Green ChangeMakers

2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571

CURSO DIGITAL: Metodologías y prácticos

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Índice

Contexto del proyecto **4**

A. Metodologías ***5***

I. Metodología de Educación para el Desarrollo Sostenible **5**

El papel de los educadores 7

¿Por qué la EDS para los jóvenes? 7

II. Metodología de co-diseño **8**

¿Por qué co-diseño? 10

III. Educación no formal **10**

Desglosando el Enfoque: Guía paso a paso de la metodología 10

NFE: Reflexión y evaluación 13

NFE:¿Quién es el formador NFE? 13

ENF:Estilos de facilitación 15

B. Ejercicios prácticos ***19***

I. Políticas y estrategia de la UE para la juventud **20**

II. Participación activa y participación de los jóvenes **31**

III. Política medioambiental de la UE **45**

IV. Green Deal de la UE y EU4Climate **59**

La duración total de las actividades del módulo es de 6 horas, con tres pausas estratégicas: un descanso a media mañana, una pausa larga para el almuerzo y otro breve a media tarde, para fomentar el bienestar y la participación activa. **59**

V. ¿Qué es la sostenibilidad? **72**

Guía de Alimentación Consciente 109

Consejos para Reducir el Desperdicio de Alimentos 109

Recursos para una Alimentación Sostenible 109

Recursos para una Alimentación Sostenible: 110

VI. ¿Qué es la economía circular? **111**

VII. Reutilización diaria de residuos y buenas prácticas **126**

VIII. Metodologías y estrategias de mentoring **140**

IX. Proceso y metodología de codiseño **169**

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Contexto del proyecto

La iniciativa **Green Changemakers (CHMKS**) se dedica a empoderar a los trabajadores juveniles y a los jóvenes de habilidades, conocimientos y competencias esenciales relacionados con el cambio climático, la sostenibilidad medioambiental y el Pacto Verde de la UE. Reconociendo la urgente necesidad de acción sobre estos temas críticos, CHMKS tiene como objetivo fomentar una nueva generación de líderes conscientes del medio ambiente que puedan lograr un cambio positivo dentro de sus comunidades. Centrándose en la educación no formal, la tutoría y el co-diseño, el proyecto aspira a cultivar una sólida red de agentes de cambio equipados para hacer frente a los retos medioambientales locales y mundiales.

Este curso digital se inspira en una investigación realizada en España, Italia, Bulgaria y Suecia, que identificó las metodologías más efectivas para involucrar y educar a los jóvenes.El curso integra la educación para el desarrollo sostenible, la educación no formal (ENF), la educación verde y el marco GreenComp, garantizando un enfoque completo para fomentar la concienciación y la acción medioambientales. Para mejorar la experiencia de aprendizaje, el curso digital incluye talleres interactivos y prácticos adaptados a temas clave que son tanto oportunos como relevantes. Estos módulos incluyen:

1. **Políticas de Juventud de la UE y Estrategia de Juventud de la UE** – Comprendiendo los marcos que guían las iniciativas juveniles en Europa.
2. **Participación activa y participación de los jóvenes**: Empoderando a los jóvenes para que desempeñen un papel activo en la toma de decisiones.
3. **Políticas medioambientales de la UE** – Explorando las políticas que configuran la actuación medioambiental en toda la UE.
4. **El Pacto Verde de la UE y el Programa EU4Climate** – Profundizando en las iniciativas transformadoras de la UE en favor de la sostenibilidad.
5. **Comprendiendo la sostenibilidad** – Construyendo un conocimiento fundamental del desarrollo sostenible.
6. **Explorando la Economía Circular**: Aprendiendo los principios para reducir de residuos y la reutilización eficaz de los recursos.
7. **Reutilización de residuos cotidianos y buenas prácticas** - Estrategias prácticas para integrar la sostenibilidad en la vida cotidiana.
8. **Metodologías y estrategias de tutoría** - Técnicas para orientar y apoyar a los jóvenes agentes de cambio.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

9. **Procesos y metodologías de codiseño**: Enfoques colaborativos para crear soluciones impactantes.

Este curso electrónico combina contenidos teóricos basados en la investigación con ejercicios prácticos, equipando a los participantes con el conocimiento, las herramientas y las estrategias necesarias para impulsar el cambio sostenible en sus comunidades y más allá. Para descubrir más o explorar recursos adicionales, visite greenchangemakers.eu o envíenos un correo electrónico info@greenchangemakers.eu.

A. Metodologías

I. Metodología de Educación para el Desarrollo Sostenible

Desglosando el Enfoque: Una Guía Paso a Paso de la Metodología

La visión de la educación para el desarrollo sostenible (EDS) es un mundo en el que todos tengan la oportunidad de beneficiarse de una educación de calidad y de aprender los valores, comportamientos y estilos de vida necesarios para un *futuro sostenible* y para *una transformación positiva de la sociedad*. **La EDS es un proceso de aprendizaje sobre cómo tomar decisiones que consideren los futuros a largo plazo de la economía, la ecología y el desarrollo equitativo de todas las comunidades**.[1]

La EDS consiste en aprender a:

1. Respetar, valorar y preservar los logros del pasado;
2. Apreciar las maravillas y los pueblos de la Tierra;
3. Vivir en un mundo donde todas las personas tengan suficiente comida para una vida saludable y productiva;
4. Evaluar, cuidar y restaurar el estado de nuestro Planeta;
5. Crear y disfrutar de un mundo mejor, más seguro y más justo;

[1] Directriz de formación de la UNESCO sobre la incorporación de la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS) a los planes de estudios

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

6. Ser ciudadanos responsables que ejerzan sus derechos y responsabilidades a nivel local, nacional y global.

El objetivo del desarrollo sostenible es *conciliar la eficiencia económica con la cohesión social y el equilibrio ecológico* para no poner en riesgo el desarrollo de las generaciones futuras.

El objetivo de **la EDS** es garantizar que:

- Las personas adquieren **competencias para la vida**, es decir, competencias que les permiten vivir adecuadamente en la sociedad del conocimiento, siendo este proceso de aprendizaje continuo a lo largo de la vida;
- El desarrollo económico es un desarrollo sólido y duradero basado en el desarrollo del capital humano y social;
- La cohesión social se protege garantizando la equidad de los resultados educativos para todos, es decir, desarrollando sistemas educativos que permitan a los jóvenes con desventajas sociales o dificultades de aprendizaje rendir/participar en un mundo en el que cada vez hay más personas con discapacidades físicas o minusvalías.

Incorporación efectiva de la EDS en los planes de estudio

Es importante distinguir entre "*educación **sobre** desarrollo sostenible*" (una lección de concienciación o un debate teórico) y "*educación **para el** desarrollo sostenible*" (uso de la educación como herramienta para lograr futuros más sostenibles).

En términos generales, la EDS es un esfuerzo a lo largo de toda la vida que involucra la educación formal, **no formal** e informal (contextos y disposiciones). Tiene en cuenta la naturaleza evolutiva del concepto de sostenibilidad y se ocupa del bienestar de los tres ámbitos de la sostenibilidad: el medio ambiente, la sociedad y la economía.

Es importante tener en cuenta que *la EDS no es "de talla única", sino que debe crearse para tener en cuenta las diferencias regionales y locales*. De hecho, la EDS es localmente relevante y culturalmente apropiada. **Se basa en las necesidades, percepciones y condiciones locales, pero reconoce que la satisfacción de las necesidades locales tiene a menudo efectos y consecuencias mundiales.**

Un programa educativo reorientado para abordar la sostenibilidad debería incluir:

a. **conocimientos** para comprender los principios del desarrollo sostenible,
b. **problemas** que amenazan la sostenibilidad del planeta,
c. **habilidades** que permitan a las personas seguir aprendiendo una vez finalizado el programa educativo, tener un medio de vida sostenible y llevar una vida sostenible,

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

d. **perspectivas** para considerar un problema desde el punto de vista de diferentes partes interesadas,
e. **valores** para comprender tu propia visión del mundo y los puntos de vista de los demás.

El papel de los educadores

Los educadores[2] desempeñan un papel clavo pilares fundamentales de los programas eficaces de EDS (**coelaboradores** de los planes de estudios), y comprenden el carácter transversal y multidisciplinario de la EDS.

Al desarrollar planes de estudios, los educadores deben:

- Evitar sobrecargar los planes de estudios y vincular únicamente la EDS a una o dos disciplinas;
- Estar abiertos a diversas estrategias de aprendizaje para implementar eficazmente los principios y contenidos de la EDS;
- Valorar la importancia de las asociaciones entre múltiples partes interesadas: trabajar juntos para superar problemas comunes.

¿Por qué la EDS para los jóvenes?

Son los jóvenes de hoy y las generaciones venideras quienes tendrán que hacer frente a las consecuencias de un desarrollo insostenible. Es su presente y su futuro lo que está en juego. A cambio, los jóvenes se están volviendo cada vez más activos y vocales, exigiendo cambios urgentes y decisivos y responsabilizando a los líderes mundiales, en particular para abordar la crisis climática. Ellos tienen, y siguen teniendo, las soluciones más creativas e ingeniosas a los retos de la sostenibilidad. Además, los jóvenes son un importante grupo de consumidores, y la forma en que evolucionen sus patrones de consumo influirá enormemente en la trayectoria de sostenibilidad de sus países. Por lo tanto, capacitar y movilizar a los jóvenes de todos los sexos es una parte fundamental de la aplicación de la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS).

La EDS es esencial para los jóvenes porque aumenta la concienciación y la comprensión de retos globales como el cambio climático, la pérdida de biodiversidad y las desigualdades sociales. Esta educación les ayuda a comprender la importancia de las prácticas sostenibles y les motiva para adoptar estilos de vida que contribuyan al bienestar del planeta y de la sociedad. A través de la EDS, los jóvenes desarrollan el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas, que son cruciales para abordar cuestiones complejas de sostenibilidad. Además, mejoran sus capacidades de colaboración y comunicación, lo que les permite trabajar

[2] Aquí se entiende la persona o personas que imparten los programas de EDS.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

eficazmente en diversos equipos y comunidades en pos de objetivos de sostenibilidad compartidos.

La EDS también capacita a los jóvenes para participar activamente en sus comunidades, animándoles a tomar la iniciativa y a implicarse en los esfuerzos locales y mundiales de sostenibilidad. Esta educación fomenta las cualidades de liderazgo, ayudándoles a convertirse en defensores del cambio e influir en los demás para que adopten prácticas sostenibles. Además, la EDS prepara a los jóvenes para la economía verde emergente, equipándolos con conocimientos y competencias necesarias para trabajar en energías renovables, agricultura sostenible, construcción ecológica y otros campos relacionados con la sostenibilidad. Fomenta la innovación y el pensamiento empresarial, permitiéndoles crear nuevos productos, servicios y empresas sostenibles.

El desarrollo ético y moral es otro aspecto importante de la EDS. Fomenta un sentido de responsabilidad hacia las generaciones futuras y anima a los jóvenes a considerar las repercusiones a largo plazo de sus acciones en el medio ambiente y la sociedad. La EDS promueve valores como la justicia, la equidad y el respeto de la diversidad, ayudando a los jóvenes a convertirse en ciudadanos del mundo responsables. También mejora su resistencia y adaptabilidad, enseñándoles a responder a cambios e incertidumbres como los que plantean el cambio climático y la escasez de recursos. Al aprender prácticas de vida sostenibles, contribuyen a la resiliencia general de sus comunidades.

Además, la EDS ayuda a preservar el patrimonio cultural y los conocimientos autóctonos integrando las prácticas tradicionales con los conceptos modernos de sostenibilidad. Esta educación fomenta el sentido de comunidad y pertenencia, animando a los jóvenes a comprometerse con sus entornos y culturas locales y a contribuir a ellos. En resumen, la Educación para el Desarrollo Sostenible dota a los jóvenes de los conocimientos, aptitudes, valores y actitudes necesarios para crear un mundo más sostenible y equitativo, preparándolos para afrontar los retos futuros con confianza y competencia y garantizando que puedan contribuir positivamente a la sociedad y al planeta.

II. Metodología de co-diseño

Desglosando el Enfoque: Una Guía Paso a Paso de la Metodología

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

El co-diseño consiste en diseñar **con**, no para. Se trata de cuestionar el desequilibrio de poder que tienen las personas que toman decisiones importantes sobre las vidas, medios de subsistencia y cuerpos de otros.

El co-diseño es un proceso dirigido por el diseño que utiliza métodos creativos y participativos. No existe un enfoque único. En cambio, hay patrones y principios que pueden aplicarse de distintas maneras con distintas personas.

El co-diseño se caracteriza por incluir las acciones de las personas en el diseño de las decisiones. Esto muestra una clara desviación del modelo de trabajo formalizado, que está dominado por la toma de decisiones jerárquica tradicional y que, usualmente, convierte el trabajo en un procedimiento intangible. Otros puntos clave son los roles de los participantes, los procesos de interacción, el marco temporal y los factores de éxito. Una característica fundamental del co-diseño es que **los co-diseñadores toman decisiones, no solo hacen sugerencias** (Burkett, 2012).

Las sesiones de co-diseño se celebran principalmente en forma de talleres en un entorno informal. Con la ayuda de uno o más facilitadores, los participantes debaten y exploran ideas mediante lluvias de ideas y otras técnicas de Design Thinking.[3]

Existen diferentes metodologías y herramientas para poner en práctica el enfoque del diseño participativo, pero la más extendida y la que mayor aceptación está teniendo en la actualidad es el Design Thinking.[4] Design Thinking es una metodología que se originó empíricamente en los años 90 y representa el punto de llegada de un proceso de definición de metodologías de diseño que ha implicado a diferentes campos de aplicación como: el diseño de servicios digitales, la arquitectura de diseño de productos o la redacción de propuestas de proyectos.

El co-diseño o diseño participativo es, por tanto, un enfoque que implica a un grupo de partes interesadas en la creación de una idea, generada en la fase de diseño de un concepto, producto o servicio con el objetivo de **compartir** las necesidades de todos y **definir juntos** las directrices de un proyecto.[5]

Las actividades están estructuradas de forma **que todos los participantes dialoguen**, transformándose en coautores del proyecto. En una misma mesa trabajarán personas con diferentes competencias y niveles operativos, pero a través del Co-diseño podrán canalizar y alinear sus ideas hacia un objetivo común con el fin de definir algunos de los criterios que influirán en el futuro desarrollo del proyecto. En general, el co-diseño significa **desarrollar procesos para comprender, desarrollar y apoyar el aprendizaje mutuo entre múltiples participantes en la toma de decisiones y el diseño colectivos**.

[3] Carlon et al., *Innovazione per la sostenibilità: un'esperienza di co-diseño per il welfare comunitario,* 2017.

[4] *Taller de Design Thinking*

[5] Bähr, *Cos'è, a cosa serve e come si fa Co-design,*

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

¿Por qué co-diseño?

El enfoque del co-diseño en el desarrollo de productos, servicios o ,en nuestro caso, recursos educativos permite a los alumnos contribuir creativamente a la formulación y solución de un problema. Este enfoque va más allá de la consulta, ya que establece y profundiza la colaboración equitativa entre los ciudadanos afectados por un reto concreto o que intentan resolverlo. Un principio clave del co-diseño es que los usuarios, como "expertos" de su propia experiencia, pasan a ocupar un lugar central en el proceso de diseño.

Las ventajas del codiseño son:

- Algunos grupos o individuos que normalmente no tienen "voz" pueden participar en negociaciones y diálogos.
- A través del proceso de desarrollo del proyecto, las distintas partes interesadas adquieren mayor responsabilidad, lo que aumenta la motivación y el compromiso de todos los que participan.
- Podrá crear vínculos y redes más fácilmente, lo que le permitirá compartir información mejor que antes.

Además, el programa educativo desarrollado en el marco del proyecto CHMKS tiene como objetivo formar a "agentes activos del cambio", dotando a los jóvenes de competencias, métodos y herramientas para planificar y implementar actividades educativas y de sensibilización sobre temas medioambientales .En este sentido, el co-diseño es una herramienta esencial para que puedan capitalizar plenamente la formación recibida y multiplicar el impacto del proyecto.

III. Educación no formal

Desglosando el Enfoque: Guía paso a paso de la metodología

Para garantizar el desarrollo de las personas en un mundo cambiante e interconectado, **es esencial tener acceso a oportunidades de formación** que permitan la adquisición, el desarrollo y el mantenimiento funcional de las competencias necesarias para mejorar las aspiraciones personales y profesionales.[6]

La educación no formal (ENF) hace referencia a cualquier acción educativa que se produzca fuera de los contextos de aprendizaje convencionales o formales, pero dentro de un marco de algún

[6] Asunción Manzanares Moya, Formación no formal y aprendizaje permanente, 2021

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

tipo.[7] Generalmente, se define dentro de un espectro educativo que incorpora su relación con la educación formal y el aprendizaje informal.

- **La educación formal** corresponde a un modelo educativo sistemático y organizado, estructurado y administrado según un conjunto determinado de leyes y normas, que presenta un plan de estudios bastante rígido en cuanto a objetivos, contenido y metodología. Incluye el sistema educativo formal, que abarca la educación vocacional y universitaria, y culmina en la obtención de una certificación reconocida, diploma, título o cualificación profesional.
- **El aprendizaje informal** ocurre independientemente de que haya o no una elección deliberada y se realiza en el desempeño de actividades cotidianas y en las interacciones que tienen lugar. No cuenta con apoyo externo, no está institucionalizado y ocurre en contextos de trabajo, familia y ocio.
- **La educación y el aprendizaje no formales** se caracterizan por la participación deliberada de una persona en cualquier organización que ofrezca educación y formación con fines específicos, incluso el voluntariado, la función pública, los servicios sociales privados y las empresas. La educación no formal es cualquier tipo de aprendizaje estructurado y organizado, intencionado y planificado por un proveedor de educación, pero que no conduce a cualificaciones formales reconocidas por las autoridades educativas nacionales competentes.

La **educación no formal** es parte integrante de un concepto de aprendizaje permanente que garantiza que jóvenes y adultos adquieran y mantengan las habilidades, capacidades y disposiciones necesarias para adaptarse a un entorno en constante cambio. Generalmente, la mayor parte de la educación no formal es llevada a cabo por organizaciones no gubernamentales involucradas en el trabajo comunitario y juvenil. La educación no formal es el resultado de un esfuerzo deliberado y surge de la decisión consciente del alumno de adquirir y dominar una determinada actividad, destreza o área de conocimiento. No requiere una acreditación o evaluación externa y no sigue un plan de estudios definido.

Asimismo, los procesos educativos promovidos por la ENF apoyan el desarrollo de currículos y metodologías flexibles, capaces de adaptarse a las necesidades e intereses de los participantes, para los cuales el tiempo no es un factor preestablecido, sino que depende de su ritmo de trabajo. Esto significa que el aprendizaje non formal incluye diversas situaciones de aprendizaje estructurado que tampoco tienen el nivel de currículo, plan de estudios, acreditación y certificación asociado al "aprendizaje formal", pero tienen más estructura que la asociada al "aprendizaje informal", que suele tener lugar de forma natural y espontánea como parte de otras actividades.

[7] Consejo de Europa, COMPASS Manual for human rights education with young people, 2020

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

La educación no formal incluye todas las formas de actividades de aprendizaje estructuradas distintas de los sistemas de educación formal. *El aprendizaje informal*, en el otro extremo, incluye todas las actividades de aprendizaje que tienen lugar de forma no estructurada.
El objetivo de la educación no formal es, tomando como punto de partida los cursos y las actividades, **aumentar la** perspicacia y las aptitudes generales y académicas del individuo y potenciar la capacidad y el deseo de responsabilizarse de su propia vida, así como de tomar parte activa y comprometida en la sociedad.
El deseo de aprender es la competencia clave del futuro. Por lo tanto, es importante que el sector de la educación no formal esté alineado con el uso y desarrollo de su evidente potencial para crear y fortalecer la motivación de las personas para aprender.

Como se mencionó anteriormente, la ENF generalmente tiene lugar fuera del sistema educativo formal, pero aún se basa en sólidos principios pedagógicos.

En resumen, la ENF promueve:

- ⇒ **Aprendizaje holístico**, ya que tiene en cuenta y persigue el desarrollo de la persona en su totalidad sin descuidar ningún aspecto de la personalidad del participante (intelectual, emocional, social, físico, artístico, creativo y espiritual);
- ⇒ **Aprendizaje abierto,** que fomenta el pensamiento crítico y la confianza en uno mismo para expresar opiniones, ya que los temas abordados en la ENF son complejos y no hay una única respuesta correcta para todos;
- ⇒ **Aprendizaje cooperativo,** ya que se anima a todos los participantes a tomar decisiones sobre qué y cómo quieren aprender y se les anima a participar activamente en el aprendizaje y a trabajar juntos en grupos para buscar resultados que sean beneficiosos tanto para ellos como para el grupo;
- ⇒ **Aprendizaje experiencial**, ya que las aptitudes y valores fundamentales, como la comunicación, el pensamiento crítico, la defensa, la tolerancia y el respeto, sólo pueden aprenderse a través de la experiencia y la práctica;
- ⇒ **El aprendizaje intercultural**, ya que la ENF promueve el aprendizaje de las similitudes y diferencias entre las diversas culturas como un poderoso medio para luchar contra la discriminación, la intolerancia, el racismo y la violencia.

En general, en la ENF el alumno es el centro del proceso educativo. Todo parte de las necesidades e intereses de los participantes y se ajusta *continuamente* a ellos.

Un elemento crucial de la ENF es establecer objetivos de aprendizaje claros. Al final de cada sesión, los participantes no sólo deben tener una comprensión más profunda de un tema concreto, sino también haber adquirido un conjunto específico de competencias que puedan repercutir positivamente en sus vidas y su entorno.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

En todo entorno de formación hay un proceso de formación evidente en el que intervienen el formador y los alumnos, sus conocimientos, actitudes, habilidades, valores y las actividades propuestas. Sin embargo, también hay en juego un amplio y sutil proceso de formación. Esto incluye cómo gestionamos el espacio y los recursos, delegamos tareas y poder, elegimos materiales, interactuamos con la comunidad y permitimos la participación de personas que hablan otras lenguas, tienen discapacidades o son padres. Estos aspectos pueden tener un impacto educativo significativo. En la ENF se da gran importancia y se tienen muy en cuenta estos elementos "invisibles" de la formación.

NFE: Reflexión y evaluación

El análisis y la evaluación son partes esenciales del proceso de aprendizaje no formal y experimental. La experiencia por sí sola no equivale a conocimiento; debemos analizar lo ocurrido y transformar la experiencia en ideas prácticas para el futuro. Por lo tanto, es fundamental asignar tiempo después de cada actividad o al final de una sesión para el debriefing y la evaluación. Los participantes deben disponer de tiempo suficiente para completar la actividad y, si lo necesitan, de un momento para relajarse y adquirir perspectiva.

Durante esta fase, se anima a los participantes a reflexionar individualmente o en grupo sobre sus experiencias y a compartir sus puntos de vista. El formador facilita este proceso planteando preguntas como las siguientes:

- ⇒ ¿Qué ocurrió durante la actividad y cómo te sentiste?
- ⇒ ¿Qué habéis aprendido sobre vosotros mismos?
- ⇒ ¿Qué conocimientos has adquirido sobre los temas tratados en la actividad?
- ⇒ ¿Cómo puedes aplicar lo que has aprendido de cara al futuro?

Esta reflexión estructurada ayuda a los participantes a extraer de sus experiencias resultados de aprendizaje significativos.

NFE:¿Quién es el formador NFE?

El formador es la persona que prepara, presenta y coordina el proceso de aprendizaje.
Permiten a los alumnos descubrirse a sí mismos y desarrollar su potencial, motivándoles mediante la curiosidad, el interés, la participación y la creatividad, y permitiendo que todos aprendan de todos.

Los alumnos necesitan sentirse relajados y seguros durante cada sesión, por lo que el formador garantiza un entorno de aprendizaje de alta calidad. El formador fomenta la confianza, la comunicación positiva y la solidaridad, y ayuda al grupo a desarrollar su capacidad de expresión y análisis alentando el intercambio de opiniones e ideas. Al facilitar la interacción y el

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

intercambio, el formador refuerza los conocimientos existentes y cultiva una nueva comprensión.

El formador enfatiza el valor de las opiniones diversas, considerándolas como oportunidades, y aborda los aspectos individuales y colectivos de la expresión y el aprendizaje. Aprecia todas las opiniones expresadas y estimula el pensamiento crítico, potenciando así la apropiación y el compromiso de los participantes.

Al fomentar el diálogo y la interacción entre los participantes, el formador minimiza su propio papel a lo estrictamente necesario, rompiendo así el estereotipo del formador o profesor como única fuente de conocimientos.

Habilidades

- ⇒ El formador de ENF es un experto en diversas formas de gestión de grupos, comunicación y presentación.
- ⇒ Tienen buenas competencias interculturales, organizativas y de gestión del tiempo, y pueden trabajar eficazmente en equipo.
- ⇒ Un formador en ENF es capaz de diseñar e impartir programas educativos.
- ⇒ Pueden utilizar diferentes métodos para realizar evaluaciones individuales y colectivas y autoevaluaciones de los alumnos.
- ⇒ Pueden ayudar al grupo a definir y articular sus propios resultados, así como a desarrollar y aplicar sus propios planes de acción para alcanzar los resultados del aprendizaje.

Actitudes

- ⇒ El formador de ENF promueve activamente la igualdad, la inclusión, la comprensión intercultural y el respeto de la diversidad y los derechos humanos para todos.
- ⇒ Consideran a los alumnos como individuos responsables y socios valiosos en el proceso de aprendizaje y reconocen y valoran el capital social y las experiencias de los alumnos, trabajando para capacitarlos. Trabajan en equipo y promueven la cooperación y los logros del grupo.
- ⇒ Plantean la relación formador-formando como horizontal más que jerárquica y se comprometen a compartir el poder con todos los miembros del equipo.
- ⇒ Un formador ENF sirve de modelo y enseña con el ejemplo: sigue los mismos valores y normas que se espera que sigan los participantes y está a disposición de todos, respetando y escuchando activamente y con verdadero interés todas las opiniones expresadas, dando consejos y respondiendo honestamente a todas las preguntas.

Comportamientos

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

⇒ Un formador ENF actúa como recurso y asesor para todos, manteniendo una comunicación abierta con todos los participantes a lo largo del proceso de formación para demostrar su disponibilidad. Siempre es accesible, logrando un equilibrio entre ser divertido y serio, y aprovecha los momentos informales, como las pausas para el café y las comidas, para interactuar con uno o varios participantes.

⇒ Un formador ENF comparte con el grupo puntos de vista, experiencias y análisis personales sin dirigir ni manipular las ideas de los participantes. Valida y fomenta la participación y el intercambio de experiencias dentro del grupo. De hecho, se abstiene de juzgar la personalidad de los participantes, centrándose en cambio en proporcionar retroalimentación para mejorar sus acciones.

⇒ En general, un formador ENF consigue crear un marco de confianza, siendo positivo y apoyando a su(s) coformador(es), manteniendo la confidencialidad y estando abierto a las críticas.

ENF:Estilos de facilitación

Los estilos de facilitación están determinados por los valores educativos de un formador/facilitador y reflejan su filosofía de la educación. Reconocer su(s) propio(s) estilo(s) de facilitación o enseñanza puede mejorar significativamente sus métodos pedagógicos. Al adaptar su enfoque, puede aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes y, en última instancia, mejorar los resultados y el progreso de los alumnos. Los estilos de facilitación que elija deben estar en consonancia con sus metas, materiales y objetivos de aprendizaje.

Un elemento central del proceso de facilitación es la colaboración entre el facilitador y el alumno. Por ello, los facilitadores suelen desarrollar un estilo de facilitación personalizado que responde a las necesidades de los alumnos. Dependiendo del ejercicio, la dinámica del grupo, el entorno y la intuición personal, los facilitadores pueden emplear varios estilos, entre ellos:

⇒ **DIRECTIV**

Es un método de facilitación en el que el educador transmite conocimientos proporcionando a los alumnos instrucciones y explicaciones, siguiendo prácticas educativas formales. En concreto, el educador presenta y explica el contenido, incluyendo teoría, ejemplos y aplicaciones, mientras que los alumnos reciben la información de forma pasiva, sin interacción activa. Este estilo de facilitación suele denominarse "tradicional" y se centra en la transmisión de conocimientos mediante instrucciones claras para minimizar los errores. Promueve un aprendizaje eficaz en el que la lógica y la exactitud de los hechos priman sobre las emociones, las perspectivas y los sentimientos personales. Los aprendices participan en un proceso de aprendizaje

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

estructurado orientado a cumplir con estándares de comportamiento predeterminados.

Las ventajas de este enfoque incluyen la posibilidad de que el educador utilice diversos formatos, como conferencias y presentaciones multimedia. Sin embargo, aunque es eficaz para asignaturas como matemáticas, música, educación física y manualidades, plantea dificultades a la hora de satisfacer las necesidades individuales de los alumnos en aulas más grandes y diversas.

⇒ **EXPLORATORIO**

En contraste con el estilo de facilitación directivo, el enfoque exploratorio tiene sus raíces en la pedagogía centrada en el alumno y se centra en la creación de condiciones para la participación activa y la interacción durante el proceso de aprendizaje. Anima a los alumnos a expresar sus experiencias e ideas, a pensar de forma creativa y a desarrollar la capacidad de reflexionar sobre su aprendizaje. Este método se aplica planteando preguntas y presentando situaciones desafiantes a los alumnos, con el objetivo de que exploren nuevos materiales y los integren con sus conocimientos previos.

Es importante destacar que el facilitador exploratorio no deja a los alumnos sin orientación, sino que les ofrece oportunidades para anticipar diferentes lecciones y resultados en función de sus elecciones. El método exploratorio fomenta la interacción social y potencia el desarrollo cognitivo, por lo que resulta especialmente eficaz para enseñar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. Sin embargo, uno de los inconvenientes de este estilo es la dificultad de mantener la interacción entre el educador y el alumno, ya que el proceso de aprendizaje hace hincapié en el descubrimiento en lugar de en las clases magistrales tradicionales y en la comprobación de los conocimientos memorizados. En consecuencia, el éxito no se mide fácilmente en términos concretos.

⇒ **DELEGAR**

Este estilo de facilitación enfatiza el aprendizaje experimental. Los facilitadores capacitan a los alumnos para establecer objetivos, desarrollar planes y asignar tareas y funciones de forma independiente. El facilitador permanece disponible como recurso cuando es necesario, pero evita las conferencias formales. Los alumnos son reconocidos y elogiados por su autonomía, lo que hace que este estilo sea especialmente adecuado para planes de estudios y sesiones de formación que impliquen actividades prácticas o tareas colaborativas, como el debate y la escritura creativa.

Este enfoque anima a los alumnos a cultivar la confianza y la independencia. Sin embargo, los alumnos que aún no están preparados para tal autonomía pueden

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

experimentar ansiedad y esforzarse por rendir. El estilo de delegación es más eficaz cuando los alumnos poseen conocimientos suficientes y están preparados para avanzar al siguiente nivel de aprendizaje, y ven al educador más como un guía que como un instructor tradicional.

Los críticos del estilo delegador argumentan que socava la autoridad del profesor, ya que el facilitador actúa más como consultor que como figura de autoridad en el aula. A pesar de estas críticas, el estilo delegador está reconocido como un método contemporáneo de enseñanza que fomenta la iniciativa y la autodirección de los alumnos.

⇒ **PARTICIPATIVO**

Es un estilo de facilitación que emplea una serie de estrategias y técnicas didácticas destinadas a fomentar la participación activa del alumno en el proceso educativo. Con este enfoque, se anima a cada alumno a responsabilizarse de su propio proceso de aprendizaje, cultivando así la autonomía en el aprendizaje. El aprendizaje participativo implica comprometerse y colaborar con los alumnos, no sólo captando su interés mediante contenidos teóricos, facilitando debates, intercambiando opiniones y fomentando la reflexión crítica, sino también implicándolos en actividades prácticas. Estas actividades prácticas abarcan desde el trabajo práctico, las tutorías y los estudios de casos hasta el aprendizaje basado en proyectos y las simulaciones. Sirven para tender un puente entre los conocimientos teóricos y académicos y las aplicaciones en el mundo real, permitiendo a los alumnos aplicar y evaluar los conocimientos y habilidades que adquieren.

⇒ **COMPARTIR**

Es un estilo de facilitación que anima a los alumnos a expresar sus pensamientos y sentimientos sobre lo que han aprendido, por qué están aprendiendo y su progreso a lo largo del proceso de aprendizaje. Compartir fomenta el diálogo y el intercambio de experiencias diversas, promoviendo la colaboración entre los alumnos. A medida que los alumnos se vuelven expertos en compartir, aprenden a gestionar las emociones y a adquirir nuevas perspectivas mediante la comprensión de diferentes puntos de vista.

Al compartir emociones y reflexiones sobre su viaje de aprendizaje, los alumnos adquieren resiliencia para afrontar tanto el éxito como el fracaso. Además, aprender a compartir prepara a los alumnos para colaborar y negociar eficazmente en equipo. El facilitador desempeña un papel crucial a la hora de fomentar el intercambio y la autorreflexión, no sólo para fomentar el compromiso y la equidad, sino también para cultivar la empatía entre los alumnos. Establecer expectativas claras desde el principio

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

es esencial para garantizar que el proceso de puesta en común se desarrolle sin problemas y minimice las posibles decepciones.

⇒ **INTERPRETATIVO**

La facilitación interpretativa implica cultivar hábitos mentales específicos que se centren en interpretar y traducir el conocimiento sobre el proceso de aprendizaje, los alumnos y el contenido de la asignatura en experiencias de aprendizaje significativas y útiles. Para involucrar a los alumnos en el pensamiento interpretativo, los facilitadores emplean métodos como la indagación focalizada, la observación dirigida, las prácticas de aprendizaje activo y los ejercicios guiados.

Enseñar de forma interpretativa requiere que los facilitadores piensen ellos mismos de forma interpretativa, fomentando un enfoque que estimule el compromiso crítico a través del diálogo abierto y el debate entre los alumnos y el facilitador. Este método trata a cada alumno como un individuo, esforzándose no sólo por ayudarles a encontrar su voz para expresarse y expresar su itinerario de aprendizaje, sino también para que comprendan el mundo que les rodea.

⇒ **EVALUACIÓN**

Este estilo de facilitación implica un enfoque estructurado para evaluar el rendimiento de un alumno a lo largo del proceso de aprendizaje, proporcionando retroalimentación sobre lo que se comunica y ofreciendo declaraciones de valor en relación con el comportamiento y los resultados del aprendizaje. Los métodos de evaluación incluyen la provisión de retroalimentación, la autoevaluación, la observación por pares o el uso de portafolios para realizar un seguimiento del progreso a lo largo del tiempo. La evaluación abarca cuatro aspectos distintos: los objetivos, las experiencias de aprendizaje, la valoración del alumno y la interrelación entre estos elementos.

Más allá de su impacto en el desarrollo académico de los alumnos, el proceso de evaluación permite a los educadores reflexionar sobre sus metodologías de enseñanza y ajustar las técnicas según sea necesario. Por lo tanto, la evaluación debe considerarse un proceso mutuamente beneficioso tanto para los facilitadores como para los alumnos.

En última instancia, la elección de los estilos de facilitación debe basarse en lo que mejor se adapte a las necesidades de la audiencia, así como a la experiencia y los conocimientos previos del facilitador. Cada uno de los estilos de facilitación mencionados ofrece a los alumnos diversos métodos y enfoques basados en los principios de la educación no formal.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

B. Ejercicios prácticos

Para mejorar la experiencia de aprendizaje, el curso digital incluye talleres interactivos y prácticos sobre temas clave de actualidad y relevancia. Estos talleres están diseñados para unir el conocimiento teórico con la aplicación práctica, garantizando que los participantes no sólo entiendan el contenido, sino que puedan aplicarlo activamente en escenarios del mundo real. Estos talleres están diseñados siguiendo los principios y metodologías de la Educación No Formal (ENF). Su objetivo es fomentar la participación activa, la creatividad y el aprendizaje colaborativo entre los participantes. Al centrarse en enfoques experienciales y centrados en el aprendiz, estos ejercicios alientan a los individuos a interactuar con el contenido de manera significativa, reflexionar sobre sus experiencias y desarrollar habilidades de pensamiento crítico. Cada módulo aborda aspectos críticos de la sostenibilidad, la participación de los jóvenes y los marcos políticos, dotando a los alumnos de las herramientas y conocimientos necesarios para impulsar un cambio significativo.

Los módulos incluyen:

1. **Políticas de Juventud de la UE y Estrategia de Juventud de la UE** - Este módulo proporciona una comprensión en profundidad de los marcos que guían las iniciativas de juventud en Europa, ayudando a los participantes a comprender las políticas, programas y oportunidades disponibles para empoderar a los jóvenes.
2. **Participación Activa y Participación Juvenil** - Centrado en el fomento de la agencia entre los jóvenes, este módulo explora las estrategias para fomentar la participación activa en los procesos de toma de decisiones y en las actividades cívicas, promoviendo el liderazgo y el compromiso comunitario.
3. **Políticas medioambientales de la UE** - Este módulo examina las políticas que configuran la acción medioambiental en toda la UE, destacando su impacto y cómo se conectan con los esfuerzos globales de sostenibilidad.
4. **El Pacto Verde de la UE y el programa EU4Climate** - Los participantes se sumergen en las iniciativas transformadoras de la UE que pretenden combatir el cambio climático y construir un futuro más sostenible, obteniendo información sobre sus objetivos, aplicación y avances.
5. **Comprender la sostenibilidad** - Este módulo, en el que se sientan las bases del conocimiento, introduce los conceptos clave del desarrollo sostenible y explora su importancia a la hora de abordar los retos mundiales.
6. **Exploración de la economía circular** - Los alumnos descubren los principios y prácticas de la economía circular, centrándose en la reducción de residuos, la reutilización de recursos y la creación de sistemas de circuito cerrado que favorezcan la salud medioambiental.
7. **Reutilización diaria de residuos y buenas prácticas** - Este módulo práctico ofrece estrategias prácticas para integrar la sostenibilidad en la vida cotidiana, mostrando enfoques innovadores para la reducción de residuos y la reutilización de recursos.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

8. **Metodologías y estrategias de tutoría** - Los participantes aprenden técnicas eficaces de tutoría para orientar y apoyar a los jóvenes agentes de cambio, fomentando el crecimiento y el liderazgo en sus comunidades.
9. **Procesos y metodologías de co-diseño** - Este módulo hace hincapié en los enfoques de colaboración para la resolución de problemas, equipando a los participantes con herramientas para crear soluciones impactantes e inclusivas junto con diversas partes interesadas.

