Proyecto Erasmus+

DYS EN EL SECTOR JUVENIL

2024-2-BE04-KA220-YOU-000271848

DYS en el contexto juvenil

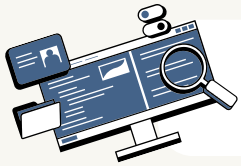
Fomentar el trabajo inclusivo con jóvenes mediante el uso de herramientas digitales y gamificadas.

Módulo en persona

Una caja de herramientas que compila una serie de actividades prácticas y adaptadas a los servicios de protección infantil, las cuales respaldan el trabajo juvenil inclusivo y el aprendizaje no formal.

Logotipo del proyecto

DYS IN YOUTH FIELD



Sitio web del proyecto:

https://dysinyouth.eu/

Co-funded by the European Union

Cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son únicamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA asumen responsabilidad por las mismas.

Introducción

Estimados trabajadores juveniles, formadores, facilitadores y jóvenes:

Bienvenidos al conjunto de herramientas de actividades presenciales del Departamento de Servicios Juveniles (DYS) para jóvenes. Nos complace presentar esta colección de actividades prácticas, diseñadas para que el trabajo con jóvenes sea más inclusivo, accesible y se adapte mejor a las diversas necesidades de aprendizaje de los mismos.

Esta caja de herramientas ha sido desarrollada en el contexto del proyecto DYS in Youth Field como un complemento práctico a los recursos de aprendizaje en línea. Mientras que el curso en línea presenta los conceptos fundamentales de los Trastornos Específicos del Aprendizaje (TEA) y el trabajo inclusivo con jóvenes, esta caja de herramientas convierte esos conceptos en actividades experienciales presenciales que pueden llevarse a cabo en entornos de educación no formal. Las actividades promueven la participación, la colaboración, la reflexión y el aprendizaje activo, al tiempo que ofrecen adaptaciones prácticas que apoyan a los jóvenes con TEA y benefician a diversos grupos de estudiantes.

Esta caja de herramientas se fundamenta en el curso en línea DYS in Youth Field y en los materiales complementarios elaborados durante el proyecto. En conjunto, estos recursos ofrecen a los trabajadores juveniles tanto la base teórica como las herramientas prácticas requeridas para establecer entornos de aprendizaje más accesibles. Todos los materiales del proyecto están disponibles en el sitio web oficial.

Para asegurar una mayor accesibilidad, el conjunto de herramientas ha sido traducido del inglés a los idiomas de todos los socios del proyecto: francés, español, italiano, macedonio y albanés.

Cómo utilizar esta caja de herramientas

Las actividades se organizan en tres niveles de complejidad:

Introductorio: idóneo para facilitadores que se inician en el tema y para grupos que comienzan a investigar la inclusión y las dificultades específicas de aprendizaje (DEA).
Moderado: actividades que demandan una mayor implicación de los participantes y la resolución conjunta de problemas.
Experto: actividades más sofisticadas que promueven la reflexión crítica, la planificación y la implementación de prácticas inclusivas en el trabajo con jóvenes.

Dentro de cada nivel, las actividades avanzan de lo más simple a lo más complejo, lo que permite a los facilitadores elegir actividades de acuerdo con la experiencia y las necesidades de su grupo.

Cada actividad comprende:

Objetivos de aprendizaje.
Número de participantes requeridos;
Materiales requeridos;
Implementación gradual.
Adaptaciones para jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje.
Notas para el facilitador con recomendaciones prácticas para una enseñanza inclusiva.

Co-funded by the European Union

Cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son únicamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA asumen responsabilidad por las mismas.

Introducción

En lugar de proporcionar un enfoque singular, este conjunto de herramientas promueve la flexibilidad. Cada joven posee fortalezas, preferencias y necesidades de apoyo particulares, y se alienta a los facilitadores a ajustar las actividades a su propio contexto, asegurando al mismo tiempo una participación significativa para todos.

Esperamos que esta caja de herramientas les motive a desarrollar experiencias laborales con jóvenes que sean acogedoras, atractivas y accesibles, donde cada joven tenga la oportunidad de aprender, participar y prosperar.

¡Les deseamos un gran éxito en la ejecución de estas actividades!

Para aquellos que deseen explorar el curso en línea de DYS en el ámbito juvenil y familiarizarse con los materiales elaborados en el contexto del proyecto, pueden visitar el sitio web que se indica a continuación o escanear el código QR.

https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

SCAN ME

Todos los demás recursos del proyecto, incluidos los materiales complementarios y las publicaciones de apoyo, están disponibles en la página web oficial del proyecto DYS in Youth Field:

https://dysinyouth.eu/

El conjunto de herramientas abarca las siguientes actividades:

1. Creación de entornos inclusivos para jóvenes: De la concienciación a la acción.....3
2. Mentimeter para la participación inclusiva.
3. Movimiento, concentración e inclusión con GoNoodle.....8
4. Cambiando la conversación: Teatro foro para un lenguaje inclusivo.
5. Pensamiento visual para la participación inclusiva: Planificación con MindMeister.....14
6. Elegir la herramienta digital apropiada para la inclusión.....18
7. Canva Bingo: El reto de diseño ágil.....22
8. Aprendiendo de relatos auténticos: Fomentando prácticas inclusivas mediante estudios de caso 25
9. Café Mundial: Fomentando un empleo juvenil inclusivo en toda Europa.....28
10. Juego de roles inclusivo: Ejercitando la comunicación cotidiana.....31
11. Celebrando la neurodiversidad a través de diferencias creativas.....34

Co-funded by the European Union

Cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son únicamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA asumen responsabilidad por las mismas.

Nombre de la actividad

Creación de entornos inclusivos para jóvenes: De la concienciación a la acción.

Grupo objetivo

- trabajadores jóvenes
- Calzado deportivo
- Educadores juveniles que colaboran con jóvenes en contextos de educación no formal, incluyendo a aquellos con dificultades específicas de aprendizaje.

Número de asistentes

10 - 25 participantes

Tipo de formación

Introductorio

Materiales requeridos:

- Pizarra de rotafolio o pizarra blanca
- Notas adhesivas Marcadores
- Estudios de caso impresos
- Proyector (opcional)
-

Objetivo/s de la actividad:

- Promover la comprensión de la inclusión en el trabajo con jóvenes.
- Reconocer las dificultades que enfrentan los jóvenes con necesidades específicas de aprendizaje;
- Identificar estrategias efectivas para desarrollar actividades juveniles más inclusivas.

Introducción concisa a la actividad.

