



E-MPACT

JÓVENES POR UNA EDUCACIÓN
ELECTRÓNICA INCLUSIVA



KIT DE

HERRAMIENTAS



IFM-SEI



Co-funded by
the European Union

E-MPACT

JÓVENES POR UNA EDUCACIÓN ELECTRÓNICA INCLUSIVA

COLABORADORES/PARTICIPANTES

DUI-Leg Og Virke – Rebekka Sønderholm Bredahl, Rebekka Karpatschhof, Oliver Gabrielsen; **Framfylkingen** – Åsta Rohmann, Vår Nilsen, Nora Malick, Sander Løseth; **Woodcraft Folk** – Eliza Jones, Mickey Lowe, Alex McCahon; **Youth Policy Lab** – Karla Schieferstein, Darya Maksimenko; **Independence Youth Union** – Wessam Shareef, Shojaa Bsharat, Nadeem Cupid Najen; **Patsime Trust** - Nyasha Nyabadza, Tinotenda, Zoraunye, Stanley Mugomeza, Michelle Mazara; **Los Cachorros** – Gonzalo Zavala Díaz, Isabel Pitot

REVISIÓN

Marifé Gómez

FACILITADORES

Shes Paez & Žaklin Ferenek

DISEÑO GRÁFICO

Fabiana Montiel & Verónica Céspedes

ESCRITORES

Max Homan & Dea Bakashvili



This toolkit is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License. You are free to copy, distribute, display, and perform the content of this toolkit as long as you attribute the source, do not use it for commercial purposes, and, if you modify, transform, or build upon this document, you must distribute the resulting work only under a licence identical to this one.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the authors only and do not necessarily reflect those of the European Union and European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

www.ifm-sei.org

International Falcon Movement · Socialist Education International
Rue Joseph II, 120, 1000 Brussels

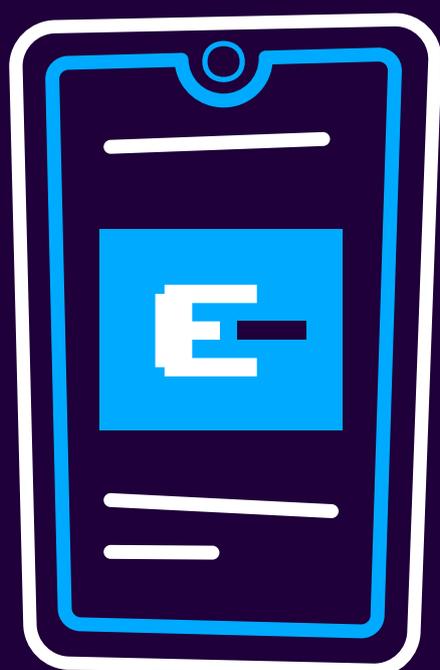


TABLA DE CONTENIDOS

1. Introducción	04
2. Cómo usar el Kit	07
3. Trucos & consejos para las actividades virtuales	08
4. Participar en el E-learning con internet o recursos limitados	09
5. Glosario	10
6. Plataformas	11
7. Actividades	14 · 31
▶ Autoconfianza y trabajo en equipo	
Explorar las definiciones y comprender los principios básicos	14
▶ Actividades	15
▶ Cambio Climático	
Explorar las definiciones y comprender los principios básicos	19
▶ Actividades	20
▶ Feminismo, Femicidio, y Violencia Doméstica	
Explorar las definiciones y comprender los principios básicos	24
▶ Actividades	27
▶ Derechos de los Jóvenes	
Explorar las definiciones y comprender los principios básicos	29
▶ Actividades	30
8. Evaluación	32 · 36
▶ Introducción a los métodos de evaluación	32
▶ Métodos de evaluación	33



INTRODUCCIÓN



En esta guía encontrarás información, actividades y orientación sobre cómo utilizar diferentes recursos electrónicos en tus actividades para jóvenes. Si eres un animador, una organización juvenil o alguien que trabaja con jóvenes a través de la educación no formal, esta guía te resultará muy útil.

El aprendizaje electrónico y la digitalización pueden ayudarle a llegar a más jóvenes, a comprometerse con personas que viven a distancia o que no pueden desplazarse, y a entusiasmar a las generaciones más jóvenes utilizando nuevos métodos: ¡son muchas las ventajas!

¿QUIÉNES SOMOS?

El Movimiento Internacional de Halcones - Educación Socialista Internacional (IFM-SEI) es un movimiento internacional que trabaja para capacitar a niños y jóvenes para que asuman un papel activo en la sociedad y luchen por sus derechos. Somos una organización que aglutina movimientos dirigidos por niños y jóvenes de todo el mundo y que imparte una educación socialista basada en nuestros valores de igualdad, democracia, solidaridad, paz, cooperación y anticapitalismo.

Estamos firmemente convencidos de que la voz de los niños es valiosa en los procesos de toma de decisiones, tanto en los asuntos que les afectan directamente como en las cuestiones globales. Los principios y métodos de educación no formal de IFM-SEI pretenden capacitar y equipar a niños y jóvenes para que participen activamente en la sociedad civil y hagan oír su voz, independientemente de su procedencia.

¿DE QUÉ TRATA EL KIT?

Este conjunto de herramientas fue creado en Harare (Zimbabue) en diciembre de 2023 por un grupo internacional de jóvenes de 8 países de 4 regiones del mundo. Forma parte de E-mpACT, un proyecto de 3 años financiado por la Unión Europea. E-mpACT: Youth for Inclusive e-ducation tiene como objetivo abordar las necesidades de los jóvenes afectados por la pandemia de Covid-19, en particular la digitalización, la educación no formal y la solidaridad internacional para lograr cambios en nuestras sociedades.

También trata de garantizar que las futuras políticas de digitalización tengan en cuenta las necesidades de las comunidades marginadas y aborden los retos y obstáculos a los que todos, especialmente las comunidades marginadas, se enfrentan en la participación electrónica activa.

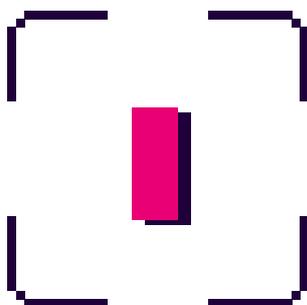
Y lo que es más importante, este conjunto de herramientas es para todos, organizaciones grandes o pequeñas, urbanas o remotas, con muchos recursos o con capacidad limitada: lo hemos diseñado teniendo en cuenta diferentes contextos.



OBJETIVOS:

Este conjunto de herramientas se ha creado para mejorar la forma en que las organizaciones dirigidas por jóvenes pueden utilizar las tecnologías electrónicas para mejorar y aumentar sus actividades basadas en la juventud.