Cada taller está diseñado para ser altamente interactivo, combinando debates en grupo, actividades de juego de rol y ejercicios creativos para garantizar una experiencia de aprendizaje atractiva y dinámica. Al participar en estos talleres, los alumnos desarrollarán habilidades de pensamiento crítico, ganarán confianza en su capacidad para liderar iniciativas de sostenibilidad y adquirirán conocimientos prácticos que podrán aplicar directamente en sus proyectos personales y profesionales. Este enfoque integral garantiza que los participantes abandonen el curso electrónico capacitados, informados y listos para tener un impacto tangible en sus comunidades y más allá.

I. Políticas y estrategia de la UE para la juventud

Europa en imágenes	
LOs (Objetivos de aprendizaje) :	⇒ Los participantes reflexionarán sobre la importancia de Europa en nuestra vida cotidiana ⇒ Los participantes comprenderán mejor la ciudadanía europea y los conocimientos sobre la Unión Europea;
Duración:	La duración total puede variar en función del número de fotos que se debatan. Sin embargo, se sugiere no superar la duración total de **90 minutos aproximadamente**. La sesión podría organizarse de la siguiente manera, suponiendo que el grupo se dividirá en 4 pequeños grupos (grupos nacionales): ⇒ Explicación y preparación: 10 minutos; ⇒ Hacer fotos: 30 minutos; ⇒ Preparación del pleno (subir fotos y buscar títulos): 10 minutos; ⇒ Debate en sesión plenaria: 40 minutos (unos 10 minutos por foto).

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

CHMKS – Curso Digital

Materiales necesarios:	• Smartphones o cualquier dispositivo que pueda hacer fotos; • Ordenador portátil; • Proyector
Preparación:	• Debe crearse una carpeta compartida ONLINE para que los grupos puedan subir las fotos que hicieron. • El proyector debe estar preparado para mostrar las fotos. • Para el debate plenario final, las sillas se colocarán en círculo. • Durante la actividad, los formadores deben evaluar continuamente si se necesitan más actividades para alcanzar los objetivos de aprendizaje.
Descripción:	Esta actividad utiliza la fotografía como medio para iniciar el debate sobre la identidad europea con los participantes. 1. El formador o formadores dividirán al grupo en pequeños grupos, de unas 3 ó 4 personas por grupo, y explicarán la actividad. *Para grupos más pequeños, la actividad puede ser realizada individualmente por cada participante* 2. Se dará a los participantes una frase para que la piensen durante 5 minutos, del tipo "¿Qué significa Europa/Unión Europea para mí?". 3. Después de 5 minutos, cada grupo saldrá al exterior y sacará 3 fotos de lo que Europa y la Unión Europea significan para ellos. Tienen 30 minutos para hacer las fotos. 4. Cada grupo debe nombrar cada foto que tomó. 5. El/los formador(es)/facilitador(es) recogerá(n) todas las fotos y las mostrará(n) al grupo en sesión plenaria. 6. El pleno debatirá primero el significado que ven en cada foto y, a continuación, el grupo que haya hecho la foto revelará el título de la foto y explicará a los demás participantes cómo representa esa foto para ellos Europa/Unión Europea. En esta fase, el formador o formadores deben prestar atención a que cada foto se discuta durante el mismo tiempo. El tiempo de discusión puede ser mayor o menor, según el número total de fotos que se vayan a discutir. 7. Debriefing sobre la actividad (véase más abajo).

green change makers
Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	Las preguntas para la sesión informativa podrían ser ⇒ ¿Cuántos grupos tienen una imagen similar de Europa? ¿Cuántas imágenes son diferentes? ⇒ ¿Le has dado otro significado a la foto que el autor o autores? ¿Por qué crees que ocurre esto? ⇒ ¿Qué le parece que otras personas den otro significado a su foto? ⇒ ¿Por qué cree que sus imágenes de la UE son similares/diferentes? El debriefing debe llevar a los participantes a reflexionar sobre las diferentes percepciones que cada uno de nosotros puede tener de una idea. En este caso, las diferentes experiencias y antecedentes personales dieron lugar a imágenes diferentes/iguales que representaban el mismo concepto "¿Qué significa para mí la UE/Europa?".
Consejos para el formador:	Este método es especialmente adecuado para grupos internacionales. Ofrece a los participantes la oportunidad de tomar conciencia inicialmente de su propia imagen de Europa en pequeños grupos* y de intercambiar ideas antes de seguir debatiendo el tema en el gran grupo internacional. Este método puede servir de introducción a un debate sobre el diferente estatus de Europa en los distintos países, dónde prevalecen qué imágenes de Europa y cuán diversa es Europa. * Podrían formarse pequeños grupos para que fueran nacional y/o lingüísticamente homogéneos. Esto podría ayudar a encontrar mejor una idea común que representar.
Folletos:	Ninguna.
Miembros del equipo:	*Maria Ceraolo - BASE*

PAUZA

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Energizer - Escríbelo, dibújalo	
LOs:	⇒ Ayude a los participantes a volver a centrarse en las actividades tras la pausa.
Duración:	La duración puede variar. Como energizante, la actividad no debe durar más de **15-20 minutos.**
Materiales necesarios:	• Papel; • Bolígrafos; • Lápices.
Preparación:	n/a.
Descripción:	Este es un juego divertido para jugar en grupo, incluso si los participantes no se conocen muy bien. Posiblemente, sea aún más divertido. 1. Los formadores entregarán a cada uno una hoja A4 y le explicarán las reglas. 2. El juego comienza con cada uno escribiendo una frase corta en la parte superior de la página. A continuación, el formador o formadores piden a los participantes que doblen esa parte de la página sobre sí misma, cubriendo la frase, y se la pasen a la persona de su derecha. 3. Una vez que todos hayan recibido la hoja de la persona de al lado, pueden abrir la página y leer la frase por sí mismos, asegurándose de que la persona de su derecha no la lee. 4. A continuación, el formador o formadores piden a los participantes que hagan un pequeño dibujo que represente esa frase, doblen la hoja para ocultar el dibujo y se la pasen a la persona de la derecha. 5. Una vez que todos hayan recibido la hoja, pueden abrir la página, mirar el dibujo y escribir una frase que represente el dibujo, siempre asegurándose de que la persona de la derecha no lo vea.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	6. Dobla la hoja, pásala, y así sucesivamente hasta completar el turno (o la hoja). es importante que la última parte sea una frase y no un dibujo. 7. Todos se divertirán leyendo la última frase escrita y luego abriendo la hoja y descubriendo cómo se ha transformado la frase.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	n/a
Consejos para el formador:	El juego suele terminar cuando se completa toda la hoja, pero también puede detenerse antes de su final natural haciendo saber a los participantes que ésa sería la ronda final. Ten en cuenta que la ronda final debe ser una frase y no un dibujo.
Folletos:	Ninguna.
Miembros del equipo:	Maria Ceraolo - BASE

¿Y la UE?	
LOs:	⇒ Los participantes reflexionarán sobre la importancia de Europa en nuestra vida cotidiana ⇒ Los participantes comprenderán mejor la ciudadanía europea y los conocimientos sobre la Unión Europea;
Duración:	**60 minutos** para la presentación del PPT y el debate
Materiales necesarios:	• Presentación PPT; • Ordenador portátil; • Proyector.
Preparación:	El formador o formadores deben prepararse sobre el tema de la sesión y preparar una presentación en PPT para implicar a los participantes y debatir con ellos.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Descripción:	1. La segunda sesión del módulo está directamente relacionada con la actividad anterior. 2. Con la ayuda de presentaciones en PPT y vídeos cortos, el formador o formadores presentarán a los participantes los principales aspectos de la Unión Europea, sus instituciones y los valores europeos fundamentales. 3. La pregunta principal de la sesión será "¿Qué pasa con la UE?". La intención de esta pregunta será hacer reflexionar a los participantes sobre el desarrollo histórico de la Unión Europea y las razones y argumentos del proyecto europeo, así como sobre cómo percibimos Europa, cuáles son sus fronteras, sus limitaciones, sus logros, sus valores y sus obstáculos y retos. 4. La presentación debe implicar activamente a los participantes, para estimular su participación en el proceso de aprendizaje. 5. Para ello, los formadores pueden prever momentos de lluvia de ideas (p. ej., *¿cuáles son los principales valores de la UE?* o *¿cuáles son los retos/beneficios de la UE?*) o cuestionarios (p. ej., *¿qué ha pasado este año?* o ¿en *qué año ha ocurrido este acontecimiento?*). También podrían prever algún trabajo en grupo sobre aspectos concretos, como investigaciones en grupo sobre distintos temas para informar a los demás participantes (es decir, ciudadanía de la UE, políticas de la UE, valores de la UE, Tratados de la UE, instituciones de la UE, programas de la UE, etc.).
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	El debate que se inicia tras la presentación de la PPT sirve de sesión informativa.
Consejos para el formador:	Es importante que los participantes mantengan el interés y participen activamente en la sesión. Esto puede lograrse mediante una presentación interactiva o incorporando una lluvia de ideas y cuestionarios a la presentación.
Folletos:	Presentación PPT y Video example

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	El formador o formadores pueden utilizar estos folletos para la sesión o crear los suyos propios, siempre que se incluyan los mismos conceptos básicos (visión histórica, instituciones de la UE, Erasmus+).
Miembros del equipo:	Maria Ceraolo - BASE

PAUSA / PAUSA PARA COMER

UE y Juventud	
LOs:	⇒ Adquirir conocimientos sobre las políticas de juventud de la UE y la Estrategia de la UE para la Juventud y competencias sobre cómo transferirlos a otros ⇒ Comprender y explicar a los demás las políticas y la estrategia de la UE para la juventud
Duración:	**60 minutos (parte 1) + 120 minutos (parte 2)**
Materiales necesarios:	• *Ordenador portátil;* • *Proyector;* • *Papel;* • *Bolígrafos;* • *Carteles/flipchart.*
Preparación:	*n/a*
Descripción:	**Parte 1** 1. El formador o formadores presentarán el Portal de la Juventud de la UE a los participantes, mostrando las principales características y contenidos e introduciendo el concepto de Políticas de Juventud. 2. Tras una visión general del portal, el formador o formadores pedirán a los participantes que realicen una lluvia de ideas sobre la definición de "políticas de juventud", que anotarán en un rotafolio (o herramienta similar).

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	3. El formador o formadores deben guiar la lluvia de ideas de los participantes sin darles la definición completa / correcta. 4. La lluvia de ideas debe conducir a un entendimiento común de que: • La política de juventud se refiere a un conjunto de medidas, programas y estrategias emprendidas para satisfacer las necesidades e intereses de los jóvenes en la sociedad. • El objetivo de la política de juventud es crear un entorno favorable para el desarrollo de los jóvenes, satisfacer sus necesidades, reforzar sus capacidades personales y profesionales e implicarlos en diversos aspectos de la sociedad. Puede incluir ámbitos como: educación, empleo, sanidad, cultura, deportes, participación de los jóvenes en la toma de decisiones, etc. • La política de juventud se formula y aplica a nivel de la comunidad local, y después a nivel nacional e internacional/UE. 5. A continuación, el formador o formadores proyectarán un breve vídeo de introducción a la política de juventud: https://www.youtube.com/watch?v=Vd3zub--scE 6. Al final del vídeo, el formador o formadores preguntarán a los participantes si conocen la Política de Juventud de la UE, empezando a presentar la Estrategia de Juventud de la UE. 7. A continuación, interrumpirán la sesión pidiendo a los participantes que averigüen qué es la Estrategia de la UE para la Juventud y cuál es su característica más importante. **PAUSA** **Parte 2** 8. Cuando los participantes vuelvan de la pausa, el formador o formadores preguntarán sobre la Estrategia de la UE para la Juventud:*¿Qué es? ¿Cuál es su característica más importante?*

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	9. El objetivo es iniciar un debate sobre la Estrategia de la UE para la Juventud como instrumento que "*fomenta la participación de los jóvenes en la vida democrática, apoya el compromiso social y cívico y pretende garantizar que todos los jóvenes dispongan de los recursos necesarios para participar en la sociedad*". 10. Al mismo tiempo, el formador o formadores mostrarán a los participantes cómo cada uno de ellos señaló distintos elementos como "la característica más importante", haciéndoles participar en la explicación de por qué ese aspecto es importante para ellos. 11. Partiendo del concepto de "diferentes elementos importantes para diferentes personas", el formador o formadores presentarán los Objetivos de la UE para la Juventud (EU Youth Goals -EYG) señalando que: • *Se elaboraron durante un proceso de diálogo en el que participaron jóvenes de toda Europa.* • *Los 11 Objetivos Europeos de Juventud identifican áreas intersectoriales que afectan a la vida de los jóvenes y señalan los retos.* • *La Estrategia de la UE para la Juventud debe contribuir a hacer realidad esta visión de los jóvenes.* 12. En este punto, el formador o formadores dividirán al grupo en 3 grupos pequeños y les asignarán 4 (y 3) EYG pidiéndoles que investiguen sobre estos EYG y preparen una presentación para explicarlos a los demás grupos. 13. Cada grupo dispondrá de 15 minutos para investigar sus objetivos y preparar sus presentaciones para la sesión plenaria. 14. Cada presentación deberá durar unos 10 minutos y contar con la participación activa de todos los miembros del grupo. 15. Tras los 15 minutos de investigación y preparación, los grupos se reunirán en sesión plenaria y presentarán sus EYG a los demás participantes. Una vez concluidas todas las presentaciones, el formador o los formadores entablarán un debate con los participantes sobre los distintos EYG y su importancia.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	La sesión informativa partirá del último debate sobre los EYG y se remontará al inicio de la jornada. El objetivo es que los participantes reflexionen sobre los distintos temas que son importantes para los jóvenes y sobre lo que las instituciones están haciendo activamente para que los jóvenes participen en la toma de decisiones. Algunas preguntas para el debriefing podrían ser: ⇒ ¿Creen que todos los EYG son igual de importantes? ¿Por qué sí o por qué no? ⇒ ¿Creen que todos los EYG son pertinentes? ¿Falta algo? ⇒ ¿Se aplican realmente las políticas de juventud en su país? ¿Cómo? ⇒ ¿Cuáles creen que deberían ser las características de las políticas de juventud? Esta última pregunta podría servir como reflexión introductoria del tema de la participación de los jóvenes. Para saber más, consulte "Acerca de la política de juventud", "Normas" y "Herramienta de autoevaluación" del COE.
Consejos para el formador:	Es importante que los participantes se mantengan comprometidos y participen activamente en la sesión. Si es necesario, para mantenerlos comprometidos, el formador o formadores podrían: ⇒ Ofrezca más descansos; ⇒ Utilice vídeos, cuestionarios y herramientas de presentación interactivas; ⇒ Introduzca más actividades de animación o juegos de team building durante la sesión. Además, los formadores siempre deben observar activamente a los participantes y supervisar su aprendizaje a lo largo de las sesiones para decidir si se necesitan más actividades para alcanzar los objetivos de aprendizaje previstos.
Folletos:	Ninguna.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Miembros del equipo:	Maria Ceraolo - BASE

EVALUACIÓN	
LOs:	⇒ Ayudar a los participantes a autorreflexionar sobre el proceso de aprendizaje y a autoevaluar los progresos realizados.
Duración:	La duración puede variar. La sesión de evaluación final (al final del día/módulo) debe durar al menos **30 minutos.**
Materiales necesarios:	• *Papel;* • *Bolígrafos;* • *Lápices*
Preparación:	*n/a.*
Descripción:	Esta sesión de evaluación se basa en la estrategia Youthpass. Herramientas ENF para la evaluación: - Cuaderno de bitácora, que es una mezcla de las actividades "Cuaderno del capitán" y "Diario de aprendizaje" del Manual "Youthpass Unfolded". Al final de cada actividad, se pide a los participantes que reflexionen y respondan a las preguntas: - "¿Qué has aprendido de los demás? - ¿O qué has aprendido de ti mismo?". Al final del módulo, los participantes tienen tiempo para repasar sus pasos de aprendizaje de las actividades anteriores y se les pide que resuman cuáles creen que son los resultados de aprendizaje más importantes para ellos. Los participantes utilizarán el resultado de esta reflexión para describir sus resultados de aprendizaje en su Youthpass.

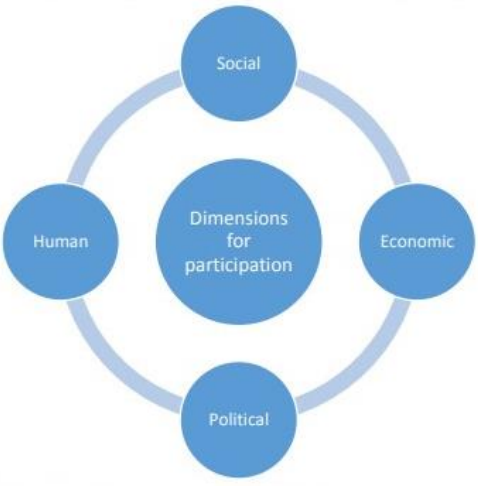
Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	La sesión de evaluación apoyó el desarrollo de las capacidades de autorreflexión de los participantes sobre su desarrollo personal y los resultados de su aprendizaje.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	n/a
Consejos para el formador:	El formador debe apoyar la reflexión de los participantes, pero animándoles siempre a la autorreflexión y la autoevaluación. La actividad puede adaptarse a cursos de formación más largos, organizando una sesión de evaluación al final de cada jornada de trabajo del curso.
Folletos:	Ninguna.
Miembros del equipo:	Maria Ceraolo - BASE

II. Participación activa y participación de los jóvenes

Electioneering	
LOs:	⇒ Los participantes adquirirán conocimientos sobre el concepto de ciudadanía activa, sus dimensiones y su conexión con las cuestiones sociales. ⇒ Se animará a los participantes a cooperar y a tener una mentalidad abierta. ⇒ - Los participantes podrán considerar algunos aspectos controvertidos de una sociedad democrática.
Duración:	**90 minutos** circa (30 minutos de presentación + 60 minutos de campaña electoral)

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Materiales necesarios:	• Papel; • Bolígrafos; • Colores; • Carteles de "ACUERDO" y "NO ACUERDO" para colgar en la pared; • Rotafolio (o proyector y ordenador portátil).
Preparación:	El formador o formadores deberán prepararse sobre el tema de la participación y preparar una presentación o un cuestionario interactivo para los participantes. Para la actividad " Electioneering ", el formador o formadores deben preparar dos carteles de "*ACUERDO" y "DESACUERDO*" y colgarlos en los extremos opuestos de una pared larga.
Descripción:	1. Esta sesión introducirá a los participantes en el concepto de ciudadanía activa y su importancia, a través de una breve presentación realizada por el formador o formadores con la ayuda de rotafolios y/o un cuestionario interactivo.  *2.* La presentación explorará las diferentes dimensiones de la participación y las formas en que los ciudadanos pueden comprometerse activamente en la vida cívica y democrática de sus comunidades, ya sea a nivel local, nacional o europeo. También explorará las conexiones entre el alto/bajo nivel de participación y los problemas sociales.Tras la presentación, se llevará a cabo una sesión interactiva mediante la adaptación de la actividad Compass "Electioneering" al tema de la formación. 3. Los participantes escucharán una afirmación y se colocarán a lo largo de una pared, según su nivel de acuerdo con la afirmación.Ejemplos de declaraciones: ⇒ *No tiene sentido reciclar.*

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	⇒ *Es responsabilidad de los ciudadanos controlar las políticas medioambientales del gobierno.* ⇒ *El cambio climático afecta a todos por igual.* ⇒ *Los ataques al arte por parte de los activistas climáticos son aceptables.* 4. El formador o formadores llamarán a las 2 personas situadas en los extremos (de acuerdo / no de acuerdo) de la línea al centro de la sala y les pedirán que presenten sus argumentos (1 minuto cada uno). 5. Tras las dos presentaciones, el formador o formadores pedirán a los demás participantes que se coloquen detrás de la persona con la que estén más de acuerdo 6. A continuación, el formador o formadores darán a cada grupo 10 minutos para preparar un argumento en el que expongan su opinión y seleccionen a un orador diferente. 7. Tras diez minutos, el/los formador(es) llamarán a los grupos y les invitarán a que los dos nuevos portavoces expongan sus argumentos (3 minutos cada uno). 8. Después de escuchar los argumentos, los partidarios de un lado u otro pueden cambiar de posición y unirse al grupo contrario si los argumentos del lado opuesto les han convencido. 9. A continuación, el formador o formadores darán a cada grupo otros 5 minutos para que trabajen sus argumentos y seleccionen a un tercer orador. Una vez más, después de los discursos, los participantes pueden cambiar de posición si lo desean. 10. A continuación, el formador o formadores reunirán a todos para la sesión informativa(sesión de reflexión conjunta -debriefing).
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	La sesión informativa debe animar a los participantes a reflexionar sobre el valor de una sociedad pluralista, en lugar de convertirse en un debate sobre la propia declaración o cuestión. Para ello, el formador o formadores pueden guiar a los participantes planteándoles preguntas como las siguientes: ⇒ ¿Ha cambiado de opinión durante la discusión? - *En caso afirmativo, ¿cuáles fueron los argumentos que le convencieron?*

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	- *En caso negativo, ¿cree que ha servido de algo hablar de este tema? ¿Hay algo que pueda persuadirte de cambiar de opinión?* ⇒ ¿Cree que le influyeron otras cosas aparte de los argumentos reales que se esgrimían, por ejemplo, la presión de los compañeros, el lenguaje emocional o un sentimiento de rivalidad? ⇒ ¿Por qué cree que la gente tiene opiniones diferentes? ¿Qué habría que hacer al respecto en una sociedad democrática? ⇒ ¿Deben tolerarse todas las opiniones en una democracia? ⇒ ¿Qué sintió al verse representado en los debates por otra persona? ¿Qué sintió al ser el portavoz y tener que transmitir la opinión de sus simpatizantes? ⇒ ¿Qué se siente al estar representado en la vida política local y nacional? ¿O en organizaciones o asociaciones (de participantes)?
Consejos para el formador:	Se pueden utilizar otros temas además de los sugeridos como base para el debate. Lo importante es seleccionar una afirmación que resulte **controvertida** dentro de tu grupo. Tenga en cuenta que se tardará unos 30 minutos en debatir una afirmación pasando por las distintas rondas de debate. Si desea utilizar más enunciados, tendrá que prever más tiempo. El objetivo de la actividad no es sólo debatir los temas en sí, sino también practicar las habilidades de comunicación y persuasión. Por lo tanto, hay que animar a los participantes a pensar no sólo en el contenido y la presentación de sus propias opiniones, sino también en el tipo o la forma de los argumentos que resultarán más persuasivos para las personas del otro bando. De hecho, su objetivo es atraer a su "partido" al mayor número posible de personas. El formador o formadores deben animar a los participantes a aprovechar el tiempo entre "discursos" para reflexionar sobre la postura de la oposición y pensar en formas de debilitarla.
Folletos:	Los recursos para la presentación pueden encontrarse en: ⇒ HERRAMIENTAS PARA LA PARTICIPACIÓN CIVIL EN LA TOMA DE DECISIONES ⇒ Página "Acerca de la democracia participativa" del COE

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	⇒ Directrices de participación de la OACDH
Miembros del equipo:	Maria Ceraolo – BASE desde "Electioneering"

PAUZA

Levántate, siéntate	
LOs:	⇒ Ayude a los participantes a volver a centrarse en las actividades tras la pausa.
Duración:	La duración puede variar. Como energizante, la actividad no debe durar más de **15 minutos**.
Materiales necesarios:	n/a
Preparación:	n/a
Descripción:	El(los) formador(es)/facilitador(es) dice(n) una frase y aquellos para los que la afirmación es verdadera se levantan, aquellos para los que es falsa se sientan. *Por ejemplo: "Tengo una mascota", "Es mi primera sesión de entrenamiento", "Odio los plátanos" o "Me gusta más trabajar solo que en equipo".* Después de cada frase, el formador/animador puede invitar a los que están de pie a volver a sentarse o, si se trata de temas graduales, puede decir "*permanezcan de pie si...*".
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	n/a
Consejos para el formador:	El formador o formadores deben empezar con temas no demasiado personales y temas que probablemente provoquen que mucha gente se ponga de pie, y luego pasar a temas más delicados una vez que los participantes se sientan más cómodos.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Folletos:	n/a
Miembros del equipo:	Maria Ceraolo - BASE

En la escalera	
LOs:	⇒ Los participantes adquirirán conocimientos sobre el concepto de participación juvenil. ⇒ Los participantes cultivarán el sentido de la responsabilidad por los propios actos. ⇒ Los participantes desarrollarán habilidades para cooperar, organizarse y actuar junto con otros.
Duración:	**120 minutos** circa.
Materiales necesarios:	• Folleto "*la escalera de la participación*" (impreso, dibujado o para mostrar mediante proyector); • Papel; • Rotuladores; • Bolígrafos; • Notas adhesivas; • Encabezamientos para colgar en la pared.
Preparación:	El formador o los formadores deben prepararse sobre el tema de la participación de los jóvenes y sobre la escalera de la participación, para poder orientar a los participantes. También deben preparar 6 carteles para colgar en la pared: obstáculos, factores favorables, control (x2), sin control (x2).
Descripción:	En esta sesión, se introducirá a los participantes en el concepto de participación juvenil a través de la actividad de la Brújula "*En la escalera*". **PARTE 1** 1. La primera parte de la actividad pretende explorar la comprensión que tienen los participantes del término "*participación juvenil*".

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	2. El formador o formadores preguntan a los participantes qué entienden por "*participación de los jóvenes*". 3. A continuación, mostrarán o repartirán el diagrama de la escalera de la participación. El formador o los formadores explicarán que se trata de un modelo para que permite reflexionar sobre las distintas formas de participación y debatirán brevemente los distintos niveles. 4. El formador o formadores dividirán al grupo en 8 grupos pequeños y asignarán un nivel de participación a cada grupo, pidiéndoles que preparen un breve juego de rol de 2-3 minutos para ilustrar el nivel que se les ha asignado. 5. Cuando los grupos estén listos, el formador o formadores les pedirán que presenten sus juegos de rol por turnos. Si lo desean, otros participantes pueden comentar los distintos juegos de rol. **PARTE 2** 6. La segunda parte de la actividad pretende que los participantes reflexionen sobre cómo participan en la vida cívica y democrática de sus comunidades. 7. El formador o formadores pedirán a los participantes que busquen ejemplos en sus propias vidas para tantos de los 8 niveles como puedan. Los participantes deberán trabajar individualmente durante 5 minutos, pensando en todos los aspectos de su vida (hogar, escuela, trabajo, familia, amigos, asociaciones, etc.). 8. Tras 5 minutos, el formador o formadores formarán pequeños grupos (4-5 personas) y pedirán a los participantes que compartan sus ejemplos dentro del pequeño grupo. Juntos, los grupos deberán encontrar "*obstáculos*" y "*factores facilitadores*" para ascender en la escala. Se anotarán en notas adhesivas separadas. 9. Mientras los grupos debaten, el formador o formadores cuelgan en la pared (separados entre sí) los epígrafes preparados "obstáculos" y "factores facilitadores". A continuación, reunirá a los grupos en sesión plenaria y les pedirá que peguen sus papeles en la pared bajo los epígrafes.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	10. A continuación, el formador o formadores revisarán las dos listas con los participantes, aclararán cualquier afirmación ambigua e intentarán resolver cualquier desacuerdo entre los participantes sobre la posición de las afirmaciones. 11. Por último, el formador o los formadores colocarán en la pared, debajo de cada uno de los primeros epígrafes, los títulos preparados "control" y "sin control" y pedirán a los participantes que clasifiquen cada lista en dos sublistas según si las afirmaciones se refieren a cosas sobre las que tienen (o podrían tener) control, o si las afirmaciones se refieren a factores externos que están fuera de su control. 12. Una vez que los participantes hayan recolocado los elementos, el formador o formadores revisarán las posiciones del papel en la lista de cuatro y guiarán a los participantes hacia la sesión informativa.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	El formador o formadores pueden orientar la sesión con preguntas como las siguientes: ⇒ ¿Te ha ayudado la actividad a pensar con más claridad sobre las formas en que participas en los distintos ámbitos de tu vida? ¿Qué es lo que más te ha sorprendido? ⇒ ¿Importa que los jóvenes participen activamente o no? ¿Por qué? ⇒ ¿Cree que la baja participación se debe principalmente a factores internos (psicológicos) o a factores externos ⇒ ¿Siente que podría estar participando en un "peldaño" inferior/superior al actual? En caso afirmativo, ¿en qué ámbitos? ¿Cuáles son las razones para hacerlo y cuáles son las razones en contra?
Consejos para el formador:	Al presentar la escala de participación, el formador o formadores deben dejar claro que el modelo no pretende sugerir que estar en el nivel "*más alto*" sea siempre lo mejor. En algunas situaciones, no hay nada intrínsecamente "malo" en ser simplemente consultado (o informado). Sin embargo, el formador o formadores deben enfatiza que los tres escalones inferiores (*manipulación, decoración y simbolismo*) nunca son

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	aceptables y no pueden considerarse "participación" debido a la mínima o nula implicación y contribución.
Folletos:	La escalera de la participación.
Miembros del equipo:	Maria Ceraolo – BASE desde "On the ladder"

PAUSA / PAUSA PARA COMER

Camina, para, agáchate, golpea	
LOs:	⇒ Ayude a los participantes a volver a centrarse en las actividades tras la pausa.
Duración:	La duración puede variar. Como energizer, la actividad no debe durar más de **15 minutos**.
Materiales necesarios:	n/a
Preparación:	n/a
Descripción:	La actividad consta de 4 rondas: • Ronda 1: cuando el entrenador o entrenadores digan "camina", se supone que los participantes deben quedarse quietos y cuando digan "párate", se supone que los participantes deben caminar. Los que se equivoquen en los movimientos, pierden. • Ronda 2: las reglas anteriores se mantienen, sólo añadimos la sentadilla en el juego. Cuando el entrenador o entrenadores dicen "en cuclillas", los participantes lo hacen. • Ronda 3: añadimos la bofetada al juego, las reglas anteriores se mantienen. • Ronda 4: ahora mezclamos bofetada y sentadilla, cuando el líder dice "bofetada", los participantes se ponen en cuclillas y viceversa.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	El juego termina cuando sólo quedan dos participantes y se baten en duelo.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	n/a
Consejos para el formador:	El dinamizador(energizer) también puede realizarse sin que ningún participante pierda y tenga que abandonar el juego. De hecho, el objetivo de la actividad es sólo el de estimular a los participantes después de un descanso más largo.
Folletos:	n/a
Miembros del equipo:	Maria Ceraolo - BASE

Participación digital	
LOs:	⇒ Los participantes adquirirán conocimientos sobre el concepto de participación digital. ⇒ Los participantes reflexionarán sobre los aspectos positivos y negativos del uso de instrumentos digitales para realizar actividades participativas.
Duración:	**45 minutos**.
Materiales necesarios:	• Papel; • Bolígrafos; • Notas adhesivas; • Portátil; • Proiector.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

CHMKS – Curso Digital

Preparación:	Los formadores deben estar preparados para hablar sobre la participación digital. También deben preparar las páginas de *Mentimeter* (o una herramienta similar) para compartirlas con los participantes.
Descripción:	Esta sesión se centrará en explorar la dimensión digital de la participación juvenil, las formas en que tiene lugar y los métodos para fomentarla. 1. El formador o formadores harán una breve presentación presencial sobre la participación digital, en la que debatirán con los participantes sobre las ventajas y los posibles inconvenientes de la participación digital. 2. Los participantes deberán implicarse activamente en la presentación, por ejemplo mediante una lluvia de ideas en la que elaboren juntos una definición de participación digital. *¿Cuándo es la participación digital? ¿Por qué es importante?* 3. A continuación, formarán grupos de zumbidos(buzz groups) y pedirá a cada grupo que debata el tema entre ellos, tratando de encontrar al menos un aspecto positivo y otro negativo de la participación digital. 4. *El formador deberá dejarles debatir durante no más de 10 minutos, paseándose entre los grupos para aportar elementos que puedan estimular el debate.* 5. Las respuestas de los grupos pequeños sobre los pros y los contras de la participación digital se recogerán a través de Mentimeter y se crearán dos nubes de palabras diferentes, que luego servirán de base para un debate de grupo durante el cual los participantes de debatirán el tema compartiendo sus experiencias sobre la participación y la participación digital.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	La sesión informativa parte directamente del debate del paso 3 y debe centrarse en explorar las percepciones de los participantes sobre la participación digital. Se pueden utilizar las siguientes preguntas: ⇒ ¿Ha cambiado su forma de participar en comparación con la época anterior a COVID-19?

green change makers
Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	⇒ ¿Cree que participa más a través de acciones en línea o fuera de línea? ¿Por qué? ⇒ ¿Significa la participación digital que más o menos gente puede participar y por qué? ¿Y los jóvenes? Esta última pregunta podría ayudar a debatir los subtemas de inclusión y diversidad dentro del tema principal de la participación de los jóvenes, haciendo que los participantes reflexionen sobre la participación y la participación digital de los grupos minoritarios y/o discriminados.
Consejos para el formador:	En esta sesión, el debriefing se integra en la propia actividad. De hecho, la actividad debería tener más bien la forma de un debate abierto en el que todos los participantes intervengan activamente. El formador o formadores deben asegurarse de ello animando a todos a participar con preguntas del tipo "¿qué opinas?" o "¿en qué difiere tu opinión de lo que ha dicho este participante?" y tratando por todos los medios de evitar las preguntas del tipo "sí/no". Cuando la conversación pase a debatir subtemas de inclusión, el formador o formadores deberán ser conscientes de la diversidad del grupo y asegurarse de que todos los participantes se sientan cómodos para compartir su punto de vista sin herir ni ofender a los demás. Aquí encontrará material de lectura sobre la participación digital.
Folletos:	n/a
Miembros del equipo:	Maria Ceraolo - BASE

PAUZA

Laboratorio de promoción digital	
LOs:	⇒ Los participantes comprenderán el significado de la defensa digital. ⇒ Los participantes aprenderán a Identificar los conceptos clave de la promoción digital.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	⇒ Los participantes adquirirán conocimientos sobre los aspectos positivos y negativos de las campañas de promoción digital.
Duración:	**90 minutos.**
Materiales necesarios:	• Papel; • Bolígrafos; • Notas adhesivas; • Portatil; • Proiector.
Preparación:	Los formadores deberán preparar una presentación sobre casos prácticos de campañas de promoción digital. También deberán conocer las características clave de una campaña de promoción.
Descripción:	Esta última sesión se dedicará a explorar el significado de la defensa digital y las formas que puede adoptar, a través del análisis de casos prácticos. 1. El formador o formadores reunirán a los participantes en sesión plenaria y, con la ayuda de un proyector, les mostrarán algunas buenas prácticas de promoción digital. 2. Guiados por el formador o formadores, mediante preguntas cortas y una lluvia de ideas, el grupo identificará una característica clave de cada campaña, el mensaje clave y los objetivos de las campañas. 3. A continuación, los participantes se dividirán en grupos más pequeños para debatir sobre los conceptos clave de la promoción digital. 4. Se pedirá a cada pequeño grupo que elabore una lista de 5 conceptos clave de campaña digital que hayan observado en las mejores prácticas, y presentarán la lista al resto de los grupos. 5. A continuación, los participantes analizarán todas las similitudes y diferencias entre sus listas y, con el apoyo de los formadores, trabajarán juntos para crear una lista final en la que todos estén de acuerdo. 6. Una vez que la lista final esté lista, el formador o formadores dividirán al grupo en 4 grupos y pedirán a cada grupo que cree un post en las redes sociales para la página de Facebook del proyecto.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	El formador o formadores darán a los participantes sólo algunas palabras clave (por ejemplo, medio ambiente, educación, jóvenes, participación) y ellos tendrán que elegir la red social en la que publicarán, un formato (medios de comunicación, texto, etc.), un mensaje y preparar y publicar un post de promoción. *Cada grupo debe trabajar en la preparación de su puesto asegurándose de que los demás participantes no oigan su idea*. 7. Transcurridos 15 minutos, los participantes volverán al plenario y cada grupo mostrará su post, preguntando a los demás participantes si pueden adivinar el mensaje, el tema, el objetivo y el público al que va dirigido el post. En esta fase, todos los grupos recibirán comentarios sobre su puesto y si funciona o no. 8. Después de que cada grupo haya presentado su entrada, el formador o formadores invitarán a los participantes a debatir sobre cuántos puntos de la lista seguían sus entradas.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	Las preguntas que podrían utilizarse son: ⇒ ¿Han entendido los demás participantes el mensaje de tu mensaje? ¿Por qué sí o por qué no? ⇒ ¿Cuál fue la parte más difícil de la preparación de un post de promoción digital? ⇒ ¿Qué post cree que ha sido más eficaz y por qué? ⇒ ¿Cuáles podrían ser los pros y los contras de la promoción digital?
Consejos para el formador:	Puede encontrar material de lectura y ejemplos de defensa digital aquí, aquí y aquí.
Folletos:	n/a
Miembros del equipo:	Maria Ceraolo - BASE

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

III. Política medioambiental de la UE

Consejo: La duración total de las actividades del módulo es de **6 horas**, con **tres pausas** estratégicas: un descanso a media mañana, una pausa larga para el almuerzo y otro breve a media tarde, para fomentar el bienestar y la participación activa.

