

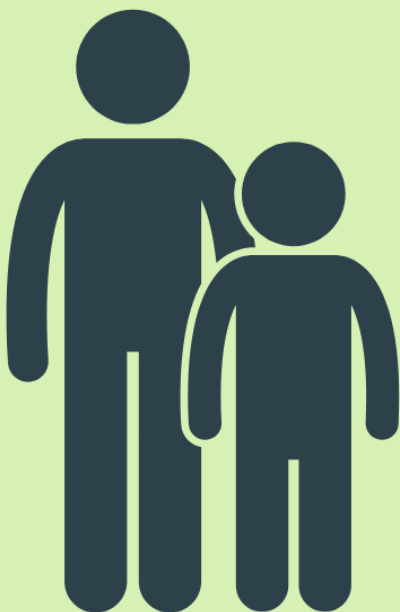


Co-funded by
the European Union



Better
Cooperate

ANEXOS: SESIONES PRÁCTICAS



Título del proyecto: Better Cooperate! Educación por y para los valores de la economía social como forma de reforzar la sociedad.

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados sólo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Número de proyecto: 2023-1-PL01-KA220-TU-000158100

Resumen

Módulo 1 - ES y la primacía de los valores sobre la ganancia.....	3
Sesión práctica: principiante.....	3
Sesión práctica: intermedio.....	7
Sesión práctica: avanzado.....	12
Módulo 2: Desigualdades y Economía Social.....	17
Sesión práctica: principiante.....	17
Sesión práctica: intermedio.....	25
Sesión práctica: avanzado.....	31
Módulo 3 – Desarrollo local.....	40
Sesión práctica: principiante.....	40
Sesión práctica: intermedio.....	47
Sesión práctica: avanzado.....	52
Módulo 4 – Transformación Digital.....	59
Sesión práctica: principiante.....	59
Sesión práctica: intermedio.....	62
Sesión práctica: avanzado.....	65
Módulo 5 – Sociedad que envejece.....	68
Sesión práctica: principiante.....	68
Sesión práctica: intermedio.....	71
Sesión práctica: avanzado.....	74
Módulo 6 – SE y Cambio Climático.....	78
Sesión práctica: principiante.....	78
Sesión práctica: intermedio.....	83
Sesión práctica: avanzado.....	87

Módulo 1 - ES y la primacía de los valores sobre la ganancia

Sesión práctica: principiante

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	<ul style="list-style-type: none">● Pizarra y rotuladores● Proyector y portátil● Folletos con información clave sobre economía social● Cartulinas, rotuladores y otros materiales artísticos para el trabajo en grupo.● Acceso a Internet (opcional para fines de investigación)● Cuadernos y bolígrafos para estudiantes.
Conocimientos y habilidades desarrollados	<ul style="list-style-type: none">● Comprensión de los principios y valores de la economía social (objetivos sociales, solidaridad, cooperación, equidad, inclusión, sostenibilidad, gobernanza democrática, etc.)● Pensamiento crítico y análisis.● Trabajo en equipo y colaboración● Habilidades de presentación y comunicación.● Creatividad y resolución de problemas.
Sesión práctica: alcance/objetivo	Introducir a los estudiantes en los valores y principios de la economía social, involucrarlos en actividades que ilustren estos principios y desarrollar su capacidad para aplicar estos conceptos en situaciones de la vida real.
Duración total de la lección.	3 horas

Introducción

Este taller está enfocado a la comprensión de los valores y principios de la Economía Social. El taller se divide en dos segmentos/actividades enfocadas a la educación teórica y al trabajo práctico sobre el desarrollo de los valores que representa la ES. El módulo consta de clases teóricas, trabajo individual y en grupo, actividades interactivas, trabajo de campo y proyectos colaborativos a través de los cuales los estudiantes obtendrán experiencia práctica y mejorarán su creatividad, pensamiento crítico, comunicación efectiva, trabajo en equipo y colaboración.

Descripción de las actividades de aprendizaje

Inauguración del taller:

Comienza dando la bienvenida a los participantes y presentándolos a todos. Explique el propósito y los resultados de aprendizaje de la sesión. Explicar brevemente el concepto de economía social y su importancia, introduciendo los valores fundamentales: solidaridad, cooperación, equidad, inclusión y sostenibilidad. Después de la breve conferencia, presenta a los estudiantes algunos ejemplos exitosos de la economía social (por ejemplo, cooperativas, empresas sociales). Incluya una combinación de ejemplos globales y locales para ayudar a los estudiantes a relacionarse mejor. En el marco de la presentación se podrá proyectar un breve vídeo con ejemplos de iniciativas de economía social.

Valoración/ Evaluación

Los participantes serán evaluados en función de su compromiso y participación en todas las actividades del grupo, asegurando que contribuyan activamente y demuestren las habilidades desarrolladas a lo largo del taller.

Actividad 1: Aprender sobre valores y principios en Economía Social

Duración: 90 minutos

Objetivo: Introducir a los participantes en el concepto de Economía Social, sus valores y principios.

Descripción: Esta actividad está diseñada para ayudar a los participantes a comprender los valores y principios fundamentales de la ES, su importancia y su aplicación en la comunidad y la sociedad a través de presentaciones, discusiones grupales y ejercicios interactivos.

Tarea 1: Lluvia de ideas y discusión (30 minutos):

- Escribe los valores fundamentales de ES en la pizarra.
- Divide a los estudiantes en grupos pequeños.
- Entrega a cada grupo un folleto que resume los principios de la economía social.
- Pide a cada grupo que haga una lluvia de ideas sobre lo que estos valores significan para ellos y presente ejemplos de sus propias experiencias o comunidades.
- Pídeles que discutan las siguientes preguntas:
 - ¿Qué significan estos principios para usted?
 - ¿Puedes pensar en algún ejemplo de tu comunidad que refleje estos principios?
- Después de 10 minutos, haga que cada grupo comparta sus pensamientos con la clase.
- Facilita una discusión para resaltar puntos clave y temas comunes.

Tarea 2: Actividad grupal interactiva (30 minutos):

- Asigna a cada grupo un principio de la economía social (por ejemplo, un grupo se centra en la solidaridad, otro en la inclusión).
- Pide a los grupos que creen un cartel que explique el principio asignado y lo ilustre con ejemplos o una idea de miniproyecto (por ejemplo, un jardín comunitario, una empresa escolar, un evento humanitario, una librería cooperativa, etc.).
- Proporciona materiales de arte y da 20 minutos para completar la tarea.
- Permite que los grupos presenten sus carteles a la clase y expliquen sus ideas. En lugar de presentaciones simples, organizar un recorrido por la galería donde los estudiantes expongan sus carteles por la sala y otros grupos los visiten y discutan.
- Anima a otros estudiantes a hacer preguntas y brindar comentarios.
- Dirige una discusión en clase sobre cómo se pueden aplicar estos principios en su escuela o comunidad.

Tarea 3: Reflexión y compartir (20 minutos):

- Proporciona a los estudiantes pautas para la reflexión (p. ej., ¿Qué aprendieron sobre el principio asignado? ¿Cómo pueden aplicar este principio en su vida diaria?).
- Pide a los estudiantes que escriban sus reflexiones individualmente durante 10 minutos.
- Facilita una sesión de intercambio donde los estudiantes puedan ofrecerse como voluntarios para compartir sus reflexiones con la clase.

Tarea 4: Conclusión (10 minutos):

- Resume los puntos clave discutidos durante la lección.
- Pide a los alumnos que reflexionen sobre lo que aprendieron y cómo pueden aplicar estos principios en su vida diaria.

Actividades adicionales opcionales:

- Organiza una visita a una empresa social o cooperativa local.
- Invita a un orador de una empresa social a hablar sobre sus experiencias.

Actividad 2: Implementación del proyecto de servicio comunitario

Duración: 90 minutos

Objetivo: Presentar a los participantes la demostración práctica de los valores de ES en la comunidad.

Descripción: Esta actividad está diseñada para ayudar a los participantes a comprender y aplicar los valores de la ES a través del trabajo práctico en proyectos comunitarios.

Tarea 1: Lluvia de ideas y discusión (30 minutos):

- Discute con los estudiantes sobre la comunidad local e identifica las necesidades de la comunidad en términos de, por ejemplo, ecología y limpieza en la escuela/barrio/ciudad. Alternativamente, antes de la clase, pide a los estudiantes que realicen una encuesta rápida en su comunidad para identificar las necesidades como tarea.
- Divide a los estudiantes en grupos pequeños.
- Pide a cada grupo que haga una lluvia de ideas sobre estas necesidades y piense en un proyecto comunitario como una solución.
- Después de 10 minutos, haz que cada grupo comparta sus ideas con la clase.

Tarea 2: Planificación (30 minutos):

- Después de la presentación organiza la votación y selección de la mejor idea.
- Con base en la idea seleccionada, discute con los estudiantes sobre la planificación de dicho proyecto.
- Divide a los estudiantes en grupos pequeños y asigna tareas a cada grupo: planificación de la ubicación, recursos, logística, cronograma, personal, comunidad/vecindario local, partes interesadas (crea un mapa de partes interesadas para identificar todas las partes involucradas y sus roles).

Tarea 3: Ejecución:

Ejecuta el pequeño proyecto comunitario, por ejemplo enfocado a la limpieza de algún local, fomentando el trabajo en equipo y el esfuerzo colectivo. Anima a los estudiantes a documentar el proceso de su proyecto a través de fotografías, videos y un diario del proyecto.

Tarea 3: Reflexión y compartir (20 minutos):

- Proporciona a los estudiantes temas de reflexión (por ejemplo, ¿Reconoció alguno de los principios de ES en su proyecto comunitario? ¿Cómo se sintió durante la implementación del proyecto?).
- Pide a los estudiantes que escriban sus reflexiones individualmente durante 10 minutos.
- Facilita una sesión de intercambio donde los estudiantes puedan ofrecerse como voluntarios para compartir sus reflexiones con la clase.
- Reflexiona sobre el impacto y los aprendizajes del proyecto.

Tarea 4: Conclusión (10 minutos):

- Resume los puntos clave discutidos durante la lección.
- Pide a los alumnos que reflexionen sobre lo que aprendieron y cómo pueden aplicar estos principios en su vida diaria.

Módulo 1

Sesión práctica: intermedio

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	<ul style="list-style-type: none">● Pizarra y rotuladores● Proyector y portátil (para presentaciones)● Folletos con estudios de casos detallados● Tarjetas de escenarios de juego de roles● Cartulinas, rotuladores y otros materiales de arte.● Cuadernos y bolígrafos para estudiantes.
Conocimientos y habilidades desarrollados	<ul style="list-style-type: none">● Comprensión profunda de los valores y principios de la economía social.● Pensamiento analítico y crítico.● Trabajo en equipo y colaboración● Habilidades de presentación y comunicación.● Resolución de problemas y planificación de proyectos.● Empatía y toma de perspectiva
Sesión práctica: alcance/objetivo	Profundizar la comprensión de los estudiantes sobre los valores y principios de la economía social a través del análisis, juegos de rol, planificación de proyectos y juegos de simulación para mejorar su capacidad de aplicar estos conceptos en escenarios prácticos.
Duración total de la lección.	3 horas

Introducción

Este taller está enfocado a la comprensión más profunda de los valores y principios de la Economía Social. El taller se divide en dos segmentos/actividades centradas en ejercicios grupales y trabajos prácticos como análisis, juego de roles, planificación de proyectos y juegos de simulación. El módulo consta de discusión, análisis, trabajo individual y en grupo, actividades interactivas y proyectos colaborativos a través de los cuales los estudiantes obtendrán experiencia práctica y mejorarán su pensamiento analítico y crítico, habilidades de comunicación y presentación, trabajo en equipo y colaboración, creatividad, resolución de problemas y planificación de proyectos. .

Descripción de las actividades de aprendizaje

Inauguración del taller:

Comienza dando la bienvenida a los participantes y presentándolos a todos. Explica el propósito y los resultados de aprendizaje de la sesión. Revisa brevemente los valores y principios fundamentales de la economía social (solidaridad, cooperación, equidad, inclusión, gobernanza democrática, sostenibilidad). Explica los objetivos de la lección de hoy: analizar ejemplos de la vida real, participar en juegos de roles para comprender diferentes perspectivas, planificar un proyecto de economía social y simular el trabajo de una cooperativa de estudiantes.

Valoración/ Evaluación

Los participantes serán evaluados en función de su compromiso y participación en todas las actividades del grupo, asegurando que contribuyan activamente y demuestren las habilidades desarrolladas a lo largo del taller.

Actividad 1: Aprendizaje de valores y principios en Economía Social a través de ejercicios prácticos

Duración: 90 minutos

Objetivo: Comprensión más profunda del concepto de Economía Social, sus valores y principios y enseñanza de la resolución de problemas, la empatía y las habilidades empresariales en un contexto social.

Descripción: Esta actividad está diseñada para ayudar a los participantes a profundizar la comprensión de los principios y valores de la economía social a través del análisis y la discusión sobre ejemplos de la vida real de empresas o cooperativas sociales exitosas, la realización de un ejercicio de juego de roles donde los estudiantes identifican necesidades, desarrollan ideas y/o resuelven problemas. en empresas sociales, planificación de proyectos con propósito social incluyendo todos los elementos importantes y simulación de cooperativas de estudiantes.

Tarea 1: Análisis de estudios de caso (25 minutos):

- Entrega a cada estudiante un folleto con un estudio de caso detallado sobre una cooperativa o empresa social exitosa.
- Pide a los estudiantes que lean el estudio de caso individualmente durante 10 minutos.
- En grupos pequeños, haga que los estudiantes discutan las siguientes preguntas durante 15 minutos:
 - ¿Qué principios de la economía social se demuestran en este estudio de caso?
 - ¿Qué desafíos enfrentó la empresa y cómo los superó?
 - ¿Cómo benefició la empresa a la comunidad/qué impacto tiene en la comunidad?

- Cada grupo presenta un resumen de su análisis a la clase.

Tarea 2: Ejercicio de juego de roles (30 minutos):

- Divide a los estudiantes en grupos y asigne a cada grupo un escenario de juego de roles relacionado con un tema de economía social (por ejemplo, iniciar una cooperativa, abordar las necesidades de la comunidad, gestionar un conflicto en una empresa social, desarrollar una idea de negocio que aborde un tema social).
- Proporciona tarjetas de escenarios con información general y roles para cada estudiante.
- Da a los grupos 15 minutos para preparar su juego de roles.
- Haz que cada grupo realice su juego de roles frente a la clase durante 5 minutos.
- Los estudiantes también pueden utilizar plataformas en línea (por ejemplo, salas de trabajo de Zoom) para realizar juegos de roles que se adapten a entornos de aprendizaje remotos o híbridos.
- Facilita una discusión en clase sobre las diferentes perspectivas y soluciones presentadas en los juegos de roles.

Tarea 3: Planificación del proyecto (25 minutos):

- En sus grupos, pide a los estudiantes que realicen una lluvia de ideas y planifiquen un pequeño proyecto que se alinee con los principios de la economía social (por ejemplo, un programa de reciclaje escolar, una iniciativa de servicio comunitario, un evento humanitario).
- Proporciona cartulinas y materiales de arte para que los estudiantes creen un plan de proyecto que incluya:
 - Objetivos y metas
 - Pasos para implementar el proyecto.
 - Recursos necesarios
 - Posibles desafíos y soluciones
- Permite que los grupos presenten sus planes de proyecto a la clase.

Tarea 4: Conclusión (10 minutos):

- Resume las ideas clave de los estudios de caso, los juegos de roles y los planes de proyecto.
- Pide a los alumnos que reflexionen sobre lo que aprendieron y cómo pueden aplicar estos principios en sus propias vidas.

Actividades adicionales opcionales:

- Haz un seguimiento de los planes de sus proyectos de los estudiantes y apóyelos en la implementación de sus ideas.

- Anima a los estudiantes a realizar entrevistas con líderes comunitarios locales o emprendedores sociales para obtener una visión más profunda de la economía social en la práctica.

Actividad 2: Simulación de cooperativa de estudiantes

Duración: 90 minutos

Objetivo: Comprensión más profunda del concepto de Economía Social, sus valores y enseñanza a través de la práctica de los principios de cooperación, procesos de toma de decisiones colectivas/democráticas y beneficios compartidos.

Descripción: Esta actividad está diseñada para ayudar a los participantes a comprender y aplicar los valores de la ES a través del trabajo práctico/simulación de una cooperativa de estudiantes.

Tarea 1: Lluvia de ideas, discusión y planificación (30 minutos):

- Discute con los estudiantes sobre el concepto de cooperativa de estudiantes. Presenta algunos ejemplos exitosos. Discute sobre las necesidades de la escuela, los estudiantes y la comunidad.
- Divide a los estudiantes en grupos pequeños.
- Pide a cada grupo que haga una lluvia de ideas sobre estas necesidades y piense en la cooperativa escolar como una solución.
- Después de 10 minutos, haz que cada grupo comparta sus ideas con la clase.
- Organiza la votación y selección de la mejor idea.

Tarea 2: Establecimiento (30 minutos):

- Forma una cooperativa de estudiantes dentro de la clase, como una pequeña empresa o proyecto (por ejemplo, una tienda escolar o un comité de planificación de eventos).
- Elige un equipo directivo y asigna roles a los estudiantes.
- Desarrolla un plan de negocios centrado en la cooperación y el beneficio mutuo. Proporciona a los estudiantes una plantilla para el plan de negocios para garantizar que se cubran todos los elementos importantes.

Tarea 3: Operación:

- Simular el funcionamiento de la cooperativa, hablar sobre roles y responsabilidades.
- Definir los temas importantes para el funcionamiento de la cooperativa y organizar reuniones donde se tomarán decisiones democráticamente, teniendo cada estudiante el mismo voto.
- Simular la distribución equitativa de ganancias o beneficios entre los participantes.