Esta actividad facilita a los trabajadores juveniles la traducción del concepto de inclusión en acciones concretas. A partir del Módulo 2, los participantes examinarán cómo la inclusión trasciende el acceso y la participación, y cómo los trabajadores juveniles pueden fomentar entornos en los que los jóvenes con diversas capacidades, antecedentes y necesidades de aprendizaje se sientan valorados, comprometidos y capaces de aportar. Se presta especial atención a los jóvenes con Trastornos Específicos del Aprendizaje (TEA), quienes pueden enfrentar obstáculos relacionados con la comunicación, la información escrita, la organización, el tiempo de procesamiento o la autoconfianza.

Nota para el facilitador: Esta actividad se fundamenta en el contenido expuesto en el Módulo 2 del Curso de Campo DYS para Jóvenes. Se aconseja a los facilitadores que no estén familiarizados con el curso que revisen el módulo pertinente antes de llevar a cabo la actividad. El módulo ofrece información adicional, conceptos y recursos prácticos que pueden facilitar a los facilitadores una mejor comprensión de la actividad y su ejecución más efectiva. Enlace al Curso en línea DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Introducción concisa a la actividad.

Implementación de la actividad.

Paso 1 – Comprender la inclusión en la práctica (20 minutos)

El facilitador anota las palabras Diversidad, Accesibilidad e Inclusión en un rotafolio y solicita a los participantes que dialoguen en parejas sobre el significado de cada concepto en su práctica diaria al trabajar con jóvenes. Después de un breve intercambio, los participantes comparten ejemplos con el grupo. Posteriormente, el facilitador formula una pregunta de reflexión para promover una discusión más profunda:

"¿Puede una actividad juvenil ser accesible sin ser realmente inclusiva? ¿Por qué sí o por qué no?"

Se invita a los participantes a reflexionar sobre la distinción entre eliminar meramente las barreras a la participación y fomentar un entorno en el que los jóvenes se sientan valorados, respaldados y capaces de contribuir de manera significativa.

El facilitador enfatiza que la inclusión no se limita a permitir la presencia de los jóvenes, sino que implica adaptar las actividades, la comunicación y los entornos para que cada joven pueda participar de manera significativa.

Paso 2: Examinar las barreras que enfrentan los jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje (30 minutos)

Los participantes colaboran en grupos reducidos. Cada grupo recibe un breve estudio de caso que describe a un joven con dificultades específicas de aprendizaje (DEA) en una actividad juvenil. Algunos ejemplos incluyen a un participante que presenta dificultades con las instrucciones escritas, un joven que requiere más tiempo para procesar la información o alguien que evita las discusiones grupales debido a la ansiedad.

Los grupos identifican las barreras que enfrenta el joven y consideran tanto los factores individuales como los ambientales que pueden contribuir a estas dificultades. Analizan cómo las barreras pueden surgir del diseño de las actividades, la comunicación de las instrucciones, el entorno físico o digital, la dinámica grupal, las limitaciones de tiempo o el apoyo disponible, en lugar de estar únicamente relacionadas con el joven.

Posteriormente, los grupos sugieren adaptaciones prácticas que los trabajadores juveniles podrían implementar en la actividad, el entorno, la comunicación o el apoyo proporcionado para generar una experiencia más inclusiva.

Introducción concisa a la actividad.

Paso 3 – Desarrollo de un conjunto de herramientas para la inclusión (20 minutos)

A partir de la discusión anterior, los participantes elaboran una “Caja de Herramientas para la Inclusión” compartida. Recopilan estrategias sencillas que los trabajadores juveniles pueden implementar de inmediato, tales como apoyo visual, instrucciones orales y escritas, flexibilidad horaria, apoyo entre pares, tareas más pequeñas y métodos alternativos de participación. El facilitador organiza las ideas y subraya que muchas adaptaciones son beneficiosas para todos los jóvenes, no únicamente para aquellos con dificultades de aprendizaje específicas.

Paso 4 – Planificación de acciones individuales (10 minutos)

Cada participante elabora un conciso plan de implementación para aplicar lo aprendido en su práctica laboral con jóvenes. En lugar de limitarse a enumerar acciones, los participantes identifican:
Una medida que pueden llevar a cabo de inmediato en su propia práctica laboral con jóvenes;

- Una acción que demanda respaldo organizativo, como modificaciones en los procedimientos, los recursos o la colaboración con los colegas;
- Un objetivo a largo plazo consiste en potenciar la inclusión y la accesibilidad en el entorno laboral para los jóvenes.

Los participantes reflexionan de manera concisa sobre el apoyo o los recursos que podrían requerir para implementar cada acción. Los voluntarios tienen la oportunidad de compartir sus planes y compromisos con el grupo.

Adaptaciones para jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje.

Utilice un lenguaje claro y accesible, combine instrucciones verbales y escritas, divida las tareas complejas en pasos más manejables y ofrezca apoyo visual. Proporcione tiempo adicional para la reflexión y la participación, y promueva el apoyo entre compañeros cuando sea pertinente.

Interrogación:

El facilitador conduce una reflexión grupal empleando las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendiste sobre la inclusión que te resultó novedoso?
- ¿Cuáles son las barreras más frecuentes en tu contexto?
- ¿Qué adaptación sería la más sencilla de implementar de forma inmediata?
- ¿Cómo puede la inclusión enriquecer la experiencia de todos los jóvenes?

Mentimeter

Nombre de la actividad

Mentimeter para la participación inclusiva.

Grupo objetivo

- trabajadores jóvenes
- Calzado deportivo
- educadores

Número de asistentes

De 10 a 30 asistentes

Tipo de formación

Introductorio

Materiales requeridos:

- Ordenador portátil
- Proyector
- Conexión a Internet
- Dispositivos móviles
- Cuenta de Mentimeter

Objetivo/s de la actividad:

Los participantes deberán:

- Familiarícese con Mentimeter.
- Desarrollar actividades digitales inclusivas;
- Comprender de qué manera la participación anónima beneficia a los jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje;
- Diseña encuestas y reflexiones interactivas de manera sencilla.

Nota del facilitador.

Esta actividad se fundamenta en los materiales complementarios elaborados en el contexto del proyecto DYS in Youth Field. Se aconseja a los facilitadores que examinen estos materiales antes de llevar a cabo la actividad, ya que ofrecen información adicional, orientación práctica y recursos que pueden facilitar una implementación efectiva y ayudarles a comprender mejor el tema. Materiales adicionales: https://dysinyouth.eu/materiales-de-apoyo-2/

Introducción concisa a la actividad.

Mentimeter es una plataforma digital interactiva que permite a los participantes responder preguntas de manera anónima utilizando sus teléfonos. Promueve la participación de individuos que podrían ser reacios a hablar en público, lo que la convierte en una herramienta especialmente valiosa al trabajar con jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje.

La actividad introduce la plataforma mientras ilustra aplicaciones prácticas para el trabajo inclusivo con jóvenes.