Introducción y objetivos de la sesión	
LOs:	⇒ Los participantes se conocerán entre sí; ⇒ Los participantes tomarán conciencia de la diversidad cultural;
Duración:	**30 minutos.**
Materiales necesarios:	n/a
Preparación:	El formador debe conocer el Programa de Formación y los objetivos generales, de modo que pueda presentarlos a los participantes y estar preparado para adaptar las actividades a las circunstancias cambiantes para alcanzar los objetivos previstos.
Descripción:	El formador da la bienvenida a los participantes en la formación y presenta el programa de formación, el objetivo general y el calendario de actividades. El formador involucra a los participantes en una actividad rápida para que se conozcan y crea así un entorno de aprendizaje cómodo. **Actividad propuesta: Choque cultural** 1. El formador empieza explicando al grupo que hay muchos saludos culturales diferentes (por ejemplo, darse la mano). 2. Pide a los participantes que caminen por la sala, mezclándose y estrechando la mano de todas las personas que conozcan. Los participantes se mueven de persona a persona con el saludo *"Hola,*

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	me llamo...", diciendo su nombre y apellidos, estableciendo contacto visual y estrechando la mano. 3. El anfitrión grita *"¡Quieto!"* e introduce el siguiente saludo cultural, que consiste en sacar la lengua (una tradición de algunas tribus tibetanas). 4. De nuevo, todos se mezclan y se saludan con un "Hola, me llamo..." acompañado de la lengua fuera. 5. Se introducen dos saludos culturales más (quizás a sugerencia de los participantes), mientras el formador anima a los participantes a aplicar más de todos los saludos. 6. A continuación, se pide a los participantes que aporten sugerencias para un último saludo cultural que conozcan o que creen su propia versión.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	El formador abre un debate al final del ejercicio, invitando a que se hagan comentarios y opiniones sobre los diferentes saludos culturales. • ¿Qué saludo considera el más universal? • ¿Qué saludo le ha sorprendido más? • ¿Puede el grupo identificar otros saludos culturales? El formador introduce los términos *cultura* y *diversidad cultural*.
Consejos para el formador:	Familiarícese con otros saludos específicos para ofrecer a los participantes según sea necesario.
Folletos:	N/A
Miembros del equipo:	Asociación Ecoworld Rhodopes

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Política medioambiental de la UE	
LOs:	⇒ Los participantes mejorarán sus conocimientos y comprensión de las políticas medioambientales de la Unión Europea; ⇒ Los participantes mejorarán sus capacidades interpersonales, en particular el trabajo en equipo, la comunicación y el pensamiento crítico; ⇒ Los participantes mejorarán sus competencias digitales, especialmente en el área 1 (Información y alfabetización) del DigComp 2.2
Duración:	**120 minutos.**
Materiales necesarios:	• Proyector; • Pantalla; • Hojas de rotafolio; • Rotuladores; • Bolígrafos.
Preparación:	El formador debe conocer en detalle la estrategia de aprendizaje Jigsaw.
Descripción:	**PARTE 1** El formador introduce el tema con un juego de lluvia de ideas: 1. El formador escribe las palabras "*UE" y "Medio ambiente*" en la pizarra. 2. Pide a cada participante que proponga palabras o expresiones breves que asocie con la Unión Europea y con el medio ambiente. 3. El formador escribirá las palabras sugeridas en la pizarra, alrededor de las dos palabras principales (UE, Medio ambiente) para formar una nube de palabras. Para un mejor resultado, esto podría hacerse también a través de una aplicación como Mentimeter, que mostrará automáticamente las palabras que fueron repetidas más de una vez por los participantes.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	4. El formador anima a los participantes a reflexionar sobre lo que han sugerido respondiendo a las preguntas: • ¿Las palabras muestran un sentimiento generalmente positivo o negativo? • ¿Cuáles las asociaciones más comunes con la UE y con el Medio Ambiente? • ¿Hay alguna palabra o concepto que se asocie tanto a la UE como al Medio Ambiente? • ¿Qué asociaciones destacan (fueron repetidas por la mayoría de los participantes o parecen ser especialmente importantes)? **PARTE 2** 1. A partir del debate en torno a las nubes de palabras, el formador presenta el tema: • Las políticas de la UE protegen el medio ambiente y tratan de minimizar los riesgos para el clima, la salud humana y la biodiversidad. • Los ciudadanos de la UE se benefician de algunas de las normas medioambientales más estrictas del mundo. La UE y los gobiernos nacionales han fijado objetivos claros para orientar la política medioambiental europea y una visión de dónde debemos estar en 2050, con el apoyo de programas de investigación, legislación y financiación específicos. • Los principales objetivos de las políticas medioambientales de la UE son: o *protección, conservación y mejora del capital natural de la UE;* o *transformar la UE en una economía hipocarbónica eficiente en el uso de los recursos, ecológica y competitiva;* o *protege a los ciudadanos de la UE de las presiones medioambientales y los riesgos para la salud y el bienestar.*

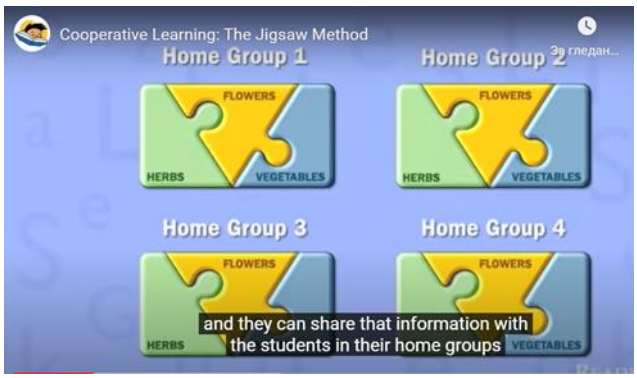
Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

2. Tras la presentación del tema, el formador explica a los participantes que trabajarán juntos para investigar el tema en detalle y conocer mejor la política medioambiental de la UE.

3. Describirá cómo funcionará la investigación colectiva, basándose en el método Jigsaw. El formador explica que el método consiste en crear 3 grupos de "expertos", que se encargarán de investigar, recopilar datos e información sobre un tema concreto.

   Al mismo tiempo, se crearán pequeños grupos (3 ó 6 participantes). Estos grupos, llamados Home Groups, estarán formados por 1 ó 2 "expertos" en cada tema. La idea principal es que, trabajando en un "patchwork", los pequeños grupos de participantes se conviertan en expertos en un tema concreto y lo expliquen a su Home Group.

   Así, dentro de cada Home Group, cada participante será un "experto" que enseñará a los demás, pero también aprenderá sobre otros temas de los otros "expertos".El método permite a los participantes leer y sintetizar textos de forma crítica y adquirir nuevos conocimientos de sus compañeros sobre el tema en su conjunto.



4. Tras haber explicado el método, el formador dividirá a los participantes en grupos de tres, según el principio 1-2-3, y el número de grupos dependerá del número de participantes. Éstos serán los "grupos de origen".

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	5. El formador informará a los participantes de los tres temas sobre los que, en grupos de expertos, investigarán. En este caso los temas serán: • principios fundamentales y marco de la política medioambiental de la UE; • evolución histórica de la política medioambiental de la UE; • Estrategias de política medioambiental de la UE 6. Los "grupos de origen" se reúnen y cada miembro del grupo decide sobre qué tema será el "experto". 7. El formador proporciona un marco para la gestión del tiempo, informando a los participantes de que dispondrán de: • 20 minutos para el trabajo de investigación de los grupos de "expertos"; • 15 minutos en cada grupo de origen para que los tres expertos puedan compartir y explicarse mutuamente lo que han aprendido sobre su tema específico. 8. El formador discute las reglas de reunión en los "grupos de expertos" y da instrucciones a medida que cada "experto" informa de la información aprendida. 9. El formador forma los "grupos de expertos" y les hace preguntas clave para ayudarles a recabar información: I. Primer grupo: **Principios fundamentales y marco de la política medioambiental de la UE:** ○ *El principio de cautela* ○ *Principio de prevención* ○ *Corregir la contaminación en su origen* ○ *El principio de "quien contamina paga".* II. Segundo grupo: **Evolución histórica de la política medioambiental de la UE:** ○ *La Declaración de Estocolmo de 1972.* ○ *La Declaración de Río de 1992.* ○ *El Acta Única Europea de 1987*

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	○ *El Tratado de Maastricht de 1993.* ○ *El Tratado de Ámsterdam de 1999.* ○ *El Tratado de Lisboa de 2007.* III. Tercer grupo: **Estrategias de la UE para la política medioambiental:** ○ *El Pacto Verde Europeo* ○ *Estrategia para la diversidad biológica hasta 2030.* ○ *La estrategia de la granja a la mesa.* ○ *Plan de Acción Contaminación Cero* ○ *El nuevo plan de acción para la economía circular* 10. Transcurridos 20 minutos, el formador invita a los "expertos" a unirse a su grupo de origen para compartir lo que han aprendido. 11. Durante los 15 minutos de trabajo de los grupos en casa, el formador guía a los participantes/"expertos" en la presentación de la información aprendida y recuerda a los participantes que todos los miembros del "grupo en casa" deben comprender el tema entre sí. 12. Una vez que todos los grupos hayan terminado la fase de puesta en común, el formador iniciará el debriefing pidiendo a los participantes que expliquen lo que han aprendido como expertos y de los demás expertos. Será una oportunidad para ver si algunos participantes no han comprendido del todo un tema y permitirles aprender unos de otros debatiendo con miembros de otros "grupos de origen".
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	Se espera que este tema sea bastante nuevo para una gran parte de los participantes, por lo que el formador deberá ser especialmente interactivo y animar el debate sobre este tema "aburrido". El formador puede guiar el debate haciendo preguntas como las siguientes: • ¿Cree que los principios y estrategias medioambientales europeos tienen realmente repercusión en su país? • ¿Cree que debería haber más formaciones de este tipo para familiarizarse con la legislación medioambiental? • ¿Qué principio le resultó más interesante?

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• ¿Qué estrategia cree que será la más fácil de aplicar? • ¿Cuál es la ley más aplicable?
Consejos para el formador:	Cree un ambiente agradable con música suave de fondo. Asegúrese de que tanto el grupo de "origen" como el de "expertos" trabajan cómodamente a cierta distancia unos de otros, incluso posiblemente fuera de la sala principal. Las actividades también pueden desarrollarse en el exterior, en un entorno creativo. Participe en el trabajo de cada grupo "de origen" y "experto" para asegurarse de que los grupos realizan sus tareas y gestionan bien su trabajo; pida a los grupos que se paren a pensar cómo comprueban que todo el mundo entiende y se aseguran de que se escucha la voz de todos; Supervise la comprensión de los miembros del grupo formulando preguntas y repitiendo la información hasta que quede claro que todos los miembros del grupo comprenden las preguntas. Aunque se espera que la información sobre la legislación medioambiental de la UE sea totalmente nueva para la mayoría de los participantes, se les debe animar a que presenten sus puntos de vista sobre cualquiera de los temas a través de sus propias impresiones de la realidad o de lo que han leído, aprendido en la escuela, etc.
Folletos:	*Environment policy: general principles and basic framework* *Environment and Climate Change* *Environment*
Miembros del equipo:	Asociación Ecoworld Rhodopes

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Lo que sueño y creo sobre el papel de la UE en el medio ambiente	
LOs:	⇒ Los participantes aprenderán a expresar sus ideas y sueños sobre el entorno en el que quieren vivir;
Duración:	**30 minutos.**
Materiales necesarios:	• Papel; • Bolígrafos o lápices.
Preparación:	N/A
Descripción:	1. El formador pide a cada participante que escriba de forma anónima en uno o varios trozos de papel algo que crea o sueñe relacionado con el medio ambiente. 2. Todos los trozos de papel se doblan, se recogen, se mezclan y se esparcen por el suelo. 3. El formador pide a cada participante que coja un trozo de papel de la mezcla y lo lea al grupo, diciendo si lo que ha leído en el trozo de papel es cierto también para él.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	Una vez que todos los participantes han leído al menos un papel, el formador inicia el debriefing, con el objetivo de que los participantes comprendan que ellos (y la gente en general) tienen sueños y esperanzas similares. Algunas preguntas del informe podrían ser: • ¿han encontrado deseos comunes entre algunos de ustedes? • ¿qué opina del deseo masivo y los sueños de ... • ¿cree que estos deseos pueden hacerse realidad?
Consejos para el formador:	N/A
Folletos:	N/A

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Miembros del equipo:	Asociación Ecoworld Rhodopes

Queremos saber sobre...	
LOs:	⇒ Los participantes conocerán los derechos de los ciudadanos a acceder a la información sobre el medio ambiente, garantizados por la UE.
Duración:	**40 minutos**
Materiales necesarios:	• Proyector; • Pantalla.
Preparación:	El formador deberá preparar una presentación sobre el derecho de acceso a la información
Descripción:	1. El formador empieza a hablar con los participantes sobre el acceso a la información y los datos medioambientales.Puede hacer preguntas como: • *¿Sabe cómo acceder a la información?* • *¿Qué ocurre con la información y los datos sobre el medio ambiente?* • *¿Qué suele hacer si necesita información y/o datos sobre el medio ambiente?* 2. Tras un breve debate, el formador explicará -mediante una presentación- los derechos de acceso a la información de los ciudadanos, que están garantizados.Principales contenidos de la presentación: **I. Acceso a la información medioambiental** Si la información que desea aún no está a disposición del público, puede recurrir a la Directiva 2003/4/CE para acceder a ella. Esta Directiva de Acceso a la Información Medioambiental (AIE) establece que los particulares tienen derecho a acceder a determinada información medioambiental que obre en poder de

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	las autoridades públicas. La autoridad pública debe responder en el plazo de un mes a partir de la solicitud La Directiva 2003/35/CE trata de la participación del público en la toma de decisiones. Establece que los Estados miembros deben velar por que existan mecanismos que faciliten la participación del público en las decisiones medioambientales. **II.Aplicación de la legislación medioambiental en la UE:** *La legislación ambiental de la UE se aplica de la misma manera que el resto de la legislación de la UE. La Comisión Europea supervisa su aplicación y puede llevar a los Estados miembros ante el Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas (TJCE) por aplicación incorrecta.* *Los delitos contra el medio ambiente abarcan las acciones que infringen la legislación medioambiental y causan daños o riesgos significativos para el medio ambiente y la salud humana. Entre ellos se incluyen las emisiones o vertidos ilegales a la atmósfera, el agua o el suelo, el comercio ilegal de fauna y flora silvestres, el comercio ilegal de sustancias que agotan la capa de ozono y el transporte o eliminación ilegal de residuos.* *La Directiva 2008/99/CE relativa a la protección del medio ambiente mediante el Derecho penal se adoptó el 28 de octubre de 2008.* 3. Tras la presentación, el formador iniciará el debate con los participantes sobre los temas explicados, avanzando hacia la sesión informativa.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	Para fomentar el debate y la reflexión, el formador puede preguntar a los participantes: • ¿Qué ha aprendido sobre la política medioambiental de la UE? ¿Qué le ha sorprendido? • ¿Qué sabe ahora que no supiera antes? • ¿Qué te gustaría sacar de estos conocimientos y aplicarlos en tu futuro trabajo con los jóvenes?
Consejos para el formador:	Utilizar ejemplos de la vida real para ilustrar conceptos teóricos

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Folletos:	Access to environmental information Directive 2003/35/EC of the European Parliament and of the Council of 26 May 2003 DIRECTIVE 2003/4/EC OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 28 January 2003 Jigsaw method
Miembros del equipo:	Asociación Ecoworld Rhodopes

Energizantes	
LOs:	⇒ Ayude a los participantes a volver a centrarse en las actividades tras la pausa
Duración:	**15 minutos**.
Materiales necesarios:	N/A
Preparación:	N/A
Descripción:	**Saluda** 1. Los participantes se reúnen en círculo y el formador les invita a decir "Hola" a los demás sin palabras. 2. Es importante subrayar que los saludos no deben repetirse. Si alguien repite el gesto que ha hecho otra persona, se le pide que vuelva a saludar. 3. Cuando todos se han alineado, el líder da las gracias y pasa al siguiente ejercicio. **Escudo y espada** 1. Cada participante elige a otros dos participantes.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	2. El entrenador no les dice el objetivo al principio, pero les deja claro no será un trabajo en equipo. 3. A continuación, explica a los participantes que la primera persona que han elegido es su espada y la segunda su escudo. Su tarea consiste en situarse entre los dos y batirse en duelo con otro participante, dando indicaciones a su espada y a su escudo. El juego es muy divertido y dinámico y da lugar a muchos momentos cómicos. Al mismo tiempo, enseña atención, inteligencia y velocidad.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	N/A
Consejos para el formador:	N/A
Folletos:	N/A
Miembros del equipo:	Asociación Ecoworld Rhodopes

Libertad de expresión (tipo Hyde Park)	
LOs:	⇒ Los participantes practicarán su oratoria y aprenderán a defender su tesis en público.
Duración:	**50 minutos.**
Materiales necesarios:	N/A
Preparación:	El formador debe proporcionar un lugar adecuado, preferiblemente al aire libre, donde puedan participar personas ajenas a la actividad, incluidos los transeúntes.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Descripción:	1. El formador pide a los participantes que improvisen una pequeña tribuna en la calle o en el pasillo. 2. Explica la actividad a los participantes. 3. Cada participante pronunciará un discurso libre (2-3 minutos) sobre un tema relacionado con el medio ambiente que le interese. 4. También pueden resumir su participación en las actividades del taller, su opinión sobre la legislación medioambiental y su aplicación en la educación de los jóvenes a través de métodos no formales. 5. Los espectadores de este "Hyde Park" pueden ser no sólo los participantes en la formación, sino también transeúntes, voluntarios, ciudadanos y funcionarios gubernamentales y municipales. Mientras el orador habla, el público le apoya. O quizá no... 6. Antes de comenzar la ronda de discursos, el formador dará a los participantes 10-15 minutos para preparar y ensayar sus discursos.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	Después de que todos los participantes hayan pronunciado sus discursos, el formador inicia la sesión informativa preguntando: • ¿Cómo se sintió? • ¿Consiguió decir todo lo que quería? • ¿Está satisfecho con lo que ha hecho? • ¿Participaría en un acto de naturaleza similar relacionado con el cumplimiento de la política medioambiental de la UE?
Consejos para el formador:	Intente crear un entorno de apoyo y seguridad para quienes se sientan nerviosos o avergonzados por hablar delante de otros. Recuerda a los participantes que todo el mundo está ahí para aprender y que los errores forman parte del proceso. Normalice la idea de que está bien no ser perfecto.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	A veces, quedarse quieto mientras se habla aumenta el nerviosismo. Deje que los participantes se muevan o utilicen accesorios, lo que puede reducir la atención sobre ellos como oradores. Si es posible, intente rebatir la tesis de los participantes (o consiga que alguien del público lo haga); de este modo, los participantes tendrán la oportunidad de practicar su capacidad para explicar su tesis, defenderla y/o ajustarla teniendo en cuenta los comentarios y las opiniones de los demás.
Folletos:	N/A
Miembros del equipo:	Asociación Ecoworld Rhodopes

IV. Green Deal de la UE y EU4Climate

La duración total de las actividades del módulo es **de 6 horas**, con tres pausas estratégicas: un descanso a media mañana, una pausa larga para el almuerzo y otro breve a media tarde, para fomentar el bienestar y la participación activa.

Introducción y objetivos de la sesión	
LOs:	⇒ Adquirir conocimientos sobre el Green Deal de la UE y el programa EU4Climate y habilidades sobre cómo transferirlos a otros alumnos. ⇒ Los participantes comprenderán el propósito de la sesión y se creará interés por participar en las actividades. ⇒ Los participantes se conocerán y estrecharán lazos para participar en las actividades.
Duración:	La duración puede variar en función del tamaño del grupo, pero no debe superar los **20 minutos**.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Materiales necesarios:	• Pelota o algo que sirva de pelota (por ejemplo, una bola de papel, de hilo, una sudadera doblada).
Preparación:	N/A
Descripción:	1. El formador iniciará la sesión con una breve presentación de los objetivos y el programa de la sesión. Si es necesario, pueden involucrar a los participantes con una actividad rápida para romper el hielo(icebreaker) y conocerse: **I. Propuestas de Icebreaker :** • <u>Rellene el espacio en blanco:</u> 1. Mediante este juego, el formador puede incitar a la reflexión o al debate sobre la sesión. El formador formula una pregunta temática para que los participantes piensen y discutan sus respuestas. 2. Los participantes forman un círculo, se lanzan una pelota unos a otros y el que lanza la pelota pregunta: "¿Cómo te llamas y por qué participas en esta formación? El participante que ha recibido la pelota responde y lanza la pelota al siguiente participante. Se puede hacer al aire libre. • <u>Rellene el espacio en blanco - Variante de culturas</u> 1. Se trata de una variante del juego descrito anteriormente. Cada uno de los participantes debe contar algo sobre su ciudad/país específico de la cultura, creencias, costumbres o historia. 2. Los participantes forman un círculo, se lanzan una pelota y el que la tiene se presenta: "Me llamo .... Vengo de un país donde gesticulamos mucho". Luego pasa la pelota a otra persona que hará lo mismo. *3.* Este juego enfatiza en la diversidad, ya que está diseñado para que los demás conozcan la visión del mundo de los participantes.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	N/A

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Consejos para el formador:	El entrenador debe asegurarse de que todos participen en el juego.
Folletos:	N/A
Miembros del equipo:	Asociación Ecoworld Rhodopes

¿En qué cree que consiste la Política Verde de la UE?	
LOs:	⇒ Los participantes aprenderán a autoevaluarse y a compartir sus conocimientos sobre la Política Verde de la UE.
Duración:	**30 minutos**.
Materiales necesarios:	• Dos rotafolios; • Hojas de rotafolio; • Notas adhesivas en cinco colores; • Marcadores; • Proyector y pantalla;
Preparación:	N/A
Descripción:	1. Los participantes compartirán sus conocimientos sobre temas relacionados con el Green Deal(Pacto Verde) de la UE. Para ello, el formador, con la ayuda de voluntarios, les entrega pétalos de flores (notas adhesivas) de cinco colores. 2. El formador explica que se formularán dos preguntas, y para cada una de ellas se asigna un rotafolio distinto, una hoja en la que están escritas las preguntas y en la que los participantes deben pegar sus respuestas. Los participantes pueden añadir ideas a la propia hoja y aclarar la definición a través de ella. 3. El formador plantea 2 preguntas: • ¿Sabe qué es el "Pacto Verde" de la UE? • ¿Sabe lo que es la "Nueva Bauhaus Europea"?

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	4. y lo explica: • amarillo significa "sí, pero no sé mucho"; • rojo significa "no"; • verde significa - "sí, estoy muy interesado en ella", • azul significa: "sí, pero no creo sea muy útil"; • violeta significa "no, no me importa" 5. En cada hoja de rotafolio, debajo de la pregunta correspondiente, los participantes pegan sus hojas de respuestas. 6. El formador pregunta si hay algún voluntario para contar las hojas de cada color y leer lo que está escrito en ellas. 7. El voluntario anuncia los resultados y, si hay texto escrito en las hojas, lo lee. 8. En este punto, el formador anima a los participantes a debatir los resultados. Pedirá a los participantes que, por turnos, compartan su opinión sobre las preguntas y por qué han respondido como lo han hecho. *9.* El formador facilita el debate, animando a todos a participar en él. Puede guiar el debate con preguntas como: • *"¿Por qué crees que más o menos gente conoce el "Pacto Verde" y la "Nueva Bauhaus Europea"?* 10. Para preparar a los participantes para la siguiente sesión, el formador proyecta un videoclip con Ursula von der Leyen - Presidenta de la CE.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	Para informar, el formador puede formular las preguntas: • ¿Cómo valora sus conocimientos sobre el "Pacto Verde"? • ¿Cómo valora sus conocimientos sobre la Nueva Bauhaus europea? • ¿Qué ha entendido del vídeo protagonizado por Ursula von der Leyen? • ¿Ha cambiado su actitud hacia el Pacto Verde, y en qué sentido, tras ver el discurso de Ursula von der Leyen?

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Consejos para el formador:	El formador debe estimular siempre la participación de todos en los debates. En la sesión informativa, el formador debe asegurarse de que cada participante dé su opinión.
Folletos:	Videoclip con Ursula von der Leyen - Presidenta de la CE.
Miembros del equipo:	Asociación Ecoworld Rhodopes

Explore el "Pacto Verde" de la UE y cuénteselo a otros	
LOs:	⇒ Los participantes mejorarán sus conocimientos y comprensión del Green Deal de la UE y de la Nueva Bauhaus Europea. ⇒ Los participantes mejorarán sus capacidades interpersonales, en particular el trabajo en equipo, la comunicación y el pensamiento crítico; ⇒ Los participantes mejorarán sus competencias digitales, especialmente en el área 1 (Información y alfabetización) del DigComp 2.2
Duración:	**60 minutos**.
Materiales necesarios:	• Rotafolio; • Hojas de rotafolio; • Rotuladores; • Proyector y pantalla; • Ordenador portátil u otro soporte para preparar la presentación digital.
Preparación:	N/A
Descripción:	1. Los participantes se dividen en cuatro grupos según el método 1-2-3-4. 2. La tarea consiste en estudiar las políticas de la UE y presentarlas a los demás participantes: I. **El Grupo 1** se encargará de hacer una presentación sobre la y los países que se han adherido a él.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	II. **El Grupo 2** se encargará de hacer una presentación de los **principales objetivos y pasos del Pacto Verde de la UE**. III. **El Grupo 3** se encargará de hacer una presentación sobre la **Nueva Bauhaus Europea**. IV. **El Grupo 4** se encargará de hacer una presentación sobre el programa **EU4Climate**. 3. Los grupos dispondrán de 15-20 minutos para investigar su tema y preparar la presentación. 4. Cada grupo decide si quiere presentar el resultado de su trabajo en hojas, en formato electrónico o de otra forma. Dispondrán de 5 minutos para la presentación. 5. Todos los miembros del grupo deben participar activamente en la preparación y realización de la presentación. 6 Tras la presentación de cada grupo, el resto de los participantes formulará preguntas.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	El formador formulará preguntas para fomentar una comprensión más profunda y la autoevaluación. En la fase de recapitulación, el formador planteará las siguientes preguntas al grupo: • ¿Qué ha aprendido sobre el "Pacto Verde" de la UE? • ¿Qué ha aprendido sobre el programa EU4Climate? • ¿Qué le ha sorprendido? • ¿Qué sabe ahora que no supiera antes? • ¿Qué te gustaría sacar de estos conocimientos y aplicarlos en tu futuro trabajo con los jóvenes? Se puede pedir a los participantes que escriban breves reflexiones sobre lo que más les ha gustado de la sesión. Esta actividad de reflexión les ayudará a consolidar lo que han aprendido y a formular su comprensión del Pacto Verde de la UE y del programa EU4Climate.Ejemplo de reflexión: • Describa un nuevo conocimiento que haya adquirido sobre el Pacto Verde de la UE y cómo piensa utilizarlo con los jóvenes.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• Describa un nuevo conocimiento que haya adquirido sobre el programa EU4Climate y cómo piensa utilizarlo con los jóvenes.
Consejos para el formador:	El formador debe estimular a todos los participantes para que trabajen activamente y compartan sus opiniones.
Folletos:	N/A
Miembros del equipo:	Asociación Ecoworld Rhodopes

Debatamos	
LOs:	⇒ Los participantes aprenden a expresar su opinión sobre cuestiones medioambientales y a defenderla; ⇒ Los participantes mejoran su capacidad de trabajo en equipo;
Duración:	**75 minutos**.
Materiales necesarios:	• Mesa; • Sillas; • Reloj; • 3 micrófonos; • Cámara para grabar el acto.
Preparación:	El formador debe preparar el "escenario" para celebrar el debate: mesas, sillas, micrófonos, equipo de presentación (si es necesario), disposición de sillas para los observadores del debate. Si es posible, pueden ser mesas altas, detrás de las cuales los contendientes permanezcan de pie.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Descripción:	1. Preparación de los debates - 35 minutos 2. El formador divide a los participantes en cuatro grupos. Para ello, puede mantener los grupos de la actividad anterior. Esto ayuda al trabajo en equipo, ya que han trabajado juntos una vez. 3. La tarea de dos de los grupos es preparar un debate sobre el tema "A favor y en contra del Pacto Verde". 4. Los otros dos grupos prepararán un debate sobre "¿Debe la UE ayudar o no a los países extracomunitarios a luchar contra el cambio climático?". 5. Los temas de debate y las tesis a favor o en contra se asignarán aleatoriamente a cada grupo, pidiendo a un miembro de cada grupo que saque de una caja un papel doblado que contenga una combinación de tema y tesis. 6. De este modo, los participantes tendrán la oportunidad de debatir y defender una postura, que para algunos de ellos podría ser diferente de su punto de vista. Esto les animará a buscar datos y opiniones a favor y en contra del tema respectivo. 7. Cada grupo dispondrá de 30 minutos para prepararse. 8. Tras la preparación, cada grupo debe anunciar dos participantes en el debate. 9. El formador determina el moderador del debate o puede asumir este papel. 10. El formador advierte que el tiempo de debate es de 16 minutos para cada tema, con el mismo tiempo de discusión disponible para cada parte. Para cada uno de los dos debates: • El moderador presenta el tema y a los dos participantes; • A continuación, determina qué lado hablará primero utilizando el principio de "piedra, tijera, hoja". • Determina el tiempo de un discurso - se recomiendan 8 minutos

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	11. En caso de que los oyentes reaccionen violentamente, el moderador les invita a guardar silencio y a estar atentos. 12. Cada uno de los dos debatientes se sitúa detrás de su mesa. 13. El moderador da la palabra a los oradores por turno según las normas establecidas. 14. Se celebra el primer debate: "A favor y en contra del Pacto Verde" durante 16 minutos aproximadamente, incluidas las preguntas y respuestas. 15. El segundo debate es "¿Debe la UE ayudar a los países no comunitarios a luchar contra el cambio climático?", de 16 minutos , con preguntas y respuestas. 16. Durante cada debate, los oyentes pueden animar y aprobar a los debatientes o expresar su desaprobación de lo que oyen (evitando siempre palabras y gestos ofensivos). 17. Después de cada debate, los demás participantes pueden hacer preguntas. Al final, el moderador pide a los participantes que determinen el ganador del debate aplaudiendo. El que haya sido más convincente se determina también por la fuerza de los aplausos. 18. El tiempo total para los dos debates y la discusión es de 40 minutos 19. Por último, el formador facilita un debate en grupo en el que los participantes comparten sus experiencias, retos y lo que han aprendido. 20. Por último, el formador pide a todos que voten: • "a favor" y "en contra" del Pacto Verde • "a favor" y "en contra" ¿Debe la UE ayudar a terceros países en su lucha contra el cambio climático?
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	El formador formula las preguntas: • ¿Cómo se sintió defendiendo una tesis con la que simpatiza? • ¿Cómo se sintió defendiendo una tesis con la que no está de acuerdo?

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• ¿Cree que trabajar en equipo le ha servido para formarse una opinión? • ¿Cuáles fueron las emociones del moderador de los debates? • ¿Fue fácil para los representantes de los grupos que debatieron? • ¿Le resultó útil la preparación del debate y el debate en sí? • ¿Lograron los debatientes sus objetivos?
Consejos para el formador:	Proporciona un temporizador para el tiempo de intervención de los debatientes y una cámara para grabar. Ofrece una grabación de los debates que puede ayudar en su discusión.
Folletos:	N/A
Miembros del equipo:	Asociación Ecoworld Rhodopes

Cualquiera que...	
LOs:	⇒ Ayude a los participantes a volver a centrarse en las actividades tras la pausa.
Duración:	Entre **10 y 20 minutos** según la actividad y el tamaño del grupo.
Materiales necesarios:	N/A
Preparación:	N/A
Descripción:	**Juego del Frutero / Cualquiera que...** 1. Todos los participantes se sientan en sillas formando un círculo, con una persona de pie en el centro. Cada uno se sienta en una silla y recibe un nombre: manzana, pera, kiwi o plátano, por turnos. La persona situada en el centro también recibe el nombre de una de las tres frutas. 2. La persona del centro dice una de las frutas, por ejemplo "manzana", y todas las manzanas deben cambiar de sitio, no pueden ir al asiento

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	situado directamente a ambos lados, directamente a la derecha o a la izquierda. 3. La persona del medio también intenta sentarse en una silla, por lo que una persona permanecerá de pie después de que todos encuentren una silla. Esta persona va ahora al centro y dice una fruta, por ejemplo un plátano, y todos los plátanos cambian de sitio y así sucesivamente. La persona del medio puede decir "frutero" y cuando dice "frutero" todos cambian de sitio.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	N/A
Consejos para el formador:	El entrenador también debe unirse al juego. También para juzgar cuándo debe terminar.
Folletos:	N/A
Miembros del equipo:	Asociación Ecoworld Rhodopes

En apoyo del "Pacto Verde" de la UE	
LOs:	⇒ Los participantes comprenderán el poder del impacto digital para lograr una causa, en concreto la causa del Pacto Verde de la UE. ⇒ Los participantes aprenderán a crear sus propios vídeos con un mensaje sobre el "Pacto Verde" y la protección del medio ambiente.
Duración:	**90 minutos**.
Materiales necesarios:	• Portátil; • Proyector; • Pantalla; • Teléfonos/tabletas.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Se advertirá a los participantes de que utilizarán sus propios dispositivos
Preparación:	Proyector, pantalla, preparación de la sala Vídeos sobre el "Pacto Verde" de la UE: • sobre la electricidad • sobre el combustible • para una economía neutra en carbono de los países • para un parque eólico marino
Descripción:	1. El formador muestra vídeos para empezar a debatir sobre el Green Deal.Estos son los vídeos de la UE publicados en relación con el "Pacto Verde • para difusión • sobre la electricidad • sobre el combustible • para una economía neutra en carbono de los países • para un parque eólico marino 2. El formador dirige un debate sobre los vídeos y su impacto en los participantes, centrándose en las novedades, los retos encontrados y cómo se han abordado. 3. Ejercicio práctico: grabación de un vídeo I. El formador dividirá a los participantes en 4 grupos, posiblemente de nuevo en "manzanas", "peras", "kiwis" y "plátanos". II. Cada grupo debe elaborar un mensaje de vídeo para fomentar la participación de los jóvenes con el fin de sensibilizar e implicar a otros sobre el cambio climático: • Biodiversidad, para proteger el ecosistema • Energía limpia y ahorro de electricidad • Movilidad sostenible para fomentar el uso de medios de transporte más sostenibles • Reducción de la contaminación * Dos grupos no pueden trabajar sobre el mismo tema.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	III. Cada uno de los grupos trabajará de forma independiente, siendo creativo para presentar el problema y realizar un vídeo atractivo para los jóvenes sobre cómo solucionarlo en línea con el Green Deal. Los grupos dispondrán de 60 minutos para grabar y preparar los vídeos. IV. Cada uno de los grupos presentará su vídeo. Todos los miembros del equipo participarán en la presentación. Cada presentación durará 5 minutos. V. Tras la proyección de todos los vídeos, el formador dirigirá un debate sobre los vídeos y su impacto en los participantes. Animará a los participantes a compartir las principales conclusiones que hayan extraído de las presentaciones, el trabajo en grupo y los debates.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	El formador facilitará debates de grupo en los que los participantes compartirán sus experiencias, retos y lo que han aprendido de las presentaciones. Para fomentar una comprensión más profunda y la autoevaluación, en la fase de recapitulación, el formador puede plantear las siguientes preguntas al grupo: • ¿Cuál de los vídeos de la Comisión Europea sobre el "Pacto Verde" le ha influido más y por qué? • ¿Le han sorprendido estos materiales? • ¿Tiene nuevos conocimientos sobre el "Pacto Verde"? • ¿Qué te gustaría sacar de estos conocimientos y aplicarlos en tu futuro trabajo con los jóvenes? • ¿Le resultó difícil hacer sus propios vídeos? Compartir los resultados del aprendizaje. Todos se alinean formando un círculo cerrado. El formador pide a la primera persona de la izquierda que extienda su mano derecha hacia el centro del círculo y explique lo que le ha parecido difícil y complicado en esta formación.El formador pide que utilice las siguientes frases "No me gustó cuando..." o "Me gustó cuando...".

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Pide a la siguiente persona de la izquierda que coloque su mano sobre la mano ya extendida de y dé una explicación de la misma manera. Continúa hasta que todos tengan sus manos una encima de la otra. Por último, el formador termina analizando las opiniones y concluye señalando que esta torre de manos representa el poder mutuo del grupo para alcanzar el éxito.
Consejos para el formador:	El método es adecuado para el trabajo activo tanto en grupos nacionales como internacionales. Es necesario que el formador supervise el trabajo de cada grupo y fomente la creatividad de los jóvenes.
Folletos:	N/A
Miembros del equipo:	Asociación Ecoworld Rhodopes

V. ¿Qué es la sostenibilidad?

Consejo: La duración total de las actividades del módulo es de **6 horas**, con **tres pausas** estratégicas: un descanso a media mañana, una pausa larga para el almuerzo y otro breve a media tarde, para fomentar el bienestar y la participación activa.