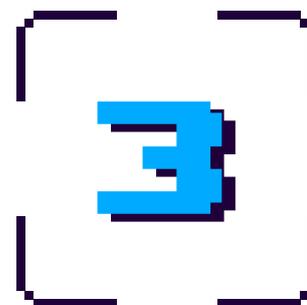
Para ello, tenemos 3 objetivos clave:



Ofrecer actividades de aprendizaje electrónico y semipresencial para implicar a los jóvenes



Mostrar diferentes formas de utilizar la digitalización y el aprendizaje electrónico y cómo aplicarlas en su contexto particular



Inspira a los monitores juveniles para que sean creativos y desarrollen nuevas formas de utilizar las distintas tecnologías

En cada una de las acciones de este conjunto de herramientas, la inclusión, la accesibilidad, el compromiso global y el intercambio abierto de conocimientos están en el centro de la decisión.

2

CÓMO USAR EL KIT

Este conjunto de herramientas es un breve libro lleno de recursos educativos que muestran cómo puedes utilizar el aprendizaje electrónico y la digitalización en tus actividades para jóvenes. No importa si tienes un acceso limitado a internet, si no tienes ordenador o si solo hay un smartphone en el grupo: este kit de herramientas te mostrará cómo utilizar los recursos de los que dispones en tu beneficio.

En primer lugar, le explicaremos los términos clave en torno al aprendizaje electrónico y la digitalización, así como consejos útiles para optimizar su trabajo y le ofreceremos numerosas plataformas y servicios que puede utilizar. A continuación, te propondremos diferentes actividades para distintas edades y situaciones. Lo más importante es que puedes cambiar estas actividades para adaptarlas a tu situación particular (y te orientaremos sobre cómo hacerlo) y, por último, te mostraremos cómo puedes evaluar estas actividades para que puedas comprender su impacto y cómo puedes mejorar para la próxima vez.



3

TRUCOS E CONSEJOS

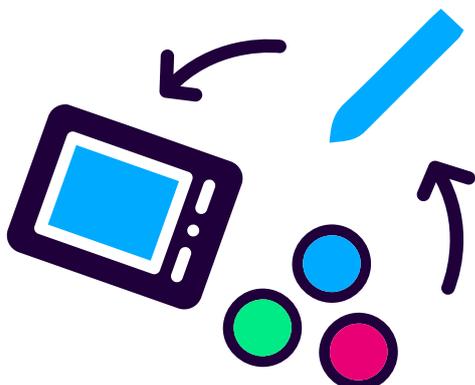
PARA LAS ACTIVIDADES VIRTUALES

❖ **Utilice las funciones de videoconferencia:** Aprovecha las herramientas de videoconferencia que permiten compartir pantalla, vídeo.

❖ **Cree salas privadas:** Durante las videoconferencias, crea salas privadas para dividir a un grupo numeroso: así animarás a más personas a participar.

Consejo Top:

Cree un espacio en línea divertido y creativo animando a los participantes a cambiar su fondo o a crear un avatar.



❖ **Fomente la interacción:** Crea normas sobre cuándo los participantes pueden silenciar o apagar su cámara (una videoconferencia en la que todos están en silencio con las cámaras apagadas es un espacio frío y vacío) y anima a la gente a reaccionar entre sí.

❖ **Adaptar, Adaptar, Adaptar:** No dude en adaptar nuestras actividades y orientaciones a su contexto particular.

❖ **Mediante una ceremonia de entrega de premios, entregue insignias o premios:** a los equipos en función de los logros específicos demostrados a lo largo de la competición. Los premios pueden incluir categorías como Mejor diseño de avatar, Foto de equipo más creativa, Equipo más comprometido, etc. Los equipos celebran sus logros y reconocen las contribuciones de los demás.

4

PARTICIPAR EN EL E-LEARNING CON INTERNET O RECURSOS LIMITADOS

Descargue el contenido antes: Descargue todos los materiales (hoja informativa, cuestionarios, juegos, etc.) cuando Internet esté disponible para acceder a ellos durante los periodos sin conexión. Prioriza lo que hay que hacer con y sin acceso a Internet.

Aprendizaje multidispositivo: Muchas plataformas ofrecen aplicaciones que admiten el aprendizaje entre dispositivos. Puedes pasar de uno a otro sin problemas, por ejemplo, de un smartphone a una tableta o un ordenador, sin perder su progreso.

Consejo Top:

Consejo: ¡No olvides utilizar nuestra lista de plataformas!

Comunicación sin conexión: Utiliza aplicaciones de mensajería que permitan enviar mensajes sin conexión para mantenerte en contacto con los participantes y los facilitadores

Sincronización: Las apps móviles suelen incluir estas funciones, que permiten sincronizar los progresos realizados en modo offline con la plataforma una vez restablecida la conexión a Internet. Esto garantiza una transición fluida entre las experiencias de aprendizaje online y offline.

Plataformas adaptativas: Utiliza plataformas de aprendizaje adaptativo que ajusten el contenido en función de tu progreso, incluso cuando no estés conectado.

Aproveche los recursos de la comunidad: Si procede, utilice la conexión Wi-Fi de los espacios públicos, una biblioteca local puede tener ordenadores, utilice los edificios públicos para enchufes de carga.

Utilice los teléfonos móviles: Si no tienes acceso a ordenadores o portátiles, aprovecha lo extendidos que están los teléfonos móviles y piensa en actividades que puedan realizarse en una interfaz más pequeña.

5

GLOSARIO

-  **Aprendizaje combinado:** combinación de métodos tradicionales de aprendizaje presencial con métodos de aprendizaje electrónico.
-  **Alfabetización digital:** capacidad para utilizar la tecnología electrónica e Internet (también conocida como alfabetización electrónica).
-  **Digitalización:** conversión de la información a formato digital.
-  **e-Learning:** aprendizaje a través de recursos digitales como ordenadores, tabletas y teléfonos móviles.
-  **Gamificación:** uso de juegos o actividades basadas en puntos para atraer y motivar a los alumnos.
-  **Solidaridad internacional:** expresión de la unidad de todos los pueblos y del deseo común de paz, cooperación y respeto universales.
-  **Impacto social:** efecto de una acción sobre las personas y las comunidades.

6

PLATAFORMAS

Consejo Top:

Todas estas plataformas ofrecen su servicio de forma gratuita (con funciones ligeramente reducidas) o mediante una suscripción de pago



Plataformas educativas relacionadas con el tema (cursos gratuitos, formación)

Coursera.org y Udemey: Plataforma de aprendizaje en línea que ofrece cursos, programas y títulos. Puedes pedir ayuda económica para cursos de pago y aprender gratis.



Plataformas para la realización de actividades de e-learning:

Plataforma de videollamadas Jitsi Meet sin necesidad de cuentas.

BigBlueButton: Un aula virtual con funciones como salas de descanso, pizarra y difusión de YouTube / PeerTube, intercambio de diapositivas en tiempo real.

PeerTube: Tu propio "YouTube casero" para subir vídeos para un grupo.

Consejo Top:

puedes subir un video explicativo para que los participantes lo vean en cualquier momento!

Cisco Webex: Plataforma de videoconferencia que ofrece un plan gratuito con funciones como pantalla compartida, sondeo y pizarra.