Tarea 4: Reflexión y compartir (20 minutos):

- Proporciona a los estudiantes temas de reflexión (por ejemplo, ¿Reconoció alguno de los principios de ES en su cooperativa de estudiantes? ¿Cómo se sintió durante la implementación del proyecto? ¿Cuáles son los beneficios y desafíos de la gobernanza democrática?).
- Pide a los estudiantes que escriban sus reflexiones individualmente durante 10 minutos.
- Facilita una sesión de intercambio donde los estudiantes puedan ofrecerse como voluntarios para compartir sus reflexiones con la clase.
- Reflexiona sobre el impacto y los aprendizajes del proyecto.

Tarea 4: Conclusión (10 minutos):

- Resume los puntos clave discutidos durante la lección.
- Pide a los alumnos que reflexionen sobre lo que aprendieron y cómo pueden aplicar estos principios en su vida diaria.

Módulo 1

Sesión práctica: avanzado

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	<ul style="list-style-type: none">● Pizarra y rotuladores● Proyector y portátil (para presentaciones)● Folletos con estudios de casos avanzados● Tarjetas de temas de debate y directrices● Cartulinas, rotuladores y otros materiales artísticos para el desarrollo de proyectos.● Cuadernos y bolígrafos para estudiantes.
Conocimientos y habilidades desarrollados	<ul style="list-style-type: none">● Comprensión avanzada de los principios de la economía social y sus aplicaciones en la vida real.● Pensamiento crítico y habilidades analíticas.● Habilidades para hablar en público y debatir.● Trabajo en equipo y colaboración● Gestión y planificación de proyectos.● Habilidades de investigación y resolución de problemas.
Sesión práctica: alcance/objetivo	Mejorar la comprensión de los estudiantes sobre los valores y principios de la economía social a través del análisis avanzado, el debate y el desarrollo de proyectos, permitiéndoles aplicar estos conceptos en situaciones complejas del mundo real.
Duración total de la lección.	3 horas

Introducción

Este taller está enfocado a la comprensión más profunda y el aprendizaje avanzado de los valores y principios de la Economía Social. El taller se divide en dos segmentos/actividades centradas en ejercicios grupales y trabajos prácticos como análisis, debate, desarrollo de proyectos y competencia de ideas de negocios sociales. El módulo consta de intercambio de opiniones, análisis, trabajo individual y en grupo, actividades interactivas y proyectos colaborativos a través de los cuales los estudiantes obtendrán experiencia práctica y mejorarán su pensamiento analítico y crítico, habilidades de comunicación y oratoria, trabajo en equipo y colaboración, creatividad, resolución de problemas y gestión de proyectos.

Descripción de las actividades de aprendizaje

Inauguración del taller:

Comienza dando la bienvenida a los participantes y presentándolos a todos. Explica el propósito y los resultados de aprendizaje de la sesión. Revisa brevemente los valores y principios fundamentales de la economía social (solidaridad, cooperación, equidad, inclusión, gobernanza democrática, sostenibilidad). Explica los objetivos de la lección de hoy: analizar casos de estudio complejos/ejemplos del mundo real, participar en un debate estructurado, desarrollar un plan de proyecto viable y crear planes de negocios sociales concretos en forma de finalización.

Valoración/ Evaluación

Los participantes serán evaluados en función de su compromiso y participación en todas las actividades del grupo, asegurando que contribuyan activamente y demuestren las habilidades desarrolladas a lo largo del taller.

Actividad 1: Aprender a través de ejercicios prácticos e intercambio de opiniones

Duración: 90 minutos

Objetivo: Comprensión más profunda del concepto de Economía Social, sus valores y principios y enseñanza de habilidades analíticas, gestión de proyectos, pensamiento crítico, oratoria y razonamiento ético.

Descripción: Esta actividad está diseñada para ayudar a los participantes a avanzar en la comprensión de los principios y valores de la economía social a través del análisis y la discusión sobre ejemplos de la vida real de empresas o cooperativas sociales exitosas, el intercambio de opiniones, el ejercicio de hablar en público y el debate y el desarrollo de proyectos concretos y planes y modelos de negocios con propósito social.

Tarea 1: Análisis avanzado de estudios de caso (25 minutos):

- Entrega a cada estudiante un folleto con un estudio de caso avanzado sobre una empresa o cooperativa social que enfrentó desafíos importantes y logró un impacto notable. Proporciona múltiples casos de estudios para elegir, que atiendan diferentes intereses y permitan a los estudiantes explorar varios sectores de la economía social. Utiliza ayudas visuales como infografías o vídeos para que los estudios de caso sean más atractivos.

- Pide a los estudiantes que lean el estudio de caso individualmente durante 10 minutos.
- En grupos pequeños, haz que los estudiantes discutan las siguientes preguntas durante 20 minutos:
 - ¿Qué principios de la economía social se demuestran en este estudio de caso?
 - ¿Qué desafíos enfrentó la empresa y cómo los abordó?
 - ¿Reconoció algún hito en la operación empresarial?
 - ¿Qué soluciones, estrategias o modelos de negocio innovadores se utilizaron?
 - ¿Cómo midió la empresa su impacto?
- Cada grupo presenta un resumen de su análisis a la clase.

Tarea 2: Debate (25 minutos):

- Divide a los estudiantes en dos grupos para un debate sobre temas interesantes relacionados con la economía social (por ejemplo, "¿Deberían las empresas sociales priorizar las ganancias o el impacto social?" o "¿Deberían las empresas sociales centrarse más en el empleo o en la resolución de problemas de la comunidad/sociedad?").
- Proporciona tarjetas temáticas y pautas para un debate estructurado.
- Da a cada grupo 10 minutos para preparar sus argumentos y contraargumentos. Da algo de tiempo para que los estudiantes realicen investigaciones rápidas o accedan a materiales preparados previamente para fortalecer sus argumentos.
- Lleva a cabo el debate, en el que cada grupo presente sus argumentos y refutaciones, seguido de una discusión en clase.
- Facilita una discusión para reflexionar sobre los diferentes puntos de vista y cómo se relacionan con los principios de la economía social. Estimular el pensamiento crítico y mejorar la oratoria y el razonamiento ético.

Actividad 2: Desarrollo de proyectos (30 minutos):

- En sus grupos, pide a los estudiantes que realicen una lluvia de ideas y desarrollen un plan de proyecto detallado para una empresa social, cooperativa o iniciativa comunitaria que aborde un problema local, nacional o global.
- Proporciona plantillas para la planificación de proyectos y de modelos de negocios para ayudar a estructurar sus ideas de manera efectiva. Proporciona cartulinas y materiales de arte para que los estudiantes creen un plan de proyecto que incluya:
 - Objetivos – operativos y estratégicos
 - Pasos detallados para implementar el proyecto – fases y actividades
 - Recursos necesarios (humanos, financieros, logísticos) y asociaciones potenciales (partes interesadas)
 - Competencia, mercado, marketing y gestión.
 - Estrategias de evaluación y mitigación de riesgos
 - Métricas para medir el éxito

- Ayuda a los estudiantes en el desarrollo de su proyecto/plan de negocios: llévalos a pensar y sacar conclusiones, asesore, dirija y dé forma al documento final.
- Permite que los grupos presenten sus planes de proyecto a la clase y reciban comentarios.

Conclusión (10 minutos):

- Resumir las ideas clave de los estudios de caso, el debate y el desarrollo de planes de proyecto.
- Pide a los estudiantes que reflexionen sobre lo que aprendieron y cómo pueden aplicar estos principios en sus propias vidas y carreras futuras.

Actividad 2: Organización de un concurso de planes de negocios sociales / Concurso de presentación / Hackathon

Duración: 90 minutos

Objetivo: Comprensión más profunda del concepto de Economía Social, sus valores y principios a través de un ejercicio práctico centrado en la cooperación, la creatividad y la resolución rápida de problemas.

Descripción: Esta actividad está diseñada para ayudar a los participantes a comprender y aplicar los valores de la ES a través del trabajo práctico/preparación de planes de negocios sociales concretos.

Tarea 1: Introducción (20 minutos):

- Recordar brevemente a los alumnos lo aprendido previamente en el ámbito de la economía social.
- Explicar las reglas y objetivos de la competición.
- Lluvia de ideas con los estudiantes sobre posibles planes de negocios sociales: generación de ideas.
- Divide a los estudiantes en grupos pequeños. Permita que los estudiantes formen equipos o asígnelos en grupos asegurando una combinación de habilidades e intereses.

Tarea 2: Implementación (30 minutos):

- Los estudiantes trabajan en equipos para desarrollar soluciones innovadoras a problemas sociales en un tiempo limitado.
- Cada grupo crea un plan de negocios para una empresa social que aborda una necesidad comunitaria específica incorporando comentarios de los maestros.
- Los planes deben incluir la misión social, los beneficiarios objetivo y cómo operará la empresa de manera sostenible, priorizando los objetivos sociales sobre las ganancias.

- Anima a los equipos a crear prototipos o modelos simples de sus productos/servicios.

Tarea 3: Presentación (30 minutos):

- Los equipos preparan sus presentaciones, centrándose en aspectos clave de sus planes de negocio y prototipos.
- Los grupos presentan sus planes a la clase y a un grupo de jueces (maestros o empresarios locales, líderes comunitarios) que los evalúa en función de su posible impacto social en lugar de su beneficio financiero.
- **Jueces:** incluir criterios como viabilidad, impacto, innovación y alineación con los principios de ES. Los jueces califican las presentaciones según criterios predefinidos como innovación, impacto social, viabilidad y habilidades de presentación.
- Después de cada presentación, los jueces hacen preguntas para evaluar la profundidad de la comprensión y la viabilidad de los planes. Los jueces brindan comentarios constructivos después de cada presentación, lo que permite a los estudiantes aprender y mejorar.
- Después de que los jueces tomen una decisión, anuncia a los ganadores y presenta premios o certificados a todos los participantes. Involucra a la audiencia permitiéndoles votar por un premio de "elección popular", agregando un elemento de participación comunitaria.
- Opcionalmente, crea una muestra de todos los planes de negocios y prototipos para que los vea la comunidad escolar.

Tarea 4: Reflexión y compartir (10 minutos):

- Proporciona a los estudiantes temas de reflexión (por ejemplo, ¿Considera que esta experiencia de aprendizaje es interesante, práctica y valiosa? ¿Cómo se sintió durante la implementación del proyecto? ¿Qué habilidades mejoraron en este ejercicio?).
- Pide a los estudiantes que escriban sus reflexiones individualmente durante 10 minutos.
- Facilita una sesión de intercambio donde los estudiantes puedan ofrecerse como voluntarios para compartir sus reflexiones con la clase.
- Reflexiona sobre el impacto y los aprendizajes del proyecto.

Módulo 2: Desigualdades y Economía Social

Sesión práctica: principiante

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	Portátil, PPT y pantalla de visualización. Rotafolio y rotuladores. Recursos de aprendizaje: Rueda de las desigualdades; Hojas de personajes
Conocimientos y habilidades desarrollados	Habilidades de comunicación Adaptabilidad Resolución de problemas Inteligencia emocional Negociaciones Toma de decisiones
Sesión práctica: alcance/objetivo	Los participantes del trabajo aprenderán: <ul style="list-style-type: none">● ¿Qué son las desigualdades y de dónde vienen?● ¿Cuáles son los efectos de las desigualdades para los individuos y la comunidad local?● Posibles formas de resolver los problemas causados por las desigualdades.

Introducción

Esta sesión consiste en un taller sobre desigualdades sociales. Durante la clase, los participantes aprenderán qué son las desigualdades y descubrirán sus consecuencias para el individuo y la comunidad en la que viven. También conocerán propuestas para contrarrestar las desigualdades incluyendo el asociacionismo y la solidaridad. Considerarán qué significan los conceptos de justicia social, solidaridad y comunidad.

Descripción de las actividades de aprendizaje

Inauguración del taller:

Comienza dando la bienvenida a los participantes y presentándolos a todos. Explica el propósito y los resultados de aprendizaje de la sesión. Explica que la formación se referirá a las Desigualdades y su impacto en la Sociedad y la calidad de vida de cada individuo. Luego fija con los alumnos un tiempo de trabajo, reglas, información sobre los descansos y cómo trabajar.

Duración: 10 minutos

Actividad 1: ¡Nos vemos!

Duración: 10 minutos

Objetivos: Compromiso con la narrativa comunitaria y de vivienda. Familiarización con las hojas de personajes.

Descripción: ¡Bienvenido a nuestro edificio! Distribuye hojas de personajes al azar con el número de viviendas dentro del grupo (ver el archivo adjunto). Pide a los participantes que se familiaricen con la hoja de personaje asignada. Dale a tu personaje un nombre y un apellido y piensa en algo que le guste hacer: un ritual, tal vez una pasión: p.e. le gusta salir a correr un par de veces a la semana o salir a tomar un café todos los sábados a una cafetería cercana. Piensa a partir de la información que tienes: ¿qué le gustaría a tu personaje? Juega con asociaciones .

Normas: cada persona lee la tarjeta del personaje en silencio, luego crea una pequeña tarjeta de presentación para el personaje: escribe el nombre y los apellidos, y en el otro lado una breve descripción o dibujo de la pasión elegida.

Preguntas adicionales - inspiración para el profesor:

Imagina el día a día de tu personaje en base a los datos que tiene.

Adjunto: hojas de personajes

Actividad 2: ¡El destino sigue su curso!

Duración: 20 minutos

Objetivos: Cambiar las perspectivas y la forma en que percibes a tu personaje.

Descripción: Gira la rueda y descubre más sobre tu personaje: cuántos años tiene, su condición física, sus relaciones, su trabajo, sus desafíos de honorarios y presupuesto. Familiarízate en silencio, a medida que cada uno asimile la información, habrá un momento para compartir.

Normas: Cada persona obtiene datos individuales de la rueda sobre: edad, condición física, relaciones, trabajo, honorarios/presupuesto, desafíos de su carácter. Los lee en silencio. Se suma a la descripción del personaje.

Preguntas adicionales: inspiración para el profesor:

¿Cómo ha cambiado el personaje? ¿Cómo ha cambiado tu idea del personaje?

¿Puede la pasión elegida hacer actual al personaje? ¿Por qué sí/no?

¿Qué te ha sorprendido?

Adjunto: Rueda de la desigualdad

Actividad 3: La vida cotidiana, o... desafíos comunes en el edificio

Duración: 60 minutos (20 minutos/cada desafío)

Objetivos: Poner nombre a las desigualdades en la práctica, desarrollar la solidaridad, el interés social, común y la empatía.

Descripción: Resolvemos los retos uno a uno. El profesor narra/lee cada desafío y da tiempo para la reflexión. A esto le sigue una conversación y una simple votación:

Aquí está la gente por el SÍ:

Aquí está la gente por el NO:

Aquí hay gente con una nueva idea: ¡dos personas como máximo!

Preguntas adicionales - inspiración para el profesor:

Este no es un juego donde ganan las sumas. Lideramos desafiando -hablando, discutiendo, aparcando las preguntas del grupo- para nombrar niveles de desigualdad en términos de conceptos.

Vale la pena dinamizar la votación, el grupo puede moverse, tener mucha emoción, permitir eso. Estructura la discusión para que todos sean escuchados. ¡Resume las etapas!

Normas:

Discusión, discusión + votación + debate. Seguido de conclusiones e introducción de conceptos por parte del profesor. Debajo de cada desafío se proporcionan preguntas más profundas.

Adjuntos: descripciones de desafíos (ver más abajo).

Descripciones de los desafíos:

Desafío n.º 1: ¡Se necesita elevación!

En tu casa no hay ascensor y hay gente a la que esto le molesta.

Por suerte, hay una oferta innovadora en el mercado: la ciudad te dará un ascensor si mantienes limpia toda la calle durante todo el año (aquí hay otros 5 pisos). Esto significa: quitar la nieve, limpiar las aceras 4 veces por semana, podar los árboles y los arbustos, sacar los cubos de basura para que el camión de la basura pueda llevárselos cómodamente, y volver a poner los cubos en su sitio. El año pasado la ciudad puso en marcha este tipo de servicio en otro bloque, funcionó muy bien, los vecinos cuidaron solidariamente un trozo de la calle. ¿Cómo será para vosotros?

Aquí están los de SÍ:

Aquí está la gente por el NO:

Aquí están las personas con una nueva idea: ¡dos personas como máximo! Decide a quién le das tu voto.

Preguntas de seguimiento:

¿Qué opinas sobre esto? ¿Qué es importante aquí? ¿Qué hay que cuidar? ¿Podrán todos participar y cómo?

Discusión y facilitación de conclusiones.

Desafío #2

Uno de los residentes tiene problemas para pagar el alquiler. Es el vecino que más tiempo ha vivido aquí: ha cuidado el jardín, ha quitado la nieve con una pala, aunque nadie le ha pagado por ello, lo ha hecho por voluntad propia y por su apego, su amor por el lugar donde nació, su vida.

Pidió que le redujeran el alquiler en una determinada cantidad para permitirme pagarlo con regularidad. La cooperativa que gestiona su edificio ve con buenos ojos esta propuesta y la aceptará, pero con la condición de que las personas que viven en la planta baja acepten pagar un poco más. Tienen los pisos más grandes y con mejor luz. ¿Qué opinas de esta solución?

Aquí están los que están a favor del Sí:

Aquí está la gente por el NO:

Aquí están las personas con una nueva idea: ¡dos personas como máximo! Decide a quién le das tu voto.

Preguntas de seguimiento: ¿Todos deberían pagar lo mismo por el alquiler? ¿Por qué sí/no? ¿Las tareas adicionales realizadas por la persona deberían marcar una diferencia en el alquiler?

Discusión y moderación de conclusiones.

Desafío #3

Un promotor quiere comprar su casa. Lo renovará todo maravillosamente y mejorará su nivel, pero pone algunas condiciones. El alquiler para todos los residentes aumentará un 30%. Las fechas de pago serán improporrogables: si alguien se retrasa unos días, será desalojado

inmediatamente. El nuevo propietario también ofrece construir un amplio garaje en lugar del jardín. ¿Qué vas a hacer?