Paso 1 – Introducción (10 minutos)

El facilitador presenta Mentimeter y detalla sus características:

Nubes de palabras | Selección múltiple | Categorización | Preguntas abiertas | Escalas

Introducción concisa a la actividad.

Paso 2 – Experiencia del participante (15 minutos)

Los participantes se incorporan a una presentación elaborada con Mentimeter.

Las interrogantes incluyen:

- ¿Qué representa la inclusión para ti?

¿Qué método de enseñanza te resulta más efectivo para aprender?
Un término para describir a un trabajador juvenil que proporciona asistencia.

Los participantes pueden ver los resultados en tiempo real de inmediato.

Paso 3 – Diseña tu propia actividad (30 minutos)

Trabajando en parejas, los participantes desarrollan una breve actividad de Mentimeter que incluye:

- una encuesta
- nube
- una pregunta de reflexión.

Su actividad debe enfocarse en brindar apoyo a los jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje y ser diseñada considerando la accesibilidad (por ejemplo, empleando un lenguaje claro y sencillo, un formato legible y preguntas inclusivas adecuadas para estudiantes con diversos niveles de aprendizaje).

Nota para el facilitador: Incite a los participantes a considerar la accesibilidad al diseñar sus actividades en Mentimeter.

Paso 4 – Evaluaciones entre pares (20 minutos)

Los grupos intercambian actividades y evalúan las presentaciones de Mentimeter de los otros.Los participantes ofrecen retroalimentación constructiva.

Interrogación:

Conversar:

- ¿Cómo contribuye la participación anónima a la inclusión?
- ¿Cuál función de Mentimeter fue la más útil?
- ¿Cómo puede la participación digital mitigar la ansiedad?
- ¿Cuándo debería emplearse Mentimeter en lugar de los cuestionarios tradicionales?

Se concluye que las herramientas digitales pueden incrementar la participación cuando se diseñan considerando la accesibilidad.

Nombre de la actividad

Movimiento, enfoque e inclusión a través de GoNoodle

Grupo objetivo

- trabajadores jóvenes
- Calzado deportivo
- Educadores juveniles que colaboran con jóvenes en contextos de educación no formal, incluyendo a aquellos con dificultades específicas de aprendizaje.

Número de asistentes

10 - 25 participantes

Tipo de formación

Introductorio

Materiales requeridos:

- Ordenador con acceso a Internet
- Proyector
- Altavoces
- Acceso a GoNoodle
- Pizarra de papel y rotuladores

Objetivo/s de la actividad:

- Explora GoNoodle como recurso para la inclusión laboral de jóvenes.
- Comprender de qué manera el movimiento puede favorecer la concentración, la regulación emocional y la participación.
- Experimenta con diversas modalidades de actividades de GoNoodle.
- Reflexiona sobre la manera en que se pueden incorporar pausas activas en las sesiones de trabajo con jóvenes que presentan dificultades específicas de aprendizaje.

Nota del facilitador.

Esta actividad se fundamenta en los materiales complementarios elaborados en el contexto del proyecto DYS in Youth Field. Se aconseja a los facilitadores que examinen estos materiales antes de llevar a cabo la actividad, ya que ofrecen información adicional, orientación práctica y recursos que pueden facilitar una implementación efectiva y ayudarles a comprender mejor el tema. Materiales adicionales: https://dysinyouth.eu/materiales-de-apoyo-2/

Introducción concisa a la actividad.

Esta actividad presenta a GoNoodle como una herramienta eficaz para integrar breves pausas de movimiento, baile y atención plena en las sesiones de trabajo con jóvenes. Los participantes experimentarán cómo el movimiento puede potenciar la concentración, la regulación emocional, las transiciones y la participación grupal. La actividad se fundamenta en el material de apoyo del Departamento de Servicios Juveniles (DYS), que describe a GoNoodle como una plataforma digital gratuita que ofrece vídeos cortos de movimiento, baile y atención plena, los cuales pueden ayudar a los jóvenes a gestionar sus niveles de energía, liberar tensiones, calmar el cuerpo y establecer rutinas predecibles que fomenten la autorregulación.

Implementación de la actividad.

Paso 1 – Elegir contenido relajante o energizante (20 minutos)

El facilitador introduce brevemente GoNoodle y aclara la distinción entre contenido relajante y energizante. Se invita a los participantes a llevar a cabo una actividad breve de la categoría Movimiento o Danza y otra de la categoría Fluidez o Relajación. El facilitador subraya que las actividades basadas en el movimiento deben ser siempre opcionales, dado que pueden provocar incomodidad o ansiedad en algunos jóvenes. Siempre deben ofrecerse alternativas para participar, como observar, seguir únicamente ciertos movimientos o seleccionar una opción sin movimiento.

Después de participar en ambos tipos de actividades, los participantes reflexionan brevemente sobre la influencia de cada una en su energía, concentración, estado de ánimo y nivel de comodidad. Asimismo, examinan cómo se pueden integrar las preferencias individuales y las elecciones de los participantes al emplear actividades de movimiento o relajación con jóvenes.

Paso 2: Empleo de GoNoodle para recibir apoyo durante la transición (25 minutos)

El facilitador señala que las transiciones entre actividades pueden ser complicadas para algunos jóvenes, especialmente para aquellos con dificultades en las funciones ejecutivas. Los participantes colaboran en grupos reducidos y reciben ejemplos concisos de sesiones de trabajo con jóvenes. Identifican instantes en los que los jóvenes podrían perder la concentración, sobreestimularse o enfrentar dificultades para cambiar de una tarea a otra.

En lugar de seleccionar automáticamente una actividad de GoNoodle, los grupos discuten qué tipo de actividad se ajustaría mejor a las necesidades del grupo y a la transición específica. Justifican su elección teniendo en cuenta factores como:

- niveles presentes de energía y atención;
- preferencias sensoriales y posibles hipersensibilidades;
- si los participantes están familiarizados con la tarea;
- Espacio disponible y condiciones operativas;
- el objetivo de la transición y el resultado de aprendizaje esperado;
- oportunidades para que los participantes decidan si participan y de qué manera lo hacen.

El facilitador subraya que una misma actividad puede regular a un grupo mientras que sobreestimula a otro. Por lo tanto, los monitores juveniles deben observar al grupo, tener en cuenta las diferencias individuales y adaptar su enfoque en lugar de suponer que una actividad en particular tendrá el mismo efecto en todos. Los vídeos o rutinas familiares pueden ser beneficiosos si se presentan en momentos predecibles, permitiendo a los participantes elegir de manera adecuada y participar de formas alternativas.

Introducción concisa a la actividad.