Moodle: Permite a las organizaciones crear y gestionar cursos en línea, que se pueden descargar, modificar y compartir libremente. Puede personalizarse y utilizarse para actividades de aprendizaje mixto.



Aprendizaje divertido:

BadgeOS: Permite a las organizaciones crear y emitir insignias por logros, habilidades y realizaciones.

Virtual Interactive Bitmoji Escape Room: Los participantes navegan por un entorno virtual, resolviendo rompecabezas y completando tareas.

Mentimeter: Permite realizar presentaciones y cuestionarios interactivos. Se utiliza mucho para encuestas en directo, cuestionarios y para atraer a la audiencia en tiempo real.

Skribbl.io: Un juego online de dibujo y adivinanzas.

Slido: una plataforma de preguntas y respuestas y encuestas para reuniones y eventos virtuales.

Discord: Pertenece a un club educativo, un grupo de juego o una comunidad mundial. Puedes crear canales privados, invitar a participantes y otorgar poderes especiales a los miembros.



Sé creativo!

Páginas web:

Avatarify: Te permite animar una imagen con tus movimientos.

Hubs.mozilla.com: Los participantes pueden diseñar sus propios espacios digitales para crear conexiones dentro o fuera de su organización.

Recroom.com: Construir y jugar juntos.

Scratch: Crea historias interactivas, juegos y animaciones.

CoSpaces.io: Permite a los participantes crear experiencias de realidad virtual, incluidos juegos, simulaciones e historias interactivas. Pueden diseñar espacios y personajes en 3D.

Charat: Un creador de personajes online que permite a los participantes crear y personalizar personajes de estilo anime. Ofrece una amplia gama de opciones de personalización, por lo que es adecuado para los entusiastas del diseño de personajes.

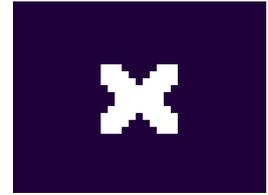
Storyboard That: Construye tu propio storyboard, cómic, escena, imagen. Proporcionan 2 usos gratuitos a la semana.

Canva: Diseña tus propios carteles, flyers, folletos, publicaciones en redes sociales y mucho más.



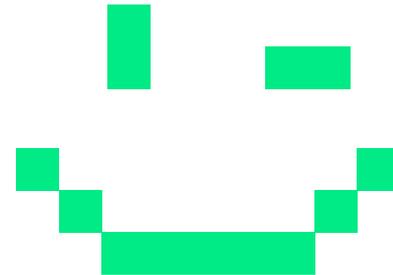
APPS:

Doodle Buddy (iOS): Crea arte digital y garabatos.



Bitstrips (iOS, Android): crea avatares y cómics personalizados.

FlipaClip (iOS, Android): crea dibujos animados.



Bloxels (iOS, Android): crea tus propios videojuegos

Puppet Pals (iOS): crea y anima personajes y animaciones.

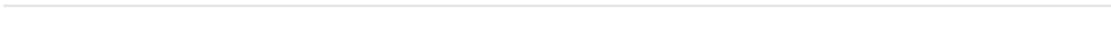


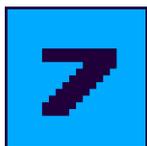
Consejo Top 1:

No olvide explorar los DVD/CD como recursos atractivos para implicar a los jóvenes en las actividades. Las bibliotecas locales, los centros comunitarios y las instituciones educativas pueden tener una gran variedad de DVD/CD disponibles para préstamo o compra.

Consejo Top 2:

Busca en tu administración local o en las ONG iniciativas que ofrezcan formación, dispositivos/equipos e Internet.





ACTIVIDADES

AUTOCONFIANZA Y TRABAJO EN EQUIPO

Explorar las definiciones y comprender los principios básicos



Autoconfianza

La autoconfianza es una actitud ante tus habilidades y capacidades. Significa que te aceptas y crees en ti mismo, comprendes tus puntos fuertes y débiles y tienes una visión positiva de ti mismo para confiar en tus capacidades. Para obtener más información y descubrir su relación con la creación de equipos, escanee el QR.

Fuente: Centro de Ciencias Sociales WZB de Berlín



Creación de equipos

La creación de equipos es el proceso de animar a los miembros de un grupo a trabajar juntos de forma más eficaz como equipo. Fomenta la colaboración, la comunicación y la confianza entre los miembros del grupo, lo que favorece la participación y la productividad. Para más información, escanee el QR.

Fuente: Chartered Management Institute (CMI)

Consejo Top:

Puede elegir realizar esta actividad en dos partes, con la primera como actividad de calentamiento, o como 2 actividades separadas.

ACTIVIDADES

NOMBRE: RETRATO

Edad:
13-20

Duración:
60 minutos

Formato:
En línea y/o en persona

Participantes:
4-20

Resumen:

Los participantes seleccionan una tarjeta del **JYL** que simbolice su fortaleza, crean un avatar digital de sí mismos y reciben comentarios positivos de sus compañeros.

Objetivos:

- Reflexionar sobre los puntos fuertes personales.
- Proporcionar comentarios positivos a los compañeros.
- Fomentar las conexiones y el entendimiento entre iguales.

Preparación:

- Descargar las **cartas JYL** (pág.23).
- Preparar plataformas para subir videos (Google Drive, PeerTube).
- Identificar facilitadores para las salas de reunión/grupos más pequeños.



INSTRUCCIONES



1. Dé la bienvenida a los participantes y explique la actividad. Puede utilizar un rompehielos para las presentaciones.
2. Utilizando los códigos QR anteriores, imparte una breve charla sobre la confianza en uno mismo y su papel en el trabajo en equipo.
3. Comparte todas las tarjetas del JYL con los participantes y pídeles que miren cada tarjeta y decidan qué tarjetas representan mejor sus cualidades y puntos fuertes o favoritos.
4. Con estas tarjetas, los participantes deben crear su propio avatar virtual que represente sus cualidades y puntos fuertes favoritos.
5. Los participantes comparten su trabajo en el grupo y explican los rasgos que han elegido. Se anima a los demás participantes a añadir más características que crean que tiene la persona.

Consejo Top:

Si el grupo es grande, divídalos en grupos más pequeños o en salas de reuniones.

Plataformas sugeridas:

Bitmoji · Avatarify · Webex

Consejo Top:

Si no puedes acceder a Internet, los participantes pueden dibujar los suyos propios.



NOMBRE: BÚSQUEDA DEL TESORO

Edad:
14-22

Duración:
60 minutos

Formato:
En línea y/o en persona

Participantes:
3-4 en cada grupo

Resumen:

La actividad incluye revelar la creatividad de los participantes, colaborar con nuevos miembros del equipo y mostrar sus puntos fuertes únicos.

Objetivos:

- Creación de equipos y colaboración.
- Alfabetización digital y familiarización con plataformas.
- Participación en concursos y tareas creativas.

Preparación:

- Escriba las diferentes actividades para que el facilitador pueda leerlas con facilidad.
- Crear y preparar insignias o premios, si es necesario.
- Planificar y comunicar los plazos para cada segmento de la actividad.