Icebreaker - Instantánea de la sostenibilidad	
LOs:	⇒ Los participantes reflexionarán sobre temas personales de sostenibilidad y los relacionarán con los conceptos básicos de sostenibilidad
Duración:	**10 minutos.**
Materiales necesarios:	• Los participantes traen un objeto o una imagen que represente para ellos la sostenibilidad.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Preparación:	**Instruya a los participantes con antelación**: Envíe instrucciones claras a los participantes antes de la sesión, pidiéndoles que traigan un objeto o imagen que crean que representa la sostenibilidad. Ofrezca algunos ejemplos en su comunicación (por ejemplo, una botella de agua reutilizable, una foto de un panel solar o un libro sobre ecologismo) para ayudarles a entender qué deben traer. **Disposición de la sala**: Coloca los asientos en círculo o semicírculo para promover un debate abierto y crear una sensación de igualdad. Asegúrate de que todos los participantes puedan ver a los demás, lo que fomenta el intercambio y la escucha activa. **Proporcione artículos de reserva**: En caso de que un participante olvide su artículo o no esté seguro de qué llevar, tenga a mano algunos artículos de ejemplo para suscitar el debate. Podrían ser artículos sostenibles comunes, como un cepillo de dientes de bambú o una bolsa reutilizable. **Tecnología (si es en línea)**: Si realizas esta actividad virtualmente, pide a los participantes que estén preparados para mostrar su objeto a través de una cámara web, o utiliza la pantalla compartida para las imágenes.
Descripción:	Este ejercicio de tipo icebreaker permite a los participantes compartir su visión personal de la sostenibilidad. Cada participante presentará el objeto o imagen que ha traído y explicará por qué lo ha elegido y cómo se relaciona con la sostenibilidad. El formador debe facilitar el debate, guiando a los participantes para que reflexionen sobre cómo sus objetos se relacionan con temas de sostenibilidad más amplios, como el impacto medioambiental, la responsabilidad social o las implicaciones económicas.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Esta actividad fomenta la reflexión personal y marca el tono de la sesión animando a los participantes a relacionar la sostenibilidad con sus propias vidas. **Instrucciones paso a paso**: 1. Presente el objetivo de la actividad: reflexionar sobre las interpretaciones individuales de la sostenibilidad. 2. Pon un ejemplo de un artículo que hayas traído y explica cómo se relaciona con la sostenibilidad. 3. Invite a los participantes a compartir sus objetos y a explicar su significado. Si a algún participante le cuesta explicarlo, pregúntele qué relación tiene con el medio ambiente o la responsabilidad social. 4. Después de que todos hayan compartido, resuma los temas que hayan surgido y conecte el debate con el contenido más amplio de la sesión sobre sostenibilidad.
Comprobación de conocimientos/Información:	Pregunte a los participantes qué relación guardan sus artículos con la sostenibilidad. Anímeles a reflexionar sobre los aspectos medioambientales, sociales y económicos de sus elecciones.
Consejos para el formador:	**Cree un ambiente relajado**: Algunos participantes pueden sentirse tímidos a la hora de compartir. Mantén un ambiente informal y asegúrate de que todos se sientan cómodos contribuyendo. **Fomente las conexiones**: Si a los participantes les cuesta ver cómo se relacionan sus artículos con la sostenibilidad, indúzcales con preguntas como: "¿Cómo afecta este artículo al medio ambiente o a la economía?". **Gestión del tiempo**: Ten en cuenta el tiempo. Si el grupo es grande, considere la posibilidad de dividir a los participantes en grupos más pequeños para garantizar que todos tengan la oportunidad de compartir sin tardar demasiado.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Folletos:	Ninguna. No se necesitan folletos para esta actividad.
Miembros del equipo:	Giulio Asta (Open Impact)

Energizer- Cuestionario rápido ecológico	
LOs:	• Los participantes conocerán datos y cifras básicos sobre sostenibilidad.
Duración:	**5 minutos.**
Materiales necesarios:	• Preparación de preguntas tipo test (5-10 preguntas) sobre temas de sostenibilidad.
Preparación:	**Materiales necesarios**: prepare de 5 a 10 preguntas de tipo test, de opción múltiple o verdadero/falso, relacionadas con hechos básicos de sostenibilidad (por ejemplo, "¿Cuánta agua se ahorra cerrando el grifo mientras se cepilla los dientes?" o "Verdadero o falso: El vidrio puede reciclarse indefinidamente"). **Tecnología**: si la sesión es en línea, prepara el cuestionario en una plataforma digital como Kahoot o Google Forms para una participación rápida. Para sesiones presenciales, crea hojas de respuestas o permite respuestas verbales. **Preparación**: asegúrese de que el espacio facilita la participación (por ejemplo, organice los asientos o un espacio en el que todos puedan participar cómodamente). En el caso de los cuestionarios digitales, asegúrese de que todos los participantes puedan acceder al cuestionario a través de sus teléfonos u ordenadores portátiles.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

CHMKS – Curso Digital

Descripción:	Este rápido cuestionario sirve como energizante, introduciendo o reforzando conceptos de sostenibilidad en un formato divertido y competitivo. Los participantes responderán a una serie de preguntas relacionadas con la sostenibilidad, bien en papel o utilizando una herramienta en línea. El cuestionario puede realizarse individualmente o en pequeños equipos. Tras la prueba, el formador revisa las respuestas correctas, proporcionando explicaciones adicionales cuando sea necesario e invitando a los participantes a reflexionar sobre preguntas sorprendentes o desafiantes. **Instrucciones paso a paso**: 1. Explique las reglas del cuestionario y cómo deben responder los participantes (verbalmente, en papel o a través de una herramienta en línea). 2. Formule cada pregunta y deje un breve espacio de tiempo para que los participantes respondan. 3. Una vez contestadas todas las preguntas, repasa las respuestas correctas con el grupo, discutiendo por qué cada respuesta es correcta. 4. Anime a los participantes a compartir qué hechos les han sorprendido o cómo se aplica la información a su vida cotidiana.
Comprobación de conocimientos/Información:	Después de repasar las respuestas del cuestionario, pregunte a los participantes qué hechos les han sorprendido y cómo afectan estos temas de sostenibilidad a sus vidas.
Consejos para el formador:	Mantenga un tono desenfadado y lúdico para garantizar un alto nivel de energía y compromiso. Utilice el humor y el refuerzo positivo al revisar las respuestas, especialmente si los participantes tienen dificultades con determinadas preguntas.

green change makers
Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Después del cuestionario, haz preguntas de seguimiento para profundizar en la comprensión. Por ejemplo: "¿Qué cambios podrías hacer en tu vida diaria basándote en lo que has aprendido hoy?". Sea flexible con el formato: Si hay poco tiempo, reduce el número de preguntas; si el grupo es grande, divide a los participantes en equipos para que haya más interacción.
Folletos:	Hoja de respuestas del cuestionario opcional o plataforma digital de cuestionarios como Kahoot.
Miembros del equipo:	Giulio Asta (Open Impact)

Introducción a la sostenibilidad	
LOs:	Los participantes comprenderán los conceptos fundamentales de la sostenibilidad, incluidas sus dimensiones medioambiental, económica y social.
Duración:	**55 minutos.**
Materiales necesarios:	• Proyector; • Rotafolios; • rotuladores; • Folletos sobre los principios de sostenibilidad, estudios de casos para cada pilar de sostenibilidad.
Preparación:	**Materiales necesarios**: prepare una presentación en PowerPoint que presente los tres pilares de la sostenibilidad (medioambiental, económico y social). Incluya ejemplos y estudios de casos para cada pilar. Se pueden proporcionar folletos sobre los principios de sostenibilidad para que los participantes los sigan. Prepare rotafolios y rotuladores para los debates en grupo.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Disposición: Organiza la sala de forma que fomente el debate: mesas redondas o una disposición de los asientos en forma de U funcionan bien. Asegúrate de que los participantes puedan ver la presentación con claridad. **Tecnología**: Pruebe el proyector o la pantalla con antelación si utiliza una presentación en PowerPoint. En las sesiones en línea, comparte las diapositivas y utiliza salas digitales para debates en grupo.
Descripción:	El formador introduce el concepto de sostenibilidad a través de los tres pilares: **medioambiental, económico y social**. En lugar de limitarse a dar una conferencia, el formador utiliza el PowerPoint como punto de partida para el debate. Después de presentar cada pilar, se invita a los participantes a compartir sus ejemplos reales de sostenibilidad en sus comunidades. El formador fomenta los debates en grupo para explorar cómo interactúan los pilares en contextos reales. Al final de la sesión, los participantes trabajan en pequeños grupos para identificar los retos y las oportunidades de sostenibilidad en sus propias comunidades. **Instrucciones paso a paso:** 1. Presentar el primer pilar de la sostenibilidad (por ejemplo, el medioambiental), utilizando ejemplos del mundo real para ilustrar los puntos clave. 2. Haga una pausa para pedir a los participantes ejemplos de sostenibilidad medioambiental en sus comunidades. 3. Repita el proceso para los pilares económico y social. 4. Divida a los participantes en pequeños grupos y deles 15 minutos para debatir sobre los retos y las oportunidades de sostenibilidad en sus comunidades. Proporcióneles rotafolios para que anoten sus ideas.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	5. Haga que cada grupo presente sus conclusiones y facilite un breve debate sobre cómo pueden abordarse estos retos mediante prácticas sostenibles.
Comprobación de conocimientos/Información:	Pida a los participantes que resuman los principales retos y oportunidades de sostenibilidad debatidos en sus grupos, asegurándose de que los relacionan con los tres pilares de la sostenibilidad.
Consejos para el formador:	Evite convertir el PowerPoint en una conferencia. Utilícelo para iniciar una conversación con los participantes. Asegúrese de que los ejemplos ofrecidos se ajustan al contexto de los participantes, ya procedan de entornos urbanos o rurales, de sectores diferentes, etc. Fomente la participación de todos los miembros del grupo formulando preguntas abiertas e incitando a los participantes más callados a compartir. Prepárese para adaptar el debate a las experiencias e intereses de los participantes, permitiendo flexibilidad en los ejemplos y estudios de casos que se ofrezcan.
Folletos:	Presentation sobre principios de sostenibilidad y referencias a casos prácticos.
Miembros del equipo:	Giulio Asta (Open Impact)

Paseo de observación consciente	
LOs:	⇒ Los participantes reflexionarán sobre su entorno, observando los impactos naturales y humanos a través de la lente de la sostenibilidad.
Duración:	**20 minutos.**

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Materiales necesarios:	Ninguno
Preparación:	**Material necesario**: no es necesario. Los participantes deben traer sus propios materiales para tomar notas si desean escribirlas en un diario después. **Preparación**: identifique un espacio adecuado para el paseo, idealmente un lugar al aire libre donde los participantes puedan observar el entorno natural y el impacto humano. Si se celebra en el interior, elija un espacio con visibilidad de la naturaleza o con características de sostenibilidad (por ejemplo, estaciones de reciclaje, medidas de ahorro energético). **Tecnología**: para las sesiones en línea, se puede indicar a los participantes que den un paseo consciente por su propio entorno y luego vuelvan al grupo para debatir.
Descripción:	Esta actividad ofrece a los participantes una pausa reflexiva durante la cual observan su entorno desde el punto de vista de la sostenibilidad. Dan un paseo lento y consciente, prestando atención a los elementos naturales, los signos del impacto humano y los esfuerzos de sostenibilidad en el espacio que les rodea. Después, los participantes se reúnen para debatir lo que han observado. Esta actividad fomenta la relajación a la vez que conecta a los participantes con los conceptos de sostenibilidad. **Instrucciones paso a paso:** 1. Presente el propósito del paseo: reflexionar sobre cómo la sostenibilidad (o la falta de ella) está presente en el entorno. 2. Dé a los participantes algunas pistas, como: "¿Qué recursos naturales ves que se están utilizando?", "¿Cómo está afectando el ser humano a este espacio?" o "¿Qué pruebas de esfuerzos de sostenibilidad observas?".

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	3. Deje que los participantes caminen en silencio durante 10-15 minutos, observando su entorno. 4. Tras el paseo, reúna al grupo y pida a los participantes que compartan sus reflexiones. Si el tiempo lo permite, permítales escribir brevemente en su diario antes de compartirlas. 5. Concluya la actividad relacionando las observaciones con los temas de la sostenibilidad y la responsabilidad personal.
Comprobación de conocimientos/Información:	Tras el paseo, los participantes comparten sus reflexiones sobre la relación entre sus observaciones y la sostenibilidad. El debate ayuda a reforzar las conexiones entre el medio ambiente y los principios de sostenibilidad tratados en la sesión.
Consejos para el formador:	Cree una atmósfera tranquila y reflexiva, animando a los participantes a reducir la velocidad y observar atentamente su entorno. Si el tiempo lo permite, anime a los participantes a escribir brevemente en su diario antes de la sesión informativa. Para las sesiones en línea, asegúrese de que los participantes sepan que deben pasear por una zona segura y accesible, y oriénteles sobre cómo reflexionar sobre su entorno.
Folletos:	Ninguno. Opcional: Materiales para escribir en un diario
Miembros del equipo:	Giulio Asta (Open Impact)

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Prácticas comunitarias sostenibles	
LOs:	⇒ Los participantes aprenderán a aplicar métodos de codiseño para crear iniciativas de sostenibilidad basadas en la comunidad.
Duración:	**55 minutos.**
Materiales necesarios:	• Rotafolios; • Rotuladores; • Notas adhesivas; • Folletos sobre metodología de codiseño, plantillas de planificación de proyectos.
Preparación:	**Investigar y reunir recursos**: 1. Recopile ejemplos de proyectos comunitarios de sostenibilidad que hayan tenido éxito para inspirar a los participantes. Estos ejemplos deben incluir una variedad de iniciativas de diferentes contextos, como comunidades urbanas y rurales, diversas industrias y regiones. Asegúrese de que estos ejemplos destacan diferentes aspectos de la sostenibilidad, como los beneficios medioambientales, sociales y económicos. 2. Prepare estudios de casos o vídeos que muestren ejemplos del mundo real que puedan ayudar a los participantes a entender cómo es un proyecto de sostenibilidad de éxito. Podría tratarse de proyectos centrados en la reducción de residuos, las energías renovables, la agricultura sostenible o la conservación del agua. 3. Si procede, reúna estudios de casos locales o ejemplos de regiones similares a las comunidades de los participantes. Esto puede ayudar a que el debate sea más cercano y práctico. 4. Asegúrate de tener recursos digitales a disposición de los participantes durante la sesión, como enlaces a

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	bases de datos sobre sostenibilidad o herramientas de planificación de proyectos en línea. **Desarrollar e imprimir plantillas de planificación:** 1. Crear plantillas de planificación de proyectos que sean fáciles de seguir y proporcionen una estructura para que los participantes tracen un mapa de los recursos de su comunidad, identifiquen los retos de sostenibilidad y definan acciones específicas para su proyecto propuesto. 2. Cada plantilla debe incluir secciones para: • **Activos de la comunidad**: Identificar los puntos fuertes, como los recursos disponibles, las asociaciones o las infraestructuras. • **Desafíos**: Cartografía de los principales retos de sostenibilidad a los que se enfrenta la comunidad (por ejemplo, gestión de residuos, contaminación, falta de espacios verdes). • **Partes interesadas**: Determinar qué personas de la comunidad pueden participar en el proyecto (gobierno local, empresas, residentes, etc.). • **Pasos de acción:** Establecer una serie de medidas que pueden adoptarse para poner en práctica la iniciativa de sostenibilidad, tanto a corto como a largo plazo. 3. Haz suficientes copias de estas plantillas para cada grupo y asegúrate de que haya versiones digitales disponibles si la sesión se lleva a cabo en línea. **Configuración de la sala:** **Asientos flexibles**: Organice la sala con asientos flexibles que permitan la colaboración. Las mesas redondas o los puestos de trabajo son ideales para fomentar el debate y la planificación en grupo. Asegúrese de que cada grupo dispone de espacio suficiente para desplegar materiales como rotafolios, notas adhesivas y plantillas. **Materiales en cada estación**: Prepare rotafolios, rotuladores, notas adhesivas y otros materiales de escritura

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	en cada mesa. Se utilizarán para la lluvia de ideas, el mapeo de la comunidad y el desarrollo de ideas para el proyecto. Asegúrate de que haya suficiente material para que todos los participantes puedan contribuir activamente. **Comprobación tecnológica**: Si utiliza un proyector, asegúrese de que está correctamente configurado para mostrar ejemplos, vídeos o presentaciones sobre proyectos comunitarios de sostenibilidad. Pruebe toda la tecnología con antelación para evitar interrupciones. **Herramientas digitales**: Si el taller se realiza en línea o de forma híbrida, configura herramientas de colaboración digital como Miro, Jamboard o Google Docs. Crea salas de reuniones virtuales para los debates en grupo y asegúrate de que los participantes saben cómo acceder y utilizar las plantillas de planificación digital. Proporcione un tutorial si es necesario. **Sesión informativa para facilitadores:** **Apoye la facilitación**: Si hay cofacilitadores o asistentes, infórmeles sobre los objetivos y el desarrollo de la sesión. Proporcióneles un esquema de las principales pautas de debate e instrucciones sobre cómo apoyar a los participantes durante el proceso de codiseño. **Preguntas orientativas**: Prepara una lista de preguntas orientativas para ayudar a los participantes si se atascan durante el proceso de lluvia de ideas. Por ejemplo "¿Qué problema de sostenibilidad es más urgente en su comunidad?" o "¿Con qué recursos cuenta ya que puedan apoyar este proyecto?". Controle el tiempo: Planifique cómo se gestionará el tiempo a lo largo de la sesión. Establezca recordatorios para la transición entre las fases (por ejemplo, mapeo comunitario, lluvia de ideas, presentación) para garantizar que cada grupo disponga de tiempo suficiente para completar la actividad. **Preparación de los participantes:**

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Instrucciones previas a la sesión: Si es posible, envíe a los participantes información sobre el taller de codiseño con antelación. Puede incluir un breve resumen de la actividad, ejemplos de retos de sostenibilidad y una petición para que piensen en los problemas de sostenibilidad de su comunidad que les gustaría abordar. **Materiales de lectura previa**: Proporcione a los participantes materiales opcionales de lectura previa o enlaces a ejemplos de proyectos comunitarios de sostenibilidad. Esto les ayudará a venir preparados con ideas y comprensión de lo que implica el codiseño.
Descripción:	Los participantes trabajarán en pequeños grupos para trazar un mapa de sus comunidades, identificar los principales retos en materia de sostenibilidad y diseñar proyectos viables. El taller está diseñado para que los participantes adquieran experiencia práctica en la aplicación de métodos de codiseño a cuestiones de sostenibilidad. Cada grupo hará una lluvia de ideas y creará un plan para una iniciativa comunitaria sostenible, guiándose por las plantillas proporcionadas. El formador facilitará el proceso, moviéndose entre los grupos para ofrecer apoyo, responder preguntas y asegurarse de que los debates se mantienen en el buen camino. **Instrucciones paso a paso:** 1. Introducir el concepto de codiseño y explicar cómo puede utilizarse para abordar los retos de sostenibilidad de la comunidad. Proporcionar ejemplos de proyectos de éxito. 2. Divida a los participantes en pequeños grupos y deles 15 minutos para que tracen un mapa de sus comunidades, identificando tanto los puntos fuertes como los retos relacionados con la sostenibilidad. 3. Una vez finalizado el mapeo, pida a los grupos que aporten ideas para proyectos comunitarios de sostenibilidad , utilizando las plantillas de planificación de proyectos para esbozar acciones y soluciones.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	4. Tras 30 minutos de lluvia de ideas y planificación, cada grupo presenta su idea de proyecto al grupo en su conjunto. 5. Termine con una sesión de retroalimentación entre iguales, en la que los participantes discutan cómo podrían poner en práctica y mantener estos proyectos en sus propias comunidades.
Comprobación de conocimientos/Información:	Cada grupo presenta sus planes de proyecto y recibe comentarios de sus compañeros y del formador. El debate ayuda a garantizar que los proyectos sean prácticos, se centren en la comunidad y se ajusten a los principios de sostenibilidad.
Consejos para el formador:	Prepárese para guiar el proceso de lluvia de ideas, especialmente si los grupos tienen dificultades para generarlas. Hacer preguntas concretas sobre las comunidades de los participantes (por ejemplo, "¿Cuáles son los mayores retos de sostenibilidad aquí?") puede ayudar a inspirar el debate. Anime a los participantes a pensar de forma creativa, pero manténgase centrado en la creación de planes prácticos y viables. Si los participantes proceden de distintas comunidades, anímelos a compartir ejemplos de sus regiones de origen para inspirar a los demás. **Cómo integrar los recursos(Los puedes encontrar a continuación):** 1. **Antes de la sesión**: Los formadores pueden familiarizarse con las metodologías de codiseño consultando recursos como el kit de herramientas de IDEO y los estudios de caso de la Fundación Ellen MacArthur. También pueden utilizar herramientas como Miro o Jamboard para crear espacios digitales de colaboración con antelación.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	2. **Durante la sesión**: Se pueden utilizar recursos como **Miro**, **Jamboard** y **Google Docs** en tiempo real para realizar mapas comunitarios y lluvias de ideas. Se pueden compartir estudios de casos de la plataforma **Comunidades Sostenibles en Línea** para ofrecer a los participantes ejemplos concretos. 3. **Después de la sesión**: Los formadores pueden dirigir a los participantes a recursos como **la Calculadora de la Huella Global** o **la Biblioteca de Soluciones de Reducción de Proyectos** para que sigan explorando soluciones de sostenibilidad y elaboren planes a largo plazo para sus comunidades.
Recursos	**Recursos en línea de apoyo a los formadores:** 1. **Metodología de codiseño y diseño participativo**: • **Conjunto de herramientas de diseño centrado en el ser humano de IDEO** https://www.designkit.org/resources.html Este kit de herramientas gratuito proporciona una introducción al diseño centrado en el ser humano, ofreciendo técnicas prácticas para facilitar talleres y procesos de codiseño. Los formadores pueden utilizarlo para aprender sobre mapas de empatía, métodos de lluvia de ideas e ideación estructurada. • Participatory design methods for sustainable interaction design: co-designing digital experiences for sustainability education | Acceso universal en la sociedad de la información (springer.com) - Artículo en Springer • Gabriel Arboleda - Etnoarquitectura Merece la pena echarle un vistazo para entender y mostrar el potencial de los enfoques participativos en proyectos diseñados por la comunidad. **2. Ejemplos de proyectos comunitarios de sostenibilidad con éxito:** • **Fundación Ellen MacArthur: Casos prácticos de economía circular**

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

https://www.ellenmacarthurfoundation.org/case-studies

Este sitio ofrece una serie de estudios de casos que ponen de relieve proyectos de economía circular que han tenido éxito. Estos casos prácticos pueden ayudar a los participantes a comprender mejor cómo enfocar la sostenibilidad a través del cambio sistémico.

3. **Herramientas de planificación de proyectos y cartografía comunitaria:**
   - **Miro (Pizarra colaborativa en línea)** https://miro.com

     Miro es una potente herramienta digital que los formadores pueden utilizar para realizar mapas comunitarios, lluvias de ideas y planificación de proyectos. Incluye plantillas especialmente útiles para actividades de codiseño y permite la colaboración en tiempo real, sobre todo en sesiones en línea o híbridas.
   - **Padlet**

     https://padlet.com

     Padlet es una intuitiva herramienta en línea que permite a los participantes colaborar en un "tablero" compartido, lo que la convierte en una excelente alternativa a Google Jamboard. Los formadores pueden utilizarla para organizar ideas, crear comunidades y recabar opiniones de los participantes.
4. **Plataformas de aprendizaje sobre sostenibilidad y compromiso con la comunidad:**
   - **Test de Alfabetización en Sostenibilidad (Sulitest)** https://www.sulitest.org/en

     Sulitest es una plataforma de aprendizaje en línea que ofrece módulos educativos y evaluaciones sobre sostenibilidad. Los formadores pueden utilizar la plataforma para formarse a sí mismos o a los participantes en la alfabetización de la sostenibilidad, asegurándose de que tienen una base sólida en conceptos clave.
   - **Global Footprint Network (Calculadora de la huella ecológica)**

     https://www.footprintcalculator.org

     Esta herramienta en línea calcula la huella ecológica de

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	individuos o comunidades. Los formadores pueden utilizarla como herramienta atractiva para ayudar a los participantes a comprender su impacto medioambiental y tenerlo en cuenta en la planificación de su comunidad. **5. Recursos para la investigación participativa basada en la comunidad:** • **Caja de herramientas comunitaria (Grupo de Trabajo para la Salud y el Desarrollo de la Comunidad)** https://ctb.ku.edu/en La Caja de Herramientas Comunitarias ofrece una amplia orientación sobre cómo implicar a las comunidades en la resolución de problemas y la planificación, especialmente en los ámbitos de la salud pública y la sostenibilidad medioambiental. Incluye materiales de formación, herramientas para evaluar las necesidades de la comunidad y estrategias para fomentar la colaboración. **6. Herramientas y plantillas para planificar proyectos de sostenibilidad:** • **Biblioteca de soluciones para la reducción de proyectos** https://www.drawdown.org/solutions Esta biblioteca ofrece descripciones detalladas de soluciones de sostenibilidad, incluyendo el impacto potencial y la viabilidad de varios proyectos. Los formadores pueden utilizar esta para presentar a los participantes soluciones escalables y basadas en pruebas que puedan adaptarse a sus comunidades. • **Conjunto de herramientas para la planificación de la sostenibilidad (ICLEI)** https://icleiusa.org/resources/sustainability-planning-toolkit Este conjunto de herramientas está diseñado específicamente para planificar y ejecutar proyectos de sostenibilidad a nivel comunitario. Incluye plantillas, guías de planificación y recursos que los formadores pueden compartir con los participantes mientras diseñan sus proyectos.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• **Diseño para la sostenibilidad (UN)** Diseño para la sostenibilidad: Un enfoque paso a paso | PNUMA - Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente Se trata de una guía global para diseñadores y la industria, que sirve de apoyo a los principiantes en ecodiseño y a quienes desean profundizar en este campo. El manual se centra en tres enfoques de diseño diferentes: rediseño de productos existentes, innovación radical de productos sostenibles y desarrollo de nuevos productos. Una sección adicional sirve de guía práctica para quienes lo utilicen por primera vez. La versión impresa se complementa con material en línea, como estudios de casos, herramientas adicionales de diseño y gestión y hojas de trabajo.
Folletos:	Guía metodológica de codiseño Plantillas de planificación de proyectos.
Miembros del equipo:	Giulio Asta (Open Impact)

Construir un modelo empresarial de economía circular	
LOs:	⇒ Los participantes comprenderán y aplicarán los principios de la economía circular en los modelos empresariales. ⇒ Los participantes practicarán el diseño de estrategias empresariales sostenibles que minimicen los residuos y den prioridad a la eficiencia de los recursos.
Duración:	**70 minutos.**

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Materiales necesarios:	• **En persona**: Plantillas de Business Model Canvas (impresas), rotuladores, folletos sobre economía circular, ejemplos de casos prácticos. • **En línea**: Plantillas del lienzo del modelo de negocio digital (por ejemplo, en Miro, Mural, Canva o Padlet), enlaces a estudios de casos en línea, diapositivas de presentaciones.
Preparación:	**En persona**: Prepare copias impresas del lienzo del modelo de negocio y de los estudios de casos. Asegúrate de que tienes ejemplos de empresas de economía circular de listos para mostrar (por ejemplo, estudios de casos de la Fundación Ellen MacArthur). Prepare la sala para el trabajo en grupo con espacio y materiales suficientes en cada estación. **En línea**: Asegúrese de que los participantes tengan acceso al lienzo digital del modelo de negocio y organice salas para los debates en grupo. Prepara enlaces a estudios de casos relevantes y prueba herramientas digitales como Miro o Padlet.
Descripción:	Los participantes trabajarán en pequeños grupos para diseñar un modelo de negocio para una empresa ficticia que incorpore los principios de la economía circular. El ejercicio les reta a pensar en cómo las empresas pueden minimizar los residuos, reutilizar materiales y diseñar productos sostenibles a largo plazo. Tras el ejercicio, los grupos presentarán sus modelos de negocio, seguidos de una sesión de revisión y comentarios entre iguales. **Instrucciones paso a paso:** 1. **Introducción** (5 minutos): explique el concepto de economía circular y la finalidad del Lienzo de Modelo Empresarial. Comparta un breve ejemplo de estudio de caso para ilustrar cómo una empresa puede aplicar los principios de la economía circular.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	2. **Trabajo en grupo** (35 minutos): divida a los participantes en pequeños grupos y entrégueles un lienzo de modelo de negocio. Cada grupo hará una lluvia de ideas y rellenará el lienzo para una empresa ficticia que siga los principios de la economía circular (por ejemplo, diseñando productos duraderos, creando sistemas de recuperación, minimizando los residuos). Los animadores deben circular para orientar y responder a las preguntas. 3. **Presentaciones y revisión** (20 minutos): cada grupo presenta su modelo de negocio, explicando cómo incorpora los principios de la economía circular. Los animadores y los compañeros hacen comentarios sobre la viabilidad, la innovación y el impacto potencial de los modelos. 4. **Debrief** (10 minutos): Discuta los retos a los que pueden enfrentarse las empresas al adoptar modelos de economía circular y explore cómo pueden superarse estos retos.
Comprobación de conocimientos/Información:	Pida a los participantes que reflexionen sobre cómo podrían aplicarse los principios de la economía circular a las empresas de sus propias comunidades o industrias. Anime a los participantes a debatir qué les ha sorprendido del diseño de una empresa de economía circular y cómo podrían aplicar estos principios en su propio trabajo.
Consejos para el formador:	Utilice ejemplos concretos y estudios de casos para contextualizar el ejercicio. Asegúrese de que cada grupo se centra en la integración de los principios de la economía circular y fomente el pensamiento creativo. Controle el tiempo y guíe a los grupos a través de cada sección del lienzo del modelo de negocio, especialmente si no están familiarizados con la herramienta.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Folletos:	El lienzo del modelo de negocio - Manual de instrucciones (strategyzer.com) **Reglas e instrucciones**:Siga las instrucciones para empezar, y con tiempo y práctica será capaz de trazar modelos de negocio en cuestión de minutos. **Buenas prácticas**:Descubra 3 sencillas buenas prácticas para asegurarse de que su modelo de negocio cuenta una historia sencilla pero significativa. **Errores más comunes**:Conozca los errores más comunes que se cometen al utilizar el lienzo y cómo evitarlos.
Miembros del equipo:	Giulio Asta (Open Impact)

Meditación para una mentalidad sostenible	
LOs:	⇒ Los participantes realizarán una meditación reflexiva para desarrollar una mentalidad sostenible. ⇒ Los participantes relacionarán sus valores personales y hábitos cotidianos con objetivos de sostenibilidad más amplios.
Duración:	**20 minutos.**
Materiales necesarios:	• **En persona**: asientos cómodos, música de fondo relajante o sonidos de la naturaleza opcionales. • **En línea**: los participantes deben estar en un espacio tranquilo donde puedan concentrarse. Opcionalmente, se puede utilizar música relajante a través de una plataforma compartida en línea.
Preparación:	**En persona**: prepara un espacio cómodo y tranquilo para que los participantes puedan meditar. Prepara un dispositivo de audio para poner música de fondo si es necesario. Asegúrate

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	de que los participantes disponen de asientos o esterillas para la meditación. **En línea**: indique a los participantes que busquen un lugar tranquilo y cómodo antes de la sesión. Comparta instrucciones sobre cómo relajarse y ofrezca sugerencias sobre el ambiente de fondo (música o sonidos de la naturaleza).
Descripción:	Esta sesión de meditación ayuda a los participantes a desarrollar una mentalidad sostenible reflexionando sobre cómo sus hábitos diarios y sus valores personales conectan con la sostenibilidad. A través de la meditación guiada, los participantes se centrarán en su impacto en el medio ambiente y la sociedad, fomentando un compromiso más profundo con la vida sostenible. **Instrucciones paso a paso:** 1. **Introducción** (5 minutos): Introducir el concepto de mentalidad sostenible, explicando cómo pequeños cambios intencionados en nuestra vida diaria pueden contribuir a objetivos de sostenibilidad más amplios. 2. **Meditación guiada** (10 minutos): Dirija a los participantes a través de una meditación guiada centrada en la sostenibilidad. Anímeles a reflexionar sobre sus decisiones cotidianas, como el uso de la energía, la reducción de residuos y los hábitos de consumo, y sobre el impacto de estas decisiones en el medio ambiente. 3. **Reflexión** (5 minutos): Tras la meditación, pida a los participantes que reflexionen sobre su experiencia. Concédales tiempo para escribir en un diario o para un breve debate sobre cómo pueden aplicar los principios de sostenibilidad a sus vidas.
Comprobación de conocimientos/Información:	Anime a los participantes a reflexionar sobre un pequeño cambio sostenible con el que puedan comprometerse después de la sesión.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Pide a los participantes que compartan sus reflexiones sobre cómo la meditación les ha hecho pensar de forma diferente sobre la sostenibilidad en su vida personal.
Consejos para el formador:	Crear un ambiente tranquilo y reflexivo, asegurándose de que los participantes se sientan relajados y cómodos. Utilice un lenguaje sencillo y claro en la meditación guiada para ayudar a los participantes a centrarse en sus objetivos de sostenibilidad. Animar a los participantes a seguir reflexionando sobre su
Folletos:	Ninguno
Miembros del equipo:	Giulio Asta (Open Impact)

Crear un tablón de visión de la sostenibilidad	
LOs:	⇒ Los participantes reflexionarán sobre sus objetivos personales de sostenibilidad y los visualizarán de forma creativa. ⇒ Los participantes desarrollarán una representación tangible de sus aspiraciones de sostenibilidad, que les servirá como herramienta de motivación.
Duración:	**70 minutos.**
Materiales necesarios:	• **En persona**: cartulinas, revistas, tijeras, pegamento, rotuladores, imágenes y símbolos opcionales que representen conceptos de sostenibilidad. • **En línea**: herramientas digitales como Canva, Google Slides o Miro para crear tableros de visión digitales.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Asegúrese de que los participantes tengan acceso a imágenes e iconos relacionados con la sostenibilidad. • **Híbrido**: también puede utilizar herramientas digitales durante la formación presencial.
Preparación:	**En persona**: Reúna diversas revistas, periódicos e imágenes impresas que los participantes puedan recortar. Prepara materiales como pegamento, rotuladores y tijeras. Asegúrate de que haya espacio suficiente para que los participantes puedan trabajar cómodamente en sus tableros de visión. **En línea**: Proporcione instrucciones para utilizar herramientas digitales como Canva o Miro para crear tableros de visión. Comparta enlaces a bibliotecas de imágenes en línea o sitios web de imágenes de uso gratuito (por ejemplo, Unsplash) para que los participantes reúnan imágenes que representen sus objetivos de sostenibilidad.
Descripción:	En esta actividad de reflexión creativa, los participantes crearán un tablero de visión que represente sus objetivos y aspiraciones personales en materia de sostenibilidad. El tablero de visión servirá como herramienta visual y motivacional, animando a los participantes a centrarse en los cambios que quieren ver en sus vidas personales y profesionales. La actividad promueve la autorreflexión y fomenta la expresión creativa. **Instrucciones paso a paso:** 1. **Introducción** (10 minutos): Explique el propósito de crear un tablero de visión y cómo puede ayudar a los participantes a visualizar sus objetivos de sostenibilidad. Comparta ejemplos de tableros de visión y discuta cómo las imágenes pueden inspirar la acción y la reflexión. 2. **Creación del tablero de visión** (45 minutos): Dé a los participantes tiempo para buscar imágenes, palabras y símbolos que representen sus objetivos de sostenibilidad. Luego, crearán un collage en cartulina (o de forma digital) que refleje sus aspiraciones para un futuro sostenible

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	3. **Círculo para compartir la visión** (5 minutos): Después de completar sus tableros, los participantes se reunirán en pequeños grupos para compartir un objetivo o idea clave de su tablero de visión. Así se crea un entorno propicio para el debate y la inspiración. 4. **Reflexión** (10 minutos): Concluya la sesión con un debate en grupo sobre cómo pueden poner en práctica los participantes las ideas reflejadas en sus tableros de visión. Anímeles a pensar en los pasos prácticos que pueden dar para alcanzar sus objetivos de sostenibilidad.
Comprobación de conocimientos/Información:	Pida a los participantes que reflexionen sobre cómo las imágenes de sus tableros de visión se relacionan con sus objetivos y aspiraciones de sostenibilidad en la vida real. Anima a los participantes a fijar objetivos a corto y largo plazo basados en lo han visualizado.
Consejos para el formador:	Incentive la creatividad y subraye que no existe una forma correcta o incorrecta de crear un tablero de visión. El objetivo es que los participantes reflexionen sobre su propio camino hacia la sostenibilidad. Ofrezca ayuda a los participantes que no sepan cómo expresar sus ideas visualmente. Para las sesiones en línea, asegúrese de que los participantes entienden cómo utilizar las herramientas digitales para crear sus tableros.
Folletos:	Ninguno; Opcional :Guía para la creación de un tablero de visión (, dependiendo de la familiaridad de los participantes con el concepto).
Miembros del equipo:	Giulio Asta (Open Impact)

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Formularios digitales de evaluación	
LOs:	⇒ Los participantes reflexionarán sobre su experiencia de formación y darán su opinión sobre el contenido, la estructura y la impartición del módulo. ⇒ Los formadores recabarán información cuantitativa y cualitativa para evaluar la eficacia de la sesión y determinar los aspectos susceptibles de mejora.
Duración:	**20 minutos.**
Materiales necesarios:	• Formularios de evaluación digitales (Google Forms, Microsoft Forms o plataformas similares, como Tally.so). • Dispositivos de los participantes (teléfonos inteligentes, tabletas u ordenadores portátiles) con acceso a Internet
Preparación:	**Crear formularios de evaluación**: diseñar formularios digitales con un equilibrio de preguntas de escala Likert (1-5), de opción múltiple y abiertas para captar comentarios exhaustivos sobre: • Claridad y pertinencia de los contenidos. • Técnicas de entrega y compromiso. • Experiencia general e impacto. **Acceso a dispositivos**: asegúrese de que los participantes tienen acceso a los dispositivos necesarios y a una conexión estable a Internet. **Comparta las instrucciones**: envíe el enlace al formulario de evaluación por correo electrónico o plataforma de chat si es

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	en línea, o asegúrese de que haya códigos QR disponibles para las sesiones presenciales.
Descripción:	Esta actividad permite a los participantes proporcionar comentarios estructurados sobre el módulo de formación. Los comentarios ayudarán a los formadores a evaluar la eficacia de la sesión en cuanto a la presentación de los contenidos, el compromiso de los participantes y los resultados del aprendizaje. El proceso de evaluación se ha diseñado para que sea anónimo y fomente respuestas sinceras y constructivas. **Instrucciones paso a paso:** 1. **Introducción** (2 minutos): explique la importancia del feedback y cómo se utilizará para mejorar las sesiones futuras. 2. **Cumplimentación del formulario** (15 minutos): los participantes cumplimentan el formulario de evaluación digital. Deje tiempo suficiente para la reflexión, especialmente para las preguntas abiertas. 3. **Conclusión** (3 minutos): agradezca a los participantes sus comentarios y asegúreles que sus aportaciones influirán directamente en el programa de formación.
Comprobación de conocimientos/Información:	Los comentarios se recogen a través de los formularios de evaluación. El formador revisa las respuestas posteriormente para evaluar los puntos fuertes y las áreas de mejora. Optativo: Una vez que los participantes hayan rellenado los formularios, pregunte si alguien desea compartir abiertamente en el grupo los puntos clave de sus comentarios, fomentando así la transparencia y el debate inmediato.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Consejos para el formador:	Fomente los comentarios sinceros y constructivos explicando su finalidad para mejorar las formaciones futuras. Proporcionar asistencia técnica si algún participante tiene problemas para acceder a los formularios. Recuerde a los participantes que sus respuestas son anónimas y valoradas.
Folletos:	Ninguno (formularios digitales)
Miembros del equipo:	Giulio Asta (Open Impact)