Paso 3 – Ejercitar el aprendizaje socioemocional (25 minutos)

Los participantes exploran videos de atención plena y respiración disponibles en GoNoodle. Después de visualizar un ejemplo, pequeños grupos discuten cómo estos recursos podrían emplearse como actividad grupal para abordar sentimientos, estrategias de afrontamiento, bienestar y autoconciencia. Los participantes identifican situaciones en las que esto podría resultar útil, como tras un conflicto, antes de una actividad de reflexión, después del almuerzo o al final de una sesión exigente. El facilitador enfatiza que el objetivo no es la ejecución perfecta de los movimientos, sino la participación, la regulación emocional y el sentido de pertenencia al grupo.

Paso 4 – Planificación de la práctica (20 minutos)

Los participantes elaboran un plan de actividades sencillo para jóvenes que integra un recurso de GoNoodle. Identifican el objetivo de la actividad, el momento en que se utilizará el vídeo de GoNoodle, los beneficios esperados y cómo puede asistir a los jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje. Los voluntarios exponen sus propuestas al grupo. El facilitador concluye recordando a los participantes que las pausas para moverse deben ser simples, predecibles y ajustadas a las necesidades del grupo.

Adaptaciones para jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje.

Utilice vídeos familiares de manera regular para establecer rutinas predecibles. Enfóquese en la participación y el disfrute, por encima del rendimiento. Permita que los participantes se involucren a su propio ritmo y elija actividades relajantes o energizantes de acuerdo con las necesidades del grupo.

Nota para el facilitador: Dado que estas actividades pueden involucrar movimiento, emociones y espacio personal, los facilitadores deben prestar especial atención a la comodidad y la participación de los asistentes. La participación debe ser siempre voluntaria y se deben proporcionar alternativas. Si un participante se siente incómodo, abrumado o excluido, el facilitador debe ajustar la actividad de inmediato; por ejemplo, modificando el movimiento o el vídeo, ofreciendo una alternativa más tranquila o, si es necesario, cambiando a una actividad completamente diferente.

Interrogación:

El facilitador conduce una reflexión grupal empleando las siguientes preguntas:

- ¿Qué actividad de GoNoodle consideras más útil y por qué?
- ¿Cómo puede el movimiento promover la participación y el compromiso?
- ¿Cuándo son más efectivas las pausas activas en las sesiones de trabajo con jóvenes
- ¿Cómo pueden las rutinas predecibles beneficiar a los jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje?

Nombre de la actividad

Cambiando la conversación: Teatro foro para un lenguaje inclusivo.

Grupo objetivo

- trabajadores jóvenes
- educadores
- Calzado deportivo
- profesionales de trabajo social

Número de asistentes

De 10 a 30 asistentes

Tipo de formación

Moderado

Materiales requeridos:

- Pizarra de rotafolio o pizarra blanca.
- Materiales para escribir: papel, rotuladores. Espacio abierto para juegos de rol. Tarjetas que contienen frases en lenguaje no inclusivo (o las frases escritas en una pizarra de rotafolio o pizarra blanca).

A continuación, se presentan ejemplos de frases que deben incluirse en las dramatizaciones. Cada equipo recibe un mínimo de 3 frases.

Objetivo/s de la actividad:

- Reconocer cómo el lenguaje cotidiano puede, sin intención, excluir o desmotivar a los jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje;
- Explorar de qué manera la comunicación impacta en la participación, la confianza y la dinámica grupal;
- Practicar la sustitución del lenguaje no inclusivo por una comunicación respetuosa, fundamentada en las fortalezas y accesible;
- Para fomentar la confianza al abordar situaciones en las que la comunicación establece barreras.

Tarjetas con frases en lenguaje excluyente

- Solo necesitas esforzarte más.
- "Procura concluir lo más pronto posible."
- "¿No sabes leer correctamente?"
- "Lea las instrucciones con atención."
- "Es probable que te hayas perdido esa parte."
- "Usted es uno de nuestros participantes con requerimientos especiales."
- "No estás prestando atención de nuevo."
- "Deberías saber cómo hacerlo ya."
- "Parece que todos los demás han comprendido las instrucciones."
- "Continuemos y podrás alcanzarnos."

Nota del facilitador.

Esta actividad se fundamenta en el contenido expuesto en el Módulo 4 del Curso de Campo DYS para Jóvenes. Se aconseja a los facilitadores que no estén familiarizados con el curso que revisen el módulo pertinente antes de llevar a cabo la actividad. El módulo ofrece información adicional, conceptos y recursos prácticos que pueden asistir a los facilitadores en la comprensión de la actividad y en su ejecución más efectiva. Enlace al Curso en Línea DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Introducción concisa a la actividad.



El facilitador introduce de manera concisa el Teatro Foro, señalando que los participantes no son meros observadores, sino "espect-actores" que tienen la capacidad de interrumpir una escena, sustituir a uno de los actores y explorar diferentes formas de comunicación.

Se recuerda a los participantes que el lenguaje inclusivo no se limita únicamente a las palabras que elegimos, sino que también abarca el tono de voz, proporcionar tiempo adecuado para procesar la información, ofrecer modalidades alternativas de participación, verificar la comprensión y fomentar un entorno en el que cada joven se sienta valorado.

Los participantes se organizan en grupos de cuatro a seis personas. Cada grupo recibe una situación laboral cotidiana relacionada con jóvenes, junto con dos o tres tarjetas de lenguaje inclusivo. Su tarea consiste en elaborar una breve dramatización (de 3 a 5 minutos) en la que las expresiones de las tarjetas se integren de manera natural en la conversación. Los participantes deben esforzarse por realizar representaciones realistas y respetuosas, evitando exagerar las barreras o experiencias vinculadas a las dificultades específicas del aprendizaje.

Las situaciones potenciales podrían incluir:

Situación 1: Un facilitador presenta una actividad grupal y proporciona múltiples instrucciones simultáneamente. Un participante con dislexia solicita aclaraciones debido a que no comprendió completamente la tarea. El facilitador debe responder de manera comprensiva y asegurarse de que el participante pueda entender las instrucciones sin sentirse señalado ni avergonzado.

Situación 2: Durante un taller, se solicita a los participantes que lean un texto en voz alta ante el grupo. Un joven se muestra incómodo y reacio a participar. El facilitador observa su vacilación y debe reflexionar sobre cómo responder con respeto, asegurándose de no presionarlo ni colocarlo en una situación incómoda.

Situación 3: En una actividad grupal con un límite de tiempo estricto, el facilitador informa que solo quedan unos minutos. Un participante requiere más tiempo para entender las instrucciones, mientras que el resto del grupo está preparado para avanzar. El facilitador debe encontrar una forma inclusiva de gestionar el tiempo, permitiendo al mismo tiempo que el participante se involucre de manera significativa en la actividad.