INSTRUCCIONES:

1. Divide a los participantes en equipos de 3/4 personas y pídeles que creen su propio nombre y logotipo que refleje los puntos fuertes de su equipo.
2. Explique a los participantes que deben realizar las siguientes tareas lo más rápidamente posible y lo mejor que puedan.

Plataformas Sugeridas:

*Hubs Mozilla, Recroom, Avatarify,
Discord, BadgeOS*

Sólo se dará una tarea cada vez, y el animador sólo dará las instrucciones para la siguiente tarea una vez que se haya completado la anterior.

Si se trata de una actividad en línea, pueden enviar las respuestas por correo electrónico, decirlas en una videollamada o escribirlas en un chat de grupo.

LAS TAREAS DE LA BÚSQUEDA DEL TESORO:



Adivinanza o poema: Escribe una adivinanza o un poema que refleje las cualidades del grupo. (Si tienes dificultades, puedes utilizar ChatGPT.com)



Favoritos: Los participantes averiguan el color favorito de cada uno y se enumeran de mayor a menor.



Puzzle: Busca un puzzle de lógica que se adapte a la edad del grupo.



Memoria: Proporcione el recuerdo más divertido que tenga de su organización juvenil.



Hechos: Investiga en Internet, en libros o con otras personas, para enumerar 3 de tus hechos favoritos.



Storytime: Crea un cuento corto que incluya las palabras Ballena, Ordenadores, Democracia y Payaso.



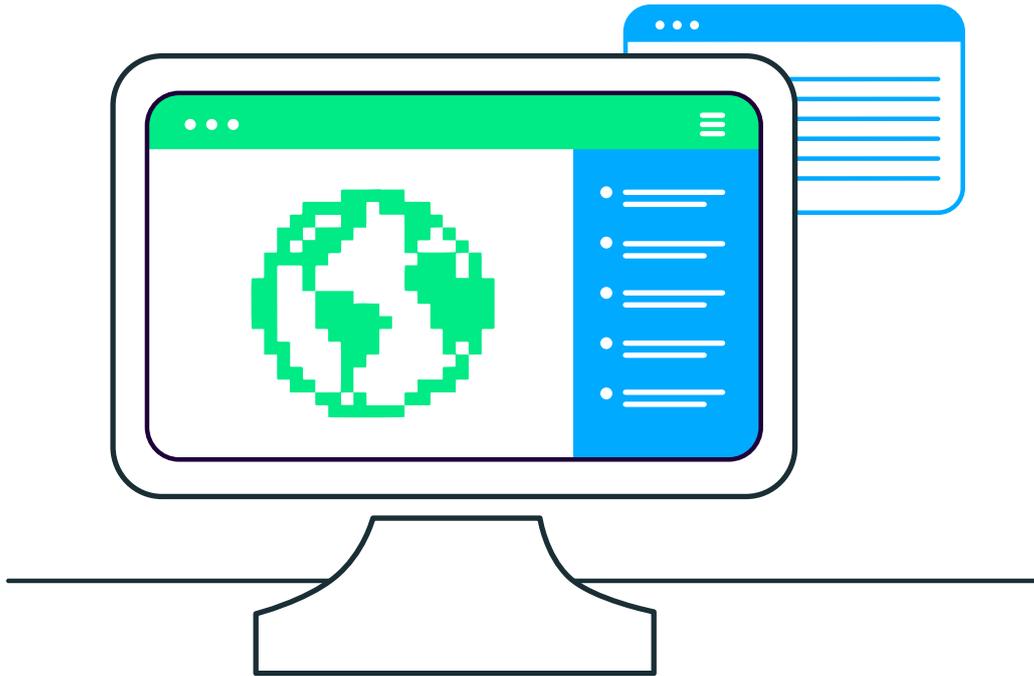
Group Photo: Hazte una divertida foto de grupo que puede incluir cualquier tipo de atrezzo, expresiones faciales o poses.

El facilitador/a vuelve a dar la bienvenida a todos los equipos y anima a los participantes a compartir las tareas realizadas.

Consejo Top:

En caso de actividad en línea, puede utilizar actividades como:

- *Búsqueda del tesoro digital* - Los participantes buscan símbolos digitales específicos / artefactos escondidos en el entorno virtual, siguiendo las señales proporcionadas. Los símbolos pueden ser videos digitales de presentación de los participantes para fomentar la creación de redes entre ellos.
- *Escape Room virtual* - Los equipos trabajan juntos para resolver rompecabezas y descubrir objetos ocultos.



CAMBIO CLIMÁTICO

Explorar las definiciones y comprender los principios básicos



Cambio Climático

El cambio climático es un cambio a largo plazo en los patrones meteorológicos medios que definen los climas de la Tierra. Las actividades humanas son la principal causa del cambio climático, principalmente debido a la quema de combustibles fósiles, la deforestación, etc. Con estos cambios, aumentan las temperaturas extremas, sube el nivel del mar y se producen fenómenos meteorológicos extremos. Para más información, escanee el QR.

Fuente: Naciones Unidas (ONU)

ACTIVIDADES

NOMBRE: DISCUSIÓN SOBRE LOS DADOS

Edad:

11+

Duración:

**20
minutos**

Location:

**En línea y/o
en persona**

Participantes:

5+

Resumen:

Los participantes tiran un dado para determinar un aspecto específico del cambio climático para pensar en un ejemplo.



Objetivos:

1. Sensibilizar sobre las distintas zonas afectadas por el cambio climático.
- Haz que el grupo piense en ejemplos más allá de sus propias experiencias.
- Equipa al grupo con muchos ejemplos para preparar la siguiente parte de la actividad.

Preparación:

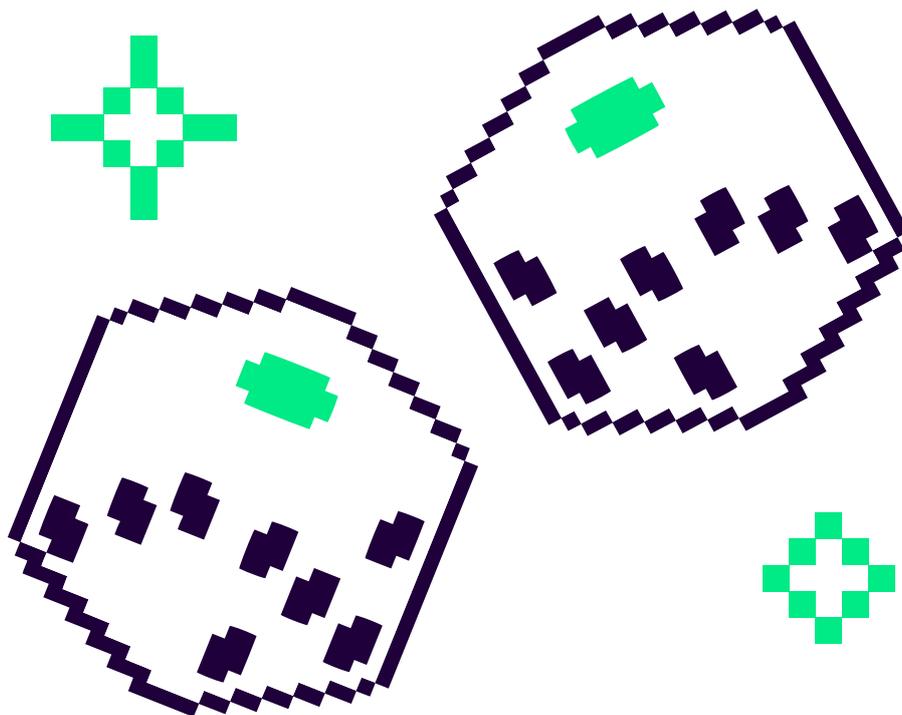
- Ten a mano un dado, si no tienes un dado, hay muchas páginas web gratuitas con un dado virtual como este: [Google Dice](#).
- Escriba o exponga la clave temática para que todos puedan verla y consultarla.