Reflexión y debate en grupo	
LOs:	⇒ Los participantes consolidarán los conocimientos clave de la formación y compartirán sus conclusiones más valiosas. ⇒ Los participantes reflexionarán sobre cómo piensan aplicar los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida real en contextos personales y profesionales.
Duración:	**40 minutos.**
Materiales necesarios:	• Ninguno; • Opcional: una pizarra o rotafolio para resumir los puntos clave.
Preparación:	**Disposición de los asientos**: dispóngalos en círculo o en forma de U para fomentar un debate abierto e integrador.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Prepare temas de reflexión: elabore una lista de preguntas orientativas para fomentar una reflexión significativa. Ejemplos de preguntas: 1. "¿Qué es lo más significativo que has aprendido durante este módulo?" 2. "¿Cómo piensa integrar los conceptos de sostenibilidad en su vida diaria o en su trabajo?". 3. "¿Qué retos prevé al aplicar los conocimientos adquiridos y cómo podría superarlos?". 4. "¿Sugiere algo para mejorar este módulo?".
Descripción:	Esta actividad se centra en consolidar las experiencias de aprendizaje de los participantes mediante una reflexión guiada. Al compartir sus ideas y conclusiones, los participantes refuerzan su comprensión de los conceptos clave y crean una comunidad de aprendizaje compartido. El moderador ayuda a sintetizar estas reflexiones para garantizar que la formación termine con una nota sólida y práctica. **Instrucciones paso a paso:** 1. **Introducción** (5 minutos): explique brevemente el propósito de la sesión de reflexión: revisar lo que los participantes han aprendido y cómo lo aplicarán en el futuro. 2. **Debate de reflexión** (30 minutos): • Pida a los participantes que reflexionen sobre los puntos clave de aprendizaje del módulo. Dé a todos la oportunidad de hablar. • Utilice preguntas orientadoras para dirigir la conversación, asegurándose de que las reflexiones abarcan las percepciones personales, la aplicación de los conceptos de sostenibilidad y los retos. • Anime a los participantes a debatir las acciones concretas que piensan emprender como resultado de la formación.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	3. **Resumen de las ideas clave** (5 minutos): resuma los temas más comunes del debate, destacando los pasos prácticos que los participantes piensan dar. Aproveche esta oportunidad para inspirar un mayor compromiso con las prácticas sostenibles.
Comprobación de conocimientos/Información:	Durante el debate en grupo, pida a los participantes que compartan al menos una acción específica que piensen poner en práctica después de la formación. Recoger comentarios verbales sobre cómo se sintieron los participantes con el módulo, animándoles a expresar cualquier reto que pudieran prever a la hora de aplicar lo aprendido.
Consejos para el formador:	Asegúrese de que el debate sigue siendo abierto e inclusivo, dando a los participantes más callados la oportunidad de compartir sus ideas. Valide y reconozca todas las contribuciones, incluso si los participantes expresan dudas o desafíos. Esto ayuda a crear un entorno propicio para la reflexión. Si los participantes parecen indecisos, proporcióneles ejemplos concretos de cómo podrían aplicar los conceptos aprendidos, para suscitar nuevas ideas. Utiliza un rotafolio o una pizarra para anotar los temas clave y las conclusiones del debate, de modo que el grupo pueda ver la evolución de la conversación.
Folletos:	Ninguno
Miembros del equipo:	Giulio Asta (Open Impact)

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Recapitulación y compromiso con la acción	
LOs:	⇒ Los participantes articularán un plan de acción concreto para poner en práctica los conocimientos y competencias adquiridos en el módulo. ⇒ Los participantes se comprometerán a realizar al menos una acción concreta en favor de la sostenibilidad en su vida personal o profesional.
Duración:	**20 minutos.**
Materiales necesarios:	• **En persona**: fichas u hojas pequeñas de papel, bolígrafos. • **En línea**: plataforma digital para tomar notas (por ejemplo, Google Docs, Padlet) o función de chat privado.
Preparación:	**Indicaciones para el plan de acción**: prepare indicaciones para guiar a los participantes en la definición de compromisos claros y viables. Ejemplos: • "¿Qué es lo que vas a empezar a hacer de forma diferente en tu vida o en tu trabajo para apoyar la sostenibilidad?" • "¿Cómo medirá el éxito de su acción?". • "¿Qué recursos o apoyo necesitas para lograr tu objetivo?". **Preparación de materiales**: para las sesiones presenciales, asegúrese de que los participantes dispongan de fichas y bolígrafos para escribir sus planes de acción. Para las sesiones en línea, prepare un espacio digital compartido para que los participantes registren sus compromisos.
Descripción:	Esta actividad anima a los participantes a asumir un compromiso personal con la acción, traduciendo los

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	conocimientos y habilidades adquiridos durante el módulo en pasos prácticos y cuantificables. Cada participante reflexionará sobre lo ha aprendido y cómo lo aplicará, ya sea personal o profesionalmente. A continuación, se comprometerán a realizar al menos una acción concreta, que compartirán con el grupo. **Instrucciones paso a paso:** 1. **Introducción** (5 minutos): explique la importancia de emprender acciones concretas tras la formación. Pida a los participantes que reflexionen sobre un cambio o una acción concretos con los que puedan comprometerse y que favorezcan la sostenibilidad. 2. **Compromiso con la acción** (10 minutos): I. Pide a los participantes que escriban su compromiso en una ficha (o digitalmente, en el caso de las sesiones en línea). Anímales a que sean específicos sobre la acción, el calendario y cómo medirán el éxito. II. Conceda a los participantes unos minutos para completar sus planes de acción. 3. **Compartir compromisos** (5 minutos): invite a los participantes a compartir sus compromisos con el grupo. Esto crea responsabilidad y fomenta un sentido de apoyo comunitario para el viaje de sostenibilidad de cada participante.
Comprobación de conocimientos/Información:	Durante la sesión de puesta en común, pregunte a los participantes cómo piensan poner en práctica sus compromisos y qué dificultades prevén. Ofrezca consejos o recursos para ayudarles a conseguirlo. Pida a los participantes que consideren la posibilidad de revisar su plan de acción en el futuro para medir los progresos y reflexionar sobre el impacto de su compromiso.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Consejos para el formador:	Anime a los participantes a que sus planes de acción sean específicos y factibles. Evite los objetivos vagos pidiéndoles que definan pasos concretos. Ofrezca apoyo y validación para todos los compromisos, y sugiera cambios pequeños y manejables para los participantes que no estén seguros de cómo empezar. Recuerde a los participantes que la sostenibilidad es un viaje y que las pequeñas acciones pueden conducir a cambios significativos a lo largo del tiempo.
Folletos:	Ninguno; Opcional: plantillas de planes de acción para el seguimiento de los avances.
Miembros del equipo:	Giulio Asta (Open Impact)

Comida/cena "Mindful Eating" y reducción de residuos	
LOs:	⇒ Los participantes practicarán la alimentación consciente, reflexionando sobre la sostenibilidad de sus elecciones alimentarias. ⇒ Los participantes comprenderán las repercusiones medioambientales y sociales de la producción y el consumo de alimentos. ⇒ Los participantes aprenderán formas prácticas de reducir el despilfarro de alimentos y tomar decisiones alimentarias más sostenibles en su vida cotidiana.
Duración:	**60 minutos** (incluida la comida y el debate).

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Materiales necesarios:	• **En persona**: Alimentos para la comida (preferiblemente de origen local, ecológicos o producidos de forma sostenible), utensilios, platos, servilletas y cubos de compostaje (si procede). • **En línea**: Los participantes prepararán sus propias comidas con instrucciones de alimentación consciente proporcionadas de antemano.
Preparación:	**En persona**: **Elija opciones alimentarias sostenibles**: asegúrese de que la comida ofrecida (o los ingredientes de una comida para llevar) sea de origen local, ecológica o de temporada. En caso de catering, trabaja con proveedores que den prioridad a las prácticas sostenibles. **Prepare el espacio**: cree un lugar tranquilo y cómodo para comer. Considere la posibilidad de reducir las distracciones (por ejemplo, nada de teléfonos, música tranquila o nada en absoluto) para fomentar la concentración en la comida y el debate. **Proporcionar cubos de compostaje**: garantizar la existencia de métodos adecuados de eliminación de residuos, incluido el compostaje para los restos de comida. **En línea**: **Instrucciones previas a la sesión**: proporcione a los participantes directrices sobre cómo preparar una comida sostenible en casa. Esto podría incluir consejos para elegir productos locales, reducir los residuos de envases y evitar los alimentos procesados. **Comprobación tecnológica**: asegúrese de que los participantes tienen acceso a una conexión estable a Internet para los debates en vídeo.
Descripción:	Esta actividad se centra en la práctica de la alimentación consciente, haciendo hincapié en las repercusiones

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	medioambientales, sociales y éticas de las elecciones alimentarias. Los participantes disfrutarán de una comida compartida (o comidas individuales en el caso de entornos en línea) mientras reflexionan sobre la procedencia de sus alimentos, cómo se han producido y la sostenibilidad de sus hábitos de consumo. La actividad incluye un debate guiado sobre la reducción del desperdicio de alimentos y la toma de decisiones alimentarias sostenibles. **Instrucciones paso a paso:** **1. Introducción (5 minutos):** • Presente el concepto de alimentación consciente y su relación con la sostenibilidad. Explique que los participantes reflexionarán sobre el origen de sus alimentos, los recursos utilizados para producirlos y su impacto medioambiental. • Comparta los objetivos de la actividad: desarrollar una mayor conciencia en torno al consumo de alimentos, reducir los residuos y explorar alternativas sostenibles. **2. Ejercicio de Mindful Eating (20 minutos):** • Indique a los participantes que empiecen a comer despacio y con atención, prestando atención a cada bocado. Anímeles a centrarse en la textura, el sabor y el aspecto de la comida. • Pida a los participantes que reflexionen en silencio sobre la procedencia de los alimentos: "¿Qué distancia recorrió este alimento? ¿Qué recursos se utilizaron para producirlo? ¿Quién participó en su creación (agricultores, transformadores, etc.)?". • Pídeles que piensen en el impacto medioambiental y social de los alimentos: "¿Son de origen local? ¿Son ecológicos? ¿Cómo afecta esta elección al medio ambiente y a la sociedad?". **3. Debate sobre sostenibilidad alimentaria y reducción de residuos (30 minutos):**

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• Después de la comida, abra el debate. Utilice las siguientes preguntas para guiar la conversación: ◊ "¿Qué has notado en tu comida mientras comías con atención?". ◊ "¿Cómo de sostenible crees que fue la comida, y por qué?" ◊ "¿Qué pequeños cambios puedes hacer en tu vida diaria para reducir el desperdicio de alimentos?". ◊ "¿De qué formas prácticas podemos reducir el desperdicio de alimentos tanto en casa como en grupos como éste?". • Hable de la importancia del compostaje y de la reducción de los residuos de envases, así como del impacto de elegir alimentos locales y de temporada. Anime a los participantes a compartir sus propias estrategias para elegir alimentos más sostenibles. **4. Reflexión final (5 minutos):** • Concluya pidiendo a los participantes que se comprometan a realizar una acción concreta para reducir el desperdicio de alimentos o mejorar la sostenibilidad de sus elecciones alimentarias. • Anime a los participantes a reflexionar sobre cómo la atención plena durante las comidas puede influir en sus prácticas de sostenibilidad en general.
Comprobación de conocimientos/Información:	Durante el debate, pida a los participantes que reflexionen sobre lo que han aprendido acerca de la sostenibilidad de sus elecciones alimentarias y la gestión de los residuos. Anímeles a compartir una medida práctica que puedan adoptar en su vida cotidiana, ya sea compostar, reducir el desperdicio de alimentos o comprar más productos locales y ecológicos. Opcionalmente, los participantes pueden escribir un diario sobre su experiencia de alimentación consciente y la conexión entre sus elecciones alimentarias y la sostenibilidad.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Consejos para el formador:	**En persona**: Asegúrese de que las opciones de comida son variadas y se adaptan a distintas restricciones dietéticas, manteniendo al mismo tiempo la sostenibilidad. Por ejemplo, haga hincapié en las opciones de origen vegetal, ya que suelen tener una menor huella medioambiental. **En línea**: Anime a los participantes a preparar comidas sencillas y sostenibles en casa. Si es posible, proporcióneles recursos sobre planificación de comidas sostenibles. Mantenga un ambiente tranquilo y reflexivo durante la comida. Si a los participantes les cuesta asimilar el concepto de alimentación consciente, recuérdeles suavemente que reduzcan la velocidad y se centren en la experiencia. Destaque la importancia de reducir el desperdicio de alimentos no sólo durante esta actividad, sino como parte de un compromiso permanente con la sostenibilidad.
Folletos:	Ninguno es obligatorio.
Recursos	**Guía de Alimentación Consciente** Una breve guía con preguntas para reflexionar sobre la alimentación consciente y la sostenibilidad. **Consejos para Reducir el Desperdicio de Alimentos** Folleto con consejos prácticos para reducir el desperdicio de alimentos en la vida diaria, incluyendo comprar de manera más inteligente, almacenar correctamente los alimentos, compostar y controlar las porciones. **Recursos para una Alimentación Sostenible** Enlaces a recursos como mercados locales de agricultores, guías de alimentos de temporada y aplicaciones para reducir el desperdicio de alimentos (e.g., Too Good To Go, OLIO).

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Guía de Alimentación Consciente:

Preguntas para la alimentación consciente:

- "¿Qué olor, sabor y textura tiene este alimento?"
- "¿De dónde viene este alimento? ¿Qué recursos se utilizaron en su producción?"
- "¿Qué impacto tiene este alimento en el medio ambiente y la sociedad?"

Consejos para la alimentación consciente:

- Come despacio, concentrándote en cada bocado.
- Evita distracciones (e.g., teléfonos, pantallas) mientras comes.
- Valora el esfuerzo y los recursos necesarios para preparar la comida.

Consejos prácticos para reducir el desperdicio en casa:

- Planifica las comidas y compra con una lista para evitar comprar en exceso.
- Usa las sobras de manera creativa (e.g., transforma la cena de ayer en el almuerzo de hoy).
- Almacena los alimentos adecuadamente para prolongar su vida útil (e.g., congela productos frescos si no los vas a usar a tiempo).
- Composta los restos de comida siempre que sea posible.
- Entiende las fechas de caducidad (e.g., "Consumir preferentemente antes de" no siempre significa "malo después").

Recursos para una Alimentación Sostenible:

Enlaces:

- Mercados locales de agricultores y guías de alimentos de temporada (e.g., Eat Local First).
- Aplicaciones para reducir el desperdicio de alimentos (e.g., Too Good To Go, OLIO).

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• Guías en línea sobre alimentación sostenible (e.g., Sustainable Food Trust, Guía de alimentación sostenible de WWF).
Miembros del equipo:	Giulio Asta (Open Impact)

VI. ¿Qué es la economía circular?

Consejo: La duración total de las actividades del módulo es de **6 horas**, con **tres pausas** estratégicas: un descanso a media mañana, una pausa larga para el almuerzo y otro breve a media tarde, para fomentar el bienestar y la participación activa.

Exploración de la economía y la empresa circulares **Piensa-Pareja-Comparte**	
LOs:	⇒ Involucrar a los participantes en un debate sobre lo que entienden por economía circular antes de entrar de lleno en la presentación. ⇒ Invitar a los participantes a definir una empresa circular antes de entrar en la presentación.
Duración:	**15 minutos.**
Materiales necesarios:	• Pizarra; • Rotuladores.
Preparación:	n/a
Descripción:	1. La sesión comienza con una cálida bienvenida por parte del formador, que presenta brevemente el ejercicio, estableciendo un tono positivo para los participantes. 2. A continuación, en la actividad **Pensar-Pareja-Compartir**, se pide a los participantes que dediquen de 2 a 4 minutos a pensar individualmente sobre lo que entienden por economía circular y lo que constituye una empresa circular.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	3. A continuación, el formador los pondrá en parejas (o en pequeños grupos, según el tamaño de la clase) para debatir sus ideas durante 2 o 3 minutos. A continuación, cada pareja o grupo compartirá con todos un resumen de su debate. 4. La sesión da paso a un debate en grupo de 5 minutos, durante el cual el formador anota activamente los puntos clave, las definiciones y las ideas en una pizarra o rotafolio. 5. Se anima a los participantes a que amplíen las ideas de los demás y el formador les anima a que exploren diferentes perspectivas o se basen en ideas ya existentes. 6. Por último, el formador resume sucintamente los puntos clave del grupo antes de pasar sin problemas a la siguiente presentación, conectando los puntos de vista del debate con el contenido siguiente, garantizando un flujo fluido en el proceso de aprendizaje.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	n/a
Consejos para el formador:	Sugerencia para el formador para la parte de "*Introducción*" del ejercicio: "Antes de meternos de lleno en la presentación, quiero escuchar sus opiniones sobre qué es una economía circular y qué es una empresa circular. Exploremos juntos este concepto". Sugerencia para el formador para la parte de *Resumen y Transición* del ejercicio: "Gracias por compartir sus ideas. Como podemos ver, una economía circular y un negocio circular abarcan muchos conceptos interconectados. Ahora, vamos a profundizar en el tema de nuestra presentación y ver cómo se alinea con lo hemos discutido." El formador debe estar atento a los participantes, respondiendo a sus preguntas sobre la actividad. Deben comenzar la sesión puntualmente, presentándose y exponiendo los objetivos y el orden del día. A lo largo de la sesión, el formador facilitará la participación formulando preguntas y dirigiendo debates interactivos.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Además, el formador se asegurará de que todos los participantes participen activamente y comprendan todos los aspectos del proceso.
Folletos:	Ninguno
Miembros del equipo:	*Asociación UNO*

CirEcoBus	
LOs:	⇒ En esta sesión, los participantes profundizarán en primer lugar en el concepto de economía circular, comprendiendo claramente en qué se diferencia de la economía lineal tradicional. ⇒ A continuación, la sesión explorará lo que constituye un negocio circular, destacando cómo las empresas pueden operar dentro del marco de la economía circular.
Duración:	La sesión está estructurada para durar un total de **1 hora y 20 minutos**, ofreciendo una mezcla equilibrada de presentaciones, actividades prácticas y reflexión.
Materiales necesarios:	• Presentaciones; • Portátil; • Dispositivo móvil(telefono,tableta); • Proyector/pantalla externa; • Bolígrafos; • Papeles; • Formulario de evaluación online; • Internet.
Preparación:	Antes de la sesión, el formador debe prepararse a fondo familiarizándose con los temas que se van a tratar. Deberá desarrollar una presentación atractiva diseñada para implicar activamente a los participantes y fomentar el debate. Temas de la sesión: • "¿Qué es la economía circular?"

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• "Qué es un negocio circular, sus beneficios y diversos modelos de negocio circular" Para que la sesión resulte más cercana, el formador también debería investigar e incorporar ejemplos de empresas circulares que operen en la UE, proporcionando un contexto real a los conceptos teóricos. Además de preparar el contenido, el formador debe asegurarse de que la sala está preparada para acoger cómodamente a todos los participantes. Esto incluye la disposición de los asientos, la comprobación de los equipos necesarios y la creación de un entorno de aprendizaje propicio. Por último, el formador debe preparar un formulario de evaluación online para que los participantes lo rellenen después de la sesión. Este formulario ayudará a calibrar la eficacia de la sesión y a recabar comentarios para futuras mejoras.
Descripción:	La segunda sesión del módulo se basa directamente en la actividad anterior, lo que garantiza una transición fluida al nuevo material al vincular los debates anteriores del grupo con el contenido que se va a tratar. 1. Para empezar, el formador presentará una visión general de la economía circular, adaptada para que se ajuste a un marco temporal de 5 minutos (tiempo recomendado), al tiempo que incorpora las percepciones del grupo de la actividad anterior "Exploración de la economía circular y el intercambio de ideas entre empresas". Esta presentación destacará los temas clave, incluida una definición clara de la economía circular y un diagrama que ilustra sus principios básicos. 2. A continuación, el formador se centrará en las definiciones y modelos de empresas circulares en un segmento de 10 minutos (tiempo recomendado) al tiempo que incorpora las ideas del grupo de la actividad anterior "Exploración de la economía circular y el intercambio de ideas entre empresas". Esta parte de la sesión abarcará varios temas esenciales: • **Definición e importancia:** El formador definirá qué es una empresa circular y explicará por qué es importante adoptar un enfoque empresarial circular.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• **Ventajas:** La sesión destacará las ventajas de las prácticas empresariales circulares, haciendo hincapié en cómo contribuyen a la sostenibilidad y al éxito a largo plazo. • **Exploración de modelos empresariales circulares:** Los participantes aprenderán lo que constituye un modelo de negocio circular, incluyendo orientación sobre cómo crear uno y una visión general de los diferentes tipos disponibles. • **Ejemplos de la UE:** Para dar vida a los conceptos, el formador presentará ejemplos de empresas circulares de éxito dentro de la Unión Europea, demostrando cómo se aplican estos modelos en escenarios del mundo real. 3. Tras el componente teórico, los participantes realizarán un ejercicio práctico en grupo para afianzar sus conocimientos. El formador dividirá a los asistentes de en grupos de cuatro y les explicará la tarea. Cada grupo tendrá que identificar ocho ejemplos de empresas circulares en distintos sectores de la UE. 4. Estos ejemplos se presentarán al público, y la presentación de cada grupo deberá incluir los siguientes elementos: • **Campo de actividad:** La industria o sector en el que opera la empresa. • **Principales productos o servicios:** Descripción de las principales ofertas de la empresa. • **Misión y visión:** Una visión general de la misión y visión de la empresa, destacando sus objetivos a largo plazo. • **Enfoque empresarial circular:** Una explicación de cómo la start-up, proyecto o empresa incorpora los principios circulares en sus operaciones. 5. Los participantes dispondrán de 30 minutos para investigar y preparar sus presentaciones. Durante este tiempo, el formador ofrecerá apoyo continuo para garantizar el buen desarrollo de la actividad: • El formador mostrará el esquema de la estructura de la presentación en el proyector, proporcionando orientaciones claras sobre lo que se espera de cada grupo. • El formador estará disponible para responder a las preguntas y ofrecer aclaraciones, ayudando a los participantes a mantener el rumbo y comprender la tarea que tienen entre manos. • El formador también observará la dinámica del grupo, asegurándose de que todos los miembros participan activamente y contribuyen a la investigación y a la próxima presentación.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	6. Tras la fase de investigación, cada grupo tendrá la oportunidad de presentar sus conclusiones al público. Esta fase es crucial para reforzar los conocimientos teóricos adquiridos anteriormente y para fomentar el pensamiento crítico y la aplicación práctica.Este segmento de 15 minutos permite a los participantes: • Mostrar las empresas circulares que han descubierto. • Analizar y debatir cómo estas empresas aplican los principios de la economía circular en contextos reales. 7. La sesión concluirá con una sesión informativa de 10 minutos, véanse más abajo los detalles.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	Tras el ejercicio práctico, la sesión pasa a una fase de comprobación del aprendizaje e información. **Presentación y sesión informativa:** Como parte del control del aprendizaje, los participantes presentarán los resultados de su ejercicio práctico. Durante este tiempo, el formador guiará el debate formulando preguntas (véase más abajo) para resumir las principales conclusiones de las presentaciones teóricas y de la actividad práctica. **Preguntas para la sesión informativa:** Para facilitar la reflexión, el formador planteará al grupo las siguientes preguntas: • ¿Cuáles son los conceptos más importantes que ha aprendido de las presentaciones sobre las empresas circulares? • ¿Cómo ha evolucionado su comprensión de la economía circular y su significado tras los debates teóricos? • ¿Puede identificar las ventajas de las prácticas empresariales circulares que se destacaron y cómo pueden aplicarse en situaciones reales? • ¿Qué le ha enseñado la actividad práctica sobre la aplicación de los principios de la empresa circular en la práctica? • ¿Cómo le ha ayudado la actividad a comprender mejor el proceso de creación de un modelo de empresa circular? • ¿Qué dificultades ha encontrado durante la actividad y cómo las ha resuelto? • ¿Cómo se complementan los conocimientos teóricos y las experiencias prácticas de esta sesión?

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• ¿Qué puntos clave aplicarás a tu propio negocio o entorno de trabajo en el futuro? • ¿De qué manera se siente más preparado para aplicar o defender las prácticas empresariales circulares después de esta sesión? **Preguntas y respuestas y debate en grupo:** A continuación, la sesión dará paso a un turno de preguntas y respuestas y a un debate en grupo, que brindará a los participantes la oportunidad de entablar una conversación más profunda sobre el ejercicio y la actividad en su conjunto. Este debate permite intercambiar ideas, aclarar dudas y profundizar en los temas tratados a través de . **Preguntas para la sesión informativa:** Para facilitar la reflexión, el formador planteará al grupo las siguientes preguntas: • ¿Qué le ha sorprendido? • ¿Qué sabe ahora que no supiera antes? • ¿Qué adjetivo utilizaría para definir esta experiencia? • Describa lo que vivió durante esta experiencia. **Evaluación y recogida de opiniones:** Se pedirá a los participantes que rellenen un formulario de evaluación en línea, que les proporcionará valiosos comentarios sobre la sesión. Estos comentarios ayudarán al formador a evaluar la eficacia de la actividad y a identificar áreas de mejora.
Consejos para el formador:	El formador debe poseer un conocimiento profundo y exhaustivo del tema en cuestión. Esta experiencia constituye la base sobre la que se construye la formación, garantizando que el contenido impartido sea preciso y perspicaz. El formador debe empezar rápidamente, presentándose a los participantes con una actitud cálida y acogedora. Esta presentación inicial marca el tono de la sesión y establece una buena relación con los participantes. A continuación, el formador debe esbozar claramente los objetivos y el orden del día de la sesión, proporcionando una hoja de ruta(roadmap) sobre lo que los participantes pueden esperar aprender y conseguir. La participación es clave durante toda la sesión. El formador debe implicar activamente a los participantes mediante preguntas reflexivas y

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	debates interactivos. Este enfoque ayuda a mantener el interés y fomenta una comprensión más profunda al motivar a los participantes a reflexionar y debatir sobre el material presentado. Garantizar que todos los participantes participen activamente y comprendan cada elemento del proceso de formación es una responsabilidad fundamental del formador. No basta con que el formador presente el material; también debe comprobar que los participantes lo siguen y comprenden el contenido. Por último, el formador recabará opiniones para evaluar la eficacia de la sesión de formación. Esta información se recoge mediante formularios de evaluación en línea y un proceso de información. El análisis de estos comentarios permite al formador perfeccionar su enfoque y mejorar las sesiones futuras, garantizando la mejora continua de la experiencia de formación.
Folletos:	El formador mantendrá en pantalla la presentación sobre los modelos de negocio circulares y explicará los detalles del próximo ejercicio. Aunque habrá bolígrafos y papel disponibles si son necesarios, el formador, destacando la iniciativa verde del proyecto, animará a los participantes a utilizar sus dispositivos móviles para tomar notas y realizar el ejercicio práctico. Además, se recomienda a los participantes que utilicen papel reciclado si deciden escribir las notas a mano.
Recursos	https://circulareconomy.europa.eu/platform/en https://www.ellenmacarthurfoundation.org/topics/circular-economy-introduction/overview https://www.ellenmacarthurfoundation.org/circular-economy-diagram https://www.weforum.org/agenda/2022/01/5-circular-economy-business-models-competitive-advantage/ https://www.boardofinnovation.com/circular-economy-business-models-explained/
Miembros del equipo:	Asociación UNO

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Exploración de la iniciativa empresarial social y el modelo de negocio Pensar-Participar-Compartir	
LOs:	⇒ Involucrar a los participantes en un debate sobre el espíritu empresarial social y conocer sus percepciones e ideas iniciales. ⇒ un debate entre los participantes sobre "Qué es un modelo de negocio" y conocer sus percepciones e ideas iniciales.
Duración:	**15-20 minutos.**
Materiales necesarios:	• Pizarra; • Rotuladores.
Preparación:	n/a.
Descripción:	1. La sesión comienza con una cálida bienvenida por parte del formador, que presenta brevemente el ejercicio, estableciendo un tono positivo para los participantes. 2. A continuación, en la actividad **Pensar-Pareja-Compartir**, se pide a los participantes que dediquen de 2 a 4 minutos a pensar individualmente sobre lo que entienden por emprendimiento social y lo que constituye un modelo de empresa circular. 3. A continuación, el formador formará parejas o pequeños grupos (dependiendo del tamaño de la clase) para debatir sus ideas durante 2 o 3 minutos. A continuación, cada pareja o grupo compartirá con todos un resumen de su debate. 4. La sesión da paso a un debate en grupo de 5 minutos, durante el cual el formador anota activamente los puntos clave, las definiciones y las ideas en una pizarra o rotafolio. 5. Se anima a los participantes a que amplíen las ideas de los demás y el formador les anima a que exploren diferentes perspectivas o se basen en ideas ya existentes. 6. Por último, el formador resume sucintamente los puntos clave del grupo antes de pasar sin problemas a la siguiente presentación, conectando los puntos de vista del debate con el contenido siguiente, garantizando un flujo fluido en el proceso de aprendizaje.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	n/a
Consejos para el formador:	Sugerencia para el formador para la parte de "*Introducción*" del ejercicio: "Antes de meternos de lleno en la presentación, quiero conocer tu opinión sobre el emprendimiento social y lo que es un modelo de negocio. Exploremos juntos este concepto". El formador debe estar atento a los participantes, respondiendo a sus preguntas sobre la actividad. Deben comenzar la sesión puntualmente, presentándose y exponiendo los objetivos y el orden del día. A lo largo de la sesión, el formador facilitará la participación formulando preguntas y dirigiendo debates interactivos. Además, el formador se asegurará de que todos los participantes participen activamente y comprendan todos los aspectos del proceso.
Folletos:	*Ninguno*
Miembros del equipo:	*Asociación UNO*

Las start-ups circulares	
LOs:	⇒ En esta sesión, los participantes aprenderán a desarrollar un lienzo de modelo de negocio sostenible y obtendrán un marco para crear modelos de negocio eficaces y sostenibles.
Duración:	La sesión está estructurada para durar un total de **3 horas y 15 minutos**, ofreciendo una mezcla equilibrada de presentaciones, actividades prácticas y reflexión.
Materiales necesarios:	• Portatil; • Proyector/pantalla externa; • Internet; • Papeles; • Bolígrafos;

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• Dispositivo móvil (tableta, teléfono o portátil) para los participantes en el ejercicio práctico.
Preparación:	Para garantizar una sesión fluida y atractiva, el formador comienza preparando una presentación sobre "Emprendimiento Social y el Business Model Canva". Esta presentación servirá como un elemento fundamental, guiando a los participantes a través de los conceptos clave y las aplicaciones prácticas del emprendimiento social dentro del marco del Business Model Canva. A continuación, el formador prepara cuidadosamente la sala, acondicionando el espacio para que sea acogedor y propicio para el aprendizaje interactivo. Esta preparación incluye la organización de los asientos, la disponibilidad de los materiales necesarios y la comprobación de los equipos necesarios para la presentación. Además, el formador prepara un formulario de evaluación online para que los participantes lo rellenen después de la actividad. Este formulario está diseñado para recoger valiosos comentarios sobre la sesión, lo que permitirá introducir mejoras en el futuro y garantizar que la formación satisfaga las necesidades y expectativas de todos los participantes.
Descripción:	Esta actividad del módulo se basa directamente en la actividad "Exploración de la iniciativa empresarial social y el modelo de negocio - Pensar-Participar-Compartir", garantizando una transición fluida al nuevo material al vincular los debates anteriores del grupo con el contenido que se tratará. 1. La sesión comienza con la presentación por parte del formador de los objetivos de aprendizaje (LOs) y el programa del día, lo que proporciona a los participantes una visión clara de lo que les espera. 2. El primer segmento es una presentación concisa de 10 minutos (tiempo recomendado) sobre el emprendimiento social. 3. El formador comienza definiendo qué es un emprendedor social y luego profundiza en las características que distinguen a los emprendedores sociales de los demás. 4. A continuación, destaca el impacto de los emprendedores sociales en el sector social y explica cómo impulsan cambios significativos en sus comunidades. 5. A continuación, se examina en detalle lo que implica el emprendimiento social y cómo tiende un puente entre la teoría y el impacto práctico y duradero.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	6. Pasando al siguiente tema, el formador dedica otros 10 minutos al Business Model Canva (tiempo recomendado). 7. La presentación comienza con una explicación de lo que es un plan de negocio, seguida de una definición del Business Model Canva y una visión general de su plantilla. Esta parte de la sesión es clave para preparar el ejercicio práctico, ya que proporciona a los participantes las herramientas que necesitarán. 8. A continuación, el formador presenta el ejercicio práctico, que se explica en 5 minutos. Los participantes se dividen en grupos de cuatro y se les asigna la tarea de desarrollar una startup o idea de negocio circular. 9. Cada grupo presentará su concepto a un público, interpretado por el formador en el papel de un inversor que busca financiar startups innovadoras.Para sus presentaciones, los grupos deben incluir varios elementos: • el logo de su startup o negocio, • una declaración de misión y visión, • detalles sobre sus principales productos o servicios, • un esquema de su enfoque de negocio circular, • un template del Business Model Canvas completado. 10. El ejercicio práctico propiamente dicho dura 3 horas y 15 minutos, de las cuales 2 horas y 45 minutos se dedican al trabajo en grupo y 30 minutos a las presentaciones en . Durante este tiempo, el formador mantiene la plantilla del lienzo del modelo de negocio en el proyector como referencia y ofrece apoyo a los participantes, respondiendo a sus preguntas y aclarando cualquier duda. El formador también supervisa la dinámica del grupo para garantizar la participación activa de todos los miembros. 11. Durante la fase de presentación, el formador adopta el papel de inversor y evalúa el discurso de cada grupo. Después de cada presentación, el formador ofrece comentarios constructivos tanto sobre el enfoque empresarial circular como sobre el Business Model Canvas completado. 12. Al final de todas las presentaciones, el formador selecciona una empresa emergente para financiarla y explica los motivos de su decisión, ofreciendo ideas que pueden ayudar a todos los participantes a perfeccionar sus ideas y enfoques.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	13. La sesión concluirá con una sesión informativa de 10 minutos, véanse los detalles a continuación.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	Tras el ejercicio práctico, la sesión pasa a una fase de comprobación del aprendizaje e información. **Presentación y sesión informativa:** Como parte del control del aprendizaje, los participantes presentarán los resultados de su ejercicio práctico. Durante este tiempo, el formador guiará el debate formulando preguntas (véase más abajo) para resumir las principales conclusiones de las presentaciones teóricas y de la actividad práctica. **Preguntas para la sesión informativa** Para facilitar la reflexión, el formador planteará al grupo las siguientes preguntas: • ¿En qué se diferencia el espíritu empresarial social del tradicional, según la presentación? • ¿Qué repercusiones clave tienen los empresarios sociales en el sector social y por qué son significativas? • ¿Cuáles son los principales componentes del Business Model Canvas y por qué es importante cada uno de ellos? • ¿Cómo te ha ayudado el desarrollo de una empresa circular durante el ejercicio práctico a aplicar los conceptos aprendidos en las presentaciones teóricas? • ¿A qué retos se enfrentó al crear su modelo de negocio circular y cómo los abordó? • ¿Qué comentarios recibió durante la fase de presentación y cómo influirán en su comprensión del enfoque empresarial circular? • ¿Cómo afectó la presentación de su modelo de negocio al "inversor" a su perspectiva sobre la aplicación práctica del Lienzo del Modelo de Negocio? **Preguntas y respuestas y debate en grupo:** A continuación, la sesión dará paso a un turno de preguntas y respuestas y a un debate en grupo, que brindará a los participantes la oportunidad de entablar una conversación más profunda sobre el ejercicio y la actividad en su conjunto. Este debate permite intercambiar ideas, aclarar dudas y profundizar en los temas tratados.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	para la sesión informativa Para facilitar la reflexión, el formador planteará las siguientes preguntas al grupo: • ¿Cómo se complementaron el contenido teórico y el ejercicio práctico para ayudarle a comprender los conceptos de iniciativa empresarial social y modelos empresariales circulares? • ¿Cuáles son las principales conclusiones, tanto de las presentaciones teóricas como de las actividades prácticas, que piensa aplicar en sus futuros proyectos o iniciativas empresariales? • ¿Quién más ha tenido la misma experiencia? ¿Qué le sorprendió? • ¿Qué sabe ahora que no supiera antes? • ¿Qué adjetivo utilizaría para definir esta experiencia? • Describa lo que vivió durante esta experiencia. **Evaluación y recogida de opiniones:** Se pedirá a los participantes que rellenen un formulario de evaluación en línea, que les proporcionará valiosos comentarios sobre la sesión. Esta información ayudará al formador a evaluar la eficacia de la actividad y a identificar áreas de mejora.
Consejos para el formador:	El formador debe poseer un conocimiento profundo y exhaustivo del tema en cuestión. Esta experiencia constituye la base sobre la que se construye la formación, garantizando que el contenido impartido sea preciso y perspicaz. El formador debe comenzar puntualmente, presentándose a los participantes con un tono cálido y acogedor. Esta introducción inicial establece el tono de la sesión y ayuda a generar una buena conexión con los asistentes. A continuación, el formador debe detallar claramente los objetivos y la agenda de la sesión, proporcionando un esquema de lo que los participantes pueden esperar aprender y lograr. La participación es clave durante toda la sesión. El formador debe implicar activamente a los participantes mediante preguntas reflexivas y debates interactivos. Este enfoque ayuda a mantener el interés y fomenta una comprensión más profunda al incitar a los participantes a reflexionar y debatir sobre el material presentado.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Garantizar que todos los participantes participen activamente y comprendan cada elemento del proceso de formación es una responsabilidad fundamental del formador. No basta con que el formador presente el material; también debe comprobar que los participantes lo siguen y comprenden el contenido. Por último, el formador recabará opiniones para evaluar la eficacia de la sesión de formación. Estas opiniones se recogen mediante formularios de evaluación online y un proceso de información. El análisis de estos comentarios permite al formador perfeccionar su enfoque y mejorar las sesiones futuras, garantizando la mejora continua de la experiencia formativa. Ofrezca más descansos si es necesario.
Folletos:	Folleto : Business Model Canva Durante la sesión, el formador mantendrá el template del Business Model Canvas visible en el proyector o pantalla, asegurándose de que todos los participantes tengan una vista clara del material. Esta referencia visual les guiará mientras trabajan en sus ejercicios prácticos. Como alternativa, el formador distribuirá el material del Business Model Canvas a los participantes de forma digital. En línea con la iniciativa verde del proyecto, el formador alentará a los participantes a usar sus dispositivos móviles para tomar notas y completar el ejercicio práctico, minimizando el uso de papel. Sin embargo, si algún participante prefiere utilizar métodos tradicionales, se proporcionarán bolígrafos y papel bajo petición. Además, se anima a los participantes a utilizar papel reciclado para cualquier nota escrita a mano. Este enfoque no solo apoya el compromiso del proyecto con la sostenibilidad, sino que también fomenta prácticas ecológicas entre todos los participantes.
Recursos	https://sdwatch.eu/2020/08/business-sector-of-circular-economies/ https://www.researchgate.net/publication/328683597_Circular_Economy_-_an_Innovative_and_Creative_Production_Model https://www.boardofinnovation.com/circular-business-design/ https://global.thepower.education/blog/business-model-canvas

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Miembros del equipo:	Asociación UNO

VII. Reutilización diaria de residuos y buenas prácticas

Consejo: La duración total de las actividades del módulo es de **6 horas**, con **tres pausas** estratégicas: un descanso a media mañana, una pausa larga para el almuerzo y otro breve a media tarde, para fomentar el bienestar y la participación activa.

