean diferentes. El objetivo de la actividad es poner de relieve los distintos enfoques.

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

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union