Aquí están las personas que apoyan SÍ:

Aquí están los que están a favor del NO:

Aquí están las personas con una nueva idea: ¡dos personas como máximo! Decide a quién le das tu voto.

Preguntas de seguimiento: ¿Todos podrán permitirse vivir en el edificio renovado? ¿Hay alguna otra solución? Si es así, ¿cuál? ¿Cómo cambiará la situación de su sociedad conjunta si la cooperativa vende el inmueble?

Discusión y facilitación de propuestas.

Resumen:

La situación en la que nos encontramos está influenciada por muchos factores diferentes, y no siempre tenemos control sobre ellos. Estos factores conducen muy a menudo a desigualdades sociales. Esto significa que no todos tenemos el mismo acceso a recursos materiales (como la vivienda) o inmateriales (como el prestigio), que son deseables en la sociedad y a veces simplemente necesarios para vivir. Señale a los participantes que un solo individuo tiene poca influencia, pero que como grupo pueden hacer mucho más.

Actividad 4: Hablemos del futuro

Duración: 40 minutos (20 minutos/cada desafío)

Objetivos: Poner nombre a las desigualdades en la práctica, desarrollar la solidaridad, el interés social, común y la empatía.

Descripción: Resolvemos los retos uno a uno. El profesor narra/lee cada desafío, da tiempo para la reflexión.

Desafío #4: ¿Qué es bueno para mí y también para ti?

Duración: 20 minutos

Objetivos: Cualquiera puede sugerir un cambio en la vivienda que mejoraría la vida de su personaje.

Descripción: Piensa en qué cambio sería bueno para tu personaje en términos de vivienda y relaciones en la vivienda. Sugiere una solución que sería buena para tu personaje en el foro. Cuéntalo en detalle, muestra las ventajas de esta solución. ¿Podría ser bueno para alguien más?

Normas: Primero cada persona escribe una propuesta en una hoja de papel y habla sobre ella. Se pueden hacer preguntas. Cuelga las hojas de papel en la pared y luego votad para elegir dos. Cada participante tiene dos puntos y debe colocarlos al lado de las opciones que más le gusten. Cuando hay empate: se vota hasta que queden las dos propuestas más votadas.

Preguntas adicionales:

¿Qué opción ganó? ¿Qué cambia esto en la vida de los residentes individuales? ¿Cómo se corresponden las soluciones elegidas con los desafíos y decisiones anteriores? ¿Lo que es bueno o malo para mi personaje afecta a otros personajes?

¿Alguno de vosotros está totalmente en desacuerdo con las decisiones tomadas? ¿Por qué?

¿Quién de vosotros es un ferviente partidario/defensor de su introducción? ¿Por qué? ¿Por qué no?

Desafío #5: ¡Feliz coincidencia!

Duración: 20 minutos

Objetivo: Discusión sobre las desigualdades en el contexto de la vivienda, las necesidades y los caracteres.

Descripción: El destino a veces lo cambia todo y a veces no... Averigüemos qué pasó en la vida de tu personaje y cómo le afecta. Hagamos también reales estos acontecimientos en el contexto de la vida real y estadística.

Normas: Todos y cada uno sortean una Coincidencia Afortunada para un personaje. Luego escribe: ¿qué cambia?

Preguntas de seguimiento: ¿Qué opinas de las coincidencias afortunadas? ¿Cómo se relaciona con las desigualdades? ¿Qué pasó con tu personaje que te sorprendió, entristeció y agradó?

Adjunto: Lista de felices coincidencias

(mirar el archivo adjunto con materiales didácticos para más tarjetas de desafíos)

Resumen:

Recordemos nuevamente la definición de desigualdad. Llama la atención de los participantes sobre el hecho de que nuestra situación está influenciada por muchos factores que escapan a nuestro control y que la desigualdad se traduce no sólo en una peor calidad de vida para los individuos, sino también para la comunidad en su conjunto.

Duración: 10 minutos

Evaluación

Duración: 10 minutos

Pida a los participantes que compartan sus impresiones de la actividad. Distribuya un cuestionario resumido o haga preguntas:

- ¿Qué cosas importantes he descubierto por mí mismo durante la actividad?
- ¿Qué estoy haciendo bien (qué puedo hacer)?
- ¿En qué necesito trabajar y cómo puedo lograrlo (dónde consigo la información)?

Después de completar el cuestionario, pida a los estudiantes que formen parejas y compartan sus respuestas. Pídales que conserven el formulario completo.

Módulo 2

Sesión práctica: intermedio

Título: ¡Lo mejor!

Duración	180 minutos
Equipo requerido	Portátil, PPT y pantalla de visualización. Rotafolio y rotuladores. Materiales didácticos: Fichas Personajes (Anexo nº1), Situaciones (Anexo nº2). Programa Educativo, módulo: Desigualdades y Economía Social
Conocimientos y habilidades desarrollados	Los participantes desarrollarán sus conocimientos sobre: desigualdades. Habilidades: <ul style="list-style-type: none">● colaboración● trabajo en equipo● comunicación● empatía
Objetivo	<ul style="list-style-type: none">● dar a conocer más sobre las desigualdades y su impacto y las actitudes que podemos adoptar frente a ellas.

Introducción

Este escenario trata sobre las desigualdades, su impacto y las actitudes que podemos adoptar frente a ellas. Durante la clase, los participantes aprenderán qué son las desigualdades y sus consecuencias para el individuo y la comunidad en la que viven. También conocerán propuestas

para contrarrestar las desigualdades incluyendo la asociatividad y la solidaridad. Considerarán qué significan los conceptos de justicia social, solidaridad y comunidad.

Descripción de las actividades de aprendizaje

Inauguración del taller:

Comienza dando la bienvenida a los participantes y presentándolos a todos. Explica el propósito y los resultados de aprendizaje de la sesión. Explica que la formación se referirá a las Desigualdades y su impacto en la Sociedad y la calidad de vida de cada individuo. Luego fija con los alumnos un tiempo de trabajo, reglas, información sobre los descansos y cómo trabajar.

Duración: 10 minutos

Actividad No.1: Conozcámonos

Duración: 20 minutos

Objetivos: Conocer al personaje

Descripción: Distribuye personajes aleatorios dentro del grupo (consulta el archivo adjunto No.1). Pide a los participantes que se familiaricen con la hoja de personaje asignada. Dale a tu personaje un nombre y un apellido y piensa en algo que le guste hacer: p.ej. le gusta correr un par de veces a la semana o sale a tomar un café todos los sábados a una cafetería cercana. Piensa a partir de la información que tienes: ¿qué le gustaría a tu personaje? Juega con asociaciones.

Normas: cada persona lee la tarjeta del personaje en silencio, luego crea una pequeña tarjeta de presentación para el personaje: escribe el nombre y apellido, y en el otro lado una breve descripción o dibujo del hobby elegido.

Actividad No. 2: Pérdida al inicio

Duración: 20 minutos

Objetivo: Practicar el desarrollo, el contexto y las posibilidades del personaje.

Descripción: Aquí jugamos cartas de personajes. Todos forman una fila, el profesor lee en voz alta algunos datos que pueden afectar al personaje. Si aplican: la persona da un paso adelante. Una vez leídos todos: comprobamos quién está más lejos y quién está atascado.

Preguntas de seguimiento: ¿Quién está delante? ¿Quién se queda atrás? ¿Qué pregunta fue difícil?

Adjunto: Descripciones de situaciones (ver Anexo No.2)

Actividad No. 3.: ¡El mejor!

Duración: 20 minutos

Objetivo: Comprobar qué define "al mejor": ¿Qué características tiene? ¿Qué estereotipos surgen? ¿Qué es lo contrario "al mejor"?

Descripción: Pide a cada participante que imagine *a la mejor de las personas* y que luego lo describa o lo dibuje en el papel. Imaginad "a la mejor persona". Se supone que es una persona ampliamente respetada, entre padres, profesores, amigos o toda la sociedad. Intenta ver a esta persona. Piensa en cómo es, dónde vive, dónde trabaja, qué pasatiempos tiene, cómo es su día. Toma una tarjeta. Ahora intenta describir a esta persona. Puedes dibujarlo, darle un nombre.

Preguntas de seguimiento: Cuando los dibujos y las descripciones estén listos, pregunta al grupo cuál es su "mejor persona". Cuelga la hoja previamente preparada en el tablero. Escribe las respuestas en la pizarra (en caso de desacuerdos, haz una votación rápida anotando los resultados):

- ¿Cuál es su género?
- ¿Cuál es su edad?
- ¿Cuál es su nacionalidad?

- ¿Qué idioma habla?
- ¿Cuál es su color de piel?
- ¿Es rico?
- ¿Tiene educación?
- ¿Dónde vive, en el campo o en la ciudad? (¿Qué tipo de ciudad?)
- ¿Va a la iglesia?
- ¿Cuál es su religión?
- ¿Qué opiniones políticas podría tener?
- ¿Conoce a sus padres?
- ¿Está en buena forma física y mental?
- ¿Cuál es su orientación sexual?
- ¿Es él o ella atractivo?
- ¿Están en relación?

Resumen:

Duración: 10 minutos

Pensad si vuestra idea sobre la mejor persona eran similares o diferentes. Si son similares, preguntaos: ¿por qué? Considerad si es demasiado fácil para nosotros juzgar a las personas en función de factores que escapan a su control. ¿Y estamos vinculando con demasiada facilidad la palabra "mejor" a alguien que tiene éxito?

Debate: Al observar vuestras respuestas conjuntas, intentad reflexionar juntos sobre lo “mejor”.

Actividad No. 4: Trabajar con la mayoría

Duración: 20 minutos

Descripción: Dos personas salen de la clase, el resto del grupo se queda. Los que salen esperan en otra clase o a cierta distancia, de modo que no sepan lo que sucede con el grupo mayoritario. El grupo más grande establece un código/su propio lenguaje de comunicación, p.e.

- la palabra casa significa zapatos,

- cuando alguien dice “escuela” uno aplaude
- cuando alguien dice “y” uno salta
- cuando alguien dice "pero" uno hace un gesto específico en silencio

El grupo mayoritario propone un mínimo de 3 de estas reglas y comienzan a hablar entre ellos para aplicarlas con la mayor frecuencia posible; se puede dar un tema específico. Cuando dos personas se unen, el grupo ya está ocupado hablando. La tarea de las personas que se han sumado es sumarse a la conversación, establecer contacto.

Preguntas de seguimiento: ¿Qué ha sido difícil? ¿Qué estrategias han utilizado las personas que se han unido? ¿Han conseguido unirse? ¿Cómo se han sentido los del grupo mayoritario? ¿Quién se ha sentido incómodo y por qué?

Adjunto – no aplicable

Actividad No. 5: ¡Lo hacemos juntos!

Objetivos: Cooperación para un objetivo común

Descripción: Cada grupo (trabajamos en subgrupos: 4-5 personas) coge recursos, limitaciones, posibilidades y una tarjeta blanca en blanco. Lo que tienen les permite ponerse de acuerdo sobre lo que pueden lograr como grupo. Luego consultamos en el foro para ver si podemos llegar a un acuerdo y elaboramos juntos un curso de acción.

Preguntas de seguimiento: ¿Qué ha sido difícil? ¿Qué estrategias tomaron las personas que se unieron? ¿Lograron unirse? ¿Cómo se sintieron los del grupo mayoritario? ¿Quién se sintió incómodo y por qué?

Adjuntos: trozos de papel, recursos, limitaciones, oportunidades y una hoja en blanco + formato para trabajar.

Resumen:

Duración: 10 minutos

Todos somos diferentes: tenemos antecedentes, experiencias, habilidades y competencias diferentes. También somos diferentes en lo que respecta a los diferentes recursos. Trabajar juntos nos permite alcanzar los objetivos que podríamos lograr solos.

Evaluación

Duración: 10 minutos

Pide a los participantes que compartan sus impresiones de la actividad. Distribuye un cuestionario resumido o haga preguntas:

- ¿Qué cosas importantes he descubierto por mí mismo durante la actividad?
- ¿Qué estoy haciendo bien (qué puedo hacer)?
- ¿En qué necesito trabajar y cómo puedo lograrlo (dónde consigo la información)?

Después de completar el cuestionario, pide a los estudiantes que formen parejas y compartan sus respuestas. Pídeles que conserven el formulario completo.

Pégalo en una carpeta con otros materiales del taller.

Módulo 2

Sesión práctica: avanzado

Título: Hablemos de desigualdades

Duración:	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	Portátil, PPT y pantalla de visualización. Rotafolio y rotuladores, Hojas de trabajo (ver archivo adjunto)
Conocimientos y habilidades desarrollados	Habilidades: <ul style="list-style-type: none">● Desarrollar la capacidad de pensamiento crítico● Desarrollar la capacidad de pensamiento analítico y sacar conclusiones.● Desarrollar la capacidad del grupo de trabajo
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">● Dar a conocer las principales causas de la desigualdad entre las personas● Analizar las consecuencias de las desigualdades sociales, económicas y políticas;● Explorar el concepto de justicia social.● Explorar formas de abordar las desigualdades, incluidos los objetivos del movimiento cooperativo● Reflexionar sobre las ideas de comunidad y solidaridad

Introducción

Este escenario es para una clase sobre desigualdades sociales. Durante la clase, los participantes aprenderán qué son las desigualdades sociales, sus consecuencias para el individuo y la comunidad en la que viven. También conocerán propuestas para contrarrestar las desigualdades, incluidas las bases del movimiento cooperativo. Considerarán qué significan los conceptos de justicia social, solidaridad y comunidad.

Encontrarás material detallado relacionado con estos temas en el Programa de Educación en Emprendimiento Social, en el módulo: Economía Social y Desigualdad.

Descripción de las actividades de aprendizaje

Parte I: Desigualdades: las razones

Apertura del taller: (ejemplo)

Comienza dando la bienvenida a los participantes y presentándolos a todos. Explica el propósito y los resultados de aprendizaje de la sesión. Explica que la formación se referirá a las Desigualdades y al papel de la Economía Social en la solución del problema de las desigualdades.

Actividad 1: Todos humanos, ¿todos iguales?

Duración: 10 minutos

Lluvia de ideas: pregunta a los participantes si todas las personas son iguales. ¿Tenemos todos acceso a los mismos bienes y oportunidades? ¿Por qué no? Escribe en la pizarra las razones por las que algunas personas tienen más oportunidades que otras. Los participantes pueden aprovechar sus propias experiencias durante esta actividad. Recuerda evitar juzgar.

Deja la pizarra con ejemplos escritos de desigualdad en un lugar visible.

Resumen.

Presenta la definición de desigualdad.

Desigualdad social: un colectivo o individuo en particular tiene a su disposición más bienes valorados en la sociedad que otros. Su adquisición requiere esfuerzo. Los más comunes son: riqueza, poder y prestigio. También se distinguen educación, salud y aptitud física.

Diles a los participantes que algunos académicos consideran que la desigualdad social es uno de los desafíos globales más importantes. Muchas ONG e investigadores que participan en el seguimiento de esta situación hacen sonar la alarma de que la situación, ya muy difícil, ha empeorado con la pandemia de COVID-19. Y el objetivo previsto no se puede alcanzar. Los datos que han recopilado son alarmantes. Échale un vistazo a algunos de ellos:

- Desde el año 2020, los cinco hombres más ricos del mundo han duplicado sus fortunas. Durante el mismo período, casi cinco mil millones de personas en todo el mundo se han empobrecido. (Oxfam)
- El 10% más rico de la humanidad posee actualmente más del 50% de los ingresos y el 76% de la riqueza mundial. En la otra mitad está el 50% más pobre, que posee sólo el 8% de los ingresos y su riqueza es el 2% de la riqueza total de la humanidad. (Inequality Lab).
- Durante la pandemia de coronavirus, la riqueza de las 10 personas más ricas del mundo se duplicó; al mismo tiempo, más de 160 millones de personas cayeron en la pobreza. (Oxfam).

Actividad 2: Historias detrás de los números:

Duración: 20 minutos

Divide a los participantes en varios grupos más pequeños de 4 a 5 personas. Luego, a cada grupo se le entregará una hoja de trabajo con una breve biografía de una persona. Toma nota de los factores que creas que podrían determinar su destino. Intenta responder las preguntas: 1) qué objetivos y 2) qué sueños podría tener cada una de estas personas.

Hojas de trabajo

María - la hija menor, tiene 7 hermanos. La familia contaba con el apoyo de su padre, un conductor. María quería continuar sus estudios. Lamentablemente en su país la educación secundaria no es pública y tiene que ayudar a su familia. María vive en un pequeño pueblo alejado de las grandes ciudades. María dibuja maravillosamente. Trabaja a diario en una fábrica de ropa y también cuida de su abuela anciana.

George- es emprendedor e inversor. Él viene de Nueva York. Sus padres son profesores de universidad allí. A los 10 años consiguió su primer ordenador, en el que aprendió a programar. En la universidad, hizo prácticas en el departamento de informática de un banco. Divide su vida entre Estados Unidos y Europa; es un gran amante de Italia, donde tiene una casa. George sufre de diabetes tipo 1 y tiene que inyectarse insulina todos los días.

Alexandra- es médico. Provenía de una familia no tan rica, pero gracias a una beca estatal y a su diligencia, se graduó en la facultad de medicina y empezó a trabajar como médico en un pequeño pueblo fronterizo. Recientemente obtuvo un préstamo para comprar su primer piso. Desafortunadamente, poco después estalló la guerra y Alexandra y sus dos hijos tuvieron que huir del país. Su desconocimiento del idioma no le permite desempeñar su puesto. Para pagar el alquiler y las facturas trabaja como empleada doméstica.

Resumen

Considera si las personas mencionadas tienen las mismas oportunidades. ¿Qué podría determinar sus vidas futuras? ¿Tienen un impacto en cada uno de los factores? ¿Podrían estas personas tener las mismas oportunidades y deseos? ¿Por qué sí? ¿Por qué no?

Diles a los participantes que, lamentablemente, no todos tenemos las mismas oportunidades para vivir una vida digna. Hay muchas cosas que no dependen de nosotros sino de factores externos sobre los cuales los individuos tienen muy poca o ninguna influencia. Considera qué efectos podrían tener los factores relacionados con la desigualdad en la vida de tus personajes.