INSTRUCCIONES:

1. Colóquense en círculo en la sala de reuniones. Un participante tirará un dado y utilizando la clave temática. El participante nombrará un impacto positivo o negativo relativo a ese tema en relación con el cambio climático. (EXTRA: Para hacerlo más difícil, animado para 13+, puedes tirar los dados dos veces y enlazar dos temas)
2. A continuación, la persona elige a alguien al azar para que dé un ejemplo real de ese impacto.
3. A continuación, la persona elegida tira el dado y la actividad se repite hasta que todos hayan tirado los dados.

TEMAS CLAVE

1. Ambiental
2. Sociales
3. Económico
4. Comunidad local
5. Nacional
6. Mundial



NOMBRE: ¿Y SI...?

Edad:

11+

Duración:

60 minutos

Formato:

En línea y/o en persona

Participantes:

5+

Objetivos:

- Explora los diferentes impactos del cambio climático.
- Mostrar cómo nuestras acciones de hoy pueden crear un mundo más positivo en el futuro.
- Reflexionar sobre el cambio climático en un entorno creativo.

Resumen:

En equipos, los participantes deben reflexionar sobre la diferencia entre un mundo con y sin cambio climático y sobre cómo los impactos del cambio climático difieren en función de dónde te encuentres y de tu edad.

Preparación:

- Revise previamente las plataformas sugeridas para familiarizarse con ellas.
- Piense qué tipo de preguntas puede plantear para animar a los participantes a e n los carteles.

INSTRUCCIONES:

1- Dependiendo del tamaño del grupo, los participantes se colocarán por parejas o de tres en tres.

2- Cada equipo elegirá un grupo de edad y una localidad al azar. (intentar evitar que los equipos tengan el mismo).

3- A continuación, el equipo debatirá en grupo cómo se verían afectados su grupo de edad y su lugar de residencia por estos dos escenarios:

- ¿Y si... hubiera un mundo sin cambio climático?

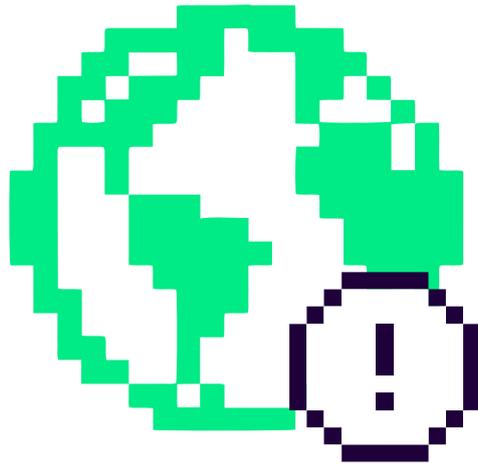
- ¿Y si... nuestro mundo no hiciera nada contra el cambio climático?

4- Crea un póster utilizando una de las plataformas de la lista para mostrar el impacto de ambos escenarios en la edad y el lugar elegidos. Puedes ser tan creativo como quieras, y no hay reglas sobre cómo presentar tu información.

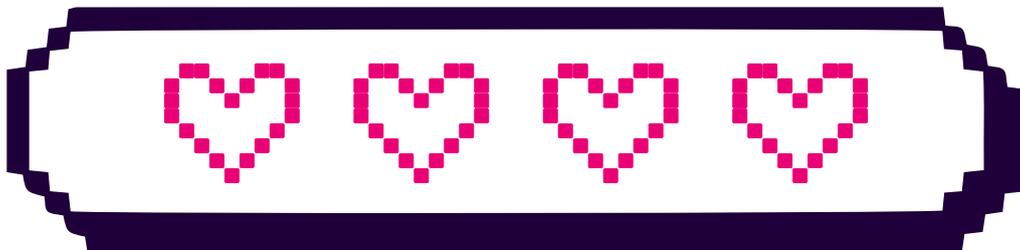
5- Presenta tu trabajo al resto del grupo y comparte tus ideas.

Plataformas sugeridas:

*CoSpaces, Canva,
Doodle Buddy,
Storyboard That.*



CARGANDO...



FEMINISMO, FEMINICIDIO Y VIOLENCIA DOMÉSTICA



Explorar las definiciones y comprender los principios básicos



Feminismo

Al romper las normas y expectativas sociales, el feminismo garantiza que las niñas tengan igualdad de acceso a las oportunidades, la educación y los recursos mediante la defensa de la disminución de los estereotipos basados en el género. Para más información, escanea el QR.

Fuente: Agencia Internacional para el Desarrollo de la Mujer (IWDA) (IWDA)



Violencia doméstica

La violencia doméstica se refiere a cualquier forma de comportamiento abusivo en cualquier relación en la que una persona intenta ganar poder y control sobre otra. Puede tratarse de maltrato físico, emocional, psicológico o económico. Para más información, escanee el QR.

Fuente: Naciones Unidas (ONU)



Femicidio

El feminicidio se refiere al asesinato intencionado con una motivación relacionada con el género impulsado por roles de género estereotipados, discriminación hacia mujeres y niñas, relaciones de poder desiguales y normas sociales perjudiciales. Para más información, escanee el QR.

Fuente: ONU Mujeres



¿Qué relaciona a todos ellos con Covid-19?

Durante la COVID-19, los informes de la ONU mostraron un aumento de los casos de violencia doméstica, que afectan especialmente a los jóvenes con movilidad y accesibilidad limitadas. El aumento de los riesgos de violencia enfatizó la necesidad del aprendizaje electrónico como vital para la educación, empoderando a los jóvenes a través de plataformas modernas para superar las disparidades educativas **post-COVID-19.**

Fuente: ONU Mujeres

PLATAFORMAS ÚTILES:

1. [Safe and Equal](#) - Información para comprender la violencia doméstica, ayuda y apoyo, formación y desarrollo profesional.
2. [Training for Gender Equality Community of Practice](#) - Una plataforma de intercambio de conocimientos (disponible en inglés, francés y español) para formadores y expertos en formación para la igualdad de género. Presenta buenas prácticas y herramientas innovadoras, promueve el intercambio de información e inspira el debate sobre cuestiones clave relacionadas con la formación para la igualdad de género.
3. [CEASE Violence](#) - La plataforma gratuita de aprendizaje electrónico se centra en cómo reconocer las señales de alarma de la violencia doméstica y ofrece consejos prácticos sobre cómo reaccionar y derivar a un empleado o colega que se enfrenta a la violencia doméstica.
4. [Safe YOU](#) - Es una aplicación y plataforma móvil multipartita diseñada para empoderar y proteger a mujeres y niñas de la violencia, así como para concienciar sobre cuestiones clave de

género. Las usuarias no solo tienen acceso a asistencia de emergencia, sino también a foros de debate gratuitos con profesionales de los servicios, espacios seguros para el diálogo abierto entre iguales e información actualizada sobre dónde buscar ayuda.