Los grupos cuentan con aproximadamente 15 minutos para preparar su presentación. La primera presentación debe evidenciar intencionadamente una comunicación que genere obstáculos para la participación, utilizando el lenguaje que se encuentra en sus tarjetas.

Después de cada presentación, el facilitador invita al público a la reflexión:
¿Qué términos o conductas generaron obstáculos?

Introducción concisa a la actividad.

¿Cómo se habrá sentido el joven?
¿En qué momento la comunicación dejó de ser inclusiva?

A continuación, el grupo vuelve a representar la escena empleando un enfoque de comunicación más inclusivo.

Nota para el facilitador: Durante la segunda representación, el facilitador puede realizar una breve pausa tras la introducción del nuevo enfoque e invitar a los participantes a reflexionar sobre cómo el cambio en la comunicación influyó en la interacción y la participación del joven, antes de que la escena prosiga. Esto permite a los participantes establecer una conexión clara entre los cambios específicos en la comunicación y su impacto.

Los espectadores tienen la posibilidad de interrumpir la acción en cualquier momento diciendo "¡Alto!" y reemplazar a uno de los actores. El participante prosigue con la escena empleando una estrategia de comunicación distinta, conservando la misma situación.

Se invita a los participantes a investigar diversos enfoques, tales como emplear un lenguaje centrado en la persona, simplificar las instrucciones, evitar comparaciones, reconocer las fortalezas, permitir un mayor tiempo de procesamiento, verificar la comprensión o ofrecer apoyo visual.

Varios participantes pueden participar en la misma escena, lo que permite al grupo comparar diversas soluciones y discutir qué estrategias de comunicación fomentan mejor la inclusión.

Interrogación:

El facilitador conduce una reflexión grupal empleando las siguientes preguntas:

- ¿Qué expresiones generaron el mayor impacto emocional?
- **¿Qué intervenciones tuvieron el impacto más significativo?**
- **¿Alterar únicamente unas pocas palabras transformó el ambiente de la conversación?**
- **Además del lenguaje, ¿qué otros comportamientos comunicativos fomentaron la inclusión?**
- **¿Qué estrategia de comunicación podrías implementar de manera inmediata en tu labor con jóvenes?**

Para concluir, solicite a los participantes que colaboren en la elaboración de una Carta de Comunicación Inclusiva, identificando entre cinco y ocho principios de comunicación que deseen aplicar en su labor diaria con los jóvenes.

Para concluir, es importante señalar que el lenguaje inclusivo no se limita a la omisión de ciertas palabras, sino que busca establecer una comunicación que permita a todos los jóvenes participar, contribuir y sentirse valorados, sin importar su perfil de aprendizaje.

Nombre de la actividad

Pensamiento visual para la inclusión participativa: Planificación con MindMeister

Grupo objetivo

- trabajadores jóvenes
- Calzado deportivo
- Educadores juveniles que colaboran con jóvenes en contextos de educación no formal, incluyendo a aquellos con dificultades específicas de aprendizaje.

Número de asistentes

10 - 25 participantes

Tipo de formación

Moderado

Materiales requeridos:

- Ordenadores, tabletas o teléfonos inteligentes.
- Conexión a Internet.
- Cuenta de MindMeister
- Proyector, caballete y rotuladores

Objetivo/s de la actividad:

- Comprender el pensamiento visual como una metodología inclusiva.
- Descubre de qué manera MindMeister puede asistirte en la planificación y la organización.
- Explora la creación de mapas mentales colaborativos.
- Aplicar estrategias de aprendizaje visual en las actividades laborales con jóvenes.

Nota del facilitador.

Esta actividad se fundamenta en los **materiales complementarios** elaborados en el contexto del proyecto DYS in Youth Field. Se aconseja a los facilitadores que examinen estos materiales antes de llevar a cabo la actividad, ya que ofrecen información adicional, orientación práctica y recursos que pueden facilitar una implementación efectiva y ayudarles a comprender mejor el tema.
Materiales adicionales: https://dysinyouth.eu/materiales-de-apoyo-2/

Introducción concisa a la actividad.

Esta actividad proporciona a los trabajadores juveniles una introducción práctica a MindMeister como herramienta visual de planificación y colaboración, que puede promover prácticas de trabajo juvenil inclusivas y flexibles. Basándose en el material de apoyo del Departamento de Servicios Juveniles (DYS), los participantes examinarán cómo el pensamiento visual puede asistir a algunos jóvenes en la organización de información, la estructuración de ideas y la contribución activa a los procesos grupales.

Se otorga especial atención a los jóvenes con dificultades de aprendizaje específicas (DAE), quienes pueden beneficiarse de estructuras codificadas por colores, una menor sobrecarga de texto y formas colaborativas de expresar sus ideas. No obstante, los métodos visuales pueden no ser los más preferidos ni los más eficaces para todos, por lo que los educadores juveniles deben considerar las preferencias y necesidades individuales, ofreciendo alternativas para procesar y expresar la información cuando sea pertinente.

Introducción concisa a la actividad.

Implementación de la actividad.

Paso 1: Introducción a MindMeister y su objetivo (15 minutos)

El facilitador introduce MindMeister como una herramienta de mapas mentales en línea que permite a los usuarios visualizar información, organizar ideas, colaborar en tiempo real y presentar pensamientos de manera estructurada. Se invita a los participantes a reflexionar sobre situaciones **en las que las representaciones visuales, como diagramas, ilustraciones o mapas mentales, les facilitaron la comprensión, el recuerdo o la comunicación de información. También pueden considerar qué aspectos hicieron que la representación visual fuera efectiva y si hubo ocasiones en las que un enfoque visual no resultó útil o preferible.**

El facilitador enfatiza que la organización visual puede potenciar la participación y el aprendizaje, especialmente entre los jóvenes, quienes a menudo encuentran difícil procesar grandes volúmenes de información escrita, al mismo tiempo que resalta que las preferencias y necesidades de aprendizaje difieren entre los individuos.

Paso 2: Elaboración colaborativa de un mapa mental (30 minutos)

Siguiendo el enfoque propuesto en el recurso de DYS, el facilitador elabora un mapa mental compartido con todo el grupo. **En primer lugar, se invita a los participantes a proponer y consensuar un tema pertinente para el trabajo con jóvenes,** como **"¿Qué características hacen que una actividad juvenil sea inclusiva?"**. Esto les ofrece la oportunidad de influir en el enfoque de la actividad y promueve su participación activa en el proceso.

Una vez que se ha seleccionado el tema, se sitúa en el centro del mapa mental. Posteriormente, los participantes proponen temas clave, ideas y preguntas, que se incorporan como ramas principales. El facilitador motiva a los participantes a organizar y conectar las ideas de manera colaborativa.