Parte II – Impacto

Actividad 1: Hablar de consecuencias

Duración: 20

Los economistas coinciden en que la desigualdad tiene más desventajas que ventajas. A continuación encontrarás ejemplos de los efectos negativos de la desigualdad. Intenta asignarlos a los grupos apropiados: individuos/sociedad/mundo. ¿Estás de acuerdo con estas sugerencias? ¿Agregarías otros nuevos? ¿O eliminarías algunos de ellos? ¿Por qué sí/no?

Impacto para el individuo: una esperanza de vida más corta; un acceso limitado a los servicios básicos como atención médica, educación, agua, saneamiento; falta de acceso a la justicia, restricción de los derechos humanos mediante la discriminación y el abuso; pobreza.

Impacto para la sociedad: inestabilidad económica, menor movilidad social, aumento de los delitos contra la propiedad y la violencia, ralentización del desarrollo local, delincuencia, mayores gastos sociales, mayor nivel de mortalidad infantil, bajo nivel de felicidad, ruptura social de la confianza, la solidaridad y la cohesión social, reducción de la disposición de las personas a actuar por el bien común, baja movilidad social.

Impacto para el mundo: crisis migratorias, erosión de la cohesión social, polarización política y menor crecimiento económico.

Desigualdades – consecuencias		
Individual	Local	Global

Actividad 2: GASTADO

Duración: 15 minutos

Juega el juego disponible en este enlace: <https://playspent.org/> Comparte tus resultados con el resto del grupo. ¿Ganaste/perdiste? ¿Te resultó fácil? ¿Por qué? ¿Por qué no?

Resumen:

Resume los ejercicios. Observe cuántos factores negativos están directamente relacionados con la desigualdad. Digamos que ahora existe un consenso global entre países de que se debe abordar la desigualdad. Reducir las desigualdades es incluso uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible identificados por la ONU. Se puede agregar que los ODS son un conjunto de 17 objetivos adoptados por los estados miembros de la ONU en 2015, destinados a abordar los desafíos globales y promover el desarrollo sostenible para 2030.

Sin embargo, esto es muy difícil. ¿Por qué crees que es esto?

Hablaremos de cómo se puede solucionar este problema en la tercera parte del taller.

Parte III SOLUCIONES

Actividad 1: Lluvia de ideas

Duración: 10 minutos

Diles a los participantes qué es el índice de Gini.

El Coeficiente de Gini mide el nivel de desigualdad social en una escala de 0 a 1, donde 0 es el estado en el que todos tenemos lo mismo y 1 es el estado en el que una persona lo tiene todo. En 2024, Dinamarca tenía el nivel más bajo de desigualdad con 0,24 (y los demás países escandinavos) y Namibia el más alto con 0,74. (El índice de Gini para todo el mundo basado en la comparación de los ingresos de todos sus habitantes es 0,70).

Pensad juntos sobre lo que se puede hacer para reducir la desigualdad y así reducir esta proporción en su país/comunidad. Escribe ejemplos de soluciones en la pizarra y vuelve a consultarlos al final de la clase.

Actividad 2: Velo de ignorancia

Duración: 20 minutos

Divide a los participantes en varios grupos más pequeños. Distribuye tarjetas con personajes específicos entre los participantes, pero diles que no deben revelarlos antes de completar la tarea. Previamente, cada grupo deberá resolver uno de los siguientes dilemas:

1) Sois miembros de la comunidad local. Tienes 100.000 euros en tu presupuesto. Puedes utilizar el dinero para contratar cuidadores de personas mayores u organizar una gran fiesta e invitar a una celebridad. ¿Qué hacéis?

2) Sois compañeros de trabajo de una gran empresa. La empresa ha tenido un buen año. La dirección le hace la siguiente oferta: los trabajadores de oficina obtienen un aumento del 15% y los trabajadores del almacén, un 5%. ¿O todos reciben el 8% cada uno? ¿Qué hacéis?

3) Sois miembros de la comunidad local. A su ciudad se le ha ofrecido una inversión que podría crear nuevos puestos de trabajo. Sin embargo, está condicionado a la tala del único parque de la ciudad. ¿Qué hacéis?

Cada grupo presenta los resultados de su actividad. Luego los participantes revisan sus tarjetas. Los grupos tienen 10 minutos adicionales para discutir sus decisiones.

Resumen: ¿Vuestro debate fue diferente cuando conocisteis a tus personajes? ¿Por qué sí? ¿No?

Presenta a los participantes el concepto del velo de ignorancia que sustenta la teoría de la justicia social desarrollada por el filósofo político estadounidense John Rawls. "Intentemos actuar", dice Rawls, "como si no supiéramos qué papel desempeñaremos en la sociedad".

Lee más sobre el velo de la ignorancia y mira la película disponible en el Programa Educativo.

Actividad 3: Las cooperativas abordan la desigualdad: juego Co-opoly/BC

Duración: 90 minutos

Mira nuevamente la pizarra con sus propuestas para abordar las desigualdades. Ten en cuenta que se pueden dividir en dos tipos: uno requiere cambios sistémicos introducidos desde arriba por el Estado. Otro podría implicar la necesidad de aumentar los impuestos para ciertos sectores de la sociedad. Y sólo tenemos una influencia indirecta en estos cambios.

Explica que la influencia indirecta en la reducción de la desigualdad también puede provenir de la acción colectiva, y ésta es la base de las cooperativas.

Juega el juego: el juego y las instrucciones están disponibles en este enlace:

<https://store.tesacollective.com/products/co-opoly-the-game-of-cooperatives>

Resumen - llama la atención de los participantes sobre la importancia de la cooperación y la comunidad. Apoyándose mutuamente pudieron ganar el juego. En este juego el ser humano era más importante que el beneficio. Un supuesto similar es la fundación de cooperativas. En las cooperativas, todos son iguales y cada miembro de la cooperativa, independientemente de su origen o situación financiera, tiene los mismos derechos de voto (un voto). Encontrarás los

principios cooperativos en el programa educativo.

Las empresas sociales, incluidas las cooperativas sociales, desempeñan un papel especial. Su objetivo es nivelar las condiciones para las personas que experimentan dificultades particulares que las alejan del mercado laboral y de la sociedad.

Actividad 4: Estudio de caso

Duración: 20 minutos

Introduce a los participantes en la historia de la Brewery Cooperative (Programa Educativo). Consideremos juntos ¿qué problemas aborda esta iniciativa? ¿Cómo definirías su principal objetivo?

Resumen: 10 minutos

La desigualdad social es un fenómeno relacionado con el acceso desigual a bienes socialmente deseables y recursos intangibles. Aunque existe una conciencia cada vez mayor de que las desigualdades sociales provocan una serie de impactos sociales y económicos negativos, abordar el problema sigue siendo un desafío. Entre las propuestas para solucionar este problema, el movimiento cooperativo y la economía social ocupan un lugar importante. Se trata de actividades para las que la idea de unirse por un propósito común es fundamental, y las personas son más importantes que las ganancias.

Módulo 3 – Desarrollo local

Sesión práctica: principiante

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	<ul style="list-style-type: none">● Materiales digitales: diapositivas de presentación, vídeos.● Materiales analógicos: papel, bolígrafos, rotafolio, rotuladores.● Notas adhesivas, pizarra
Conocimientos y habilidades desarrollados	Los participantes desarrollarán: <ul style="list-style-type: none">● Habilidades de comunicación: Comunicación verbal y no verbal efectiva, escucha activa y comunicación asertiva.● Trabajo en equipo: Trabajo colaborativo, compartir responsabilidades y apoyar a los miembros del equipo.● Resolución de problemas: Analizar problemas, desarrollar soluciones y tomar decisiones.● Liderazgo: Guiar equipos, inspirar a otros y resolver conflictos.● Gestión de proyectos: Planificación, organización y ejecución de proyectos.
Sesión práctica: alcance/objetivo	El objetivo de este módulo es dotar a los participantes de las habilidades interpersonales necesarias para contribuir con éxito a proyectos de desarrollo local. Al final de esta sesión, los participantes no solo comprenderán la importancia de las habilidades interpersonales, sino que también podrán aplicarlas en escenarios del mundo real, mejorando su crecimiento personal y profesional.
Duración total de la lección.	3 horas

Introducción

Este es un taller sobre Desarrollo de Habilidades Blandas para el Desarrollo Local. Este módulo tiene como objetivo proporcionar a los participantes una comprensión integral de las habilidades interpersonales esenciales y su aplicación en contextos de desarrollo local. A través de actividades interactivas, escenarios de juegos de roles y un proyecto colaborativo, los participantes obtendrán experiencia práctica y mejorarán su capacidad para comunicarse, resolver problemas, liderar y trabajar de manera efectiva como parte de un equipo.

Descripción de las actividades de aprendizaje

Inauguración del taller:

Comienza dando la bienvenida a los participantes y presentándolos a todos. Explica el propósito y los resultados de aprendizaje de la sesión. Al final de esta lección, los participantes tendrán una comprensión básica de las habilidades sociales, experiencia práctica en la aplicación de estas habilidades a través de juegos de roles y práctica de trabajo en equipo a través de un proyecto colaborativo. Este enfoque integral garantiza que los participantes no sólo aprendan teóricamente sobre las habilidades interpersonales, sino que también comprendan cómo aplicarlas en escenarios de desarrollo local del mundo real.

Valoración/ Evaluación

Los participantes serán evaluados en función de su compromiso y participación en todas las actividades del grupo, asegurando que contribuyan activamente y demuestren las habilidades desarrolladas a lo largo del taller.

Actividad 1: Desarrollo de Habilidades Blandas para el Desarrollo Local

Duración: 60 minutos

Objetivo: Introducir a los participantes en el concepto de habilidades blandas y su importancia en el desarrollo local.

Descripción: Esta actividad está diseñada para ayudar a los participantes a comprender qué son las habilidades sociales, su importancia y su aplicación en contextos de desarrollo local a través de presentaciones, discusiones grupales y ejercicios interactivos.

Normas:

1. Comienza con una breve presentación que defina las habilidades interpersonales.
2. Resalta las habilidades interpersonales clave, como la comunicación, el trabajo en equipo,

la resolución de problemas y el liderazgo.

3. Discute por qué estas habilidades son esenciales para el crecimiento personal y profesional, especialmente en proyectos de desarrollo local.
4. Divide a los participantes en pequeños grupos de 3 o 4.
5. Cada grupo analiza qué habilidades sociales creen que son más importantes y por qué.
6. Luego, los grupos comparten sus pensamientos con el resto del grupo.
7. Reproduce un vídeo sobre la importancia de la comunicación y el trabajo en equipo (recursos externos en inglés: [Comunicación Asertiva y No Violenta](#)).
8. Después del video, facilita una discusión sobre los puntos clave.
9. Anima a los participantes a compartir experiencias personales en las que hayan utilizado o hayan sido testigos del uso eficaz de habilidades interpersonales.

Explicación:

1. La sesión comienza con una presentación de 15 minutos para introducir el concepto de habilidades blandas. Esta presentación debe cubrir definiciones y ejemplos de habilidades sociales clave como comunicación, trabajo en equipo, resolución de problemas y liderazgo. El facilitador debe enfatizar la importancia de estas habilidades en los proyectos de desarrollo local y su papel en el fomento del crecimiento personal y profesional.
2. Los participantes se dividen en pequeños grupos de 3 o 4 personas para una discusión de 20 minutos. Cada grupo identificará y discutirá qué habilidades sociales creen que son más cruciales y brindarán las razones de sus elecciones. Después de la discusión, cada grupo presentará sus ideas al grupo más grande, fomentando una comprensión colectiva de la importancia de varias habilidades interpersonales.
3. A continuación se realiza un ejercicio interactivo de 25 minutos, que comienza con un vídeo que destaca la importancia de la comunicación y el trabajo en equipo, utilizando recursos externos como la Comunicación Asertiva y No Violenta. Después del video, el facilitador dirigirá una discusión sobre los puntos clave del video, alentando a los participantes a compartir historias personales en las que hayan utilizado u observado efectivamente habilidades interpersonales. Este ejercicio tiene como objetivo reforzar los conceptos aprendidos y proporcionar ejemplos prácticos de habilidades sociales en acción.

Actividad 2: Escenarios de juego de roles

Duración: 60 minutos

Objetivo: Mejorar las habilidades sociales de los participantes a través de la aplicación práctica en escenarios de juegos de roles.

Descripción: Los participantes participarán en ejercicios de juego de roles para practicar y desarrollar sus habilidades interpersonales en situaciones simuladas de desarrollo local.

Normas:

1. Explicar el concepto y los beneficios del juego de roles en el desarrollo de habilidades.
2. Proporcione pautas para un juego de roles eficaz, enfatizando la participación activa y la retroalimentación constructiva.
3. Divida a los participantes en parejas o grupos pequeños.
4. Asigne a cada grupo un escenario relacionado con el desarrollo local, como organizar un evento comunitario, resolver un conflicto entre los miembros del equipo o presentar una propuesta de desarrollo a las autoridades locales. ***
5. Cada grupo dedica 15 minutos a preparar su juego de roles.
6. Luego, los grupos representan sus escenarios de juego de roles para el resto de la clase.
7. Fomentar la creatividad y el realismo en sus actuaciones.

Explicación:

1. La sesión comienza con una explicación de 10 minutos sobre el juego de roles, destacando sus beneficios para el desarrollo de habilidades. El facilitador proporciona pautas para un juego de roles eficaz, destacando la importancia de la participación activa y ofreciendo comentarios constructivos.
2. Durante 10 minutos, los participantes se dividen en parejas o grupos pequeños y se les asignan escenarios relevantes para el desarrollo local. Estos escenarios podrían incluir la organización de un evento comunitario, la resolución de un conflicto de equipo o la presentación de una propuesta a las autoridades locales. El facilitador se asegura de que cada grupo comprenda su escenario y sus objetivos.
3. Los grupos dedican 15 minutos a preparar su juego de roles, centrándose en la creatividad y el realismo. Luego, cada grupo representa su escenario para toda la clase. El tiempo total para esta sección es de 30 minutos, lo que le da a cada grupo tiempo suficiente para presentar e interactuar con la audiencia.

4. Después de los juegos de roles, se realiza una sesión informativa de 10 minutos. El facilitador dirige la discusión y brinda comentarios positivos y críticas constructivas. Los participantes discuten lo que salió bien en cada juego de roles e identifican áreas de mejora, fomentando un ambiente de aprendizaje y mejorando su comprensión y aplicación de habilidades interpersonales.

*** ESCENARIOS a utilizar para esta actividad

Escenario 1: Organizar un evento comunitario

Descripción: Su grupo es responsable de organizar un evento comunitario para promover la cultura y las artes locales. Debe planificar el evento, coordinar con artistas locales, asegurar un lugar y promover el evento en la comunidad. Funciones:

- Organizador del evento: Supervisa la planificación y ejecución del evento.
- Artista local: Necesita garantías y detalles sobre su participación.
- Gerente del lugar: analiza la logística del uso del lugar.
- Miembro de la comunidad: proporciona comentarios sobre la promoción y el contenido del evento.

Escenario 2: Resolver un conflicto entre los miembros del equipo

Descripción: Su equipo de desarrollo local enfrenta conflictos internos entre miembros con opiniones diferentes sobre las prioridades del proyecto. Es necesario mediar en la situación y encontrar una resolución que permita al equipo avanzar de manera productiva. Funciones:

- Líder de equipo: Media en el conflicto y facilita la discusión.
- Miembro del equipo 1: cree que el proyecto debería centrarse en mejoras inmediatas de la infraestructura.
- Miembro del equipo 2: Piensa que el proyecto debería priorizar programas educativos a largo plazo.
- Observador neutral: proporciona una perspectiva imparcial y sugiere soluciones de compromiso.

Escenario 3: Desarrollo de un programa de participación juvenil

Descripción: Su grupo tiene la tarea de desarrollar un programa para involucrar a los jóvenes

locales en actividades comunitarias y oportunidades de liderazgo. Necesita diseñar el programa, asegurar la financiación y obtener el apoyo de la comunidad. Funciones:

- Desarrollador del programa: Diseña el programa y describe sus actividades.
- Propietario de una empresa local: Patrocinador potencial que necesita estar convencido del valor del programa.
- Director de la escuela: analiza cómo se puede integrar el programa con las actividades escolares.
- Representante de la juventud: proporciona información sobre qué actividades atraerían y beneficiarían a la juventud local.

Escenario 4: Presentación de una propuesta de desarrollo a las autoridades locales

Descripción: Su grupo ha desarrollado una propuesta para un nuevo parque comunitario. Debe presentar esta propuesta al consejo local, abordando las posibles preocupaciones y destacando los beneficios. Funciones:

- Presentador del proyecto: dirige la presentación y aborda los puntos clave.
- Concejal local: Cuestiona la viabilidad y financiación del proyecto.
- Experto ambiental: Apoya la propuesta con datos sobre beneficios ambientales.
- Defensor de la comunidad: enfatiza los beneficios sociales y el apoyo de la comunidad.

Actividad 3: Proyecto de Team Building

Duración: 60 minutos

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración trabajando en un mini proyecto de desarrollo local.

Descripción: Los participantes colaborarán en un pequeño proyecto, aplicando sus habilidades interpersonales para lograr un objetivo común.

Normas:

1. Explica el proyecto de formación de equipos: planificar un jardín comunitario u organizar un día de limpieza local.

2. Discute los objetivos, los resultados esperados y los roles dentro del equipo.
3. Divide a los participantes en pequeños equipos de 4 a 5 miembros.
4. Cada equipo crea un plan para su proyecto, que incluye asignaciones de tareas, cronogramas y recursos necesarios.
5. Anima a los equipos a utilizar habilidades efectivas de comunicación y toma de decisiones.
6. Cada equipo presenta su plan de proyecto al resto del grupo.
7. Otros equipos y el instructor brindan comentarios y sugerencias.
8. Facilita una discusión grupal sobre lo que aprendieron sobre el trabajo en equipo y la colaboración.
9. Anima a los participantes a reflexionar sobre cómo aplicaron sus habilidades interpersonales durante el proyecto.