5. **Cursos HELP** - El curso ofrece una visión global de las normas, la jurisprudencia y las buenas prácticas

internacionales y europeas en materia de derechos de la mujer e igualdad de género. Es el primer curso de HELP que proporciona un único recurso sobre igualdad de género y justicia que cubre la amplia normativa del Consejo de Europa, los informes de seguimiento y los instrumentos de derecho indicativo en la materia. Es útil para los profesionales y las organizaciones civiles que trabajan en el ámbito de la igualdad de género. (disponible en 16 idiomas).

DIRECTRICES:

Cuando trabajes temas delicados como la violencia, debes tener en cuenta el bienestar de los jóvenes implicados proporcionándoles un espacio abierto y seguro para hablar. He aquí algunos pasos a seguir:



Crear un entorno seguro y de apoyo. Asegúrese de que el espacio donde los jóvenes comparten sus historias sea seguro, comprensivo y confidencial. Establezca reglas básicas para la comunicación respetuosa y la escucha activa.

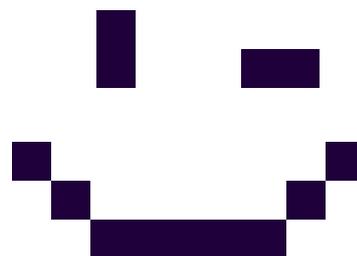


Reconocer el impacto potencial de discutir experiencias de violencia en el bienestar emocional de los jóvenes. Proporcionar recursos de apoyo a la salud mental y ofrecer oportunidades para informar y procesar las emociones.

Anime a los jóvenes a participar voluntariamente y permítales compartir sus historias con sus propias palabras y en sus propios términos. Respete sus decisiones si deciden no compartir ciertos detalles o experiencias.

Tener en cuenta las normas, valores y creencias culturales que pueden influir en la forma en que los jóvenes perciben y hablan de las experiencias de violencia. Adaptar los enfoques de comunicación para que sean culturalmente sensibles e inclusivos.

Anime a los jóvenes a compartir no sólo historias de victimización, sino también historias de resiliencia, fortaleza y empoderamiento. Destaque ejemplos prácticos en los que los jóvenes hayan abordado la violencia o apoyado a otras personas necesitadas.



ACTIVIDAD

**NOMBRE: PERO ¿QUÉ
PUEDO HACER?
(INTRODUCCIÓN)**

Edad:
13 - 20

Duración:
**60
minutos**

Formato:
Online

Participantes:
4 - 30

Resumen:

Los jóvenes comparten historias sobre casos de violencia que han presenciado, experimentado o en los que han intervenido. A continuación, colaboran en la producción de vídeos educativos entre iguales utilizando modernas herramientas y plataformas digitales.

Objetivos:

- Explorar diversas respuestas a la violencia y los malos tratos
- Fomentar el sentido de la responsabilidad para promover la empatía y oponerse a la violencia.
- Reflexionar sobre el papel de "ayudante" en situaciones de violencia.

Preparación:

Prepare guías de debate para los grupos de trabajo y familiarícese con las plataformas

Plataformas sugeridas: BigBlueButton, PeerTube, Virtual Escape Rooms, Bitmoji Storytelling

INSTRUCCIONES:

PARTE I: NARRACIÓN Y DEBATE

Recuerde a los participantes las diferentes formas de violencia y abuso, haciendo hincapié en su impacto sobre los derechos humanos. Pida ejemplos al grupo.

1. Divida a los participantes en pequeños grupos y proporcíeles guías de debate.

2. Facilitar los debates en grupo, centrándose en las experiencias de presenciar o sufrir violencia, las respuestas a tales situaciones y las formas de apoyar a los supervivientes.

3. Asigne 20 minutos a los debates, asegurándose de que los participantes se sienten cómodos expresándose con sinceridad.

4. Invite de nuevo a todo el grupo y fomente la puesta en común de las observaciones y percepciones de los debates. Comparta las líneas directas y las políticas locales de apoyo.

PARTE 2: DIFUSIÓN ENTRE IGUALES

1. Reflexione sobre los debates de la Fase 1 y destaque la importancia de la difusión entre iguales con fines educativos.
2. Permita que los participantes elijan un área de interés dentro de temas como la violencia doméstica, el feminicidio o el feminismo para su video educativo.
3. Ofrezca una visión general de las herramientas digitales disponibles para la creación de videos y dedique 10 minutos a explorarlas.
4. Los participantes deciden si continúan en sus grupos actuales o forman otros nuevos y empiezan a crear sus videos. Asigne 1 hora a esta tarea.
5. Anime a los participantes a utilizar animaciones y gráficos para que sus videos sean atractivos e impactantes.
6. Al cabo de una hora, pida a los grupos que presenten su trabajo y entablen un debate en grupo para compartir ideas y opiniones.

DERECHOS DE LOS JÓVENES

Explorar las definiciones y comprender los principios básicos



Los jóvenes se enfrentan a menudo a la discriminación y a obstáculos a sus derechos, lo que limita su potencial. En esta sección, pretendemos promover estos derechos abordando los retos y obstáculos específicos a los que se enfrentan los jóvenes. A través de simulaciones prácticas y debates, estos escenarios son una guía para comprender y defender eficazmente los derechos de los jóvenes. Para más información y recursos, escanea el QR.

Fuente: Combinación de documentos y plataformas internacionales

ACTIVIDAD

Edad:

13 - 20

Duración:

60 minutos

Resumen:

Los participantes hacen juegos de rol, crean historias digitales y representan escenarios frente a otro grupo para mantener debates.

Formato:

En línea y/o en persona

Participantes:

4 - 15

INSTRUCCIONES:

1. Divida a los participantes en dos grupos.
2. Dales escenarios y asigna equipos para que representen papeles. Deles 15 minutos para prepararse.
3. Dales 10 minutos para actuar y anima a otro grupo a iniciar un debate sobre cuál ha sido la idea, qué derechos de los jóvenes se han violado, qué cambiarían/cómo se comportarían en esas situaciones, etc.

Consejo Top:

Para que la actividad sea más inclusiva, consulta nuestras plataformas para que los participantes puedan crear sus historias digitales utilizando herramientas modernas.