Explorar los conocimientos sobre reutilización y reducción **Lluvia de ideas en grupo**	
LOs	⇒ El formador da la bienvenida a los participantes y les explica el objetivo del ejercicio: explorar sus conocimientos actuales sobre la gestión de residuos y la sostenibilidad antes de entrar de lleno en la presentación.
Duración	**15-20 minutos**.
Materiales necesarios	• Pizarra; • Rotuladores.
Preparación	El formador creará en una de las herramientas digitales de sondeo (como Mentimeter, Slido u otra con la que el formador esté familiarizado) las siguientes preguntas en las que los grupos/participantes podrán enviar sus respuestas: • ¿En qué consiste la idea de "gestión de residuos"? • Desde su punto de vista, ¿qué beneficios podría aportar la gestión de residuos a la sociedad o al planeta? • ¿Cómo define el reciclaje? ¿Puede dar un ejemplo? • ¿Cómo define reducir? ¿Puede dar un ejemplo? • ¿Cómo define la reutilización? ¿Puede dar un ejemplo? • Cada grupo tiene que dar un ejemplo de Prácticas Sostenibles para la Vida Cotidiana.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

CHMKS – Curso Digital

Descripción	1. El formador da la bienvenida a los participantes y les explica el propósito del ejercicio: explorar su comprensión actual de la gestión de residuos y la sostenibilidad, y compartir conocimientos e ideas entre ellos 2. Divida a los participantes en pequeños grupos (3-4 personas por grupo). Cada grupo trabajará en equipo para responder a las preguntas y, a continuación, compartirá sus opiniones con el resto del grupo. 3. Los grupos dispondrán de 2-3 minutos para cada pregunta para debatir sus ideas y escribir sus respuestas en la herramienta digital de sondeo. Cada grupo comparte con el público las respuestas que ha introducido en la herramienta digital y el formador anota en el papelógrafo las respuestas comunes de los grupos. 4. El formador resume los puntos clave compartidos por el grupo. 5. Haga una transición fluida hacia la presentación relacionando las ideas del grupo con el contenido que se va a tartar.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing	n/a
Consejos para el formador	El formador debe estar atento a los participantes, respondiendo a sus preguntas sobre la actividad. Deben comenzar la sesión puntualmente, presentándose y exponiendo los objetivos y el orden del día. A lo largo de la sesión, el formador facilitará la participación formulando preguntas y dirigiendo debates interactivos. Además, el formador se asegurará de que todos los participantes participen activamente y comprendan todos los aspectos del proceso
Folletos	Ninguno
Miembros del equipo	Asociación UNO

green change makers

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Fomentar la reutilización y la reducción E.R.R.E	
LOs:	⇒ En esta sesión, los participantes explorarán en primer lugar el papel fundamental de la reducción de residuos y la reutilización. ⇒ A continuación, adquirirán las habilidades y herramientas necesarias para aplicar eficazmente estos conceptos.
Duración:	La sesión está estructurada para durar un total de **3 horas**, ofreciendo una mezcla equilibrada de presentaciones, actividades prácticas y reflexión.
Materiales necesarios:	• Portátil; • Proyector/pantalla externa; • Bolígrafos; • Papeles; • formulario de evaluación online; • Internet; • Dispositivo móvil (tableta, teléfono o portátil) para los participantes en el ejercicio práctico.
Preparación:	El primer paso para preparar la próxima sesión es elaborar una presentación que abarque los conceptos fundamentales de la gestión de residuos, destacando su papel crucial en la sostenibilidad medioambiental y su impacto positivo en la sociedad y el planeta. A continuación, una presentación clave es la que profundizará en los conceptos de Reducir, Reutilizar y Reciclar. Esta presentación explicará cada concepto , ofreciendo ejemplos prácticos para ayudar a los participantes a comprender cómo pueden aplicarse estos principios en la vida cotidiana. A continuación, se preparará una presentación sobre "Prácticas sostenibles para la vida cotidiana". En ella se mostrarán formas sencillas pero eficaces de integrar la sostenibilidad en la vida cotidiana, se darán consejos prácticos y se fomentarán hábitos más respetuosos con el medio ambiente. Además de preparar las presentaciones, se acondicionará la sala para garantizar un entorno de aprendizaje cómodo y propicio para todos los participantes. Para ello, se colocarán los asientos, se probará el equipo

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	necesario y se creará un ambiente que fomente la participación y la interacción. Por último, se creará un formulario de evaluación en línea para que los participantes lo rellenen después de la sesión. Este formulario se diseñará para recabar opiniones sobre la actividad, evaluar su eficacia e identificar áreas de mejora en futuras sesiones.
Descripción:	1. En la segunda sesión del módulo, el formador se basará directamente en la actividad anterior, garantizando una transición fluida al nuevo material mediante la conexión de los debates anteriores del grupo con el contenido que se va a tratar. 2. Para empezar, el formador presentará los objetivos de aprendizaje (LOs) y el orden del día de la sesión, estableciendo expectativas claras y esbozando los temas clave que se tratarán. 3. La sesión continuará con una breve presentación de 5 minutos (tiempo recomendado) sobre "Gestión de residuos". Este segmento incluirá una definición concisa de la gestión de residuos, seguida de una explicación de su importancia y de los diversos beneficios que ofrece, como la reducción del impacto ambiental y el fomento de la sostenibilidad. 4. A continuación, el formador hará una presentación de 5 minutos (tiempo recomendado) sobre "Comprender las 3R". En esta presentación se definirán los conceptos de reciclaje, reducción y reutilización, acompañados de ejemplos pertinentes para ilustrar cada uno de ellos. También se destacará la importancia de las 3R en la gestión de residuos y la conservación de recursos, ayudando a los participantes a comprender cómo estos principios contribuyen a un futuro más sostenible. 5. La sesión concluirá con una presentación de 5 minutos (tiempo recomendado) sobre "Prácticas sostenibles para la vida cotidiana". El formador empezará definiendo qué son las prácticas sostenibles y, a continuación, presentará al menos ocho ejemplos prácticos. Cada ejemplo se analizará en función de su importancia y de cómo puede incorporarse a las rutinas diarias para promover la sostenibilidad. 6. Esta sesión, cuidadosamente estructurada, está diseñada para reforzar los conocimientos de los participantes sobre la gestión de residuos, las 3 erres y las prácticas sostenibles, garantizando que se vayan con conocimientos prácticos que puedan aplicar en su vida cotidiana.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

7. Tras el componente teórico, los participantes realizarán **un ejercicio** práctico **en grupo** diseñado para aplicar su comprensión de los conceptos de sostenibilidad en escenarios del mundo real. Este ejercicio durará 2 horas y 20 minutos.Para empezar, los participantes se dividirán en grupos de cuatro. El formador explicará que cada grupo tiene la tarea de diseñar y presentar dos iniciativas:

- **Iniciativa 1: Centrarse en la "reutilización" en la comunidad local**

  La primera iniciativa requiere que cada grupo se centre en el concepto de "reutilización" dentro de su comunidad local. El objetivo es fomentar la reutilización de uno de los siguientes artículos:

  - ◊ Ropa
  - ◊ Objetos domésticos
  - ◊ Objetos domésticos rotos

  A cada grupo se le asignará uno de estos artículos y deberá diseñar una iniciativa destinada a promover su reutilización.

- **Iniciativa 2: Centrarse en la "prevención de residuos" en las actividades personales y domésticas**

  Para la segunda iniciativa, cada grupo se centrará en la "prevención de residuos" que puede llevarse a cabo en un hogar o mediante actividades cotidianas. El objetivo es fomentar la reutilización como medio de prevención de residuos en uno de los siguientes ámbitos:

  - ◊ Evitar el desperdicio de alimentos
  - ◊ Evitar los residuos de envases
  - ◊ Evitar la impresión y recepción innecesarias de cartas o material promocional

  De nuevo, a cada grupo se le asignará una de estas áreas y deberá diseñar una iniciativa destinada a reducir los residuos.

8. Los grupos dispondrán de 1 hora y 45 minutos para desarrollar sus presentaciones. Cada presentación deberá incluir la siguiente estructura para ambas iniciativas:

- **Iniciativa diseñada 1:**
  - ◊ Nombre de la iniciativa
  - ◊ Lema o eslogan
  - ◊ Comunidad destinataria

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	◊ Descripción: ¿En qué consiste la iniciativa? ¿Cómo puede utilizarse? ¿Cuál es su finalidad? ◊ Estrategias de promoción: ¿Cómo se promoverá la iniciativa en la comunidad local? • **Iniciativa 2 diseñada:** ◊ Nombre de la iniciativa ◊ Lema o eslogan ◊ Comunidad destinataria ◊ Descripción: ¿En qué consiste la iniciativa? ¿Cómo puede utilizarse? ¿Cuál es su finalidad? ◊ Estrategias de promoción: ¿Cómo se promoverá la iniciativa en la comunidad local? *Durante el ejercicio, el formador: - Proporcione la estructura del ejercicio de presentación, mostrándola en un proyector para referencia continua. - Ofrezca apoyo respondiendo a las preguntas de los participantes y aclarando cualquier malentendido. - Observe la dinámica del grupo para asegurarse de que todos los participantes contribuyen activamente al trabajo y a las presentaciones. - 9. Al cabo de 1 hora y 45 minutos, los grupos volverán a reunirse en sesión plenaria para presentar sus iniciativas. La presentación de cada grupo durará entre 5 y 10 minutos, dependiendo del número de grupos. 10. Después de cada presentación, el público hará comentarios y ofrecerá consejos al grupo presentador, fomentando así un ambiente colaborativo y constructivo. 11. La sesión concluirá con una sesión informativa de 10 minutos, véanse más abajo los detalles.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	Tras el ejercicio práctico, la sesión pasa a una fase de comprobación del aprendizaje e información. **Presentación y sesión informativa:** Como parte del control del aprendizaje, los participantes presentarán los resultados de su ejercicio práctico. Durante este tiempo, el formador guiará el debate formulando preguntas (véase más abajo) con el fin de

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	resumir las principales conclusiones extraídas tanto de las presentaciones teóricas como de la actividad práctica. **Preguntas para la sesión informativa:** Para facilitar la reflexión, el formador planteará al grupo las siguientes preguntas: • ¿Cuáles fueron las principales conclusiones de las presentaciones sobre gestión de residuos, las 3R y prácticas sostenibles? • ¿Hay algún concepto o término que no esté claro o que necesite más explicación? • ¿Cuál de los conceptos (gestión de residuos, las 3R o prácticas sostenibles) le parece más relevante para sus rutinas diarias? • ¿Se te ocurre alguna situación en la que puedas aplicar los principios de la gestión de residuos y las 3 erres en tu comunidad? • ¿En qué medida son innovadoras las iniciativas diseñadas por su grupo? ¿Cree que pueden tener un impacto real en la comunidad? • ¿Existen estrategias o ideas concretas que su grupo haya considerado especialmente eficaces para fomentar la reutilización o la prevención de residuos? • ¿Cómo afrontó su grupo la presentación de sus iniciativas? ¿Se sintieron preparados y seguros? • ¿Hasta qué punto fueron valiosas las reacciones del público? ¿Qué ideas le han aportado para mejorar sus iniciativas? **Preguntas y respuestas y debate en grupo:** A continuación, la sesión dará paso a un turno de preguntas y respuestas y a un debate en grupo, que brindará a los participantes la oportunidad de entablar una conversación más profunda sobre el ejercicio y la actividad en su conjunto. Este debate permite intercambiar ideas, aclarar dudas y profundizar en los temas tratados. **Preguntas para la sesión informativa:** Para facilitar la reflexión, el formador planteará al grupo las siguientes preguntas: • ¿Fue suficiente el tiempo asignado (1 hora y 45 minutos) para desarrollar sus iniciativas? • ¿Qué mejoras podrían introducirse en la estructura del ejercicio práctico para mejorar el aprendizaje y la participación? • ¿Qué le ha sorprendido? • ¿Qué sabe ahora que no supiera antes?

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• ¿Qué adjetivo utilizaría para definir esta experiencia? • Describa lo que vivió durante esta experiencia. **Evaluación y recogida de opiniones:** Se pedirá a los participantes que rellenen un formulario de evaluación en línea, que les proporcionará valiosos comentarios sobre la sesión. Estos comentarios ayudarán al formador a evaluar la eficacia de la actividad y a identificar áreas de mejora.
Consejos para el formador:	El formador debe poseer un conocimiento profundo y exhaustivo sobre el tema en cuestión. Esta experiencia forma la base sobre la cual se construye la formación, asegurando que el contenido entregado sea preciso y perspicaz. El formador debe comenzar puntualmente, presentándose ante los participantes con una actitud cálida y acogedora. Esta introducción inicial establece el tono de la sesión y crea una buena relación con los asistentes. A continuación, el formador debe detallar claramente los objetivos y la agenda de la sesión, proporcionando una guía sobre lo que los participantes pueden esperar aprender y lograr. El compromiso es crucial a lo largo de la sesión. El formador debe involucrar activamente a los participantes mediante preguntas reflexivas y discusiones interactivas. Este enfoque ayuda a mantener el interés y fomenta una comprensión más profunda al motivar a los participantes a reflexionar sobre y discutir el material que se presenta. Asegurarse de que todos los participantes estén activamente comprometidos y comprendan cada elemento del proceso de formación es una responsabilidad fundamental del formador. No es suficiente con que el formador presente el material; también debe verificar que los participantes estén siguiendo y comprendiendo el contenido. Finalmente, el formador recogerá comentarios para evaluar la efectividad de la sesión de formación. Estos comentarios se recopilan a través de formularios de evaluación en línea y un proceso de retroalimentación. Analizar estos comentarios permite al formador ajustar su enfoque y mejorar las futuras sesiones, garantizando una mejora continua de la experiencia de aprendizaje.
Folletos:	El formador mantendrá en pantalla los detalles del ejercicio. Aunque habrá bolígrafos y papel disponibles en caso necesario, el formador, haciendo hincapié en la iniciativa ecológica del proyecto, animará a los

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	participantes a utilizar sus dispositivos móviles para tomar notas y completar el ejercicio práctico
Recursos	https://blog.cleanhub.com/what-is-waste-management https://climatesort.com/3-rs-of-the-environment/ https://roguedisposal.com/resources/education/recycling/exploring-the-three-rs-of-waste-management-reduce-reuse-recycle# https://www.biologicaldiversity.org/programs/population_and_sustainability/sustainability/live_more_sustainably.html
Miembros del equipo:	Asociación Uno

Arriba, abajo Reciclaje y artesanía de plástico Lluvia ideas en grupo	
LOs	⇒ El formador da la bienvenida a los participantes y les explica el propósito del ejercicio: explorar sus conocimientos actuales sobre el reciclaje, el downcycle upcycle y la artesanía del plástico antes de entrar de lleno en la presentación.
Duración	15-20 minutos .
Materiales necesarios	• Pizarra; • Rotuladores.
Preparación	El formador creará en una de las herramientas digitales de sondeo (como Mentimeter, Slido u otra con la que el formador esté familiarizado) las siguientes preguntas en las que los grupos/participantes podrán enviar sus respuestas: • ¿Qué creen que es reciclar? • ¿Qué creen que es upcycle? • ¿Qué creen que es un ciclo descendente? • ¿Qué es la artesanía de plástico? Cada grupo debe dar un ejemplo de técnica de artesanía plástica.
Descripción	1. El formador da la bienvenida a los participantes y les explica el propósito del ejercicio: explorar sus conocimientos actuales sobre

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	el reciclaje, el upcycle y el downcycle y la artesanía del plástico y sus beneficios , y compartir conocimientos e ideas entre ellos 2. Divida a los participantes en pequeños grupos (3-4 personas por grupo). Cada grupo trabajará en equipo para responder a las preguntas y, a continuación, compartirá sus ideas con el resto del grupo. Cada grupo accederá a la herramienta de sondeo digital en la que el formador ha cargado las preguntas. 3. Los grupos dispondrán de 2-3 minutos para cada pregunta para debatir sus ideas y escribir sus respuestas en la herramienta digital de sondeo. Cada grupo comparte con el público las respuestas que ha introducido en la herramienta digital y el formador anota en el papelógrafo las respuestas comunes de los grupos. 4. El formador resume los puntos clave compartidos por el grupo. Realiza una transición fluida hacia la presentación vinculando las ideas del grupo con el contenido que se va a tartar.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing	n/a
Consejos para el formador	El formador debe estar atento a los participantes, respondiendo a sus preguntas sobre la actividad. Deben comenzar la sesión puntualmente, presentándose y exponiendo los objetivos y el orden del día. A lo largo de la sesión, el formador facilitará la participación formulando preguntas y dirigiendo debates interactivos. Además, el formador se asegurará de que todos los participantes participen activamente y comprendan todos los aspectos del proceso
Folletos	Ninguno
Miembros del equipo	Asociación UNO

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Pon tu arte en acción (Put your Craft On)	
LOs:	⇒ En esta sesión, los participantes explorarán en primer lugar el papel fundamental de las técnicas de artesanía plástica y sus beneficios . ⇒ A continuación, adquirirán las habilidades y herramientas necesarias para aplicar eficazmente estos conceptos.
Duración:	La sesión está estructurada para durar un total de **2 horas**, proporcionando una mezcla equilibrada de presentaciones, actividades prácticas y reflexión.
Materiales necesarios:	• Portátil, dispositivo móvil, proyector/pantalla externa, bolígrafos, papeles, formulario de evaluación en línea, Internet • **Herramientas para crear**: Cuchillos de manualidades, tijeras, pegamento, cinta adhesiva, ceras, rotuladores, pintura • **Materiales para crear**: plástico, cartón, lata, textiles y otros materiales proporcionados que puedan utilizarse para el upcycling;
Preparación:	El primer paso para preparar la próxima sesión es elaborar una presentación que abarque los conceptos de reciclaje, upcycle y downcycle. A continuación, una presentación sobre "Artesanía plástica", en la que se explorarán diversas técnicas y los numerosos beneficios asociados a ella. Además de preparar las presentaciones, se acondicionará la sala para garantizar un entorno de aprendizaje cómodo y propicio para todos los participantes. Para ello, se colocarán los asientos, se probará el equipo necesario y se creará un ambiente que fomente la participación y la interacción. Por último, se creará un formulario de evaluación en línea para que los participantes lo rellenen después de la sesión. Este formulario estará diseñado para recabar opiniones sobre la actividad, evaluar su eficacia e identificar áreas de mejora en futuras sesiones.
Descripción:	1. En esta sesión del módulo, el formador se basará directamente en la actividad anterior, garantizando una transición fluida al nuevo material mediante la conexión de los debates anteriores del grupo con el contenido que se va a tratar.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	2. Para empezar, el formador presentará los objetivos de aprendizaje (LOs) y la agenda del día de la sesión, estableciendo expectativas claras y esbozando los temas clave que se tratarán. 3. La sesión continuará con una breve presentación de 5 minutos (tiempo recomendado) sobre reciclaje, ciclo ascendente y ciclo descendente, que abarcará las definiciones, la importancia y los ejemplos de cada concepto. 4. Una presentación posterior de 10 minutos se centrará en las técnicas de artesanía plástica y sus beneficios, reforzando la comprensión de los participantes sobre estos temas clave y sus aplicaciones cotidianas. 5. Esta sesión está cuidadosamente diseñada para que los participantes comprendan mejor las técnicas de reciclado, upcycling, downcycling y artesanía con plásticos, así como sus ventajas en la vida cotidiana. 6. Pasando **al componente práctico**, los participantes se dividen en grupos de cuatro. Realizarán una actividad práctica, utilizando diversos materiales como plástico, cartón y textiles para crear nuevos objetos, que presentarán al grupo. *Durante el ejercicio, el formador - Proporcione la estructura del ejercicio de presentación, mostrándola en un proyector para referencia continua. - Ofrezca apoyo respondiendo a las preguntas de los participantes y aclarando cualquier malentendido. - Observe la dinámica del grupo para asegurarse de que todos los participantes contribuyen activamente al trabajo y a las presentaciones. 7. Al cabo de 1 hora y 30 minutos, los grupos volverán a reunirse en sesión plenaria para presentar sus iniciativas. La presentación de cada grupo durará entre 5 y 10 minutos, dependiendo del número de grupos. Después de cada presentación, el público hará comentarios y ofrecerá consejos al grupo presentador, fomentando así un ambiente colaborativo y constructivo. 8. La sesión concluirá con una sesión informativa de 10 minutos, véanse más abajo los detalles.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	Tras el ejercicio práctico, la sesión pasa a una fase de comprobación del aprendizaje e información.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Presentación y sesión informativa:

Como parte del control del aprendizaje, los participantes presentarán los resultados de su ejercicio práctico. Durante este tiempo, el formador guiará el debate formulando preguntas (véase más abajo) para resumir las principales conclusiones de las presentaciones teóricas y de la actividad práctica.

Preguntas para la sesión informativa

Para facilitar la reflexión, el formador planteará las siguientes preguntas al grupo:

- ¿Puede explicar la importancia de las técnicas de artesanía plástica en la vida cotidiana?
- ¿Qué dificultades encontraste durante el ejercicio en grupo?
- ¿Cómo decidió su grupo los materiales y técnicas utilizados en su proyecto?
- ¿En qué medida colaboró eficazmente su grupo? ¿Qué podría haberse mejorado?
- ¿Qué valiosos comentarios recibió del público tras su presentación?

Preguntas y respuestas y debate en grupo:

A continuación, la sesión dará paso a un turno de preguntas y respuestas y a un debate en grupo, que brindará a los participantes la oportunidad de entablar una conversación más profunda sobre el ejercicio y la actividad en su conjunto. Este debate permite intercambiar ideas, aclarar dudas y profundizar en los temas tratados.

para la sesión informativa

Para facilitar la reflexión, el formador planteará las siguientes preguntas al grupo:

- ¿Cómo ha cambiado esta sesión su perspectiva sobre el reciclaje y la reutilización creativa?
- ¿Qué te llevarás de la actividad de hoy para futuros proyectos?
- ¿Quién más ha tenido la misma experiencia? ¿Qué le sorprendió?
- ¿Qué sabe ahora que no supiera antes?
- ¿Qué adjetivo utilizaría para definir esta experiencia?
- Describa lo que vivió durante esta experiencia.

Evaluación y recogida de opiniones:

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Se pedirá a los participantes que rellenen un formulario de evaluación en línea, que les proporcionará valiosos comentarios sobre la sesión. Esta información ayudará al formador a evaluar la eficacia de la actividad y a identificar áreas de mejora.
Consejos para el formador:	El formador debe poseer un conocimiento profundo y exhaustivo del tema en cuestión. Esta experiencia constituye la base sobre la que se construye la formación, garantizando que el contenido impartido sea preciso y perspicaz. El formador debe empezar rápidamente, presentándose a los participantes con una actitud cálida y acogedora. Esta presentación inicial marca el tono de la sesión y establece una buena relación con los asistentes. A continuación, el formador debe esbozar claramente los objetivos y el orden del día de la sesión, proporcionando una hoja de ruta sobre lo que los participantes pueden esperar aprender y conseguir. La participación es crucial durante toda la sesión. El formador debe implicar activamente a los participantes mediante preguntas reflexivas y debates interactivos. Este enfoque ayuda a mantener el interés y fomenta una comprensión más profunda al incitar a los participantes a reflexionar y debatir sobre el material presentado. Garantizar que todos los participantes participen activamente y comprendan cada elemento del proceso de formación es una responsabilidad fundamental del formador. No basta con que el formador presente el material; también debe comprobar que los participantes lo siguen y comprenden el contenido. Por último, el formador recabará opiniones para evaluar la eficacia de la sesión de formación. Estas opiniones se recogen mediante formularios de evaluación en línea y un proceso de información. El análisis de estos comentarios permite al formador perfeccionar su enfoque y mejorar las sesiones futuras, garantizando la mejora continua de la experiencia formativa.
Folletos:	Ninguno.
Recursos	https://www.scribd.com/document/646086979/PLASTIC-CRAFT-PPT

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	https://project-idea.net/courses/chapter-2-theoretical-frame/lesson/tinkering/ https://project-idea.net/courses/chapter-2-theoretical-frame/lesson/craftwork/ https://blog.finzoox.com/mastering-diy-plastic-crafting-techniques/ https://www.youtube.com/watch?v=PRtPStbFlAM
Miembros del equipo:	Asociación Uno

VIII. Metodologías y estrategias de mentoring

Consejo: La duración total de las actividades del módulo es de **6 horas**, con **tres pausas** estratégicas: un descanso a media mañana, una pausa larga para el almuerzo y otro breve a media tarde, para fomentar el bienestar y la participación activa.

Dominando el mentoring: Habilidades y estrategias para guiar a la juventud **Actividad : Bases del mentoring efectivo**	
LOs:	⇒ **Entender qué es la mentoring**, al final de la sesión, los participantes deberán haber adquirido conocimientos sólidos sobre la metodología del mentoring(tutoría), habilidades y competencias para utilizar el mentoring con los jóvenes y una comprensión global de lo que es la tutoría.
Duración:	**La sesión durará 3 horas, incluido un descanso de 15 minutos, repartidas del siguiente modo** • Introducción y actividad para romper el hielo: 30 minutos • Panorama teórico de la tutoría: 45 minutos • Descanso: 15 minutos • Ejercicio práctico: 50 • Ejercicio práctico Debate: 10 minutos

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• Debrief and learn check: 20 minutos • Conclusión: 10 minutos
Materiales necesarios:	• Proyector • Portátil • Pizarra blanca • Rotafolios • Rotuladores • Post-it • Bolígrafos y cuadernos para participantes • Folletos impresos sobre metodologías de tutoría • Formularios de evaluación para comentarios
Preparación:	Preparar una presentación en PowerPoint que cubra los aspectos clave de la metodología de tutoría. Imprima folletos que resuman las estrategias y técnicas de tutoría. Disponga la sala para facilitar el trabajo en grupo y los debates Reúna todos los materiales necesarios (enumerados anteriormente) Preparar los aspectos de los escenarios de role-play mentoring. Prepare un juego de aprendizaje Kahoot para que los participantes lo completen al final de la sesión y evalúen su comprensión del tema de la tutoría. Comparta con los participantes la presentación en PowerPoint junto con cualquier recurso adicional.
Descripción:	1. **Introducción y actividad icebreaking (30 minutos)** Bienvenida y presentación general: Presente brevemente los objetivos y el programa de la sesión. Icebreaker: Involucre a los participantes con una actividad rápida para que se conozcan y creen un entorno de aprendizaje cómodo. **2. Comprensión de los fundamentos teóricos (45 minutos)** Prepara una presentación en PowerPoint siguiendo la siguiente estructura: Módulo 8_Fundamentals_of_Mentoring_presentation

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Cronología (45 minutos):

- *Introducción (2 minutos)*
- *Visionado de vídeos (6 minutos)*
- *Debate posterior al vídeo (5 minutos)*
- *Sesión de lluvia de ideas (10 minutos)*
- *Trabajo en grupo Parte 1 (10 minutos)*
- *Trabajo en grupo Parte 2 (10 minutos)*
- *Conclusión y preguntas y respuestas (2 minutos)*

Indicationes para crear la presentation:

- Diapositiva 1: Diapositiva de título
  Título: Fundamentos de la tutoría
  Subtítulo: Comprender lo esencial mediante vídeos y actividades interactivas
- Diapositiva 2: Introducción
  Objetivo: Comprender los conceptos de tutoría a través de dos vídeos cortos de YouTube, seguidos de debates y actividades interactivas.
  Orden del día:

- Ver dos vídeos de YouTube
- Debates interactivos y actividades de grupo

- Diapositiva 3: Vídeo de introducción
  Selección de vídeos: "Qué es el mentoring", "Los beneficios de la tutoría" (aprox. 6 minutos en total)
  Temas de tutoría: Definición de mentoring, funciones y responsabilidades de un mentor, tipos de mentoring y beneficios del mentoring.

- Diapositiva 4: Instrucciones para ver el vídeo
  Instrucciones:

- *Duración:* 6 minutos
- *Puntos de atención:* Presta atención a las definiciones, funciones, tipos y ventajas de la tutoría que se mencionan en el *vídeo.*

- Diapositiva 5: Debate posterior al vídeo

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Puntos de debate:

a. *Definición:* Cómo define el vídeo el mentoring?
b. *Funciones y responsabilidades:*
   i. Qué funciones y responsabilidades de un mentor se destacaron?
   ii. Cuáles fueron los principales factores de éxito debatidos?
c. *Beneficios:* Qué beneficios de la orientación se mencionaron tanto para los mentores como para los alumnos?

- Diapositiva 6: Actividad interactiva: Lluvia de ideas

Explicación de la actividad:

- *Objetivo:* Hacer que los participantes identifiquen las funciones y responsabilidades de un mentor basándose en el vídeo.
- *Instrucciones:* Los participantes hacen una lluvia de ideas en parejas o pequeños grupos para enumerar tantas funciones y responsabilidades de un mentor como se observan en el vídeo.
- *Debate:* Compartir las conclusiones con todo el grupo y crear una lista exhaustiva en una pizarra compartida.

*Notas para el formador:

- Perseguir: Alentar las ideas diversas, fomentar el debate abierto.
- Evitar: Dominar la conversación, descartar ideas poco convencionales.

- Diapositiva 7: Actividad interactiva: Trabajo en grupo (Parte 1)

Explicación de la actividad:

- *Objetivo:* Explorar los diferentes tipos de tutoría y sus características a partir del vídeo.
- *Instrucciones:* Divida a los participantes en pequeños grupos. Cada grupo debate y prepara una breve presentación sobre un tipo de tutoría representado en el vídeo.
- *Presentación:* Los grupos presentan oralmente sus conclusiones al grupo en su conjunto.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

*Notas para el formador:

- Perseguir: Fomentar la colaboración y la creatividad en las presentaciones.
- Evitar: Dirigir excesivamente a los grupos, permitir la exploración independiente.

- Diapositiva 8: Actividad interactiva: Trabajo en grupo (2ª parte)

Explicación de la actividad:

- *Objetivo*: Identificar y enumerar los beneficios de la tutoría tanto para los mentores como para los alumnos basándose en el vídeo.
- *Instrucciones*: Asigna a cada grupo uno de los siguientes temas:
  - Identificar los distintos tipos de tutoría;
  - Descripción de las funciones y responsabilidades de un mentor
  - Enumerar los beneficios de la tutoría tanto para los mentores como para los alumnos
- Debate: Los grupos comparten oralmente sus conclusiones con el resto del grupo.

*Notas para el formador:

- Proseguir: Facilitar el debate y asegurarse de que cada grupo trata su tema de forma exhaustiva.
- Evitar: Permitir que ningún grupo domine el debate, garantizar una participación equilibrada.

- Diapositiva 9: Conclusión

Recapitulemos:

- Reflexione sobre el vídeo y los conceptos de tutoría tratados.
- Resumir las principales conclusiones sobre las funciones, los tipos y las ventajas de la tutoría.
- Reflexiones finales: La importancia de integrar la tutoría en el desarrollo personal y profesional.

3. Pausa (15 minutos)

Ofrezca refrescos y fomente la creación de redes informales entre los participantes.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

4. Ejercicio práctico (60 minutos)

I. Divida a los participantes en pequeños grupos (5 minutos): forme grupos de 4-5 participantes cada uno. Asegúrese de que haya diversidad en los grupos para enriquecer la experiencia del juego de rol.

II. Explique los escenarios: presente tres escenarios de tutoría a todo el grupo. Proporcione descripciones detalladas y el contexto de cada escenario (5 minutos):

   a. *Escenario 1:* Un joven con dificultades para elegir carrera.
   b. *Escenario 2:* Un estudiante que necesita orientación académica.
   c. *Escenario 3:* Un joven que se enfrenta a retos personales.

III. Tiempo de preparación (20 minutos):

   - Asigne a cada grupo un escenario para empezar. Irán rotando por los tres escenarios.
   - Deje tiempo a los grupos para debatir el escenario asignado, decidir los papeles (mentor y alumno) y planificar su enfoque.

IV. Juego de roles("Role-playing") (20 minutos):

   - Cada grupo representará su primer escenario durante 5 minutos, luego cambiará los papeles y repetirá el escenario durante otros 5 minutos.
   - Rote a los grupos por los tres escenarios, asegurándose de que cada grupo experimenta todos los escenarios como mentor y como alumno.
   - Debrief and Feedback (10 minutos):
   - Una vez completados todos los escenarios, reúna a todos los grupos para debatir sus experiencias.

5. Debate sobre el ejercicio práctico (15-20 minutos)

Después de los juegos de rol, vuelva a reunirse y discuta las experiencias. Concéntrese en lo que funcionó bien, qué dificultades se encontraron y cómo se abordaron.

Posibles puntos de debate:

- *A qué retos se enfrentó en cada escenario?*
- *Cómo abordó la tutoría en cada caso?*
- *Qué estrategias funcionaron bien y cuáles podrían mejorarse?*

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Para pasar a la parte informativa de la sesión, empieza resumiendo los puntos clave tratados durante la sesión. Tras la sesión informativa, cierre la sesión proporcionando recursos adicionales para seguir aprendiendo. Y anime a los participantes a aplicar las metodologías aprendidas en sus prácticas de tutoría.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	**Juego de aprendizaje Kahoot (opcional)** Al final de la sesión, los participantes participarán en un juego de aprendizaje Kahoot para evaluar su comprensión de los conceptos clave de la tutoría. El formador creará un juego Kahoot con una variedad de preguntas, incluidos los formatos de opción múltiple, verdadero/falso y respuesta corta. Este juego cubrirá los fundamentos de la tutoría, las funciones y responsabilidades de un mentor, los tipos de tutoría y los beneficios tanto para los mentores como para los alumnos. El formador empezará explicando la plataforma Kahoot y las reglas del juego, lo que le llevará unos 5 minutos. A continuación, los participantes se unirán al juego utilizando sus dispositivos y responderán a las preguntas en tiempo real, lo que les llevará entre 15 y 20 minutos, dependiendo del número de preguntas. Tras el juego, el formador llevará a cabo una sesión informativa de 10 minutos para debatir las respuestas, abordar cualquier concepto erróneo y explorar las conclusiones extraídas de la actividad. **Debates en grupo y sesión informativa** Tras los ejercicios de escenificación, el formador facilitará un debate de grupo en el que los participantes compartirán sus experiencias, retos y lo que han aprendido del ejercicio práctico. El formador formulará preguntas de reflexión para fomentar una comprensión más profunda y la autoevaluación, como por ejemplo • Qué ha funcionado bien durante su tutoría? • A qué retos se enfrentó y cómo los afrontó? • Cómo aplicarás estas técnicas de tutoría en situaciones de la vida real? **Reflexiones de los participantes**

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Se pedirá a los participantes que escriban unas breves reflexiones sobre lo que más les ha aportado la sesión. Esta actividad de reflexión les ayudará a consolidar su aprendizaje en y a articular su comprensión de las metodologías y estrategias de tutoría. Ejemplo de reflexión: "Describe una nueva percepción que hayas adquirido sobre la tutoría y cómo piensas utilizarla con los jóvenes". **Formularios de opinión** Aunque se sustituya por un cuestionario, se pueden seguir utilizando breves formularios para recabar las opiniones de los participantes sobre la eficacia de la sesión y su progreso en el aprendizaje autoevaluado. Las preguntas de respuesta pueden incluir: • Hasta qué punto se siente seguro al aplicar las técnicas de tutoría que se han debatido hoy? • Qué aspectos de la sesión le resultaron más útiles? • Tiene alguna sugerencia para mejorar la sesión?
Consejos para el formador:	Crear un entorno integrador: organizar el espacio para acomodar a todo el mundo, garantizando la accesibilidad de las personas con discapacidad y proporcionando recursos a las personas que no hablan/comprenden con fluidez la lengua del módulo. Apoyar adecuadamente a las personas con necesidades especiales en materia de orientación, gestión del tiempo, compromiso, etc. (por ejemplo, padres, trabajadores, personas con dificultades de aprendizaje, etc.). Delegue tareas de forma equitativa: comparta el poder y las responsabilidades entre los participantes para fomentar un sentimiento de propiedad y compromiso. Seleccione materiales adecuados: elija materiales que sean pertinentes, inclusivos y sensibles a las diversas necesidades de los participantes. Asegúrese de que los materiales estén directamente relacionados con los temas que se van a tratar y que se ajusten a las experiencias e intereses de los participantes. Esto ayuda a mantener el compromiso y facilita una comprensión más profunda.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Utilice materiales diversos y representativos que reflejen los orígenes, las culturas y las experiencias de todos los participantes. Esto podría incluir recursos multilingües, contenidos culturalmente sensibles y ejemplos de diversos contextos. Sea consciente de los posibles prejuicios o estereotipos que pueda haber en los materiales y téngalos en cuenta. Procure que los contenidos respeten y reconozcan las diversas identidades y experiencias de los participantes. Ajuste el ritmo en consecuencia: sea flexible y adapte el ritmo de la sesión en función de las necesidades y la comprensión de los participantes. Proporcionar apoyo y orientación: ofrecer explicaciones y ejemplos adicionales según sea necesario para garantizar la comprensión y el compromiso. **Observación de ejercicios prácticos:** Durante el ejercicio de role-playing, el formador observará a los participantes mientras realizan los escenarios de mentoring. El formador buscará la aplicación de las estrategias y técnicas de tutoría debatidas en la parte teórica de la sesión. El formador proporcionará retroalimentación y apoyo en tiempo real, observando lo bien que los participantes ponen en práctica las habilidades de comunicación, el establecimiento de objetivos, los métodos de retroalimentación y las estrategias de resolución de conflictos. **Panorama teórico del mentoring (45 minutos):** Hágalo real: En lugar de limitarse a presentar conceptos teóricos, dé vida a la tutoría compartiendo historias personales o estudios de casos que pongan de relieve diferentes estilos de tutoría. Pide a los participantes que reflexionen sobre los mentores que han tenido y discutan qué hizo que esas relaciones fueran efectivas o desafiantes. Fomente la curiosidad: Después de ver los vídeos de tutoría, no se limite a pedir opiniones: despierte la curiosidad. Rete a los participantes a pensar más allá de lo obvio y a preguntarse por qué ciertos estilos de tutoría

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	funcionan mejor en diferentes contextos. Por ejemplo, ¿cómo pueden influir las diferencias culturales en la relación mentor-mentorizado? Debates interactivos: Durante las sesiones de lluvia de ideas, cree un entorno en el que se escuchen todas las voces animando a los participantes más callados a compartir sus ideas. Ofrezca estímulos como: "¿Qué es algo sorprendente que aprendiste del vídeo?" o "¿Cómo manejarías una situación similar en tu propia vida?". **Ejercicio de juego de rol (60 minutos):** Prepara el escenario: Antes de entrar de lleno en el juego de roles, dé tiempo a los participantes para que comprendan realmente a sus personajes. Anímales a que reflexionen sobre las motivaciones y los retos del mentor y del alumno. Pídeles que se pongan en la piel de un mentor que se enfrenta a una decisión difícil, o de un alumno que lucha con problemas personales, y que encarnen esas emociones en el ejercicio. Comentarios personalizados: Mientras observa los juegos de rol, ofrezca retroalimentación específica en tiempo real, pero también plantee preguntas reflexivas como: "¿Cómo cree que se sintió el alumno después de esa conversación?" o "¿Qué podría haber hecho diferente el mentor para inspirar más confianza?". Fomentar la empatía: Anime a los participantes a pensar cómo se sentirían en ambos papeles. ¿Qué necesita el alumno que el mentor no le proporciona? ¿Cómo puede el mentor mostrar más apoyo o desafiar al alumno a crecer? **Informe y debate en grupo (15-20 minutos):** Profundiza en la reflexión: Después de la representación de roles, no se limite a repasar lo que salió bien: anime a los participantes a pensar críticamente sobre lo que no salió bien. Pregunte: "¿Qué fue lo más difícil de asumir el papel de mentor?" o "¿Qué le incomodó y cómo lo manejó?". Esto conduce a una autoevaluación más reflexiva.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Establezca conexiones: Relacione el debate con aplicaciones del mundo real. ¿Cómo pueden aplicar las técnicas de tutoría en su propio trabajo o en su vida personal? Anímeles a elaborar planes de acción concretos para utilizar lo que han aprendido.
Folletos y recursos:	**Resumen de las metodologías de tutoría** *Qué es:* un documento exhaustivo en el que se describen diversas metodologías de tutoría, incluidas definiciones, tipos y mejores prácticas. *Contenido:* • Definición de tutoría • Tipos de tutoría (por ejemplo, entre iguales, en grupo, individual) • Etapas del proceso de tutoría (iniciación, cultivo, separación, redefinición) • Funciones y responsabilidades de mentores y alumnos • Buenas prácticas para una tutoría eficaz *Uso:* • Referencia: los participantes utilizan este folleto durante la parte teórica de la sesión para seguir la presentación. • Material de estudio: Sirve de referencia para que los participantes repasen y refuercen su aprendizaje después de la sesión. • Aplicación práctica: Los tutores pueden consultar este documento cuando preparen y dirijan las sesiones de tutoría. *Recursos:* • "La guía del mentor: Facilitar relaciones eficaces de aprendizaje" de Lois J. Zachary • "Mentoring at Work: Developmental Relationships in Organizational Life" de Kathy E. Kram • "Todo el mundo necesita un mentor" por David Clutterbuck **Folletos que resumen las estrategias y técnicas de tutoría**

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	En qué consiste: una guía concisa que resume las estrategias y técnicas clave para mejorar la relación de tutoría.
	Contenido:
	• Estrategias de comunicación eficaces (por ejemplo, escucha activa, respuestas empáticas)
	• Técnicas de fijación de objetivos (objetivos SMART, planificación de la acción)
	• Métodos de retroalimentación (crítica constructiva, refuerzo positivo)
	• Técnicas para generar confianza y compenetración (compromiso coherente, confidencialidad)
	• Estrategias de resolución de conflictos (mediación, diálogo abierto)
	
	Uso:
	Guía práctica: los participantes consultan este folleto durante el ejercicio práctico para ayudarles a desempeñar sus funciones con eficacia.
	Referencia rápida: sirve como herramienta de referencia rápida para los mentores en situaciones reales de mentoring.
	