Explicación:

1. La sesión comienza con una explicación del proyecto de team building. Se informa a los participantes sobre las opciones del proyecto, como la planificación de un jardín comunitario o la organización de un día de limpieza local. Se analizan los objetivos, los resultados esperados y los roles individuales dentro del equipo para garantizar la claridad y la alineación.
2. Los participantes se dividen en pequeños equipos de 4-5 miembros. Cada equipo tiene la tarea de crear un plan detallado para su proyecto, que incluye asignaciones de tareas, cronogramas y recursos necesarios. Esta fase enfatiza la importancia de una comunicación efectiva, colaboración y habilidades de toma de decisiones.
3. Cada equipo presenta su plan de proyecto al resto del grupo. Esto permite a los participantes practicar sus habilidades de presentación y recibir comentarios constructivos de sus compañeros y del instructor. La sesión de retroalimentación fomenta el pensamiento crítico y la mejora.
4. La actividad concluye con una discusión grupal que reflexiona sobre la experiencia de trabajo en equipo y colaboración. Los participantes comparten sus ideas y aprendizajes sobre la aplicación de habilidades sociales durante el proyecto, fomentando una comprensión y apreciación más profunda de estas habilidades.

Módulo 3

Sesión práctica: intermedio

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	<ul style="list-style-type: none">● Materiales digitales: diapositivas de presentación, vídeos.● Materiales analógicos: papel, bolígrafos, rotafolio, rotuladores.● Notas adhesivas, pizarra o pizarra
Conocimientos y habilidades desarrollados	Los participantes desarrollarán: <ul style="list-style-type: none">● Mapeo comunitario y evaluación de necesidades: Comprender el estado actual de la comunidad, identificando activos clave y áreas de necesidad.● Colaboración de las partes interesadas: Comunicación y negociación efectiva con diversos actores comunitarios.● Desarrollo de estrategias inclusivas: Crear planes viables para superar las barreras a la participación inclusiva en proyectos de desarrollo local.
Sesión práctica: alcance/objetivo	El objetivo de este módulo es dotar a los participantes de las habilidades y conocimientos necesarios para interactuar eficazmente con sus comunidades y promover el desarrollo local inclusivo y sostenible. Al final de esta sesión, los participantes estarán equipados para mapear los recursos comunitarios, colaborar con las partes interesadas y desarrollar estrategias para garantizar una participación inclusiva.
Duración total de la lección.	3 horas

Introducción:

Este es un taller de nivel intermedio sobre Participación Comunitaria y Desarrollo Local. Este módulo está diseñado para profundizar su comprensión de la dinámica comunitaria y mejorar sus habilidades para facilitar iniciativas de desarrollo sostenible e inclusivo. A través de ejercicios prácticos y debates colaborativos, obtendrá valiosos conocimientos y herramientas para contribuir eficazmente al crecimiento y bienestar de su comunidad.

Descripción de las actividades de aprendizaje

Inauguración del taller:

Comienza dando la bienvenida a los participantes y presentándolos a todos. Explica el propósito y los resultados de aprendizaje de la sesión. Estas actividades están diseñadas para ayudar a los participantes de nivel intermedio a mejorar su comprensión y habilidades en participación comunitaria y desarrollo local. A través de ejercicios prácticos y debates colaborativos, los participantes estarán mejor equipados para contribuir a iniciativas de desarrollo sostenible e inclusivo en sus comunidades.

Valoración/ Evaluación

Los participantes serán evaluados en función de su compromiso y participación en todas las actividades del grupo, asegurando que contribuyan activamente y demuestren las habilidades desarrolladas a lo largo del taller.

Actividad 1: Mapeo comunitario y evaluación de necesidades

Duración: 60 minutos

Objetivo: Ayudar a los participantes a comprender el estado actual de su comunidad e identificar áreas que necesitan mejoras a través del mapeo comunitario y la evaluación de necesidades.

Descripción: Los participantes trabajarán en grupos pequeños para crear un mapa visual de su comunidad, destacando activos, recursos y áreas de necesidad clave. Luego realizarán una evaluación de necesidades para priorizar áreas de desarrollo e identificar posibles barreras a la participación inclusiva.

Normas:

1. Divide a los participantes en grupos pequeños (de 4 a 5 personas cada uno).
2. Proporciona a cada grupo hojas grandes de papel, rotuladores y notas adhesivas.

3. Pide a los grupos que dibujen un mapa de su comunidad, incluidos puntos de referencia, recursos clave y áreas de necesidad.
4. Anima a los participantes a discutir y anotar las fortalezas y debilidades de su comunidad.
5. Una vez que el mapa esté completo, cada grupo realizará una evaluación de necesidades identificando y priorizando áreas que requieren desarrollo o mejora.
6. Los grupos presentarán sus mapas y evaluaciones a la clase.

Explicación:

1. Comienza explicando la importancia de comprender el estado actual de la comunidad para planificar iniciativas de desarrollo efectivas.
2. Brinda una descripción general del mapeo comunitario y sus beneficios para visualizar activos y necesidades.
3. Guía a los participantes a través del proceso de dibujar su mapa comunitario, asegurándose de que incluyan todos los elementos importantes.
4. Discute el proceso de evaluación de necesidades, enfatizando cómo priorizar áreas en función de la urgencia y el impacto.
5. Permite que los grupos trabajen en sus mapas y evaluaciones, brindándoles apoyo según sea necesario.
6. Facilita presentaciones, fomentando la retroalimentación y la discusión sobre los hallazgos de cada grupo.

Actividad 2: Colaboración de las partes interesadas en el juego de roles

Duración: 60 minutos

Objetivo: Desarrollar las habilidades de los participantes en la colaboración y comunicación de las partes interesadas mediante la simulación de una reunión de un proyecto de desarrollo local con diversas partes interesadas de la comunidad.

Descripción: Los participantes participarán en una actividad de juego de roles en la que asumirán los roles de varias partes interesadas de la comunidad (por ejemplo, funcionarios del gobierno local, dueños de negocios, residentes, representantes de la juventud) y colaborarán para planificar un proyecto de desarrollo local.

Normas:

1. Asigna a cada participante un rol que represente a una parte interesada de la comunidad diferente.
2. Proporciona un breve escenario de un proyecto de desarrollo local (por ejemplo, la construcción de un centro comunitario).
3. Cada parte interesada debe tener intereses y preocupaciones específicos relacionados con el proyecto.
4. Realiza una reunión simulada donde los participantes discutan el proyecto, negocien e intenten llegar a un consenso.
5. Después de la reunión, informa a toda la clase para que puedan discutir los desafíos y éxitos de la colaboración.

Explicación:

1. Introducir el concepto de colaboración de las partes interesadas y su importancia en el desarrollo local.
2. Explica el escenario y distribuye tarjetas de roles a cada participante, detallando los intereses y preocupaciones de su personaje.
3. Prepara el escenario para la reunión, animando a los participantes a defender el punto de vista de sus partes interesadas mientras buscan puntos en común.
4. Guía la discusión, asegurándote de que todos tengan la oportunidad de hablar y de que se aborden los puntos clave.
5. Después del juego de roles, facilita una sesión informativa para reflexionar sobre la experiencia, discutiendo qué funcionó bien y qué podría mejorarse en escenarios de la vida real.

Actividad 3: Desarrollar estrategias inclusivas

Duración: 60 minutos

Objetivo: Permitir a los participantes crear estrategias para fomentar la participación inclusiva en proyectos de desarrollo local.

Descripción: Los participantes trabajarán en grupos para desarrollar estrategias que aborden las barreras a la participación inclusiva en el desarrollo local. Considerarán las barreras culturales, lingüísticas, económicas y sociales y propondrán soluciones viables para superar estos desafíos.

Normas:

1. Forma grupos pequeños (4-5 personas cada uno).
2. Cada grupo elegirá una barrera específica en la que centrarse (por ejemplo, cultural, lingüística, económica).
3. Los grupos intercambiarán ideas y desarrollarán una estrategia detallada para superar la barrera elegida, incluidas acciones específicas, recursos necesarios y resultados potenciales.
4. Cada grupo presentará su estrategia a la clase.
5. Facilita una discusión sobre las estrategias propuestas, fomentando comentarios y sugerencias de mejora.

Explicación:

1. Comienza con una breve discusión sobre la importancia de la participación inclusiva en el desarrollo local y las barreras comunes que enfrentan.
2. Explica la actividad y proporciona ejemplos de diferentes tipos de barreras.
3. Permite que los grupos elijan su área de enfoque y comiencen a pensar en soluciones.
4. Anima a los grupos a pensar creativamente y considerar diversas perspectivas en sus estrategias.
5. Proporciona tiempo a los grupos para que desarrollen sus estrategias y preparen sus presentaciones.
6. Facilita las presentaciones, ofreciendo comentarios constructivos y fomentando la revisión por pares.

Módulo 3

Sesión práctica: avanzado

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	<ul style="list-style-type: none"> ● Materiales digitales: diapositivas de presentación, vídeos. ● Materiales analógicos: papel, bolígrafos, rotafolio, rotuladores. ● Notas adhesivas, pizarra o pizarra
Conocimientos y habilidades desarrollados	<p>Los participantes desarrollarán:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mapeo comunitario avanzado y evaluación de necesidades: Técnicas para identificar y priorizar las necesidades de la comunidad. ● Colaboración y compromiso de las partes interesadas: Métodos eficaces para comunicarse y negociar con diversas partes interesadas. ● Diseño de proyecto innovador: Habilidades para crear proyectos de desarrollo comunitario sostenibles e inclusivos.
Sesión práctica: alcance/objetivo	<p>El objetivo de este módulo es capacitar a los participantes con las herramientas y el conocimiento necesarios para liderar y contribuir a iniciativas de desarrollo local sostenibles e inclusivas. Al analizar proyectos exitosos, practicar técnicas avanzadas de participación de las partes interesadas y diseñar proyectos innovadores, los participantes estarán preparados para impulsar cambios positivos en sus comunidades.</p>
Duración total de la lección.	3 horas

Introducción

Este es un taller de nivel avanzado sobre desarrollo comunitario. Este módulo está diseñado para mejorar sus habilidades y profundizar su comprensión del desarrollo comunitario sostenible. A través de ejercicios prácticos, análisis de caso de estudios y debates colaborativos, estará mejor equipado para contribuir a iniciativas de desarrollo impactantes en sus comunidades.

Descripción de las actividades de aprendizaje

Inauguración del taller: (ejemplo)

Comienza dando la bienvenida a los participantes y presentándolos a todos. Explica el propósito y los resultados de aprendizaje de la sesión. Estas actividades están diseñadas para ayudar a los participantes de nivel avanzado a profundizar su comprensión y habilidades en el desarrollo comunitario sostenible. Al analizar proyectos exitosos, practicar técnicas avanzadas de participación de las partes interesadas y diseñar proyectos innovadores, los participantes estarán mejor equipados para liderar y contribuir a iniciativas de desarrollo impactantes en sus comunidades.

Valoración/ Evaluación

Los participantes serán evaluados en función de su compromiso y participación en todas las actividades del grupo, asegurando que contribuyan activamente y demuestren las habilidades desarrolladas a lo largo del taller.

Actividad 1: Estrategias avanzadas para el desarrollo comunitario sostenible

Duración: 60 minutos

Objetivo: Analizar críticamente proyectos exitosos de desarrollo comunitario de todo el mundo y extraer estrategias y lecciones clave que puedan aplicarse a contextos locales.

Descripción: Los participantes estudiarán casos de estudio detallados de proyectos exitosos de desarrollo comunitario, identificarán las estrategias utilizadas y discutirán la aplicabilidad de estas estrategias en sus propias comunidades.

Normas:

1. Divide a los participantes en grupos pequeños (de 4 a 5 personas cada uno).

2. Proporciona a cada grupo un caso de estudio de un proyecto de desarrollo comunitario exitoso.
3. Cada grupo analizará su caso de estudio, centrándose en los siguientes aspectos:
 - Metas y objetivos del proyecto.
 - Partes interesadas clave involucradas
 - Estrategias y enfoques utilizados
 - Desafíos enfrentados y soluciones implementadas
 - Resultados e impacto
4. Luego, los grupos discutirán cómo se pueden adaptar estas estrategias a sus propios proyectos comunitarios.
5. Cada grupo presentará sus hallazgos e ideas a la clase.

Casos de estudio a utilizar:

1. Escuela flotante de Makoko, Nigeria:
Fuente: [Kunle Adeyemi, NLE Arquitectos](#)
Plataforma Arquitectura
2. Proyecto de Espacio Público de Kibera, Kenia:
Fuente: [Iniciativa de Diseño Kounkuey \(KDI\)](#)
KDI
3. Proyecto Favela-Bairro, Brasil:
Fuente: [Banco Interamericano de Desarrollo \(BID\)](#)
BID
4. Proyecto de ecoturismo de las cataratas de Gurara, Nigeria:
Fuente: [Banco Africano de Desarrollo \(BAfD\)](#)
BAfD

Explicación:

1. Comienza explicando la importancia de aprender de proyectos exitosos y cómo los

casos de estudio pueden proporcionar información valiosa.

2. Da una visión general de los casos de estudio a analizar y distribuirlos a los grupos.
3. Guía a los participantes a través del proceso de análisis, asegurándote de que cubran todos los aspectos clave.
4. Da tiempo a los grupos para discutir y preparar sus presentaciones.
5. Facilita las presentaciones, fomentando la discusión crítica y las comparaciones entre los estudios de caso y los contextos propios de los participantes.

Actividad 2: Técnicas avanzadas de participación de las partes interesadas

Duración: 60 minutos

Objetivo: Equipar a los participantes con técnicas avanzadas para involucrar a las partes interesadas en proyectos de desarrollo comunitario, incluida la resolución de conflictos y la creación de consenso.

Descripción: Los participantes participarán en un taller sobre técnicas avanzadas de participación de las partes interesadas. Aprenderán y practicarán métodos para la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la creación de consenso a través de simulaciones y ejercicios de juegos de roles.

Normas:

1. Comienza con una breve conferencia sobre técnicas avanzadas de participación de las partes interesadas.
2. Divide a los participantes en parejas o grupos pequeños.
3. A cada grupo se le presentará un escenario que involucra un conflicto de partes interesadas o una negociación compleja en un proyecto de desarrollo comunitario.
4. Los participantes representarán el escenario, aplicando las técnicas aprendidas para resolver conflictos y generar consenso. ****
5. Después del juego de roles, cada grupo reflexionará sobre la experiencia y discutirá qué estrategias fueron más efectivas.

Explicación:

1. Proporciona una descripción detallada de las técnicas avanzadas de participación,

incluidas las habilidades de escucha activa, mediación y negociación.

2. Explica la importancia de estas técnicas para gestionar las relaciones con las partes interesadas y garantizar resultados exitosos del proyecto.
3. Distribuye escenarios y guía a los participantes a través de los ejercicios de juego de roles.
4. Facilita el juego de roles, ofreciendo comentarios y apoyo según sea necesario.
5. Lleve a cabo una sesión informativa, animando a los participantes a compartir sus experiencias y puntos de vista.

**** ESCENARIO PARA EL JUEGO DE ROL

Escenario 1: Renovación del parque vecinal

Descripción: Su equipo tiene la tarea de renovar un parque local. Sin embargo, existe un conflicto entre los adultos jóvenes que quieren un parque de patinaje y los padres que prefieren un área de juego segura para los niños. Ambos grupos son apasionados y tienen opiniones firmes.

Funciones:

Líder del proyecto: Media la discusión y facilita el consenso.

Representante de adultos jóvenes: Defensores del parque de patinaje.

Representante de los padres: Defensores de la zona de juegos infantiles.

Miembro neutral de la comunidad: Proporciona una perspectiva equilibrada y sugiere soluciones de compromiso.

Escenario 2: Clínica de salud comunitaria

Descripción: Se está planificando una nueva clínica de salud comunitaria, pero hay desacuerdo sobre su ubicación. Un grupo prefiere una ubicación central cerca del transporte público, mientras que otro grupo la quiere más cerca de áreas desatendidas.

Roles:

Responsable de proyectos de salud: Facilita la negociación e intenta llegar a un consenso.

Defensor del transporte público: Apoya la ubicación central.

Representante de la comunidad desatendida: apoya la ubicación más cercana a las áreas desatendidas.

Funcionario del gobierno local: proporciona información sobre viabilidad y regulaciones.

Escenario 3: Distrito de Mejoramiento de Negocios Locales

Descripción: Se ha propuesto crear un distrito de mejora empresarial (BID) para revitalizar la economía local. Los propietarios de pequeñas empresas están preocupados por el aumento de impuestos, mientras que las empresas más grandes apoyan la propuesta por los beneficios potenciales.

Roles:

Coordinador del BID: Lidera la discusión y media entre las partes.

Propietario de una pequeña empresa: se opone a la propuesta por cuestiones de costos.

Propietario de gran empresa: Apoya la propuesta de beneficios económicos.

Experto en desarrollo económico: proporciona datos y posibles impactos para informar la discusión.

Escenario 4: Desarrollo de viviendas asequibles

Descripción: Un plan para construir viviendas asequibles en un vecindario ha encontrado resistencia por parte de los residentes preocupados por el valor de las propiedades y el carácter de la comunidad. Los defensores argumentan que es esencial para abordar la crisis de la vivienda.

Roles:

Desarrollador de proyectos de vivienda: Media la discusión y aboga por el proyecto.

Residente preocupado: Se opone al proyecto debido a preocupaciones sobre el valor de las propiedades y el carácter de la comunidad.

Defensor de la vivienda: Apoya el proyecto para abordar la crisis de la vivienda.

Planificador urbano: proporciona información sobre zonificación, impacto en la comunidad y posibles compromisos.

Actividad 3: Diseño de proyectos de desarrollo innovadores

Duración: 60 minutos

Objetivo: Desarrollar las habilidades de los participantes en el diseño de proyectos de desarrollo comunitario innovadores y sostenibles que aborden necesidades locales específicas.