ESCENARIOS DE DERECHOS DE LOS JÓVENES

NUEVO EN LA ESCUELA

Escenario: Una familia y su hija adolescente se han mudado recientemente a un nuevo país. La hija se matricula en un nuevo colegio donde es la única persona de su religión. Los profesores no reconocen su religión y no le permiten practicar su fe en el recinto escolar. Los alumnos empiezan a acosarla por su religión y los profesores no hacen nada para impedirlo.

DIFERENTE A LOS DEMÁS

Escenario: Una familia con niños pequeños es la única de su comunidad que pertenece a una etnia diferente. Son amables y corteses, pero hablan una segunda lengua distinta y practican tradiciones culturales diferentes. Los líderes de su comunidad local ignoran a esta familia, no les invitan a los actos comunitarios y les ponen muchas dificultades para utilizar los servicios públicos, como matricularse en la escuela o ir al médico.

ENTRADA DENEGADA

Escenario: Un joven en silla de ruedas tiene muchas ganas de salir un viernes por la noche con sus amigos. Sin embargo, al llegar al local, se le niega la entrada mientras que a sus amigos sí se les permite. El portero dice que la silla de ruedas no puede entrar en el edificio porque ocupa demasiado espacio.

TRABAJO INFANTIL

Escenario: Un chico joven, perteneciente a una familia económicamente desfavorecida, se ve obligado a dejar la escuela y trabajar muchas horas en condiciones peligrosas en una fábrica local para mantener a su familia. Trabaja ilegalmente, ya que no ha cumplido la edad legal de su país y el dueño de la fábrica suele contratar a menores para ahorrar costes.

MAL JEFE

Escenario: Un joven empieza su primer trabajo a tiempo completo después de terminar con éxito su aprendizaje. Sin embargo, su jefe explota al joven y cambia el contrato de trabajo después de haberlo firmado, y su salario rara vez no se paga a tiempo, a menudo se paga de menos, y dice que es demasiado joven para entender las razones.

8

EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN A LOS MÉTODOS DE EVALUACIÓN:

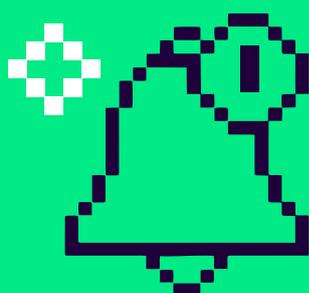
En las páginas siguientes encontrarás diferentes métodos de evaluación que puedes utilizar al final de una actividad. La evaluación debe realizarse inmediatamente después de finalizar la actividad. Como facilitador, debes almacenar los datos para poder reflexionar fácilmente sobre la evaluación. Esto es para mejorar tus habilidades como facilitador y animar a los participantes a reflexionar sobre

su aprendizaje y/o su forma de aprender y participar.

Antes de evaluar a los participantes, también tienes que reflexionar sobre tu forma de enseñar para actuar siempre mejor. Después, puedes evaluar lo que el participante ha aprendido o cómo se ha sentido con la actividad. Así te aseguras de que los participantes tienen las ideas claras y comprenden lo que han aprendido.

MÉTODOS DE EVALUACIÓN

Los métodos de evaluación están divididos por grupos de edad, sabiendo que todos ellos pueden adaptarse a su grupo específico. Los métodos son una guía y un ejemplo de cómo se puede llevar a cabo la evaluación pero recuerda que todos pueden ser modificados por tu gusto. Suerte 😊



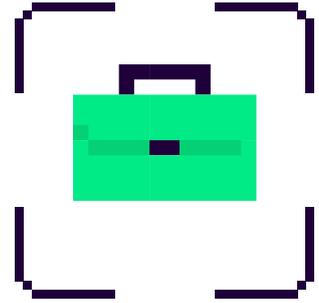
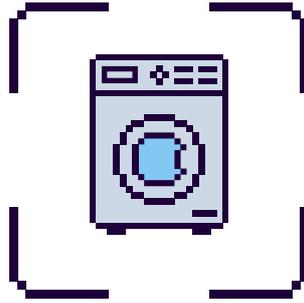
Recordatorio amistoso:

Le animamos a que visite la página de nuestra plataforma para llevar a cabo actividades de evaluación del aprendizaje electrónico.

¡Que aproveche!

BASURERO, LAVADORA Y MALETA

[EDAD 7-21+]



PASO A PASO:

1. Utiliza una pizarra online colaborativa y haz una página para cada una de las 3 categorías:

Basura: ¿Qué quieres tirar a la basura? (lo que no fue útil, o confuso, no divertido, etc.)

Lavadora: ¿Qué tiene potencial o puede mejorarse, puede modificarse para que encaje mejor?

La maleta: Lo que llevas contigo (lo que fue beneficioso y siempre recordarás).

2. Los participantes escriben anónimamente sus pensamientos en notas post-it y los colocan en la categoría que creen que les corresponde.

3. El facilitador hará un resumen de las notas y mantendrá un debate abierto. Es importante no mencionar al autor de las notas, ya que se trata de una evaluación anónima.

Plataformas sugeridas:

Cisco Webex, Skribbl.io, Mentimeter.

TELA DE ARAÑA

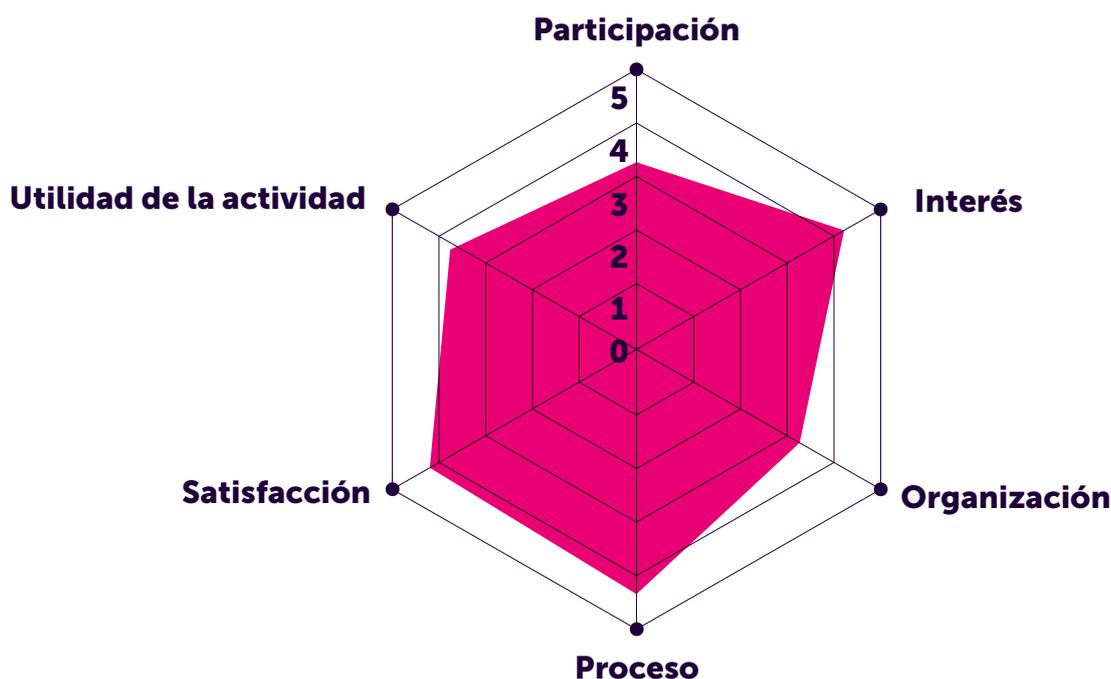
[EDAD 7-21+]