	Recursos:
	• "Estrategias de comunicación eficaz para mentores" de Mind Tools
	• "Best Practices for Mentoring" de Harvard Business Review (HBR)
	• "Mentoring 101: Estrategias y técnicas" por ATD (ATD)
	
	Ejemplos de planes de sesiones de tutoría
	
	Qué es: ejemplos detallados de planes de sesiones de tutoría estructuradas para diferentes escenarios.
	
	Contenido:
	• *Situación 1*: un joven con dificultades para elegir su carrera profesional
	  ○ Objetivos: Identificar intereses, explorar opciones profesionales, establecer medidas de actuación.
	  ○ Actividades: Evaluación de intereses, ejercicios de exploración de carreras, establecimiento de objetivos
	• *Escenario 2*: un estudiante que necesita orientación académica

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

- Objetivos: mejorar los hábitos de estudio, mejorar el rendimiento académico, establecer metas académicas
- Actividades: taller de técnicas de estudio, ejercicios de gestión del tiempo, fijación de objetivos

- *Escenario 3*: un joven que se enfrenta a retos personales
  - Objetivos: aumentar la resiliencia, desarrollar estrategias de afrontamiento, mejorar el autoconocimiento
  - Actividades: ejercicios de autorreflexión, técnicas de gestión del estrés, fijación de objetivos

Uso:

- Ejercicio de escenificación: los participantes utilizan estos ejemplos de planes durante el ejercicio práctico para orientar sus escenificaciones.
- Herramienta de aplicación: los tutores pueden adaptar estos planes a sus propias sesiones de tutoría para garantizar interacciones estructuradas y eficaces con los alumnos.

Recursos:

- Ejemplos de actividades de tutoría" por la Universidad de Wisconsin-Madison (UW-Madison).
- "Creación de programas de tutoría eficaces" por Management Mentors (Management Mentors)
- "Mentoring Program Toolkit" por Mentor (Mentor)

Juego de aprendizaje Kahoot

Qué es: un juego de aprendizaje Kahoot diseñado para evaluar la comprensión por parte de los participantes de los conceptos de tutoría tratados durante la sesión.

Contenido:

- Preguntas tipo test
- Verdadero/Falso
- Preguntas de respuesta corta

Ejemplos de preguntas:

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

- Opción múltiple: ¿Cuál de las siguientes es una etapa clave en el proceso de tutoría?
  - A) Iniciación
  - B) Cese
  - C) Evaluación
  - D) Reflexión
- Verdadero/Falso: La comunicación eficaz es una habilidad crucial para los mentores. (Verdadero/Falso)
- Respuesta corta: Describa una estrategia para generar confianza en una relación de tutoría.

Uso:

- Evaluación: Los participantes participan en el juego Kahoot al final de la sesión para evaluar su comprensión de los conceptos clave.
- Revisión: Los formadores revisan los resultados del juego para identificar las áreas en las que los participantes pueden necesitar más aclaraciones o apoyo.

Recursos:

- https://kahoot.com

Recursos adicionales

Qué es: una lista de lecturas recomendadas, recursos en línea y organizaciones relacionadas con la tutoría.

Contenido:

- Libros y artículos sobre las mejores prácticas de tutoría:
  - "La tutoría en acción: Guiar, compartir y reflexionar con profesores noveles" de Carol Pelletier Radford
  - "Los elementos de la tutoría", de W. Brad Johnson y Charles R. Ridley.
  - "How to Build a Mentoring Program That Actually Works", de Herminia Ibarra, Harvard Business Review.
  - "Mentoring and Coaching: The Roles and Practices", de The International Journal of Evidence Based Coaching and Mentoring.
- Sitios web y comunidades en línea para mentores:

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	○ Mentor: The National Mentoring Partnership (www.mentoring.org) : ofrece amplios recursos sobre los distintos tipos de tutoría y sus beneficios. ○ International Mentoring Association (www.mentoringassociation.org): ofrece artículos y documentos sobre metodologías eficaces de tutoría. ○ Coaching and Mentoring Network (www.coachingnetwork.org.uk): ofrece diversos recursos sobre técnicas de comunicación y tutoría. ○ Management Mentors (www.management-mentors.com): guías detalladas y libros blancos sobre estrategias de tutoría y su aplicación. ○ MentorCity (www.mentorcity.com): ofrece planes de sesiones de tutoría personalizables y recursos para una tutoría eficaz. ○ National Mentoring Resource Center (www.nationalmentoringresourcecenter.org): ofrece diversas plantillas de sesiones de tutoría y guías de actividades. Organizaciones y redes profesionales de apoyo a la tutoría: ○ Red de Mentores Juveniles (www.youthmentoring.org.au) ○ Consejo Europeo de Mentores y Coaching (EMCC) (www.emccouncil.org). ○ MentorCoach (www.mentorcoach.com) ○ La Red de Coaching y Mentoring (www.coachingnetwork.org.uk). *Uso:* • Aprendizaje continuado: los participantes utilizan este folleto para explorar nuevas oportunidades de aprendizaje y profundizar en su comprensión de la tutoría. • Directorio de recursos: sirve como directorio de recursos para los mentores que buscan apoyo e información adicionales.
Miembros del equipo:	Anna Papaioannou, Directora de Asociaciones de IRIS Sustainable

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Dominar el mentoring: Habilidades y estrategias para la orientación juvenil Actividad Desbloquear las habilidades de tutoría con éxito	
LOs:	⇒ **Cómo ser un buen mentor**: Al final de la sesión, los participantes deberán haber adquirido conocimientos sólidos sobre los atributos y responsabilidades clave de un buen mentor, habilidades eficaces de comunicación y retroalimentación para la tutoría, técnicas para construir y mantener una relación de tutoría positiva.
Duración:	**La sesión durará 2,5 horas, incluido un descanso de 10 minutos, repartidas del siguiente modo** • Introducción y rompehielos: 15 minutos • Panorama teórico de las técnicas de comunicación y retroalimentación: 20 minutos • Debate en grupo y lluvia de ideas: 30 minutos • Descanso: 10 minutos • Análisis de casos prácticos: 30 minutos • Actividad interactiva: 30 minutos • Conclusión y reflexión: 15 minutos
Materiales necesarios:	• Proyector • Portátil • Pizarra blanca • Rotafolios • Rotuladores • Post-it • Bolígrafos y cuadernos para participantes • Folletos impresos sobre técnicas de comunicación y retroalimentación • Formularios de evaluación para comentarios
Preparación:	Preparar una presentación en PowerPoint sobre los principales atributos y responsabilidades de un mentor y las técnicas de comunicación eficaces. Imprima folletos que resuman las estrategias y técnicas de tutoría. Disponga la sala para facilitar el trabajo en grupo y los debates.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Reúna todos los materiales necesarios (enumerados anteriormente). Preparar estudios de casos detallados para el ejercicio de análisis. Cree un formulario para evaluar el taller.
Descripción:	**1. Introducción y actividad de tipo "ice-breaker" (15 minutos)** Bienvenida y visión general: Presente brevemente los objetivos y el programa del tallery destacar la importancia de la tutoría en el desarrollo personal y profesional. Actividad ice-breaker: Los participantes forman parejas y discuten sus expectativas y experiencias pasadas con la tutoría, ya sea como mentores o como alumnos. **2. Panorama teórico de las técnicas de comunicación y retroalimentación (20 minutos)** *Presentación interactiva sobre los principales atributos y responsabilidades (5 minutos)* Debate sobre las características de un buen mentor: • Comience con una sesión de lluvia de ideas en la que los participantes enumeren las características que, en su opinión, debe tener un buen mentor. • Utilice una pizarra virtual o un rotafolio para recoger las respuestas. Discuta las características enumeradas y añada los atributos clave que falten. *Explicación de las funciones y responsabilidades de un mentor en diferentes contextos (10 minutos)* • Divida a los participantes en pequeños grupos. Asigne a cada grupo un contexto de tutoría diferente (por ejemplo, lugar de trabajo, académico, desarrollo personal). • Cada grupo debate e identifica las funciones y responsabilidades específicas de un mentor en el contexto que se le ha asignado. A continuación, los grupos comparten sus conclusiones con el resto del grupo. *Sesión interactiva sobre técnicas eficaces de comunicación y retroalimentación (5 minutos)*

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• El formador muestra un breve escenario que ilustra la escucha activa, la empatía y la aportación de comentarios constructivos. • Los participantes observan la demostración y reflexionan sobre el uso eficaz de las técnicas de comunicación respondiendo a las siguientes preguntas: - *¿Qué has notado en el enfoque de escucha activa del mentor?* - *¿Cómo mejoró la empatía la interacción entre el mentor y el alumno?* - *¿Qué elementos de retroalimentación constructiva se pusieron de manifiesto en la demostración?* **3. Debate en grupo y lluvia de ideas (30 minutos)** *Identificar los retos de la tutoría* • Divida a los participantes en pequeños grupos. • Cada grupo hace una lluvia de ideas sobre los retos comunes a los que se enfrentan los mentores y las posibles soluciones. *Los temas incluyen las barreras de comunicación, el establecimiento de límites y la gestión de las expectativas de los alumnos.* *Compartir soluciones y buenas prácticas* • Los grupos comparten sus conclusiones con el resto del grupo. • Facilitar un debate sobre buenas prácticas y enfoques innovadores para superar los retos. **4. Pausa (10 minutos)** Ofrezca refrescos y fomente la creación de redes informales entre los participantes. **5. Análisis de casos prácticos (30 minutos)** *Introducción a los estudios de casos (5 minutos)* • Explicar la importancia de los estudios de casos para comprender las situaciones reales de tutoría. *Trabajo en grupo sobre casos prácticos (15 minutos)* • Distribuya diferentes estudios de casos en pequeños grupos. • Cada grupo analiza su estudio de caso, identifica los principales problemas y propone soluciones. *Presentaciones y debate en grupo (10 minutos)*

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• Los grupos presentan el análisis y las soluciones de su caso práctico. • Facilite un debate para comparar enfoques y aprender de los análisis de cada grupo. **6. Actividad interactiva (35 minutos)** Los participantes realizarán un ejercicio creativo para desarrollar su "Caja de herramientas de tutoría" personalizada, destinada a mejorar sus habilidades y estrategias de tutoría. *Lluvia de ideas y trabajo individual (5 minutos)* • Proporcione a los participantes una lista de elementos clave para incluir en su caja de herramientas, como consejos de comunicación, estrategias de retroalimentación, plantillas para fijar objetivos y técnicas de resolución de conflictos. • Anime a los participantes a hacer una lluvia de ideas y a apuntarlas basándose en sus experiencias personales de tutoría o en los conocimientos adquiridos en la sesión. *Desarrollo de herramientas (25 minutos)* • Los participantes compilarán sus ideas en un formato estructurado, ya sea digitalmente o utilizando las plantillas proporcionadas. • Pueden crear secciones o páginas para cada elemento, detallando consejos prácticos, ejemplos y reflexiones personales sobre cómo piensan aplicar estas estrategias en sus relaciones de tutoría. *Puesta en común y feedback (5 minutos)* • Facilite un breve debate en el que los participantes puedan intercambiar ideas, hacer comentarios y ofrecer sugerencias para mejorar los conjuntos de herramientas de los demás. **7. Conclusión y reflexión (10 minutos)** *Resumen de los puntos clave* • Recapitule los principales conceptos debatidos y aprendidos durante el taller. • Proporcionar recursos adicionales para seguir aprendiendo. Actividad de reflexión

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• Los participantes anotan los puntos clave que han aprendido y cómo piensan aplicar los nuevos conocimientos en sus funciones de tutoría.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	**Evaluaciones antes y después del taller (opcional)** *Finalidad:* medir los conocimientos y aptitudes de los participantes antes y después del taller. • Administre un juego de aprendizaje Kahoot al principio del taller para evaluar los conocimientos básicos de los participantes. • Administre el mismo juego de aprendizaje Kahoot o uno similar al final del taller para medir los conocimientos adquiridos. • Compare los resultados de las evaluaciones previas y posteriores para evaluar la eficacia del taller. **Formularios y encuestas** Finalidad: recoger las percepciones de los participantes sobre su aprendizaje y la eficacia del taller • Distribuya formularios de opinión o encuestas en línea al final del taller. • Incluya preguntas sobre la relevancia del contenido, la eficacia del facilitador y la adquisición de conocimientos autoevaluada. • Analizar los comentarios para identificar tendencias y la satisfacción de los participantes, así como áreas de mejora. **Ejercicios prácticos y juegos de rol** Finalidad: evaluar la aplicación de las competencias aprendidas en situaciones simuladas. • Diseñar ejercicios prácticos y escenarios de juegos de rol relevantes para el contenido del taller. • Observar y evaluar el rendimiento de los participantes utilizando rúbricas o listas de control. • Proporcione retroalimentación inmediata y discuta el rendimiento para reforzar el aprendizaje. **Debates en grupo e informes** *Finalidad:* Facilitar la reflexión y una comprensión más profunda de los temas del taller. • Organice debates en grupo y sesiones informativas tras las actividades o los estudios de casos.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• Pida a los participantes que compartan sus impresiones, retos y principales conclusiones. • Resuma los puntos clave de los debates para evaluar la comprensión y las perspectivas de los participantes. **Análisis de casos prácticos** *Finalidad:* Evaluar la capacidad de los participantes para aplicar los conceptos a situaciones reales. • Asigne casos prácticos relacionados con el contenido del taller. • Pida a los participantes que analicen los casos prácticos en grupos y presenten sus conclusiones. • Evaluar la calidad de los análisis, las soluciones propuestas y las presentaciones para determinar la comprensión y la aplicación de los conceptos.
Consejos para el formador:	**Observaciones** Finalidad*:* supervisar el compromiso de los participantes y la aplicación de las competencias durante las actividades. • Los animadores observan a los participantes durante los debates en grupo, los juegos de rol y los ejercicios prácticos. • Utilice listas de control o formularios de observación para anotar comportamientos, niveles de participación y aplicación de habilidades. • Revisar las notas de observación para identificar las mejoras y las áreas que necesitan un mayor desarrollo. **Actividad ice-breaking (15 minutos):** • Vaya más allá de las presentaciones: Haga que el rompehielos sea más significativo pidiendo a los participantes que compartan un momento en el que recibieron un consejo que les cambió la vida, ya sea de un mentor o no. De este modo, se fomenta la reflexión personal sobre el poder de la tutoría desde el principio y se crea una conexión emocional con los objetivos de la sesión. • Crear un espacio seguro: Establezca una atmósfera acogedora en la que los participantes se sientan cómodos compartiendo sus

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	vulnerabilidades. De este modo, se establece el tono para debates abiertos y un aprendizaje más enriquecedor a lo largo de la sesión. **Presentación interactiva sobre técnicas de comunicación y retroalimentación (20 minutos):** • Demuestre, no diga: En lugar de limitarse a explicar técnicas de comunicación, modérelas a lo largo de la sesión. Por ejemplo, al hablar de la escucha activa, demuéstrela escuchando atentamente las respuestas de los participantes. Destaque estos momentos ante el grupo, mostrándoles cómo es la comunicación eficaz en tiempo real. • Represente pequeños momentos: Pida a los participantes que representen micro-escenarios que se centren en problemas específicos de retroalimentación o comunicación. Por ejemplo, ¿cómo harían una crítica constructiva a un alumno que se siente desanimado? Esto ayuda a los participantes a interiorizar las técnicas y les proporciona un espacio seguro para practicar. **Análisis de casos prácticos (30 minutos):** • Póngase en su lugar: Al trabajar con los estudios de casos, anime a los participantes a imaginar las consecuencias en el mundo real de sus decisiones de tutoría. Haga preguntas reflexivas como: "¿Qué podría pasar si el mentor no proporciona suficiente apoyo?" o "¿Cómo se sentiría usted como alumno al recibir este tipo de comentarios?". • Ampliar la conversación: Tras las presentaciones en grupo, rete a la clase a pensar más allá de las soluciones inmediatas presentadas. ¿Cuál podría ser el impacto a largo plazo de esta relación de tutoría? ¿Cómo podrían desarrollarse estas soluciones a lo largo del tiempo? **Actividad interactiva: Creación de herramientas de tutoría (35 minutos):** • Hágalo personal: Anime a los participantes a crear un conjunto de herramientas de tutoría que refleje realmente sus valores y experiencias. Pídales que incluyan anécdotas personales o puntos de vista, y cómo planean incorporar la empatía, la escucha activa y la retroalimentación constructiva en su futura tutoría.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• Visualizar el éxito: Pida a los participantes que visualicen qué aspecto tiene el éxito en sus relaciones de tutoría. Pídales que definan objetivos mensurables para su práctica de tutoría, como "Para finales de este año, quiero ayudar a mi tutelado a desarrollar XYZ habilidades". **Conclusión y reflexión (10 minutos):** • Fomente el crecimiento continuo: No deje que la sesión termine con una simple recapitulación. Pida a los participantes que escriban una declaración de compromiso personal sobre cómo utilizarán lo que han aprendido en sus relaciones de tutoría. Anímeles a revisar este compromiso con regularidad, fomentando una mentalidad de crecimiento continuo. • Fomente el apoyo entre iguales: Pida a los participantes que intercambien información de contacto y se comprometan a informarse mutuamente sobre sus progresos como mentores después del taller. Crear una comunidad de responsabilidad garantiza que las lecciones de la sesión perduren más allá del aula.
Folletos:	**Resumen de atributos y responsabilidades de la tutoría:** *Qué es:* un documento exhaustivo en el que se describen los principales atributos y responsabilidades de un mentor. *Contenido:* • Definición de tutoría y su importancia. • Atributos clave de un mentor eficaz (por ejemplo, empatía, paciencia, fiabilidad). • Funciones y responsabilidades de los tutores en diferentes contextos (por ejemplo, tutoría profesional, tutoría académica). *Uso:* • Referencia durante la parte teórica de la sesión para seguir la presentación. • Material de estudio para que los participantes repasen y refuercen su aprendizaje después de la sesión. Recurso: Módulo 8_mentoring-mentees-principles

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Técnicas de comunicación eficaces *Qué es:* una guía concisa que resume las técnicas de comunicación esenciales para los mentores. *Contenido:* • Consejos para una escucha activa y respuestas empáticas. • Estrategias para proporcionar un feedback constructivo. • Técnicas para fijar objetivos realistas y gestionar las expectativas. *Escenario potencial* • Escenario: técnicas eficaces de comunicación y retroalimentación para jóvenes promotores de cambios ecológicos • Escenario: un mentor (Taylor) tiene una reunión de seguimiento con su alumno (Casey), un joven defensor del medio ambiente, para hablar de la reciente iniciativa comunitaria de Casey para promover el reciclaje. • Objetivo: demostrar escucha activa, empatía y proporcionar comentarios constructivos. *Escena:* "Taylor (Mentor): Hola Casey, gracias por reunirte conmigo hoy. ¿Qué te parece tu reciente iniciativa de reciclaje comunitario? Casey (alumno): Hey Taylor, gracias por tomarse el tiempo. Me siento un poco mezclado. Creo que tenemos una buena participación, pero no tanto como yo esperaba. Taylor (Mentor): [Escucha activa: asiente con la cabeza, mantiene el contacto visual y se inclina ligeramente hacia delante] Te escucho. Parece que te sientes un poco decepcionado con la participación. ¿Puede contarme más sobre lo que ha observado?

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Casey (alumno): Sí, vino bastante gente, pero muchos parecían indecisos o inseguros sobre qué hacer. Creo que no les expliqué las cosas con suficiente claridad. Taylor (Mentor): [Empatía] Puedo ver por qué se sentiría desalentador. Es duro cuando te esfuerzas tanto en algo y no sale exactamente como habías planeado. Es importante recordar que iniciar el cambio a menudo conlleva retos, y que lo que has hecho sigue siendo un gran paso adelante. Casey (Mentee): Gracias, Taylor. No lo había pensado así. Taylor (Mentor): [Retroalimentación constructiva] Veamos primero los aspectos positivos. Has organizado un acto que ha conseguido que la gente se implique y hable del reciclaje, lo cual es un gran logro. Tu pasión y dedicación eran evidentes, y eso es inspirador. Para el futuro, podría ser útil hacer una breve demostración al principio del acto para mostrar a la gente exactamente lo que hay que hacer. ¿Qué te parece la idea? Casey (alumno): Esa es una gran sugerencia. Una demostración podría marcar una gran diferencia. Te agradezco mucho tus comentarios, Taylor. Taylor (Mentor): [Escucha activa y empatía] Me alegro de que te haya resultado útil. Recuerda que cada iniciativa es una experiencia de aprendizaje. Estás teniendo un impacto y está claro que estás comprometido con tu causa. Volvamos a ponernos en contacto después de tu próximo evento para ver cómo va. ¿Te parece bien? Casey (alumno): Absolutamente. Gracias de nuevo, Taylor. --- “ *Preguntas de reflexión para los participantes:* • Escucha activa: qué te ha llamado la atención del planteamiento de Taylor sobre la escucha activa? • Respuesta: Taylor mantuvo el contacto visual, asintió con la cabeza y se inclinó ligeramente hacia delante para mostrar compromiso.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Taylor también repitió y parafraseó las preocupaciones de Casey para mostrar comprensión.

- Empatía: cómo mejoró la empatía la interacción entre Taylor y Casey?
- Respuesta: Taylor reconoció los sentimientos de Casey y los validó, lo que ayudó a generar confianza e hizo que Casey se sintiera comprendida y apoyada.

- Retroalimentación constructiva: ¿qué elementos de retroalimentación constructiva se pusieron de manifiesto en la demostración?
- Respuesta: Taylor empezó con comentarios positivos, reconoció los retos sin ser crítico y ofreció sugerencias prácticas para mejorar. Taylor también invitó a Casey a compartir sus opiniones sobre las sugerencias.

Uso:

- Guía práctica durante los debates y las actividades.
- Herramienta de referencia rápida para mentores en situaciones reales de tutoría.

Documentos de casos prácticos

Qué es: un conjunto de estudios de casos detallados que describen escenarios y retos comunes de la tutoría.

Contenido:

I. ***Caso práctico 1: tutoría de prácticas empresariales sostenibles:***

-

Escenario*:* Usted está tutelando a un directivo junior en una empresa que se está orientando hacia prácticas empresariales más sostenibles. El alumno es responsable de dirigir un pequeño equipo para implantar un nuevo programa de reciclaje en la oficina. El alumno se siente abrumado por la resistencia de algunos miembros del equipo y no está seguro de cómo motivarlos y hacer un seguimiento del éxito del programa.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Cuestiones clave a tratar: • *Resistencia al cambio:* cómo manejar a los miembros del equipo que se resisten a las nuevas prácticas sostenibles. • *Motivación:* estrategias para motivar e implicar al equipo en iniciativas de sostenibilidad. • *Seguimiento del éxito:* métodos para medir e informar del éxito del programa de reciclaje. Puntos de debate: • Discutir técnicas de comunicación eficaces para hacer frente a la resistencia. • Explore formas de motivar a los miembros del equipo mediante incentivos y educación sobre los beneficios del reciclaje. • Identificar los indicadores clave de rendimiento (KPI) para el seguimiento del éxito del programa y cómo informar eficazmente sobre estos parámetros. **II. Estudio de caso 2: tutoría para una agricultura sostenible:** Escenario*:* usted tutela a un joven agricultor que está pasando de los métodos de cultivo convencionales a las prácticas de agricultura sostenible. Al alumno le preocupan los costes iniciales, la posible pérdida de rendimiento durante el periodo de transición y la falta de apoyo de los agricultores vecinos, escépticos ante las prácticas sostenibles. Cuestiones clave a tratar: • *Gestión de costes:* estrategias para gestionar los costes iniciales de la transición a prácticas sostenibles. • *Gestión del rendimiento:* técnicas para minimizar la pérdida de rendimiento durante la transición. • *Apoyo comunitario:* formas de obtener apoyo y colaboración de otros agricultores de la comunidad. Puntos de debate: • Discutir la planificación financiera y las posibles fuentes de financiación para la agricultura sostenible. • Explorar técnicas agrícolas sostenibles que puedan minimizar las pérdidas de rendimiento.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

- Desarrollar un plan para implicar y educar a los agricultores vecinos sobre los beneficios de la agricultura sostenible para conseguir el apoyo de la comunidad.

III. Caso práctico 3: Tutoría para una campaña de sensibilización medioambiental

Escenario: usted tutela a un joven que está entusiasmado con la idea de organizar una campaña o actividad de concienciación medioambiental en la escuela o con los amigos. El tutorado tiene muchas ganas pero no está seguro de cómo planificar y ejecutar eficazmente la iniciativa.

Cuestiones clave a tratar:

- Fijación de objetivos: ayudar al alumno a definir objetivos claros, alcanzables y mensurables para la campaña/actividad de concienciación medioambiental.
- Motivar a los compañeros: estrategias para implicar y motivar a los compañeros o compañeros de clase para que participen activamente en la campaña.
- Contenido educativo: garantizar que la campaña/actividad comunique eficazmente cuestiones medioambientales clave y fomente comportamientos sostenibles.

Puntos de debate:

- Ayudar al alumno a articular objetivos como aumentar los niveles de concienciación, influir en los comportamientos o lograr resultados medioambientales específicos.
- Analice estrategias como la creación de mensajes convincentes, la organización de actividades interactivas o el aprovechamiento de las redes sociales para llegar a un público más amplio.
- Identificar formas de garantizar que la campaña/actividad se ajusta a los valores medioambientales y promueve prácticas sostenibles.

Uso:

- Análisis en grupo durante la actividad de análisis del estudio de caso.
- Herramienta para comprender las aplicaciones en el mundo real de las estrategias de tutoría.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Plantilla de herramientas de tutoría *Qué es:* una plantilla para ayudar a los participantes a crear su propio conjunto de herramientas de tutoría. *Contenido:* • Secciones para consejos de comunicación, estrategias de feedback, plantillas para fijar objetivos y técnicas de resolución de conflictos. *Uso:* • Actividad durante el ejercicio de creación de herramientas de tutoría. • Recurso práctico para que los participantes lo utilicen y perfeccionen en sus prácticas de tutoría. Plantilla: Módulo 8_Mentoring_Toolkit_Template **Formulario de reflexión y comentarios** *Qué es*: un formulario para que los participantes reflexionen sobre su aprendizaje y den su opinión sobre el taller. *Contenido:* • Sugerencias para reflexionar sobre las principales conclusiones y planes de aplicación. • Preguntas para recabar opiniones sobre la sesión (por ejemplo: ¿Qué fue lo más útil? ¿Alguna sugerencia para mejorar?). Uso: • Actividad de reflexión al final del taller. • Recoger opiniones para mejorar futuros talleres. Plantilla: Módulo 8_Formulario de evaluación_mentoring
Miembros del equipo:	Anna Papaioannou, Directora de Asociaciones de IRIS Sustainable

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

IX. Proceso y metodología de codiseño

Consejo: La duración total de las actividades del módulo es de 6 horas, con tres pausas estratégicas: un descanso a media mañana, una pausa larga para el almuerzo y otro breve a media tarde, para fomentar el bienestar y la participación activa.

Ecoinnovación a través del codiseño: Forjando futuros sostenibles **Desarrollo de una aplicación móvil para una vida sostenible**	
LOs:	⇒ Entender qué es el codiseño ⇒ Aprender a comprometerse con uno mismo y con los demás en el codiseño ⇒ Al final de la sesión, los participantes deberán tener una sólida comprensión del proceso de codiseño y experiencia práctica en el proceso de codiseño a través de la cocreación de una aplicación móvil educativa centrada en el abandono sostenible.
Duración:	**La sesión durará 3 horas, incluido un descanso de 15 minutos, repartidas del siguiente modo:** • Introducción y objetivos: 5 minutos • Visión general del codiseño: 20 minutos • Exploración detallada de las etapas de co-diseño: 20 minutos • Metodologías y herramientas: 20 minutos • Descanso: 15 minutos • Ejercicio práctico Introducción: 10 minutos • Ejercicio práctico: 45 minutos • Presentaciones en grupo: 30 minutos • Recapitulación y evaluación: 15 minutos
Materiales necesarios:	• Proyector y pantalla • Portátil u ordenador • Pizarra blanca y rotuladores • Rotafolios y rotuladores

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• Notas Post-it • Bolígrafos y cuadernos para los participantes • Folletos impresos sobre las fases y metodologías del proceso de codiseño • Formularios de evaluación
Preparación:	Prepare una presentación en PowerPoint sobre los objetivos de la sesión, los fundamentos del codiseño, las fases del proceso, las metodologías y las herramientas. Imprima las diapositivas de la presentación y el material adicional. Disponga la sala para facilitar el trabajo en grupo y los debates. Reúna todos los materiales necesarios (enumerados anteriormente). Crear un escenario de proyecto práctico y sencillo centrado en la educación ecológica de los jóvenes. Prepare formularios de evaluación para que los participantes los rellenen al final de la sesión.
Descripción:	**1. Introducción y objetivos (5 minutos)** • Dé la bienvenida a los participantes y presente la actividad. • Explica los objetivos y la estructura de la actividad. • Analice brevemente la importancia del codiseño y su aplicación en contextos de aprendizaje de adultos. **2. Visión general del codiseño (20 minutos)** Definir el codiseño y sus principios: *Comparte el poder:* • *Definición*: Significa distribuir equitativamente la autoridad de toma de decisiones entre todos los participantes. • *Actividad*: Hablemos de una situación en la que hayas sentido que tu voz importaba de verdad. ¿Qué sentiste? ¿Por qué es importante el poder compartido en esas situaciones? *Dar prioridad a las relaciones:* • *Definición*: Crear relaciones sólidas y de confianza entre todos los participantes. • *Actividad*: Formen parejas y compartan una ocasión en la que una buena relación les ayudó a conseguir algo difícil. ¿Cómo influyó esa relación en el resultado?

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Utilizar medios participativos:

- *Definición*: Involucrar a todos mediante actividades que fomenten la participación activa y la contribución.
- *Actividad*: Piensa en un proyecto de grupo en el que hayas trabajado. ¿Qué métodos participativos se utilizaron (por ejemplo, lluvia de ideas, talleres)? ¿Cómo ayudaron estos métodos al proyecto?

Crear capacidad:

- *Definición*: Mejorar las capacidades, los conocimientos y la confianza de todos los participantes para que puedan contribuir eficazmente.
- *Actividad*: Comparte una habilidad o un conocimiento que hayas adquirido en una actividad de grupo y que no tuvieras antes. ¿Cómo te ayudó a contribuir mejor?

Analizar ejemplos reales de proyectos de codiseño que han tenido éxito:

- *Ejemplo 1: Investigación Acción Participativa Juvenil (IAPJ)*
  Los jóvenes trabajan con los investigadores para identificar y resolver los problemas de la comunidad.
  Resultados: Cambios reales en la política comunitaria y mejora de las capacidades de investigación de los participantes.

- *Ejemplo 2: Co-diseño de currículos educativos*
  Escuelas que implican a los estudiantes en el diseño de partes de su plan de estudios.
  Resultados: Experiencias de aprendizaje más pertinentes y atractivas.

- *Segmento interactivo: Compartir ejemplos*
  Actividad: ¡Vamos a hacer una lluvia de ideas! ¿Alguien puede compartir un ejemplo de proyecto de codiseño en el que haya participado o del que haya oído hablar? ¿Cómo influyó en los participantes y en el resultado?