Descripción: Los participantes trabajarán en grupos para diseñar un proyecto de desarrollo comunitario que incorpore enfoques innovadores y principios de sostenibilidad. Crearán propuestas de proyectos detalladas, incluidos objetivos, estrategias, recursos y resultados esperados.

Normas:

1. Forma grupos pequeños (4-5 personas cada uno).
2. Cada grupo elegirá una necesidad o problema local específico para abordar a través de su proyecto.
3. Los grupos intercambiarán ideas y desarrollarán una propuesta de proyecto detallada, centrándose en:
 - Metas y objetivos del proyecto.
 - Estrategias y enfoques innovadores
 - Consideraciones de sostenibilidad
 - Requisitos de recursos
 - Cronograma de implementación
 - Resultados esperados e impacto
4. Cada grupo presentará su propuesta de proyecto a la clase.
5. Facilita un debate sobre los proyectos propuestos, brindando retroalimentación y sugerencias de mejora.

Explicación:

1. Comienza con una introducción a las prácticas de desarrollo innovadoras y sostenibles, destacando ejemplos exitosos.
2. Explica la importancia de abordar las necesidades locales a través de proyectos personalizados.
3. Guía a los participantes a través del proceso de diseño del proyecto, enfatizando la necesidad de innovación y sostenibilidad.
4. Da tiempo a los grupos para que intercambien ideas y desarrollen sus propuestas de proyectos.

- Facilita las presentaciones, ofreciendo comentarios constructivos y fomentando la revisión por pares.

Módulo 4 – Transformación Digital

Sesión práctica: principiante

Tiempo (minutos)	150 minutos
Materiales/Equipo Requerido	Papel, rotuladores, notas adhesivas, proyector, portátil/tableta.
Conocimientos y habilidades desarrollados	Comunidades digitales, pensamiento creativo, resolución de problemas.
Sesión práctica: alcance/objetivo	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar brechas digitales. ● Comprender los conceptos teóricos detrás de las comunidades digitales. ● Aprender estrategias para construir y sostener comunidades digitales.
Duración total de la lección.	3 horas

Descripción de las actividades de aprendizaje

Inauguración del taller:

Comienza dando la bienvenida a los participantes y presentándolos a todos. Explica el propósito y los resultados de aprendizaje de la sesión.

Actividad 1: Romper el hielo

Objetivo: Crear etiquetas de identidad digital (15 minutos):

Instrucciones:

Cada participante crea una etiqueta de identidad digital en una hoja de papel. Esta etiqueta debe incluir:

- Un nombre de usuario (divertido y creativo)
- Una aplicación o herramienta digital favorita que utilicen.
- Un dato interesante sobre ellos mismos relacionado con la tecnología (por ejemplo, un juego en línea favorito, una experiencia memorable en línea, etc.)

Compartir (10 minutos): los participantes se emparejan y comparten sus etiquetas de identidad digital entre sí. Después de unos minutos, rotan y lo comparten con otra persona.

Actividad 2: Reflexionando sobre la exclusión digital (45 minutos)

Objetivo: ayudar a los participantes a comprender las razones de la exclusión digital y generar ideas sobre soluciones.

Materiales necesarios: Pizarra, rotuladores, notas adhesivas.

Instrucciones:

1. Sesión de lluvia de ideas (10 minutos): Pide a los participantes que piensen y enumeren las razones por las que las personas podrían estar excluidas digitalmente. Cada participante escribe sus ideas en notas adhesivas y las coloca en una pizarra.
2. Debate (20 minutos): Agrupa las notas adhesivas en categorías (por ejemplo, falta de acceso, falta de habilidades, barreras financieras). Analiza cada categoría y pide a los participantes ejemplos o historias de la vida real que tal vez conozcan.
3. Lluvia de ideas sobre soluciones (15 minutos): En grupos pequeños, los participantes intercambian ideas sobre soluciones para superar una o dos de las barreras discutidas. Los grupos comparten sus ideas con todos.

Actividad 3: Diseño de una comunidad digital (60 minutos)

Objetivo: Involucrar a los participantes en el diseño de una comunidad digital destinada a incluir a personas digitalmente excluidas.

Materiales necesarios: hojas de papel grandes, rotuladores, notas adhesivas y dispositivos digitales, si están disponibles.

Instrucciones:

1. Introducción (10 minutos): Explica los pasos para diseñar una comunidad digital y resalta la importancia de la inclusión.
2. Actividad grupal (40 minutos): Divide a los participantes en grupos. Cada grupo diseña una comunidad digital con los siguientes pasos:
 - Definir el público objetivo y sus necesidades.
 - Elegir la(s) plataforma(s) digital(es) a utilizar.
 - Planificar los contenidos y actividades para la comunidad.
 - Crear estrategias para promover la inclusión digital (por ejemplo, brindar formación en alfabetización digital, asociarse con organizaciones locales).
3. Presentación (10 minutos): Cada grupo presenta su diseño de comunidad digital a la clase.

Actividad 4: Resumen y reflexión (30 minutos)

Objetivo: Reflexionar sobre las actividades y discutir conclusiones.

Instrucciones:

1. **Círculo de reflexión (15 minutos):** los participantes se sientan en círculo y comparten una conclusión clave de la sesión. Anímalos a pensar en cómo pueden aplicar lo que han aprendido en sus comunidades.
2. **Comentarios (10 minutos):** realiza una sesión rápida de comentarios donde los participantes puedan compartir lo que les gustó y lo que podría mejorarse.
3. **Clausura (5 minutos):** resume los puntos clave discutidos y agradece a los participantes su participación.

Módulo 4

Sesión práctica: intermedio

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	Portátil, PPT y pantalla de visualización. Rotafolio y rotuladores.
Conocimientos y habilidades desarrollados	Comunidades digitales, pensamiento creativo, resolución de problemas.
Sesión práctica: alcance/objetivo	<ul style="list-style-type: none">● Identificar brechas digitales.● Comprender los conceptos teóricos detrás de las comunidades digitales.● Aprender estrategias para construir y sostener comunidades digitales.
Duración total de la lección.	3 horas

Descripción de las actividades de aprendizaje

Inauguración del taller:

Comienza dando la bienvenida a los participantes y presentándolos a todos. Explica el propósito y los resultados de aprendizaje de la sesión.

Los participantes se presentan y dicen sus nombres, de dónde son y por qué están allí.

Actividad 1: Actividad para romper el hielo: "Cadena de historias digitales" (20 minutos)

Objetivo: Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo introduciendo conceptos digitales.

Materiales necesarios: papel, bolígrafos, dispositivos digitales (si están disponibles).

Instrucciones:

1. Introducción (5 minutos): Explica brevemente la actividad y su finalidad.
2. Creación de una historia (10 minutos): Los participantes se sientan en círculo. El profesor comienza una historia relacionada con la transformación digital (por ejemplo, "Érase una vez, en un mundo donde la tecnología cambiaba rápidamente..."). Cada participante añade algunas frases a la historia, incorporando elementos de transformación digital o emprendimientos sociales.

3. Compartir (5 minutos): Una vez completada la historia, un voluntario lee la historia completa en voz alta al grupo.

Actividad 2: Sesión de lluvia de ideas: "Lluvia de ideas sobre tecnología del futuro" (40 minutos)

Objetivo: Fomentar el pensamiento creativo sobre las tecnologías futuras y su impacto en las empresas sociales.

Materiales necesarios: Hojas de papel grandes, rotuladores, notas adhesivas.

Instrucciones:

1. Introducción (5 minutos): Explicar el propósito de la actividad, centrándose en imaginar tecnologías futuras y sus posibles aplicaciones en empresas sociales.
2. Lluvia de ideas individual (10 minutos): Cada participante escribe tantas tecnologías futuras como pueda imaginar que podrían afectar a las empresas sociales (por ejemplo, IA, blockchain, robótica avanzada).
3. Debate grupal (15 minutos): En grupos pequeños, los participantes debaten sus ideas y seleccionan las tres tecnologías más prometedoras.
4. Presentación (10 minutos): Cada grupo presenta las tecnologías elegidas y explica cómo podrían transformar las empresas sociales.

Actividad 3: Reflexionando sobre la exclusión digital - "Mapeo de barreras" (40 minutos)

Objetivo: Identificar y reflexionar sobre las razones de la exclusión digital y generar ideas sobre soluciones.

Materiales necesarios: Hojas grandes de papel, rotuladores, notas adhesivas.

Instrucciones:

1. Introducción (5 minutos): Explica brevemente la exclusión digital y su impacto.
2. Identificación de barreras (10 minutos): Los participantes intercambian ideas sobre los motivos de la exclusión digital y los escriben en notas adhesivas.
3. Mapeo de barreras (15 minutos): Los participantes colocan sus notas adhesivas en una hoja de papel grande, agrupando ideas similares.
4. Lluvia de ideas sobre soluciones (10 minutos): en grupos pequeños, los participantes eligen una barrera y proponen soluciones creativas para superarla.
5. Compartir (5 minutos): Los grupos comparten sus soluciones con el resto del grupo.

Actividad 4: Resolución creativa de problemas: "Diseñar una comunidad digital" (60 minutos)

Objetivo: Involucrar a los participantes en el diseño de una comunidad digital destinada a incluir a personas digitalmente excluidas.

Materiales necesarios: hojas de papel grandes, rotuladores, notas adhesivas y dispositivos digitales, si están disponibles.

Instrucciones:

1. Introducción (10 minutos): Explica los pasos para diseñar una comunidad digital y resalta la importancia de la inclusión.
2. Actividad grupal (40 minutos): Divide a los participantes en grupos. Cada grupo diseña una comunidad digital con los siguientes pasos:
 - Definir el público objetivo y sus necesidades.
 - Elegir la(s) plataforma(s) digital(es) a utilizar.
 - Planificar los contenidos y actividades para la comunidad.
 - Crear estrategias para promover la inclusión digital (por ejemplo, brindar formación en alfabetización digital, asociarse con organizaciones locales).
3. Presentación (10 minutos): Cada grupo presenta su diseño de comunidad digital al grupo grande.

Actividad 5: Resumen y reflexión (20 minutos)

Objetivo: Reflexionar sobre las actividades y discutir conclusiones.

Materiales necesarios: Ninguno.

Instrucciones:

1. Círculo de reflexión (10 minutos): los participantes se sientan en círculo y comparten una conclusión clave de la sesión. Anímalos a pensar en cómo pueden aplicar lo que han aprendido en sus comunidades.
2. Comentarios (5 minutos): realiza una sesión rápida de comentarios donde los participantes puedan compartir lo que les gustó y lo que podría mejorarse.
3. Clausura (5 minutos): resume los puntos clave discutidos y agradece a los participantes su participación.

Módulo 4

Sesión práctica: avanzado

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	Portátil, PPT y pantalla de visualización. Rotafolio y rotuladores.
Conocimientos y habilidades desarrollados	Comunidades digitales, pensamiento creativo, resolución de problemas.
Sesión práctica: alcance/objetivo	<ul style="list-style-type: none">● Identificar brechas digitales.● Comprender los conceptos teóricos detrás de las comunidades digitales.● Aprender estrategias para construir y sostener comunidades digitales.
Duración total de la lección.	3 horas

Descripción de las actividades de aprendizaje

Inauguración del taller:

Comienza dando la bienvenida a los participantes y presentándolos a todos. Explica el propósito y los resultados de aprendizaje de la sesión.

Los participantes se presentan y sus nombres, de dónde son y por qué están allí.

Actividad 1: Actividad avanzada para romper el hielo: "Lanzamiento de innovación tecnológica" (30 minutos)

Objetivo: Fomentar la creatividad, la oratoria y el trabajo en equipo al tiempo que se introducen conceptos digitales avanzados.

Materiales necesarios: papel, bolígrafos, dispositivos digitales (si están disponibles).

Instrucciones:

1. Introducción (5 minutos): Explica brevemente la actividad y su finalidad.
2. Formación de equipos (5 minutos): Divide a los participantes en pequeños equipos de 3 o 4.
3. Preparación de la idea innovadora (15 minutos): a cada equipo se le ocurre una idea

tecnológica innovadora que podría transformar las empresas sociales. Preparan una breve presentación, que incluye el problema que resuelve, cómo funciona y su impacto potencial.

4. Presentación (5 minutos): Cada equipo presenta su idea al grupo. Opcionalmente, los participantes podrán votar por la idea más innovadora.

Actividad 2: Lluvia de ideas: "Impacto de las tecnologías emergentes" (45 minutos)

Objetivo: Explorar las implicaciones más profundas de las tecnologías emergentes en las empresas sociales.

Materiales necesarios: Hojas grandes de papel, rotuladores, notas adhesivas.

Instrucciones:

1. Introducción (5 minutos): Explica la actividad, centrándote en las implicaciones de las tecnologías emergentes como la IA, blockchain e IoT, y sus relaciones con las personas digitalmente excluidas.
2. Lluvia de ideas individual (10 minutos): los participantes escriben los posibles impactos de estas tecnologías en notas adhesivas.
3. Discusión grupal (20 minutos): En grupos pequeños, los participantes clasifican los impactos en oportunidades y desafíos.
4. Presentación (10 minutos): Cada grupo presenta sus impactos categorizados y analiza estrategias potenciales para que las empresas sociales aprovechen las oportunidades y mitiguen los desafíos.

Actividad 3: Reflexionando sobre la exclusión digital - "Mapeo de personas" (45 minutos)

Objetivo: Identificar y reflexionar sobre los motivos de la exclusión digital a través de personas concretas y proponer soluciones.

Materiales necesarios: Hojas grandes de papel, rotuladores, notas adhesivas.

Instrucciones:

1. Introducción (5 minutos): Explica brevemente la exclusión digital y su impacto.
2. Creación de personajes (15 minutos): los participantes crean personajes detallados que representan diferentes grupos excluidos digitalmente (por ejemplo, personas mayores, personas de bajos ingresos, zonas rurales).
3. Identificación de barreras (10 minutos): Para cada persona, los participantes identifican las barreras específicas que enfrentan con respecto a la inclusión digital.
4. Lluvia de ideas sobre soluciones (10 minutos): en grupos pequeños, los participantes

intercambian ideas sobre soluciones personalizadas para una o dos personas.

5. Compartir (5 minutos): Los grupos comparten sus soluciones con el resto del grupo.

Actividad 4: Resolución avanzada de problemas - "Diseñar una estrategia integral de inclusión digital" (60 minutos)

Objetivo: Involucrar a los participantes en el diseño de una estrategia integral de inclusión digital para una empresa social.

Materiales necesarios: hojas de papel grandes, rotuladores, notas adhesivas y dispositivos digitales, si están disponibles.

Instrucciones:

1. Introducción (10 minutos): Explicar los pasos para diseñar una estrategia integral de inclusión digital y resaltar la importancia de la inclusión.
2. Actividad grupal (40 minutos): Divida a los participantes en grupos. Cada grupo diseña una estrategia de inclusión digital con los siguientes pasos:
 - Definir el público objetivo y sus necesidades específicas.
 - Elegir las plataformas y herramientas digitales adecuadas.
 - Desarrollar un plan detallado de contenido, formación y actividades de participación comunitaria.
 - Crear estrategias para monitorear y evaluar la efectividad de los esfuerzos de inclusión.
3. Presentación (10 minutos): Cada grupo presenta su estrategia de inclusión digital al grupo más grande, seguida de una breve sesión de preguntas y respuestas.

Actividad 5: Resumen y reflexión: "Plan de acción futuro" (20 minutos)

Objetivo: Reflexionar sobre las actividades, discutir conclusiones y desarrollar un plan de acción personal.

Materiales necesarios: Papel, bolígrafos.

Instrucciones:

1. Círculo de reflexión (10 minutos): los participantes se sientan en círculo y comparten una conclusión clave de la sesión. Anímalos a pensar en cómo pueden aplicar lo que han aprendido en sus comunidades.
2. Plan de acción (5 minutos): Cada participante escribe un plan de acción personal que describe cómo utilizarán los conocimientos adquiridos para promover la inclusión digital en su comunidad.
3. Comentarios y clausura (5 minutos): realiza una sesión rápida de comentarios donde los

participantes puedan compartir lo que les gustó y lo que podría mejorarse. Resume los puntos clave discutidos y agradece a los participantes por su participación.

Módulo 5 – Sociedad que envejece

Sesión práctica: principiante

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	post-it, papeles A3, pizarra, rotuladores, bolígrafos, plantilla impresa de herramientas
Conocimientos y habilidades desarrollados	<ul style="list-style-type: none"> ● trabajo en equipo intergeneracional ● escucha activa ● empatía ● enfoque de pensamiento de diseño
Sesión práctica: alcance/objetivo	<ul style="list-style-type: none"> ● Mejorar la reflexión sobre el envejecimiento de las sociedades entre grupos intergeneracionales de participantes. ● Estimular la autorreflexión sobre las necesidades y habilidades y cómo pueden cambiar con el tiempo. ● La empatía y la escucha activa como herramienta para superar la brecha generacional.
Duración total de la lección.	3 horas

Descripción de las actividades de aprendizaje

Actividad 1- Conozcámonos: Superpoderes, talón de Aquiles y sueños

Duración: 30 minutos

Objetivos: estimular la autorreflexión de los participantes sobre sí mismos.

Paso a paso:

- Entrega a cada participante tres post-it de tres colores diferentes.
- Pídeles que escriban en cada post-it:
 - **1 superpoder:** una cosa que se les da particularmente bien/un talento
 - **1 talón de Aquiles:** un punto débil, algo sobre lo que se sienten inseguros/fuente de estrés/algo que sienten que necesitan practicar más
 - **1 sueño:** pídeles que respondan la pregunta “¿Qué *¿Querías hacer cuando estabas creciendo?* ¿arriba?
- Los participantes tendrán 10 minutos para escribir los tres post it
- Cada participante se presenta al resto del grupo a través de estos tres post-it. Pídele al participante que explique un poco sus respuestas mientras presenta al grupo. Cada participante tiene 3 minutos.