El facilitador invita a los participantes a emplear **colores, imágenes e íconos de manera** intencionada. Estos elementos visuales deben promover la comprensión, en lugar de limitarse a adornar el mapa mental. Por ejemplo, se pueden utilizar colores, íconos e imágenes de forma coherente para destacar las relaciones entre ideas, diferenciar diversos temas o facilitar la identificación de información clave.

Este paso ilustra cómo se pueden estructurar ideas complejas de manera visual y colaborativa, considerando que los elementos visuales deben elegirse en función de su utilidad y las preferencias de los participantes.

Introducción concisa a la actividad.

Paso 3 – Sesión de práctica en grupos reducidos (25 minutos)

Los participantes colaboran en grupos reducidos y elaboran sus propios mapas conceptuales sobre un tema pertinente para la vida cotidiana de los jóvenes o su labor con este colectivo. Algunos temas propuestos incluyen la preparación de exámenes, la planificación de proyectos, la organización de eventos, las campañas de sensibilización o la preparación de actividades dirigidas a la juventud.

A medida que elaboran sus mapas mentales, se invita a los grupos a reflexionar sobre **cómo un joven podría utilizar la herramienta:** ¿Qué información necesitaría estructurar? ¿De qué manera podría el mapa mental facilitar la expresión de sus ideas, la toma de decisiones, la planificación de una tarea o la participación en un proceso grupal? Los participantes también deben evaluar si el enfoque visual seleccionado sería accesible y beneficioso para diversos jóvenes, reconociendo que no todos optan por métodos visuales.

Se alienta a los grupos a emplear palabras clave, colores, imágenes y conexiones entre ideas, en lugar de descripciones escritas extensas. **Los elementos visuales deben utilizarse de manera intencionada para facilitar la comprensión y la organización.** Durante el ejercicio, el facilitador circula entre los grupos, ofreciendo apoyo y asistiendo a los participantes en la exploración de diversas formas de organizar la información visualmente, así como en la consideración de cómo podrían adaptar la herramienta para su uso directo con jóvenes.

Paso 4 – Reflexión y aplicación práctica (20 minutos)

Cada grupo presenta su mapa mental y explica de manera concisa su estructura y las decisiones adoptadas. El facilitador conduce un debate sobre cómo MindMeister podría integrarse en las actividades laborales con los jóvenes de los participantes. Estos reflexionan sobre situaciones en las que la planificación visual podría potenciar la participación, promover el aprendizaje colaborativo o asistir a los jóvenes en la organización de la información de manera más eficaz. La actividad culmina con una discusión sobre cómo el pensamiento visual puede contribuir a prácticas laborales con jóvenes más inclusivas y accesibles.

Adaptaciones para jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje.

Utilice diagramas, imágenes e íconos codificados por colores para minimizar la sobrecarga textual y facilitar la comprensión de la información. Divida los temas complejos en secciones visuales más manejables y ofrezca plantillas o mapas parcialmente completados cuando los participantes requieran mayor estructura. Los mapas mentales colaborativos también pueden disminuir la presión individual y promover el aprendizaje entre pares.

Nota del facilitador.

Anime a los participantes a tener en cuenta la accesibilidad al utilizar MindMeister, considerando los diversos niveles de habilidades digitales, la fatiga visual y las preferencias individuales por herramientas visuales o digitales. **En caso de problemas técnicos o acceso limitado a la tecnología, el facilitador debe contar con un plan B, como una actividad de mapas** mentales en papel, para que la sesión pueda proseguir sin depender de la herramienta digital.



Interrogación:

El facilitador conduce una reflexión grupal empleando las siguientes preguntas:

- **¿Cómo impactó el pensamiento visual en la manera en que organizabas la información?**
- **¿Qué beneficios observaste en comparación con la toma de notas convencional?**
- **¿Cómo pueden los mapas mentales incrementar la participación de los jóvenes?**
- **¿Cómo podría MindMeister asistir a algunos jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje?**
- **¿En qué actividades laborales con jóvenes emplearías esta herramienta?**
- **¿Qué limitaciones potenciales podrían surgir al utilizar mapas mentales digitales, tales como la fatiga visual por el uso de pantallas, el acceso a la tecnología, las diversas habilidades digitales o las preferencias individuales?**
- **¿Cómo podrían los trabajadores juveniles superar estas limitaciones o ofrecer formas alternativas de participación?**

Nota del facilitador: Es fundamental resaltar que los mapas mentales digitales constituyen una herramienta valiosa para promover la participación y la organización. Deben ajustarse a las necesidades y preferencias de los jóvenes, y, cuando sea pertinente, se pueden emplear métodos alternativos o no digitales.

Nombre de la actividad

Seleccionar la herramienta digital apropiada para la inclusión.

Grupo objetivo

- trabajadores jóvenes
- Calzado deportivo
- Educadores juveniles que colaboran con jóvenes en contextos de educación no formal, incluyendo a aquellos con dificultades específicas de aprendizaje.

Número de asistentes

10 - 25 participantes

Tipo de formación

Moderado

Materiales requeridos:

- Computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes con acceso a internet, proyector, pizarra de papel.
- Descripción impresa de las herramientas digitales: Canva, Mentimeter, MindMeister y GoNoodle.

Objetivo/s de la actividad:

- Comprender de qué manera las herramientas digitales pueden promover la inclusión y la accesibilidad.
- Identificar las ventajas y desventajas de las diversas herramientas digitales;
- Adaptar las herramientas digitales a las necesidades de aprendizaje particulares y a las dificultades para la participación;
- Desarrollar la confianza necesaria para elegir las herramientas digitales apropiadas para las actividades dirigidas a la juventud.

Nota del facilitador.

Esta actividad se fundamenta en el contenido expuesto en el Módulo 5 del Curso de Campo DYS para Jóvenes. Se aconseja a los facilitadores que no estén familiarizados con el curso que revisen el módulo pertinente antes de llevar a cabo la actividad. El módulo ofrece información adicional, conceptos y recursos prácticos que pueden asistir a los facilitadores en la comprensión de la actividad y en su ejecución más efectiva. Enlace al Curso en Línea DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Introducción concisa a la actividad.

Esta actividad permite a los trabajadores juveniles reflexionar sobre el uso efectivo de las herramientas digitales para promover la inclusión en el trabajo con jóvenes. A partir del Módulo 5, los participantes examinarán cómo estas herramientas pueden facilitar la accesibilidad, la participación, la creatividad y la interacción, siempre que se elijan de acuerdo con las necesidades de los estudiantes. El objetivo no es utilizar la tecnología de manera aislada, sino seleccionar herramientas que minimicen las barreras y respalden a los jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje (DEA) en la comprensión de la información, la expresión de ideas, la colaboración y la participación activa.

Introducción concisa a la actividad.

Implementación de la actividad.