3. Exploración detallada de las fases de codiseño (20 minutos)

Introducir las etapas del proceso de codiseño:

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Investigación y empatía (5 minutos): Comprender las necesidades, los intereses y los retos del público destinatario (los jóvenes). Actividad**:** *Ejercicio de mapeo de la empatía:* • *Instrucciones*: Coloca a los participantes por parejas. Cada pareja elegirá un personaje (por ejemplo, un compañero de estudios, un miembro de la comunidad local) y hará una lluvia de ideas sobre lo que esa persona podría pensar, sentir, decir y hacer en relación con los problemas medioambientales. • *Debate*: Comparte con el grupo una idea clave de tu mapa de empatía. Cómo puede esta comprensión guiarnos en la creación de iniciativas medioambientales significativas? • *Ideación* (5 minutos): Generación de ideas y soluciones creativas para las actividades del Club de Debate Medioambiental. Actividad:*Sesión rápida de lluvia de ideas:* • *Instrucciones*: En pequeños grupos, haz una lluvia de ideas sobre actividades o campañas medioambientales que podrían llevarse a cabo en escuelas o comunidades. Anima a los participantes a que aporten ideas innovadoras y a que se basen en las sugerencias de los demás. • *Puesta en común*: Cada grupo comparte sus dos mejores ideas con todo el grupo. • *Creación de prototipos (5 minutos)*: Elaboración de representaciones tangibles de las ideas (por ejemplo, esquemas de actividades, temas de debate). Actividad:*Visualización de ideas:* • *Instrucciones*: Siempre en pequeños grupos, elija una idea de la fase de ideación. Dedica unos minutos a esbozar cómo podría ser esta idea en la práctica. Por ejemplo, si estás planeando un club de debate medioambiental, esboza los temas, la estructura y las normas. • *Compartir*: Presenta rápidamente tu prototipo a otro grupo para que te dé su opinión inicial. • *Prueba y perfeccionamiento (5 minutos)*: Poner a prueba las actividades y recoger comentarios para mejorarlas y perfeccionarlas.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Actividad:*Círculo de retroalimentación:* • *Instrucciones*: Cada grupo presenta su prototipo a todo el grupo y pide una opinión o sugerencia sobre cómo mejorarlo. • *Reflexión*: Tras recibir los comentarios, los grupos debaten brevemente cómo podrían perfeccionar su idea basándose en las sugerencias. **4. Metodologías y herramientas (20 minutos)** Debate sobre las principales metodologías de codiseño: • *Talleres*: facilite grupos de trabajo en los que los participantes puedan construir prototipos de forma colaborativa utilizando materiales físicos o herramientas digitales. Utiliza juegos de rol en los que los participantes asuman distintos papeles para explorar ideas y soluciones de forma dinámica. • *Grupos de discusión*: incorpore sesiones de esbozo en directo en las que un facilitador visualice las ideas de los participantes en tiempo real. Utilice herramientas interactivas de sondeo y votación para recabar y debatir de inmediato las opiniones e ideas de los participantes. • *Mapa de viaje del usuario*: coloque grandes mapas interactivos en las paredes o utilice plataformas digitales en las que los participantes puedan añadir notas adhesivas o etiquetas para representar los distintos pasos y puntos de contacto. Realiza recorridos por el trayecto y pide a los participantes que cuenten sus experiencias e identifiquen directamente los puntos débiles y las oportunidades. Discutir las herramientas utilizadas habitualmente en el codiseño: • *Técnicas de lluvia de ideas*: utiliza pizarras digitales como Miro o MURAL en las que los participantes puedan añadir, mover y categorizar ideas simultáneamente. Organiza rondas de brainstorming rápidas y cronometradas para mantener la energía alta y que fluyan las ideas, seguidas de debates en grupo para afinar los conceptos. • *Personas*: involucre a los participantes en la creación de personas proporcionándoles plantillas y guiándoles a través del proceso en pequeños grupos. Utilice ejercicios de escenificación en los que los participantes representen situaciones basadas en sus personajes, lo que les permitirá comprender mejor las necesidades y el comportamiento de los usuarios.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• *Guiones gráficos(Storyboards)*: divide a los participantes en pequeños grupos para crear guiones gráficos, fomentando la creatividad con herramientas de dibujo y plantillas. Facilite una sesión de presentación en la que los grupos presenten sus guiones gráficos y reciban comentarios, repitiendo sus diseños en función de las aportaciones del grupo. Utilice herramientas digitales como Canva o Storyboard para crear guiones gráficos colaborativos y fácilmente editables. **5. Pausa (15 minutos)** Ofrezca refrescos y fomente la creación de redes informales entre los participantes. **6. Ejercicio práctico Introducción (10 minutos)** Presentar el escenario práctico del proyecto: *"Green Guardian*": Una aplicación móvil para una vida sostenible. Explique los objetivos y los resultados esperados del ejercicio: *Visión general:* Los participantes codiseñarán una aplicación móvil destinada a promover prácticas de vida sostenibles entre los jóvenes. La aplicación, "Green Guardian", ofrecerá a los usuarios consejos, retos y recursos para reducir su huella medioambiental y participar en actividades respetuosas con el medio ambiente. *Antecedentes:* Las aplicaciones móviles son muy utilizadas por los jóvenes, lo que las convierte en una plataforma eficaz para promover la educación ecológica. La aplicación "Green Guardian" aprovechará la gamificación y las funciones sociales para hacer que la sostenibilidad resulte atractiva y práctica para los jóvenes de 18 a 30 años. Presente las características de muestra de la aplicación móvil: a. Rastreador del Reto Ecológico: o Los usuarios completan retos ecológicos diarios o semanales (por ejemplo, reducir el uso de plástico o ahorrar agua) y ganan puntos e insignias. b. Consejos de sostenibilidad:

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	o Consejos diarios sobre prácticas de vida sostenibles, adaptados a la ubicación y el estilo de vida del usuario. c. Foro comunitario: o Un espacio para que los usuarios compartan sus propios consejos ecológicos, historias de éxito y debatan sobre temas de sostenibilidad. d. Biblioteca de recursos: o Acceso a artículos, vídeos y tutoriales sobre diversos aspectos de la vida sostenible. e. Calculadora de la huella de carbono: o Una herramienta para ayudar a los usuarios a calcular y seguir su huella de carbono en función de sus actividades. **7. Ejercicio práctico (45 minutos)** Divida a los participantes en pequeños grupos. Proporcione a cada grupo cartones de colores, rotafolios y rotuladores. Asigne a cada grupo por azar (recortando pequeños papeles y animándoles a seleccionar uno de ellos a ciegas) una característica de muestra. Cada grupo empieza a trabajar en las fases de codiseño, aplicando las metodologías y herramientas debatidas, sobre la característica de muestra seleccionada. Organiza sesiones de brainstorming en las que jóvenes y los facilitadores generen ideas sobre las características, el diseño y la funcionalidad de la aplicación. Utiliza herramientas como personajes de usuario y guiones gráficos. No se requieren conocimientos técnicos. Explique a los participantes que el objetivo final del ejercicio práctico es demostrar su comprensión del codiseño, a través de una actividad de grupo. Continuar el trabajo en grupo sobre el proyecto práctico. Proporcionar orientación y apoyo cuando sea necesario: cada equipo debe compartir la transferencia de las ideas generadas en la lluvia de ideas a un cartón, en el que ilustrarán cuáles serán las secciones clave de la aplicación móvil, cuál será el propósito, el nombre y los grupos

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	destinatarios. Cada equipo puede transferir y probar las ideas en la plataforma de desarrollo de aplicaciones que prefiera. **8. Presentaciones en grupo (30 minutos)** Cada grupo presenta sus ideas para aplicaciones que puedan atraer y educar a los usuarios sobre la vida sostenible. Deje tiempo para preguntas y comentarios. **9. Recapitulación y evaluación (15 minutos)** Resuma las principales conclusiones de la sesión. Distribuya formularios de evaluación y recabe opiniones. Anime a los participantes a compartir sus ideas y hacer preguntas. Agradezca a los participantes su compromiso y participación.
Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	**Reflexión posterior a la actividad:** Una vez concluida la sesión sobre la visión general del codiseño y sus metodologías, deje a los participantes un tiempo para reflexionar individualmente o en parejas sobre el contenido de la sesión. Deberían considerar cómo los principios y herramientas debatidos podrían ser relevantes en sus propios contextos. **Debate moderado:** Dirija un debate en grupo planteando las siguientes preguntas: • Experiencia: ¿Cómo entendió inicialmente el codiseño y cómo ha evolucionado después de la sesión? • Autoevaluación: ¿Qué aprendió sobre su enfoque del trabajo colaborativo y el diseño? ¿Te ha llamado la atención alguna metodología en particular? • Contenidos: ¿Qué nuevas perspectivas ha adquirido sobre la importancia de compartir el poder, dar prioridad a las relaciones o utilizar medios participativos en el codiseño? ¿Cómo ve la aplicación de estos principios en su trabajo? • Aplicación: ¿Cómo puede integrar las metodologías y herramientas de codiseño (por ejemplo, talleres, grupos de discusión) en sus proyectos actuales o futuros? **Entorno propicio:**

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Cree un espacio cómodo para que los participantes compartan sus ideas. Utiliza la pizarra para anotar las ideas clave y los patrones que surjan durante el debate, ayudando a los participantes a visualizar el aprendizaje colectivo. **Feedback y evaluación (opcional)** Distribuya formularios de evaluación al final de la sesión para recabar la opinión de los participantes sobre la claridad de los conceptos presentados, la pertinencia de los ejemplos proporcionados y su confianza en la aplicación de las herramientas analizadas. Además, observe el compromiso de los participantes durante los debates en grupo para calibrar su comprensión. **Resultados procesables:** Resuma los puntos clave de la sesión, centrándose en cómo los participantes pueden aplicar las metodologías de codiseño en sus contextos. Anímeles a pensar en próximos proyectos en los que estas herramientas podrían ser beneficiosas y a debatir los posibles retos a los que podrían enfrentarse a la hora de aplicar estos nuevos enfoques.
Consejos para el formador:	Crear un entorno integrador: organizar el espacio para acomodar a todo el mundo, garantizando la accesibilidad de las personas con discapacidad y proporcionando recursos a las personas que no hablan/comprenden con fluidez la lengua del módulo. Apoyar adecuadamente a las personas con necesidades especiales en materia de orientación, gestión del tiempo, compromiso, etc. (por ejemplo, padres, trabajadores, personas con dificultades de aprendizaje, etc.). Delegue tareas de forma equitativa: comparta el poder y las responsabilidades entre los participantes para fomentar un sentimiento de propiedad y compromiso. Seleccione materiales adecuados: elija materiales que sean pertinentes, inclusivos y sensibles a las diversas necesidades de los participantes. Asegúrese de que los materiales estén directamente relacionados con los temas que se van a tratar y que se ajusten a las experiencias e intereses de los participantes. Esto ayuda a mantener el compromiso y facilita una

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	comprensión más profunda. Utilice materiales diversos y representativos que reflejen los orígenes, las culturas y las experiencias de todos los participantes. Esto podría incluir recursos multilingües, contenidos culturalmente sensibles y ejemplos de diversos contextos. Sea consciente de los posibles prejuicios o estereotipos que pueda haber en los materiales y téngalos en cuenta. Procure que los contenidos respeten y reconozcan las diversas identidades y experiencias de los participantes. Ajuste el ritmo en consecuencia: sea flexible y adapte el ritmo de la sesión en función de las necesidades y la comprensión de los participantes. Proporcionar apoyo y orientación: ofrecer explicaciones y ejemplos adicionales según sea necesario para garantizar la comprensión y el compromiso. **Introducción y objetivos (5 minutos):** *Establezca el tono de la innovación*: Cuando introduzca la sesión, haga hincapié en que el codiseño no es sólo colaboración, sino que se trata de aprovechar la creatividad para resolver problemas del mundo real. Genere entusiasmo compartiendo una historia inspiradora o un ejemplo de una aplicación innovadora que haya tenido un impacto positivo en la sostenibilidad. Esto ayudará a los participantes a ver el potencial de su trabajo desde el principio. *Involucre a la sala*: Pida a los participantes que reflexionen sobre cómo utilizan las aplicaciones móviles en su vida diaria y qué hace que una aplicación les resulte impactante o atractiva. Esta conexión personal les ayuda a visualizar la relevancia de la actividad. **Visión general del codiseño (20 minutos):** *Vaya más allá de las definiciones*: Al explicar principios de codiseño como el poder compartido y los medios participativos, destaque situaciones reales en las que estos principios transformaron un proyecto. Por ejemplo, cómo la participación de los jóvenes en el diseño de herramientas educativas dio lugar a un compromiso más significativo y mejores resultados.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Fomente la reflexión: Pida a los participantes que compartan momentos de su vida profesional o personal en los que se hayan sentido fortalecidos por la toma de decisiones compartida. Esto puede ayudarles a comprender por qué el poder compartido es crucial en el proceso de codiseño. *Participación interactiva*: Cuando introduzcas el mapeo de empatía, reta a los participantes a considerar en profundidad los retos emocionales y prácticos a los que se enfrentan los personajes que están desarrollando. Anímeles a ponerse en la piel de jóvenes que luchan por la sostenibilidad y a debatir las barreras psicológicas que podrían impedirles adoptar hábitos ecológicos. **Exploración detallada de las etapas de co-diseño (20 minutos):** *Hazlo práctico*: Durante las fases de mapeo de empatía e ideación, empuja a los participantes a pensar a lo grande y a ser creativos. En la sesión de lluvia de ideas, pídeles que propongan ideas alocadas y poco convencionales para su aplicación de vida sostenible, aunque parezcan poco realistas. A menudo, las mejores soluciones surgen cuando las ideas iniciales son audaces e imaginativas. *Crea prototipos, no sólo ideas*: Durante la fase de creación de prototipos, anime a los participantes a esbozar no sólo el diseño de la aplicación, sino también cómo interactuarían los usuarios con ella. Guíalos a través de un recorrido del usuario, preguntándoles cómo se sentiría en cada fase de interacción con la aplicación. Esto añade profundidad a su pensamiento de diseño. **Ejercicio práctico (45 minutos):** *Cree un espacio para la innovación:* Cuando divida a los participantes en grupos para el ejercicio práctico, desafíelos a asumir riesgos en sus diseños. Anímales a pensar más allá de las características típicas de una aplicación. Podría su aplicación incluir una forma de conectar a los usuarios con comunidades de defensa del medio ambiente? Podría incluir un sistema de recompensas por acciones sostenibles en colaboración con empresas locales?

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Guíe con cuidado: Circule entre los grupos, no sólo para responder a las preguntas, sino para desafiarles. Haga preguntas que inviten a la reflexión como: "¿Cómo ayuda esta función a los usuarios a realizar cambios en el mundo real?" o "¿Cómo puede hacer que la sostenibilidad sea divertida para los jóvenes?". Garantice el acceso: Asegúrate de que al menos un miembro del grupo puede descargar y utilizar una de las herramientas recomendadas en su dispositivo móvil u ordenador portátil. **Presentaciones en grupo (30 minutos):** *Profundiza en los comentarios:* Después de la presentación de cada grupo, anime a los participantes a plantearse preguntas más profundas que críticas superficiales. Por ejemplo: "¿Cómo tiene en cuenta tu aplicación los distintos niveles de conocimiento medioambiental de los usuarios?" o "¿Qué ocurre cuando los usuarios se encuentran con un obstáculo para completar un reto?". **Recapitulación y evaluación (15 minutos):** *Déjeles pensando*: Al concluir, no se limite a resumir la sesión, sino que formule una pregunta final de reflexión. Pregunte: "¿Qué cambio podría hacer en su propia vida que refleje los principios del codiseño?". Esto anima a los participantes a interiorizar los valores del codiseño más allá del ejercicio de creación de la aplicación.
Folletos/ Recursos:	**Presentación en PowerPoint:** Módulo 9_Co-Diseño_Proceso_Presentación • Utilización: Guía la sesión, cubriendo objetivos, fundamentos del codiseño, etapas del proceso, metodologías y herramientas. • Preparación: Elabore diapositivas en las que se detallen los objetivos de la sesión, las definiciones, las fases del codiseño y ejemplos prácticos. **Impresos:** Módulo 9_ Etapas y metodologías del proceso de codiseño • Utilización: Proporcionar a los participantes una referencia tangible de las etapas y metodologías del proceso de codiseño.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• Preparación: Imprima las diapositivas de la presentación y cualquier material adicional necesario para los ejercicios prácticos. • Apoyo al ejercicio práctico: Garantizar que los participantes tengan acceso a la información necesaria mientras trabajan en el proyecto práctico. **Formularios de evaluación:** Módulo 9_Formulario de evaluación_Codiseño • Utilización: Distribúyalos al final de la sesión para recabar comentarios de los participantes y evaluar su comprensión y la eficacia de la sesión. • Preparación: Prepare e imprima formularios de evaluación que incluyan preguntas sobre la experiencia de los participantes y los resultados del aprendizaje. • Herramienta de evaluación: Utilice los comentarios para medir la comprensión y la satisfacción de los participantes. **Juego de aprendizaje Kahoot:** https://kahoot.com/ Al final de la sesión, los participantes pueden participar en un juego de aprendizaje Kahoot para evaluar su comprensión de los conceptos clave de la tutoría. El formador creará un juego Kahoot con una variedad de preguntas, incluidos los formatos de opción múltiple, verdadero/falso y respuesta corta. Este juego cubrirá los fundamentos de la tutoría, las funciones y responsabilidades de un tutor, los tipos de tutoría y los beneficios tanto para los tutores como para los tutelados. El juego Kahoot Learning puede considerarse un método más atractivo para los participantes. El formador empezará explicando la plataforma Kahoot y las reglas del juego, lo que llevará unos 5 minutos. A continuación, los participantes se unirán al juego utilizando sus dispositivos y responderán a las preguntas en tiempo real, lo que llevará entre 15 y 20 minutos dependiendo del número de preguntas. Tras el juego, el formador llevará a cabo una sesión informativa de 10 minutos para debatir las respuestas, abordar cualquier concepto erróneo y explorar las percepciones obtenidas de la actividad.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Escenario práctico del proyecto:

Módulo 9_aplicación móvil_instrucciones

- Utilización: Un escenario detallado para el ejercicio práctico, centrado en el codiseño de una aplicación móvil destinada a promover prácticas de vida sostenibles entre los jóvenes.
- Preparación: Desarrolle un escenario en el que los participantes puedan trabajar durante el ejercicio práctico, asegurándose de que se ajusta a los objetivos de aprendizaje de la sesión.
- Guía para el ejercicio: Presente el escenario al inicio del ejercicio práctico para proporcionar el contexto y los objetivos.
- Compromiso y aplicación: Facilitar el aprendizaje práctico permitiendo a los participantes aplicar metodologías de codiseño a un problema/solución del mundo real.

Los participantes descargarán y practicarán en una de las siguientes herramientas de desarrollo de aplicaciones móviles, que disponen de modo de prueba gratuito:

Figma:
Plan gratuito: Figma ofrece un plan gratuito con funciones limitadas, que permite crear hasta tres proyectos y colaborar con un máximo de dos editores. Los planes de pago desbloquean funciones adicionales.

Sketch:
Prueba gratuita: Sketch ofrece una prueba gratuita de 30 días, que te da acceso completo a sus funciones. Después de la prueba, necesitas una suscripción o una licencia única.

Adobe XD:
Plan gratuito: Adobe XD tiene un plan gratuito llamado "Starter Plan" que incluye funciones básicas de diseño y creación de prototipos, pero con opciones limitadas de almacenamiento en la nube y colaboración. Los planes de pago ofrecen funciones más avanzadas.

Proto.io:
Prueba gratuita: Proto.io ofrece una prueba gratuita de 15 días que te da acceso a todas sus funciones, lo que te permite probar todas las capacidades antes de comprometerte con un plan de pago.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Marvel App: Plan gratuito: Marvel ofrece un plan gratuito con funciones limitadas, que te permite crear un proyecto. Puedes actualizar a planes de pago para obtener más funciones y proyectos. Axure RP: Prueba gratuita: Axure RP ofrece una prueba gratuita de 30 días, que te da acceso a todas las funciones de su versión pro. *Dar orientación*: Asegúrate de que al menos un miembro del grupo puede descargar y utilizar una de las herramientas recomendadas en su dispositivo móvil u ordenador portátil. Orientar: El formador ofrecerá apoyo y orientación a lo largo del ejercicio, asegurándose de que todos los participantes están comprometidos y son capaces de contribuir eficazmente.
Miembros del equipo:	Anna Papaioannou, Directora de Asociaciones de IRIS Sustainable Development

Voces verdes: El codiseño en la defensa y los debates medioambientales **Co-diseño del Manual de los Green Changemakers**	
LOs:	⇒ Co-diseño de un conjunto de actividades de ENF en Educación Verde para jóvenes ⇒ Al final de la sesión, los participantes deberán tener una sólida comprensión del proceso de codiseño y experiencia práctica en el codiseño del manual Green Changemakers Handbook que promueve la educación ecológica entre los jóvenes.
Duración:	• La sesión durará 2,5 horas, incluido un descanso de 10 minutos, repartidas del siguiente modo: • Introducción y objetivos: 5 minutos • Panorama de las actividades de co-diseño en ENF: 20 minutos • Metodologías y herramientas: 15 minutos • Descanso: 10 minutos • Ejercicio práctico Introducción: 10 minutos

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	• Ejercicio práctico: 45 minutos • Presentaciones en grupo: 30 minutos • Recapitulación y evaluación: 15 minutos
Materiales necesarios:	• Proyector y pantalla • Portátil u ordenador • Pizarra blanca y rotuladores • Rotafolios y rotuladores • Notas Post-it • Bolígrafos y cuadernos para los participantes • Folletos impresos sobre las fases y metodologías del proceso de codiseño • Formularios de evaluación
Preparación:	Prepare una presentación en PowerPoint sobre los objetivos de la sesión, los fundamentos del codiseño, las fases del proceso, las metodologías y las herramientas. Imprima las diapositivas de la presentación y el material adicional. Organice la sala para facilitar el trabajo en grupo y los debates. Reúna todos los materiales necesarios (enumerados anteriormente). Crear un escenario de proyecto práctico y sencillo centrado en la educación ecológica de los jóvenes. Prepare formularios de evaluación para que los participantes los rellenen al final de la sesión.
Descripción:	**1. Introducción y objetivos (5 minutos)** Dé la bienvenida a los participantes y preséntele la segunda actividad. Explica los objetivos y la estructura de la actividad. Discutir brevemente la importancia del co-diseño y su aplicación en el desarrollo de actividades ENF para la educación verde. **2. Visión general del codiseño en las actividades ENF (educación no formal) (20 minutos)** Módulo 9_Codiseño y ENF_manual

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Destacar las ventajas de utilizar un enfoque de codiseño, especialmente en el desarrollo de actividades ENF: *Mayor relevancia y eficacia de las actividades educativas* • Pedir a los participantes que compartan experiencias personales en las que consideren que una actividad educativa ha sido especialmente pertinente o eficaz. • Utilizar los debates en grupo para identificar los factores clave que contribuyeron a esta relevancia y realizar una lluvia de ideas sobre cómo el codiseño podría mejorar estos elementos en las actividades de ENF. *Mayor compromiso e implicación de los participantes:* • Realizar una sesión de lluvia de ideas en la que los participantes identifiquen formas de apropiarse de las actividades educativas. • Facilite un debate sobre cómo el codiseño les capacita y aumenta su compromiso con los resultados. *Desarrollo de soluciones innovadoras y específicas para cada contexto*: • organizar actividades en grupos reducidos en las que los participantes identifiquen retos singulares dentro de su contexto e intercambien ideas sobre soluciones innovadoras. • Utilice estudios de casos para ilustrar cómo el codiseño ha dado lugar a soluciones creativas en escenarios similares. *Analice ejemplos reales de proyectos de codiseño que hayan tenido éxito*: • Una iniciativa medioambiental dirigida por jóvenes que crea proyectos de huertos comunitarios: ○ Invitar a los participantes a hacer una lluvia de ideas y a compartir cualquier proyecto medioambiental dirigido por jóvenes que conozcan. ○ Debata cómo se desarrollaron estas iniciativas y qué papel podría haber desempeñado el codiseño. ○ Anime a los participantes a investigar proyectos similares y a presentar sus conclusiones, destacando el impacto del codiseño. • Un programa escolar que desarrolla talleres de sostenibilidad mediante la colaboración entre alumnos y profesores:

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	○ Pida a los participantes que formen pequeños grupos e intercambien ideas sobre ejemplos de programas escolares centrados en la sostenibilidad. ○ Anímales a explorar los recursos en línea o sus redes para encontrar ejemplos del mundo real. ○ Pida a cada grupo que presente el programa que ha elegido, explicando por qué cree que el codiseño ha contribuido a su éxito y cómo podría aplicarse a otros contextos. *Demostración de herramientas de co-diseño con ejemplos de educación no formal y educación ambiental* <u>Técnica de lluvia de ideas de ejemplo</u> Uso de mapas mentales para explorar temas de debate medioambiental: a. Divida a los participantes en pequeños grupos y entregue a cada uno una hoja grande de papel o una herramienta de pizarra digital como Miro. b. Escribe "Temas de debate sobre medio ambiente" en el centro. c. Pide a los participantes que hagan una lluvia de ideas y añadan ramas para diferentes temas de debate (por ejemplo, energías renovables, contaminación por plásticos, política sobre el cambio climático). d. Pida a cada grupo que amplíe estos temas con subapartados que incluyan cuestiones específicas, posibles argumentos y hechos relevantes. <u>Ejemplo de Persona:</u> Elaboración del perfil de un participante juvenil típico: a. Pedir a los participantes que hagan una lluvia de ideas sobre los atributos de un joven típico que participa en la educación verde. b. Utilice una plantilla con categorías como datos demográficos, intereses, motivaciones y retos. Proporcione plantillas y pida a cada grupo que desarrolle un personaje detallado. Por ejemplo, "Alex, 16 años, apasionado de la biología marina, motivado por el deseo de reducir la contaminación de los océanos, le cuesta hablar en público".

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	c. Pida a los participantes que representen a los personajes que han creado y que discutan cómo podrían interactuar con las actividades de educación ecológica y cuáles serían sus necesidades y preferencias. Ejemplo de guión gráfico: Creación de una representación visual de la experiencia de un joven participante en una sesión de debate: a. Pedir a los participantes que imaginen a un joven participante preparándose para una sesión de debate medioambiental, participando en ella y reflexionando sobre la misma. b. Proporcionar plantillas de guiones gráficos y materiales de dibujo o herramientas digitales como Canva. Cada grupo crea un guión gráfico que ilustra los momentos clave de la experiencia, como la investigación y la preparación, el debate en sí y la reflexión posterior al debate. c. Haga que cada grupo cree una narración en torno a su guión gráfico, explicando el viaje, los retos y los momentos de aprendizaje del participante. **3. Pausa (15 minutos)** Ofrezca refrescos y fomente la creación de redes informales entre los participantes. **4. Ejercicio práctico Introducción (10 minutos)** Presentar el escenario práctico del proyecto: "Eco-Voices: Co-diseñando el Manual de Green Changemakers". Explique los objetivos y los resultados esperados del ejercicio. Los participantes empezarán a codiseñar el manual Green Changemakers, destinado a promover la educación ecológica y capacitar a los jóvenes para que se conviertan en defensores del medio ambiente. El manual final incluirá: - a "Kit de campaña social de Green Changemakers - Actividades de ENF sobre educación ecológica; - una breve guía sobre cómo ser un Green Changemaker.”

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	* La cocreación del kit de campaña social Green Changemakers incluye el desarrollo del objetivo de la campaña, la identidad visual o la llamada a la acción, así como plantillas y herramientas para organizar campañas comunitarias centradas en la sostenibilidad. * La cocreación de actividades de ENF sobre educación verde incluye el desarrollo de talleres, basados en métodos de educación no formal, sobre temas como la reducción de residuos, la vida sostenible y la conservación de la biodiversidad. * La cocreación de la Guía sobre cómo ser un agente de cambio ecológico incluye el desarrollo de contribuciones a la Guía, con consejos y estrategias para que los jóvenes inicien y lideren proyectos y movimientos medioambientales. **5. Ejercicio práctico (45 minutos)** I. Divida a los participantes en pequeños grupos: II. Garantice la diversidad en cada grupo para aportar diversas perspectivas al debate. III. Divida a los participantes en pequeños grupos (3-4 participantes). Cada grupo trabajará sobre el tema principal y un tema secundario. <u>Tema principal:</u> - *Diseño de una actividad ENF sobre educación ecológica* Este será el objetivo principal de todos los grupos. El diseño conjunto de actividades de Educación No Formal (ENF) garantizará que todos contribuyan a desarrollar experiencias de aprendizaje creativas e impactantes. Estas actividades tendrán como objetivo fomentar la comprensión de los problemas medioambientales e inspirar la participación proactiva en prácticas sostenibles. <u>Temas secundarios:</u> - *Desarrollo del kit de campaña social* Este elemento de la iniciativa se centrará en la creación de recursos y herramientas que puedan utilizarse para promover la educación ecológica y las prácticas sostenibles a través de diversos canales sociales. Cada grupo se encargará de desarrollar contenidos innovadores y atractivos que puedan utilizarse para concienciar e inspirar la acción entre públicos diversos. - *Creación de la Guía sobre cómo ser un agente de cambio ecológico*

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	* Los grupos colaborarán en la creación de una guía exhaustiva. Esta guía ofrecerá consejos prácticos y estrategias para las personas que deseen convertirse en defensores de la vida ecológica y el desarrollo sostenible. IV. Una vez que cada grupo haya elegido el tema secundario, los participantes pueden empezar a trabajar. Si es posible, procure que los grupos estén equilibrados a la hora de elegir los temas secundarios. V. El formador guiará el trabajo en grupo y empezará sugiriendo realizar una sesión de brainstorming para generar ideas para la tarea. El formador recordará a los grupos que utilicen las metodologías debatidas (talleres, grupos focales, mapeo del recorrido del usuario) para perfeccionar sus ideas. - Talleres: Realiza minitalleres dentro del grupo para generar soluciones. - Grupos de discusión: Simule discusiones de grupos de discusión para explorar perspectivas más profundas. - Mapa del recorrido del usuario: Crear mapas visuales para delinear la experiencia del usuario para su función. VI. Cada grupo preparará una presentación para mostrar su trabajo sobre el tema principal, así como sobre el tema secundario seleccionado. Para la presentación pueden ser tan creativos como quieran. **6. Presentaciones en grupo (30 minutos)** Cada grupo hará su presentación, mostrando su comprensión del codiseño en las actividades de ENF y la aplicación práctica de sus ideas al Manual de Changemakers. Después de cada presentación, el formador facilitará un debate en el que los demás participantes podrán aportar sus comentarios y sugerencias. **7. Recapitulación y evaluación (15 minutos)** Resuma las principales conclusiones de la sesión. Distribuya formularios de evaluación y recabe opiniones. Anime a los participantes a compartir sus ideas y hacer preguntas. Agradezca a los participantes su compromiso y participación.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Comprobación del aprendizaje/ Debriefing:	**Reflexión posterior a la actividad** Tras el ejercicio práctico, conceda a los participantes un momento para relajarse y pasar mentalmente del trabajo activo a la reflexión. Anímeles a pensar en el proceso que siguió su grupo durante el ejercicio y en sus contribuciones personales al proceso de codiseño. **Debate moderado** Dirija una sesión informativa con las siguientes preguntas: • *La experiencia:* ¿Cuál fue el aspecto más difícil del proceso de codiseño que experimentó su grupo? ¿Cómo superó su grupo estos retos? • *Autoevaluación:* ¿Qué has aprendido sobre tus habilidades de colaboración y tu capacidad para contribuir a un esfuerzo de codiseño en grupo? ¿Hubo momentos en los que dio un paso adelante como líder o en los que tuvo dificultades? • *Perspectiva del contenido:* ¿Qué descubrió sobre el proceso de codiseño aplicado a la creación de actividades ENF sobre educación ecológica? ¿Coinciden con sus expectativas las fases de investigación, ideación, creación de prototipos y pruebas? • *Aplicación:* ¿Cómo puede aplicar el proceso de codiseño en el desarrollo de futuros programas educativos, especialmente en el contexto de la sostenibilidad y la educación ecológica? ¿Qué mejoras sugeriría para futuros proyectos de codiseño? **Feedback y evaluación (opcional)** Al final de la sesión, distribuya formularios de evaluación en los que se pida a los participantes que valoren su experiencia con el ejercicio práctico. Incluya preguntas sobre la pertinencia de las herramientas de codiseño para la tarea y su percepción de la eficacia del proceso. Observe también las presentaciones y la dinámica de grupo para evaluar hasta qué punto los participantes han comprendido las fases del codiseño. **Resultados aplicables** Concluya la sesión informativa repasando los conocimientos adquiridos durante el ejercicio. Destaque cómo pueden utilizarse estos conocimientos en situaciones reales, especialmente en el diseño de iniciativas educativas centradas en la educación ecológica. Anima a los

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	participantes a pensar en cómo pueden perfeccionar su enfoque del codiseño en futuros proyectos.
Consejos para el formador:	Crear un entorno integrador: organizar el espacio para acomodar a todo el mundo, garantizando la accesibilidad de las personas con discapacidad y proporcionando recursos a las personas que no hablan/comprenden con fluidez la lengua del módulo. Apoyar adecuadamente a las personas con necesidades especiales en materia de orientación, gestión del tiempo, compromiso, etc. (por ejemplo, padres, trabajadores, personas con dificultades de aprendizaje, etc.). Delegue tareas de forma equitativa: comparta el poder y las responsabilidades entre los participantes para fomentar un sentimiento de propiedad y compromiso. Seleccione materiales adecuados: elija materiales que sean pertinentes, inclusivos y sensibles a las diversas necesidades de los participantes. Asegúrese de que los materiales estén directamente relacionados con los temas que se van a tratar y que se ajusten a las experiencias e intereses de los participantes. Esto ayuda a mantener el compromiso y facilita una comprensión más profunda. Utilice materiales diversos y representativos que reflejen los orígenes, las culturas y las experiencias de todos los participantes. Esto podría incluir recursos multilingües, contenidos culturalmente sensibles y ejemplos de diversos contextos. Sea consciente de los posibles prejuicios o estereotipos que pueda haber en los materiales y téngalos en cuenta. Procure que los contenidos respeten y reconozcan las diversas identidades y experiencias de los participantes. Ajuste el ritmo en consecuencia: sea flexible y adapte el ritmo de la sesión en función de las necesidades y la comprensión de los participantes. Proporcionar apoyo y orientación: ofrecer explicaciones y ejemplos adicionales según sea necesario para garantizar la comprensión y el compromiso.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Introducción y objetivos (5 minutos): Empieza explicando el impacto real que podría tener esta sesión de codiseño. Haz hincapié en que el Manual de Green Changemakers no es sólo un ejercicio hipotético, sino una herramienta que podría inspirar acciones reales entre los jóvenes para una vida sostenible. Esto da a los participantes un sentido de propósito y responsabilidad. *Conecte con su experiencia:* Pida a los participantes que piensen en una ocasión en la que formaron parte de una campaña o proyecto medioambiental. ¿Qué funcionó? ¿Qué no funcionó? Esto les prepara para pensar de forma crítica sobre los retos a los que se enfrentarán en el proceso de codiseño. **Visión general del codiseño en la ENF (20 minutos):** *Hágalo relevante:* Cuando hable de las ventajas del codiseño en la educación no formal (ENF), relaciónelo con problemas educativos reales a los que puedan enfrentarse los participantes, como jóvenes desmotivados o materiales educativos obsoletos. Pídales a que reflexionen sobre cómo el codiseño puede resolver estos problemas haciendo que los participantes se apropien del proceso de aprendizaje. *Destaque las historias de éxito*: Muestre ejemplos de programas ENF que hayan utilizado con éxito el codiseño, como iniciativas medioambientales dirigidas por jóvenes que aumentaron el compromiso de la comunidad. Asegúrese de comentar cómo el codiseño empoderó a los participantes y dio lugar a resultados educativos más creativos y relevantes. **Metodologías y herramientas (15 minutos):** *Convierta las herramientas en experiencias:* Cuando demuestre herramientas de codiseño como el mapa de recorrido del usuario y las técnicas de lluvia de ideas, haga que los participantes recorran las herramientas como si fueran el público destinatario. Pídales que dibujen no sólo lo que hacen los participantes, sino cómo se sienten en cada etapa del recorrido de un programa de educación ambiental. Esta conexión emocional hace que las herramientas parezcan más tangibles y útiles.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	Ejercicio práctico (45 minutos): *Desafía a los grupos:* Cuando los participantes empiecen a trabajar en el Manual de los Agentes del Cambio Verde, anímales a crear algo realmente único. Pregúntales: "¿Cómo se diferenciará este manual de otros sobre educación ecológica?" y "¿Qué hará que este manual resulte personal y relevante para los jóvenes de hoy?". *Fomente la colaboración:* Anima a cada grupo a participar en minigrupos de discusión dentro de su propio equipo, en los que evalúen críticamente cada idea presentada. Esto no solo mejora las ideas, sino que crea una dinámica de equipo en la que todos se sienten escuchados. **Presentaciones en grupo (30 minutos):** *Facilite la crítica constructiva:* Después de cada presentación, anima a los demás grupos a que aporten comentarios constructivos, centrándose en mejoras prácticas más que en elogios generales. Haz preguntas como: "¿Cómo podría adaptarse a diferentes entornos educativos?" o "¿Cómo puedes hacer que esta guía sea más accesible para un abanico diverso de jóvenes?". **Recapitulación y evaluación (15 minutos):** *Termine con una acción:* Para terminar, pide a los participantes que se comprometan a realizar una pequeña acción en su vida profesional o personal basada en lo que han aprendido en el proceso de codiseño. Puede ser algo tan sencillo como integrar más métodos participativos en sus proyectos o poner en marcha sus propias iniciativas de educación ecológica.
Folletos:	**Presentación en PowerPoint** Módulo 9_Codiseño y ENF • Utilización: Guía la sesión, cubriendo objetivos, fundamentos del co-diseño y ENF, etapas del proceso, metodologías y herramientas. • Preparación: Elabore diapositivas en las que se detallen los objetivos de la sesión, las definiciones, las fases del codiseño y ejemplos prácticos.

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Folletos impresos

Módulo 9_Codiseño y ENF_manual

- Utilización: Proporcionar a los participantes una referencia tangible para el proceso de codiseño en actividades y metodologías ENF.
- Preparación: Imprima las diapositivas de la presentación y cualquier material adicional necesario para los ejercicios prácticos.
- Apoyo al ejercicio práctico: Garantizar que los participantes tengan acceso a la información necesaria mientras trabajan en el proyecto práctico.

Formularios de evaluación

Módulo 9_Formulario de evaluación_Codiseño

- Utilización: Distribúyalos al final de la sesión para recabar comentarios de los participantes y evaluar su comprensión y la eficacia de la sesión.
- Preparación: Prepare e imprima formularios de evaluación que incluyan preguntas sobre la experiencia de los participantes y los resultados del aprendizaje.
- Herramienta de evaluación: Utilice los comentarios para medir la comprensión y satisfacción de los participantes.

Juego de aprendizaje Kahoot:

https://kahoot.com

Al final de la sesión, los participantes pueden participar en un juego de aprendizaje Kahoot para evaluar su comprensión de los conceptos clave de la tutoría. El formador creará un juego Kahoot con una variedad de preguntas, incluidos los formatos de opción múltiple, verdadero/falso y respuesta corta. Este juego cubrirá los fundamentos de la tutoría, las funciones y responsabilidades de un tutor, los tipos de tutoría y los beneficios tanto para los tutores como para los tutelados. El juego Kahoot Learning puede considerarse un método más atractivo para los participantes.

El formador empezará explicando la plataforma Kahoot y las reglas del juego, lo que llevará unos 5 minutos. A continuación, los participantes se unirán al juego utilizando sus dispositivos y responderán a las preguntas en tiempo real, lo que llevará entre 15 y 20 minutos dependiendo del

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

	número de preguntas. Tras el juego, el formador llevará a cabo una sesión informativa de 10 minutos para debatir las respuestas, abordar cualquier concepto erróneo y explorar las percepciones obtenidas de la actividad. **Escenario práctico del proyecto:** • Utilización: El escenario guía a los participantes a través del ejercicio práctico de co-diseñar un Manual de Changemakers. El manual proporcionará a los jóvenes herramientas, actividades y orientación para participar en la educación ecológica y la defensa del medio ambiente. • Preparación: Desarrollar un escenario en el que los participantes puedan trabajar durante el ejercicio práctico, asegurándose de que se ajusta a los objetivos de aprendizaje de la sesión. Asegúrate de que los participantes entienden que el objetivo del manual es promover la educación ecológica y capacitar a los jóvenes como defensores del medio ambiente. • Guía para el ejercicio: Presente el escenario al inicio del ejercicio práctico para proporcionar el contexto y los objetivos. • Compromiso y aplicación: Facilitar el aprendizaje práctico permitiendo a los participantes aplicar metodologías de codiseño a un caso real. Guia: Módulo 9_CHMKS_Directrices para el manual
Miembros del equipo:	Anna Papaioannou, Directora de Asociaciones de IRIS Sustainable Development

Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Convenio de subvención nº 2023-2-ES02-KA220-YOU-000177571). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.