Actividad 2- Evaluación de necesidades

Parte 1

Duración: 30 minutos

Objetivos: Autorreflexión sobre las necesidades, escucha activa, comprensión de las similitudes y diferencias de necesidades dentro del grupo.

Paso a paso: -

- Entreg a cada participante 3 post-it
- Pídeles que escriban en ellos 2 necesidades que sientan que tienen. Pueden referirse a su vida personal y cómo se relaciona con cuestiones sociales importantes, como el trabajo, la educación, el medio ambiente y la economía.
- Pídeles que coloquen el post-it en una pizarra.
- Empieza a agrupar los post-it por similitudes.
- Lee en voz alta los diferentes grupos de necesidades y pide a los participantes que se pongan de pie cuando escuchen leer su post-it.
- Guía una reflexión sobre las similitudes de necesidades.

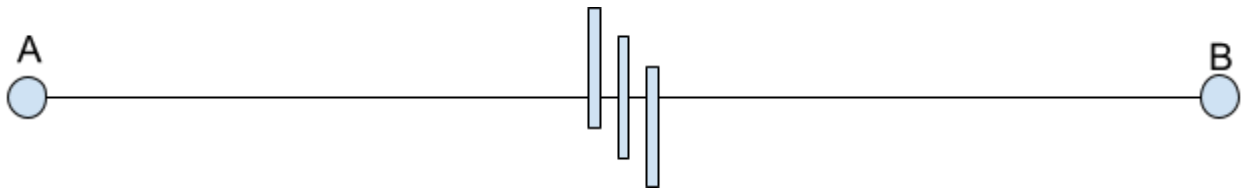
Parte 2

Duración: 45 minutos

Objetivos: Evaluación de necesidades, autorreflexión sobre las necesidades, reflexión comunitaria sobre diferentes necesidades: cómo cambia en el tiempo y cuáles son los factores cambiantes.

Paso a paso:

- Entrega un papel a cada participante y pídeles que dibujen en él un esquema similar a este:



En correspondencia con el punto A, pídeles que escriban tres necesidades que tuvieron en el pasado. Pueden referirse a su vida personal y cómo se relaciona con cuestiones sociales importantes, como el trabajo, la educación, el medio ambiente y la economía.

En correspondencia con el punto B, pídeles que escriban cómo se había satisfecho esta necesidad y a qué situación actual condujo.

En el centro de la línea pídeles que escriban el punto de inflexión/herramienta/solución que encontraron para ir del punto A al punto B.

Ej. “Encontrar un trabajo alineado con mis estudios educativos” “Trabajar como diseñador gráfico”

- Pida a cada participante que presente su línea de tiempo al resto del grupo.

Actividad 3- Experiencia de recorrido del usuario

Duración: 1 hora

Objetivos: reflexionar sobre diferentes formas de experimentar servicios/productos, reflexionar sobre la aplicación práctica de la evaluación de necesidades, mejorar la escucha activa y la empatía

Paso a paso:

- Divide a los participantes en grupos (grupos de participantes jóvenes/grupos de participantes mayores; cada grupo debe incluir al menos 3 participantes)
- Elige una de las necesidades que surgieron durante la parte 1 de la Actividad 2.
1 grupo de jóvenes participantes y 1 grupo de personas mayores trabajarán en la misma necesidad. Si hay más de 2 grupos, elija más necesidades (1 necesidad X 2 grupos)
- Entrega a cada grupo un “Mapa de recorrido del usuario” y pídeles que lo completen teniendo en cuenta la necesidad asignada. A partir de la necesidad, deben imaginar los

diferentes pasos que pueden conducir a la satisfacción de la misma.

- Cada grupo tiene 5 minutos para presentar el mapa a los demás grupos.

Evaluación y comentarios

Me gusta y deseo

Pide a los participantes que dejen un “Me gusta” (algo que les haya gustado especialmente del taller) y un “Deseo” (algo que sientan que falta y que desearían que se incluyera o se tuviera más en cuenta en el taller).

Módulo 5

Sesión práctica: intermedio

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	post-it, papeles A3, pizarra, rotuladores, bolígrafos plantilla impresa de herramientas
Conocimientos y habilidades desarrollados	(Por ejemplo: conocimiento sobre la sociedad, cambio climático, habilidades sociales, etc.)
Sesión práctica: alcance/objetivo	(Menciona tres objetivos que los participantes completarán al final de cada lección)
Duración total de la lección.	3 horas

Descripción de las actividades de aprendizaje

Actividad 1: Conozcamos - Bingo Humano

Duración: 30 minutos

Objetivos: conocerse de forma activa y poco convencional, ser conscientes de las características de los grupos, estimular la interacción

El cartón del Bingo Humano consta de una cuadrícula de 5 x 5 cuadrados. Cada cuadro contiene características humanas, personalidades y hechos de la vida.

Consejo: Intente pensar en características/hechos relacionados con el tema/especificidad del grupo. En este caso por ejemplo el hecho de ser un grupo intergeneracional.

Puedes generar tu Cartón de Bingo Humano personalizado aquí: <https://myfreebingocards.com/human-bingo/human-bingo/edit>

- Entrega a cada participante una tarjeta de Bingo Humano y un bolígrafo.
- Los participantes se preguntan entre sí si encajan en alguna de las características del cuadro. Cuando encuentran uno, escriben el nombre de la persona y continúan con el resto del grupo (el mismo nombre en varios cuadros no cuenta; esta regla no se aplica a grupos menores de 10).
- El participante que primero llene todas las casillas gana y declara el final del juego.

Actividad 2: Juego de roles de la entrevista de empatía

Duración: 75 minutos

Objetivos: escucha activa, autorreflexión a través de la empatía, alineación con las necesidades del grupo

Antes de iniciar la actividad, elige con el grupo un tema de interés que será central para la entrevista. El tema puede ser un producto, un servicio o un proyecto.

Puede ser muy específico (por ejemplo, el jardín comunitario del parque local) o muy general (por ejemplo, la digitalización de los servicios públicos).

- Divide a los participantes en parejas de 1 participante joven / 1 participante senior
- Entrega a cada participante una Tarjeta de Entrevista de Empatía y pídeles que la completen con la respuesta de su pareja (30 min).
- Ahora cada participante se presentará al resto del grupo a la persona que entrevistó como si fuera esta persona.

Actividad 3: En tu piel: Recorrido del usuario al revés

Duración: 45 minutos

Objetivos: proyección sobre las “otras” necesidades, implementación de financiación de escucha activa, puesta en práctica de la evaluación de necesidades.

Partiendo de los aprendizajes de las entrevistas de empatía, ahora pide a los participantes que

creen el Recorrido del Usuario como si fueran la persona a la que han entrevistado.

- Pide al participante que complete la plantilla Recorrido del usuario abordando el tema (producto/servicio/proyecto decidido antes de las entrevistas) como si fuera la persona a la que entrevistó.
- Después, el participante verá el Recorrido del usuario creado por su interlocutor y discutirá si se siente identificado con él, qué pasos habría realizado de manera diferente y cuáles son los correctos.

Valoración/ Evaluación

Grupo de debate

Pide a los participantes que debatan en grupo sobre cuatro temas principales. Pídeles que resuman sus respuestas en tres conceptos principales compartidos con todo el grupo.

- Lo que los jóvenes han aprendido sobre los participantes mayores
- Lo que los participantes mayores han aprendido sobre los participantes jóvenes
- Lo que nos gustó/lo que no nos gustó de las actividades.
- ¿Qué actividad se puede añadir/profundizar en el taller?

Módulo 5

Sesión práctica: avanzado

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	post-it, papeles A3, pizarra, rotuladores, bolígrafos plantilla impresa de herramientas
Conocimientos y habilidades desarrollados	(Por ejemplo: conocimiento sobre la sociedad, cambio climático, habilidades sociales, etc.)
Sesión práctica: alcance/objetivo	(Mencione tres objetivos que los participantes completarán al final de cada lección)
Duración total de la lección.	3 horas

Para tener en cuenta: para la sesión práctica avanzada sugerimos hacer que el grupo trabaje en un proyecto real. Lo ideal sería trabajar en un proyecto comunitario/social que necesite ser repensado de una manera más inclusiva desde un punto de vista intergeneracional.

Descripción de las actividades de aprendizaje

Duración: 45 minutos

Objetivos: escucha activa, mapeo de las habilidades del grupo, conocimiento mutuo a nivel personal y profesional

Actividad 1- Conozcamos- Mapeo de desarrollo de capacidades

- Divide a los participantes en parejas de 1 participante joven / 1 participante senior
- Entrega a cada participante una Tarjeta de Desarrollo de Capacidades y pídeles que se entrevisten y que llenen la tarjeta con la respuesta de su pareja (30 min).
- Escribe las categorías de la Tarjeta de Desarrollo de Capacidades en una pizarra.
- Ahora pide a cada participante que resuma en post-it las respuestas de la pareja a las diferentes categorías y que las coloque en la pizarra.
- Guía la reflexión sobre el mapeo de las diferentes habilidades, expectativas, objetivos y factores de estrés del grupo para hacerlos más conscientes de la diversidad de personalidades y las habilidades útiles que todos pueden aportar al proyecto.

Actividad 2- Personas usuarias

Duración: 45 minutos

Objetivos: autoproyección, evaluación de necesidades y desafíos, empatía

La herramienta “Personas Usuarías” es una representación de un usuario típico o ideal del servicio que se está diseñando. Cada persona está dotada de un nombre, una historia vital, unos objetivos y unas experiencias concretas que la convierten en un individuo único. Las personas se crean para ayudar a comprender mejor las necesidades, motivaciones, deseos y retos de los usuarios.

- Divide a los participantes en grupos mixtos. Pídeles que creen 2 personas usuarias, una para cada "generación", teniendo en cuenta el proyecto en el que están trabajando.
- Cada grupo presenta su lienzo de Personas Usuarías al resto del grupo.

Actividad 3: Puntos en común: Comparación del recorrido del usuario

Duración: 75 minutos

Objetivos: Poner en práctica la evaluación de necesidades, la autorreflexión “en el lugar de los demás”, la reflexión sobre puntos en común, la comprensión de las necesidades de los demás.

- Pide al grupo que cree dos recorridos de usuario, uno para cada persona usuaria que crearon.
- Una vez que hayan creado los dos recorridos de usuario, pídeles que creen un tercero en el que encontrar un punto en común entre la experiencia de usuario joven y senior del proyecto.
- Cada grupo presenta el “Punto en Común del Recorrido del Usuario” al resto del grupo.

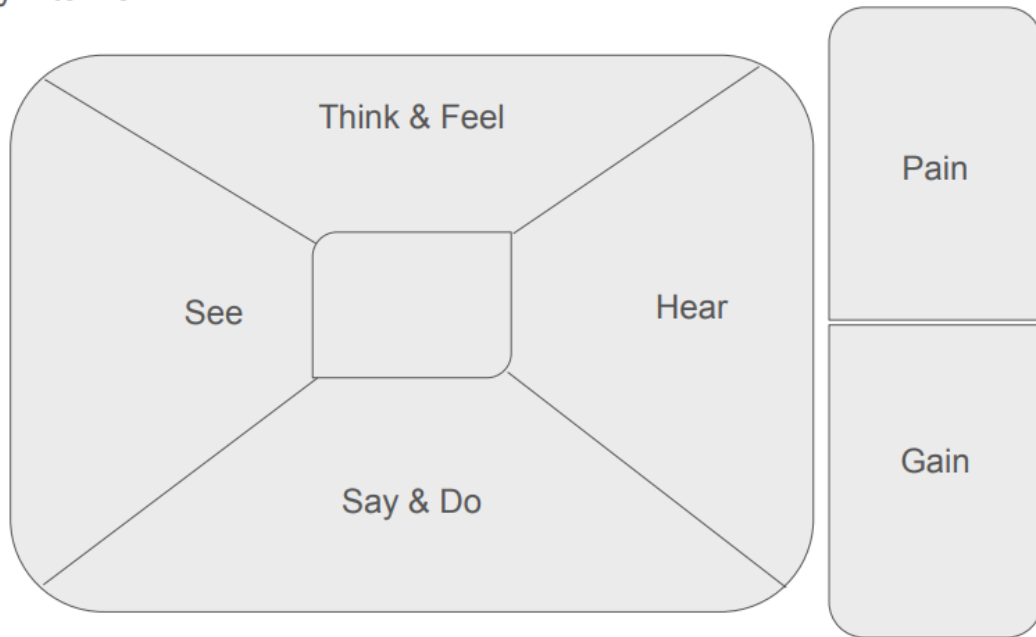
Valoración/ Evaluación

Retrospectiva

Pide a los participantes que recopilen todos los materiales producidos durante este recorrido y los organicen como una retrospectiva de arte con el propósito de mostrar al público el proceso y las reflexiones que llevaron a la creación de un Recorrido de Experiencia de Usuario intergeneracional.

Pídeles que recopilen en una pizarra sus aprendizajes sobre la “otra generación” y cómo algunos de estos aprendizajes pueden ayudarlos en su propia experiencia.

Empathy Interview



Capacity Building Card

Who?
*name, age, 1
thing he/she
is passionate
about*

Hard Skills

Soft Skills

Stress Factors

Expectations about
the project

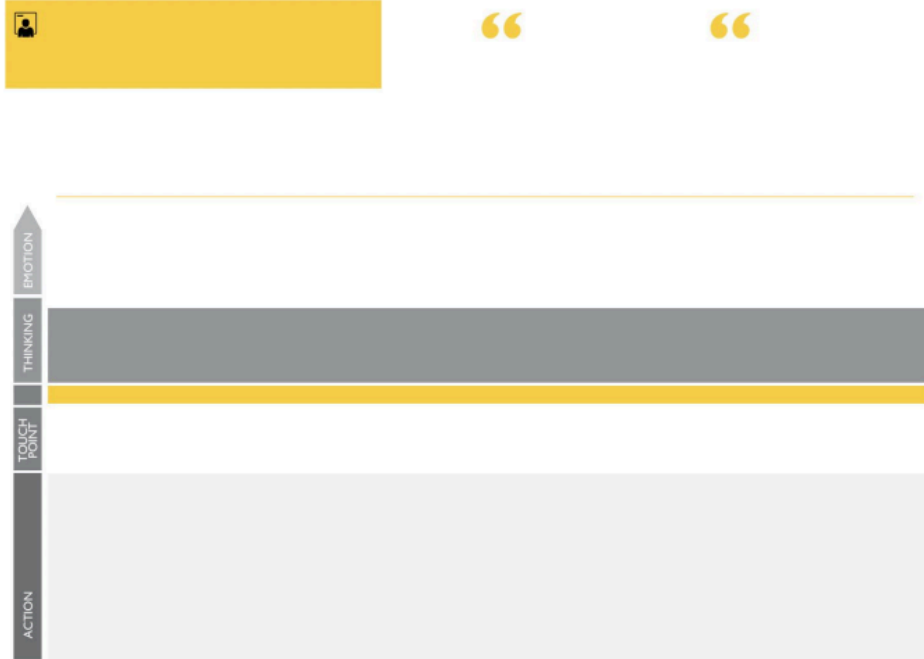
What I can bring

Goal:
What I
want to
achieve
in the
project?

User Personas Canva

Stakeholder 	What does he/she like? 	What does he/she hate? 
	Name Age Profession City Lifestyle Typical quote “ ”	Needs What needs/challenges he/she has that we can address?
	Goals What goals/scopes he/she has that we can support?	Resources What material and unmaterial resources can he/she share to solve the challenge?

User Journey Experience Map



Módulo 6 – SE y Cambio Climático

Sesión práctica: principiante

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	<ul style="list-style-type: none">● Tarjetas con acciones ecológicas.● Materiales reciclados (por ejemplo, cajas de cartón, botellas de plástico, revistas viejas, cartones de huevos, latas vacías, etc.)● Tijeras● Pegamento o cinta● Rotuladores, pinturas y otros materiales para manualidades.● Macetas o recipientes pequeños● Tierra para macetas● Semillas o plántulas (por ejemplo, hierbas, flores, vegetales)● Regaderas o botellas con atomizador● Guantes de jardinería (opcional)● Etiquetas o rotuladores para etiquetar macetas.● Delantales o camisas viejas para proteger la ropa.● Mesas o estaciones de trabajo para plantar.● Computadora portátil● Proyector

<p>Conocimientos y habilidades desarrollados</p>	<p>Habilidades: Comunicación, Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, Resolución de problemas, Creatividad, Seguir instrucciones, Autorreflexión, Empatía, Responsabilidad e iniciativa social, Habilidades para presentaciones</p> <p>Resultados de Aprendizaje: Economía Social (definición y diferencia con los negocios tradicionales), Acciones Ecológicas, Impactos del Cambio Climático, Reciclaje, Siembra y Cuidado de Plantas, Acciones Ecológicas Diarias.</p>
<p>Sesión práctica: alcance/objetivo</p>	<p>Explicar el concepto de responsabilidad social y su vinculación con el medio ambiente. Al final de la lección, los niños podrán explicar cómo las empresas o los individuos pueden tomar decisiones que beneficien tanto a las personas como al planeta.</p> <p>Identificar formas de vivir un estilo de vida más sostenible. A través de diversas actividades, los niños adquirirán conocimientos sobre acciones que pueden realizar en su vida diaria para reducir su impacto ambiental.</p> <p>Demostrar creatividad e ingenio en la resolución de desafíos ambientales. El escenario de aprendizaje animará a los niños a pensar creativamente y utilizar su ingenio para encontrar soluciones a los problemas medioambientales.</p>
<p>Duración total de la lección.</p>	<p>3 horas</p>

Descripción de las actividades de aprendizaje

Inauguración del Taller: Eco Mímica (15 minutos)

Eco Mímica es una versión divertida del juego clásico, donde en lugar de representar palabras, los niños representan acciones ecológicas para que sus compañeros de equipo las adivinen. Esta es una excelente manera de reforzar el aprendizaje del programa de Economía Social y Cambio Climático de una manera animada e interactiva.