PASO A PASO:

1. Preparar una tela de araña, teniendo en cuenta el grupo de edad, con las preguntas nombrando diferentes aspectos a evaluar, tales como: Utilidad de la actividad; Nivel de participación; Interés de los participantes; Nivel de satisfacción.
2. Los participantes escriben estos conceptos en la tela de araña, cuanto más cerca del centro, mayor es la puntuación del concepto a evaluar. Cuanto más lejos del centro, menor será la puntuación.
3. Pide a los participantes que unan los puntos de las distintas palabras que han escrito para ver el resultado de su red.
4. Discutir los resultados. Ejemplos:
 - ¿Por qué te ha gustado esta actividad?
 - ¿Qué parte de la actividad no te ha gustado?
 - ¿Qué se puede mejorar?



**RECORDATORIO:
CONSULTA NUESTRAS
PLATAFORMAS "SÉ
CREATIVO".**



VOTAR [EDAD 13+]

▶ PASO A PASO:

1. Entra en [Avatarify](#) (o en cualquier otra plataforma sugerida) y anima el espacio para la votación. Deja que los participantes utilicen sus avatares para participar en la simulación.
2. Haz una lista de los diferentes aspectos de la actividad que pueden "votar" (Pueden votar por más de una actividad)
3. Compruebe y refleje los resultados con los participantes.



**RECORDATORIO:
CONSULTE NUESTRAS
PLATAFORMAS DE
"APRENDIZAJE
DIVERTIDO".**

EN PERSONA

▶ PASO A PASO:

1. Crea cajas o tarros con el número de cosas o partes de una actividad que quieras evaluar.
2. Entrega a los participantes entre 3 y 10 papeletas. (Pueden votar por más de una actividad).
3. Cuenta los votos y debate los resultados de la votación.



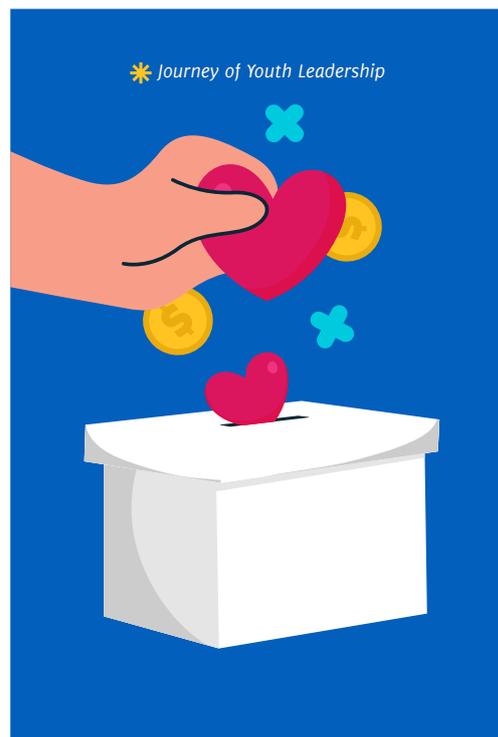
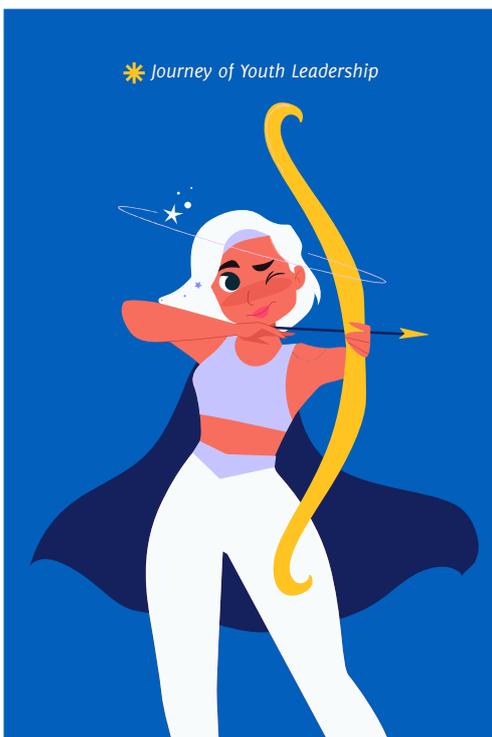
JUEGO DE CARTAS JYL

➤ PASO A PASO:

1. Prepara las tarjetas del JYL y la lista de preguntas que se formularán, como por ejemplo: Elige la tarjeta que muestre cómo te sientes en este momento o elige la tarjeta que represente lo que te ha resultado más difícil durante la actividad.
2. Pida a los participantes que observen y elijan una tarjeta en función de las preguntas formuladas.
3. Inicie debates y deje que expliquen su elección.



**REGORDATORIO:
CONSULTE NUESTRAS
PLATAFORMAS DE
"SÉ CREATIVO" Y
"APRENDIZAJE
DIVERTIDO".**



Hola! :)

Si has llegado hasta aquí, queremos darte las GRACIAS. Esperamos que hayas disfrutado y aprendido con el conjunto de herramientas E-mpACT, elaborado por nuestros increíbles participantes durante la ejecución del proyecto.

Un agradecimiento especial a todos ustedes por su interés y sus esfuerzos para ayudar a que el trabajo con los jóvenes y la digitalización después de Covid-19 sean más inclusivos para todos. Recordad que, al utilizar este conjunto de herramientas, no solo sois lectores, ¡sino que estáis contribuyendo a abarcar el mundo con la amistad!

Esperamos que pongas en práctica este conjunto de herramientas en tus futuras actividades y lo compartas con otras organizaciones activas en el ámbito de la juventud.

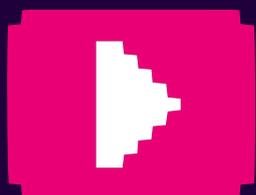
Si tiene alguna pregunta, idea o historia de éxito que compartir, no dude en ponerse en contacto con nosotros. Y, por supuesto, IFM-SEI siempre está abierto a recibir comentarios. Por ello, hemos incluido un cuestionario para que lo rellenes, ya sea después de utilizar una actividad o después de terminar el kit de herramientas.

Sigue siendo increíble!

En amistad,

Equipo IFM-SEI

Form: <https://forms.gle/d5ccQZVNzFjunzPz7>



E-MPACT

YOUTH FOR INCLUSIVE E-EDUCATION



IFM • SEI



Co-funded by
the European Union