Paso 1 – ¿Cuáles son las características que debe poseer una herramienta digital para ser inclusiva? (15 minutos)

El facilitador da inicio a la actividad preguntando a los participantes qué herramientas digitales emplean actualmente en su labor con jóvenes y si consideran la accesibilidad al seleccionarlas. Antes de exponer los principios del aprendizaje digital inclusivo, se invita a los participantes a reflexionar sobre alguna ocasión en la que una herramienta digital generó barreras en lugar de eliminarlas. Analizan la causa de la barrera, a quiénes pudo haber afectado y qué alternativas podrían haberse considerado. Tras un breve intercambio en parejas, los participantes comparten ejemplos con el grupo.

A continuación, el facilitador expone los principios fundamentales del aprendizaje digital inclusivo, tales como **la accesibilidad, la participación, la flexibilidad, el apoyo visual y la implicación**. En conjunto, el grupo determina los criterios esenciales para seleccionar una herramienta: facilidad de uso, apoyo visual, escaso contenido textual, opciones de colaboración, accesibilidad, alternativas de idioma y pertinencia para el objetivo de aprendizaje.

Paso 2 – Exploración de las herramientas (25 minutos)

Los participantes se organizan en grupos reducidos. Cada grupo recibe información sobre una o dos herramientas dirigidas a jóvenes con dificultades de aprendizaje (DDA, por sus siglas en inglés), tales como Canva, GoNoodle, MindMeister o Mentimeter. Analizan el propósito de la herramienta, las barreras de aprendizaje que puede ayudar a mitigar y las dificultades que podría presentar a los jóvenes con dificultades de aprendizaje específicas. Si disponen de acceso a internet, los grupos realizan una breve prueba de la herramienta.

El facilitador motiva a los participantes a reflexionar más allá de las funciones técnicas y a enfocarse en el propósito del trabajo con jóvenes: por ejemplo, MindMeister puede contribuir a la organización de ideas, GoNoodle puede facilitar la concentración y la autorregulación, Mentimeter puede permitir la participación de forma anónima y Canva puede favorecer la expresión visual.

Paso 3 – Ajustar las herramientas a las necesidades de los jóvenes (25 minutos)

Cada grupo recibe perfiles concisos de los participantes que describen a jóvenes con diversas fortalezas, preferencias y necesidades. Algunos ejemplos podrían incluir: un joven creativo que tiene dificultades para organizar sus ideas; un participante que se desenvuelve adecuadamente en tareas interactivas pero pierde la concentración con rapidez; alguien que tiene confianza en la comunicación escrita pero experimenta ansiedad al hablar en público; o un participante que comprende y retiene la información de manera especialmente efectiva cuando se presenta visualmente.

Introducción concisa a la actividad.

Los grupos eligen la herramienta digital más apropiada para cada perfil y justifican su elección, considerando tanto las fortalezas del joven como el apoyo que pueda requerir. Además, deben identificar un posible riesgo o barrera y una adaptación necesaria para que la herramienta sea más accesible e inclusiva.

El facilitador compila las respuestas y enfatiza que la elección de herramientas debe basarse en las necesidades de aprendizaje, las fortalezas, las preferencias y los objetivos de aprendizaje de cada individuo, y no en la popularidad de la herramienta.

Paso 4 – Elaborar una miniactividad inclusiva (15 minutos)

Los grupos elaboran una actividad breve para jóvenes empleando diversas herramientas digitales. La actividad debe incluir un objetivo claro, una explicación concisa sobre el uso de las herramientas y al menos dos enfoques o adaptaciones posibles para apoyar a jóvenes con dificultades de aprendizaje específicas. Se alienta a los grupos a considerar diferentes formas de implementar la actividad, teniendo en cuenta las fortalezas, preferencias y necesidades de los participantes, la tecnología disponible y su nivel de confianza digital.

Cada grupo expone de manera concisa su propuesta, detallando las diversas soluciones que evaluaron y las razones por las cuales podrían ser adecuadas en diferentes contextos. El facilitador finaliza subrayando que rara vez hay una solución universal; las herramientas digitales deben facilitar el acceso y la participación, sin incrementar la complejidad ni crear barreras innecesarias.

Adaptaciones para jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje.

Demuestre el funcionamiento de la herramienta antes de solicitar a los participantes que la utilicen. Reduzca las tareas extensas, emplee formatos visuales y ofrezca plantillas o ejemplos. Permita que los participantes colaboren en parejas y proporcione alternativas no digitales cuando sea necesario.

Nota del facilitador.

Después de cada presentación grupal, invite a los demás participantes a ofrecer comentarios breves y constructivos sobre la inclusividad y accesibilidad de la actividad propuesta. Anímelos a identificar una fortaleza del enfoque y a sugerir una posible adaptación o mejora. Esto permite a los participantes intercambiar ideas prácticas y reflexionar sobre cómo la actividad podría atender de manera más efectiva las diversas fortalezas, preferencias y necesidades de apoyo.

Interrogación:

El facilitador conduce una reflexión grupal empleando las siguientes preguntas:

- **¿Qué características convierten a una herramienta digital en inclusiva?**
- **¿Qué herramienta resultaría más útil en su situación?**
- **¿Qué barreras podrían contribuir a la reducción de las herramientas digitales?**
- **¿Qué deben considerar los monitores juveniles antes de incorporar la tecnología en una actividad?**

Canva

Nombre de la actividad

Canva Bingo: El reto de diseño ágil

Tipo de formación

Moderado

Grupo objetivo

De 14 a 29 años (adolescentes y jóvenes)

Perfil: Apropiado tanto para principiantes que comienzan a explorar el diseño gráfico como para usuarios más experimentados que buscan desafiar sus límites creativos y descubrir funciones ocultas.

Número de asistentes

Tamaño ideal del grupo:
De 10 a 25 participantes. Nota: Puede llevarse a cabo de manera individual o en pequeños grupos de 2 a 3 personas, lo que promueve el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo.

Materiales requeridos:

- **Para los participantes: Dispositivos inteligentes como teléfonos móviles, tabletas o computadoras portátiles con acceso a internet y la aplicación Canva instalada (o accesible a través del navegador).**
- **Para los organizadores: Un ordenador y un proyector/pantalla para exhibir los resultados, un cronómetro/reloj.**

Objetivo/s de la actividad:

- **Desarrollar la alfabetización digital y las competencias de comunicación visual de los participantes mediante el aprendizaje no formal y gamificado.**
- **Fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas a través de la presentación de desafíos de diseño abstractos o basados en restricciones a los participantes;**
- **Promover el aprendizaje y la colaboración entre pares, de modo que los participantes se asistan mutuamente en la identificación y dominio de las diversas herramientas disponibles en la plataforma.**

Nota del participante:

- Canva también proporciona funcionalidades adicionales a través de su **versión Pro,** que requiere una suscripción de pago. Si los participantes desean utilizar las funciones Pro, deben tener en cuenta que Canva podría ofrecer un período de prueba gratuito (sujeto a los términos y condiciones vigentes de Canva y a su disponibilidad). La decisión de emplear la versión Pro o iniciar una prueba es opcional y debe tomarse antes de comenzar la actividad.