Materiales:

- Tarjetas con acciones ecológicas.

Instrucciones:

1. Divide a los niños en dos o más grupos.
2. Un jugador de cada equipo pasa al frente. El maestro entrega una tarjeta de acción ecológica a cada jugador (por ejemplo, plantar un árbol, andar en bicicleta, apagar las luces).
3. El jugador representa en silencio la acción para que su equipo la adivine dentro de un límite de tiempo establecido (alrededor de 30 segundos es un buen punto de partida).
4. Los miembros de su equipo gritan sus conjeturas hasta que aciertan.
5. Otorgue puntos al equipo que adivine correctamente dentro del límite de tiempo.
6. Después de cada ronda, un nuevo jugador de cada equipo aparece para representar una nueva acción. Continúe hasta que todos hayan tenido su turno o hayan pasado 15 minutos.

Repasando los conceptos principales. (40 minutos)

Materiales:

- Computadora portátil
 - Instrucciones del proyector:
1. Repasa brevemente los conceptos de economía social y cambio climático utilizando un lenguaje sencillo y ejemplos identificables.
 2. Facilita un debate grupal utilizando preguntas como "¿Qué empresas conoce que ayuden a las personas o al medio ambiente?" y "¿En qué crees que se diferencian las empresas sociales de las empresas normales?"
 3. Utiliza cuestionarios interactivos en línea (de 15 a 20 preguntas) o aplicaciones para explorar los hechos y los impactos del cambio climático de una manera divertida y atractiva.

Taller de reciclaje (60 minutos)

Materiales:

- Materiales reciclados (por ejemplo, cajas de cartón, botellas de plástico, revistas viejas, cartones de huevos, latas vacías, etc.)
- Tijeras
- Pegamento o cinta
- Rotuladores, pinturas y otros materiales para manualidades.

Instrucciones:

1. Divide a los niños en pequeños grupos de 3 o 4.
2. Muestra a los niños la colección de materiales reciclados que ha reunido. Explica que el reciclaje es donde tomamos cosas viejas o no deseadas y las convertimos en algo nuevo y útil.
3. Desafía a cada grupo a trabajar juntos y crear algo útil o artístico utilizando los materiales reciclados proporcionados. Ejemplos de proyectos incluyen:
 - Comederos para pájaros hechos con botellas de plástico.
 - Portalápices hechos con latas
 - Marcos de cuadros o mural con cajas de cartón.
 - Cestas decorativas con páginas de revistas.
 - Tocar instrumentos o disfraces utilizando una variedad de materiales reciclados.
 - Hoteles de insectos
4. Fomentar la colaboración y la resolución creativa de problemas dentro de los grupos. Permíteles intercambiar ideas, dibujar diseños y ayudarse unos a otros.
5. Una vez que se acabe el tiempo, ¡cada grupo podrá presentar sus increíbles creaciones recicladas al resto de la clase!

¡Fiesta de plantación! (45 minutos)

Materiales:

- Macetas o recipientes pequeños
- Tierra para macetas
- Semillas o plántulas (por ejemplo, hierbas, flores, vegetales)
- Regaderas o botellas con atomizador
- Guantes de jardinería (opcional)
- Etiquetas o rotuladores para etiquetar macetas.
- Delantales o camisas viejas para proteger la ropa.
- Mesas o estaciones de trabajo para plantar Instrucciones:

1. Introducción

- Reúne a los niños y presente la actividad explicándoles que hoy plantarán sus propias plantas en macetas.
- Enfatiza sobre la importancia de las plantas para el medio ambiente y cómo cuidarlas puede tener un impacto positivo en el planeta.

2. Demostración de plantación
 - Realiza una breve demostración sobre cómo plantar semillas o plántulas en macetas.
 - Muéstrales cómo llenar las macetas con tierra, hacer un agujero para las semillas o plántulas, colocarlas con cuidado en la tierra y cubrirlas con una fina capa de tierra.
3. Plantación práctica
 - Divide a los niños en grupos pequeños y asigna a cada grupo una estación de trabajo con los materiales necesarios.
4. Guíalos mientras plantan las semillas o plántulas elegidas en las macetas, animándolos a trabajar juntos y turnarse.
 - Brindar asistencia y responder cualquier pregunta que puedan tener sobre la plantación o el cuidado de plantas.
5. Personalización de etiquetas para macetas
 - Después de plantar, proporciona etiquetas o rotuladores para que los niños personalicen sus macetas.
 - Anímalos a escribir el nombre de la planta que han plantado o a decorar las etiquetas con dibujos o pegatinas.
6. Cuidando las plantas
 - Comente brevemente la importancia de regar y cuidar sus plantas con regularidad.
 - Muéstrales cómo regar sus plantas suavemente usando regaderas o botellas rociadoras, y recuérdales que coloquen sus macetas en un lugar soleado.

Autorreflexión (10 minutos)

Haz preguntas a los niños para que piensen en lo que han aprendido:

- ¿Cuál fue tu actividad favorita hoy?
- ¿Qué aprendiste sobre economía social y cambio climático?
- ¿Te sorprendió algo?
- ¿Qué puedes hacer en tu vida diaria para ser más ecológico?

Evaluando la actividad (10 minutos)

Menciona los siguientes aspectos de la actividad y cada niño puntúa lo que le pareció del 1 al 3.

1. Eco Mímica
2. Taller de reciclaje
3. ¡Fiesta de plantación!
4. El comportamiento de clase
5. El maestro

Después de cada aspecto, el profesor puede preguntar a algunos niños (especialmente a aquellos que dan una puntuación más baja) su opinión y por qué dieron esa puntuación.

Módulo 6

Sesión práctica: intermedio

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	<ul style="list-style-type: none"> ● Lista de artículos o acciones ecológicas para encontrar (por ejemplo, materiales reciclables, dispositivos de ahorro de energía, prácticas sostenibles) ● Portapapeles ● Bolígrafos o lápices ● Premio al equipo ganador ● Computadora portátil ● Proyector ● Pizarra ● Rotuladores/bolígrafos ● Smartphones/Tablets (con capacidad de grabación de vídeo)
Conocimientos y habilidades desarrollados	<p>Habilidades blandas: comunicación, trabajo en equipo, pensamiento crítico, resolución de problemas, creatividad, seguimiento de instrucciones, autorreflexión, investigación, liderazgo, toma de decisiones, gestión del tiempo, empatía, responsabilidad social e iniciativa.</p> <p>Resultados de aprendizaje: Economía social (definición y diferencia con los negocios tradicionales), acciones ecológicas, impactos del cambio climático, reciclaje.</p>

Sesión práctica: alcance/objetivo	<p>Explicar el concepto de responsabilidad social y su vinculación con el medio ambiente. Al final de la lección, los niños podrán explicar cómo las empresas o los individuos pueden tomar decisiones que beneficien tanto a las personas como al planeta.</p> <p>Identificar formas de vivir un estilo de vida más sostenible. A través de diversas actividades, los niños adquirirán conocimientos sobre acciones que pueden realizar en su vida diaria para reducir su impacto ambiental.</p> <p>Demostrar creatividad e ingenio en la resolución de desafíos ambientales. El escenario de aprendizaje animará a los niños a pensar creativamente y utilizar su ingenio para encontrar soluciones a los problemas medioambientales.</p>
Duración total de la lección.	3 horas

Descripción de las actividades de aprendizaje

Inauguración del taller: Búsqueda del tesoro ecológica (30 minutos)

Materiales:

- Lista de artículos o acciones ecológicas para encontrar (por ejemplo, materiales reciclables, dispositivos de ahorro de energía, prácticas sostenibles)
 - portapapeles
 - Bolígrafos o lápices
 - Premio para el equipo ganador
- Instrucciones:**
1. Divide a los niños en equipos pequeños.
 2. Proporciona a cada equipo una lista de elementos o acciones ecológicas para encontrar dentro de un área específica (por ejemplo, terrenos escolares, parque local).
 3. Establece un límite de tiempo para la búsqueda del tesoro (unos 20 minutos).
 4. Los equipos deben trabajar juntos para encontrar y documentar cada elemento o acción en su lista.
 5. El equipo que encuentre la mayor cantidad de elementos o complete la mayor cantidad de acciones dentro del límite de tiempo gana un premio.
 6. Después de la búsqueda del tesoro, reúne a los equipos para discutir sus hallazgos y

compartir cualquier nueva práctica ecológica que hayan descubierto.

Repasando los conceptos principales. (15 minutos)

Materiales:

- Computadora portátil
 - Instrucciones del proyector:
1. Repasa brevemente los conceptos de economía social y cambio climático utilizando un lenguaje sencillo y ejemplos identificables.
 2. Facilita una discusión grupal utilizando preguntas como "¿Qué empresas conoce que ayuden a las personas o al medio ambiente?" y "¿En qué crees que se diferencian las empresas sociales de las empresas normales?"

Realización de películas sobre acción climática (120 minutos)

Materiales:

- Pizarra o proyector
- Rotuladores/bolígrafos
- Smartphones/Tablets (con capacidad de grabación de vídeo)

Instrucciones:

1. Lluvia de ideas e investigación (45 minutos):
 - Divide a los estudiantes en grupos pequeños.
 - Facilita una sesión rápida de lluvia de ideas en una pizarra o pantalla proyectada. Pregunta: "¿Cuáles son algunas formas en que el cambio climático afecta a diferentes comunidades?" Fomenta una sesión rápida, enumerando todas las ideas.
 - Con base en las ideas generadas, haz que cada grupo elija un aspecto específico del cambio climático y su impacto en una comunidad en particular. Guía a los estudiantes para que usen sus teléfonos/tabletas para investigar este tema en línea o a partir de recursos preparados previamente.
2. Escritura de guiones y storyboard (45 minutos):
 - Dentro de sus grupos, los estudiantes escriben un guión breve. Anímalos a considerar:

- ¿A quién intentan llegar? (por ejemplo, su generación, comunidad local).
 - ¿Qué punto clave quieren que recuerden los espectadores? (por ejemplo, el aumento del nivel del mar amenaza a las comunidades costeras).
 - Concéntrate en un mensaje claro transmitido a través de un eslogan pegadizo, una narrativa breve o imágenes impactantes.
 - Guión gráfico (opcional): haz que los grupos creen un guión gráfico simple en papel, esbozando escenas clave que quieran filmar para su película.
3. Filmación y Producción (45 minutos):
- Los estudiantes usan sus teléfonos inteligentes/tabletas para filmar su película basándose en su guión y guión gráfico. Fomenta el uso creativo de su entorno, los accesorios disponibles (ropa, carteles) y tomas breves.
4. Compartir y Discutir (30 minutos):
- Haz que cada grupo presente su película a la clase. Anímalos a explicar brevemente el tema elegido y el mensaje que querían transmitir.
 - Facilita una discusión en clase sobre las diferentes películas. Debate la importancia de la acción colectiva, las posibles soluciones y las formas de participar.

Autorreflexión (10 minutos)

Haga preguntas a los niños para que piensen en lo que han aprendido:

- ¿Cuál fue tu actividad favorita hoy?
- ¿Qué aprendiste sobre economía social y cambio climático?
- ¿Te sorprendió algo?
- ¿Qué puedes hacer en tu vida diaria para ser más ecológico?

Evaluando la actividad (5 minutos)

Menciona los siguientes aspectos de la actividad y cada niño puntúa lo que le pareció del 1 al 3.

1. Búsqueda del tesoro ecológica
2. Realización de películas sobre acción climática
3. el comportamiento de clase
4. el maestro

Después de cada aspecto, el profesor puede preguntar a algunos niños (especialmente a aquellos que dan una puntuación más baja) su opinión y por qué dieron esa puntuación.

Módulo 6

Sesión práctica: avanzado

Tiempo (minutos)	180 minutos
Materiales/Equipo Requerido	<ul style="list-style-type: none">● Pizarra o proyector● Rotuladores o bolígrafos● Hojas grandes de papel (papel de rotafolio o cartulina)● Rotuladores, ceras, lápices de colores (para diseño de logotipos)● Opcional: revistas, periódicos (para elementos de collage en el diseño del logotipo)● Cronómetro● Notas adhesivas● Cartulina (diferentes colores)● Tijeras● Barras de pegamento● Opcional: acceso a Internet para investigación (sobre materiales específicos)
Conocimientos y habilidades desarrollados	<p>Habilidades blandas: Comunicación, Trabajo en equipo, Creatividad, Resolución de problemas, Pensamiento crítico, Investigación, Liderazgo, Hablar en público, Toma de decisiones, Gestión del tiempo, Empatía, Responsabilidad social e Iniciativa.</p> <p>Resultados de Aprendizaje: Economía Social (definición y diferencia con los negocios tradicionales), Acciones Ecológicas, Impactos del Cambio Climático, Emprendimiento.</p>

Sesión práctica: alcance/objetivo	<p>Explicar el concepto de responsabilidad social y su vinculación con el medio ambiente. Al final de la lección, los niños podrán explicar cómo las empresas o los individuos pueden tomar decisiones que beneficien tanto a las personas como al planeta.</p> <p>Identificar formas de vivir un estilo de vida más sostenible. A través de diversas actividades, los niños adquirirán conocimientos sobre las acciones que pueden realizar en su vida diaria para reducir su impacto ambiental.</p> <p>Demostrar creatividad e ingenio en la resolución de desafíos ambientales. El escenario de aprendizaje animará a los niños a pensar creativamente y utilizar su ingenio para encontrar soluciones a los problemas medioambientales.</p>
Duración total de la lección.	3 horas

Descripción de las actividades de aprendizaje

Inauguración del Taller: Dos verdades y una eco-mentira (15 minutos)

Instrucciones

1. Presentamos el juego "Dos verdades y una mentira ecológica".
2. Explica que cada estudiante pensará en tres afirmaciones sobre sí mismo: dos que sean verdaderas y una que sea mentira, pero relacionada con el medio ambiente.
3. La mentira debe ser creíble y estar relacionada con acciones, comportamientos o intereses ambientales.
4. Da a los estudiantes unos minutos para pensar en sus declaraciones.
5. Una vez que estén listos, los estudiantes pueden turnarse para compartir sus tres afirmaciones con la clase.
6. Después de que cada estudiante comparta, la clase intentará adivinar qué afirmación es mentira.

¡Eco-Innovadores Pro! (150 minutos)

¡Llamando a todos los guerreros ecológicos! Este desafío invita a los estudiantes a dar rienda suelta a su creatividad y conocimiento empresarial para desarrollar una empresa social que aborde cuestiones ambientales.

Materiales:

- Pizarra o proyector
 - Rotuladores o bolígrafos
 - Hojas grandes de papel (papel de rotafolio o cartulina)
 - Rotuladores, ceras, lápices de colores (para diseño de logotipos)
 - Opcional: revistas, periódicos (para elementos de collage en el diseño del logotipo)
 - Cronómetro
 - Notas adhesivas
 - Cartulina (diferentes colores)
 - Tijeras
 - Barras de pegamento
 - Opcional: Acceso a Internet para investigaciones (sobre materiales específicos)
- Instrucciones

1. Forma tu equipo ecológico (5 minutos): comenzaremos formando equipos de 4 o 5 eco-campeones.
2. Investiga y elige tu misión (45 minutos):
 - Anima a los estudiantes a utilizar Internet o libros de texto para investigar desafíos ambientales críticos. Quizás también piensen en los problemas de su propia comunidad.
 - Los estudiantes debaten su investigación y votan sobre el tema ambiental que abordará su equipo.
 - Los estudiantes deciden quién se beneficiará más de su empresa social.
3. Lluvia de ideas (40 minutos):
 - Los adolescentes piensan en el corazón de su empresa social: ¿qué producto o servicio ofrecerán? ¿Cómo abordará directamente la cuestión medioambiental elegida?
 - ¿Cómo harán correr la voz sobre su increíble empresa? Fomente una discusión sobre estrategias de marketing para captar la atención de su público objetivo.
 - ¡Es hora de hacer que su empresa social sea financieramente sostenible! ¿Cómo fijarán el precio de su producto/servicio? ¿Quiénes son sus socios potenciales?
4. Preparad su presentación empresarial (30 minutos): Cada equipo prepara una presentación para mostrar al resto de la clase su idea empresarial. Pueden construir un prototipo simple de su producto o servicio. Podría ser un modelo físico, un diseño de sitio web simulado o un script de demostración de servicio.

5. Presentaciones de tono perfecto (45 minutos):

Cada equipo tendrá entre 5 y 7 minutos para presentar su empresa social a la clase.

Asegúrate de cubrir:

- La cuestión medioambiental que abordan.
- Tu público objetivo.
- Tu producto/servicio y su prototipo.
- Tu estrategia de marketing y modelo de negocio.
- Tu logo e identidad de marca.

Recuerda, ¡una comunicación clara y una presentación cautivadora pueden marcar la diferencia! Después de cada presentación, habrá tiempo para preguntas de la clase.

6. Vota y celebra (30 minutos):

¡Ha llegado el momento de elegir la empresa social ganadora! Cada estudiante votará de forma anónima por la idea que considere más impactante y mejor desarrollada. El ganador será anunciado.

Autorreflexión (10 minutos)

Modera una reflexión sobre las diversas ideas y el poder del emprendimiento social para abordar los desafíos ambientales.

Evaluando la actividad (5 minutos)

Menciona los siguientes aspectos de la actividad y cada niño puntúa lo que le pareció del 1 al 3.

1. ¡Eco-Innovadores Pro!
2. El comportamiento de clase
3. el maestro

Después de cada aspecto, el profesor puede preguntar a algunos niños (especialmente a aquellos que dan una puntuación más baja) su opinión y por qué dieron esa puntuación.

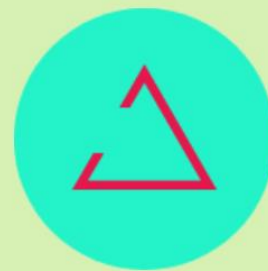


Co-funded by
the European Union



Better
Cooperate

Partners:



Comparative Research Network



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

Project Number: 2023-1-PL01-KA220-YOU-000158100