Nota del facilitador.

Esta actividad se fundamenta en los materiales complementarios elaborados en el contexto del proyecto DYS in Youth Field. Se aconseja a los facilitadores que examinen estos materiales antes de llevar a cabo la actividad, ya que ofrecen información adicional, orientación práctica y recursos que pueden facilitar una implementación efectiva y ayudarles a comprender mejor el tema.
Materiales adicionales: https://dysinyouth.eu/materiales-de-apoyo-2/

Introducción concisa a la actividad.

En lugar de proporcionar una tarjeta grande al inicio, el juego se desarrolla en una serie de 5 (o 3) rondas distintas. En cada ronda, se presenta la tarea. El primer equipo en finalizar la ronda exclama "¡BINGO!" y recibe puntos. La duración total es de aproximadamente 1,5 a 2 horas.

Introducción concisa a la actividad.

Aquí se presenta el plan para las 5 rondas (también se puede realizar en 3 rondas):

Ronda 1: El calentamiento (muy sencillo) Tiempo: 8-10 minutos
La tarea: Localiza una plantilla y ajústala.
"Encuentra una plantilla de invitación de cumpleaños. Sustituye el texto por el nombre de tu equipo y ajusta todos los colores a verde".
Objetivo: Aprender a acceder a Canva, buscar elementos y modificar el texto y los colores.

Ronda 2: Magia fotográfica (Fácil) – 10 - 12 minutos
La tarea: Emplear herramientas fotográficas básicas.
«Tómate una selfie con tu equipo. Elimina el fondo de la imagen y coloca a tu equipo sobre la Torre Eiffel o la Luna».
Objetivo: Aprender a subir imágenes, eliminar fondos y utilizar capas.

Ronda 3: El meme humorístico (Medio) - Tiempo - 12-15 minutos
La tarea: Concebir algo entretenido desde cero.
"Elabora un meme humorístico sobre la vida en nuestro centro juvenil utilizando elementos, formas y textos".
Objetivo: Aprender a buscar gráficos (elementos) y a combinar texto con imágenes para generar una idea creativa.

Ronda 4: La perspectiva futura con IA (avanzada) Tiempo: 15-17 minutos
La tarea: Emplear las herramientas de IA (Inteligencia Artificial) de Canva.
Ejemplo: «Utiliza el generador de imágenes con IA. Introduce 3 palabras inusuales (como "centro juvenil futurista volador") y genera un póster impresionante con esa imagen».
Objetivo: Explorar las nuevas herramientas de IA de Canva y ejercitar la función de «inspiración» (escribir palabras para obtener imágenes).

Ronda 5: La Gran Final – Diseño de Movimiento (Experto) Tiempo – 15-17 minutos **La Tarea:** Lograr que los objetos se desplacen.
Crea un vídeo de 5 segundos para Instagram. Debe incluir un título animado que surja de manera dinámica y música de fondo.
Objetivo: Aprender a utilizar las funciones de animación, así como la sincronización de vídeo y audio.

Cómo puntuar y obtener victorias:
El primer participante en exclamar "BINGO" durante una ronda recibe 3 puntos.
El segundo lugar recibe 2 puntos.
Todos los demás equipos que finalicen antes de que se agote el tiempo obtienen 1 punto
¡El equipo que acumule más puntos tras la Ronda 5 (o 3) se proclamará vencedor del juego!

Interrogación:

Habla en círculo.

Esto toma entre 10 y 15 minutos. Es un momento para meditar sobre lo que hemos aprendido hoy. Utilice estas preguntas sencillas:

Reflexionando sobre la experiencia (¿Qué ocurrió?):

¿Cómo te sentiste durante la carrera? ¿Fue sencillo o complicado colaborar en un equipo donde cada miembro posee habilidades distintas?

¿Qué ronda o actividad provocó más conversaciones o risas en tu equipo?

2. Hallazgos y aprendizaje (¿Qué hemos aprendido?):

¿Qué nueva herramienta o función de Canva has descubierto hoy (quizás con la ayuda de tu compañero de equipo) que no conocías previamente?

Imagina que tu equipo debe elaborar un póster auténtico sobre un tema relevante para los jóvenes. ¿Cuál herramienta del juego de hoy se convertirá en el "superpoder" de tu equipo?

Nombre de la actividad

Aprendiendo de relatos auténticos: Fomentando prácticas inclusivas mediante el análisis de casos.

Grupo objetivo

- trabajadores jóvenes
- educadores
- Voluntarios que colaboran con jóvenes en contextos de educación no formal, incluyendo a aquellos con dificultades específicas de aprendizaje.

Número de asistentes

10 - 25 participantes

Tipo de formación

Moderado

Materiales requeridos:

- Estudios de caso impresos (Harry y Odhran)
- Pizarra Notas adhesivas Marcadores
- Hojas de trabajo reflexivas
- Proyector (opcional)

Objetivo/s de la actividad:

Al concluir esta actividad, los participantes podrán:

- Analizar casos concretos de trabajo inclusivo con jóvenes;
- Identificar estrategias efectivas que respalden a los jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje.
- Reflexiona sobre los retos que pueden enfrentar los trabajadores jóvenes.
- Compartir y analizar sus propias experiencias al trabajar con jóvenes, aprendiendo de las perspectivas de sus colegas;
- Desarrollar soluciones prácticas que sean aplicables en su labor.

Nota del facilitador.

Esta actividad se fundamenta en el contenido expuesto en el Módulo 6 del Curso de Campo DYS para Jóvenes. Se aconseja a los facilitadores que no estén familiarizados con el curso que revisen el módulo pertinente antes de llevar a cabo la actividad. El módulo ofrece información adicional, conceptos y recursos prácticos que pueden asistir a los facilitadores en la comprensión de la actividad y en su ejecución más efectiva. Enlace al Curso en Línea DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Introducción concisa a la actividad.

Esta actividad emplea casos prácticos reales de trabajo inclusivo con jóvenes para facilitar a los participantes la comprensión de cómo el apoyo personalizado puede impactar positivamente en la vida de los jóvenes con dificultades de aprendizaje específicas. Los participantes colaboran para identificar enfoques exitosos, obstáculos y lecciones aprendidas, antes de aplicar estos hallazgos a su propia práctica.

Esta actividad promueve la reflexión, el aprendizaje colaborativo y el pensamiento crítico, al mismo tiempo que motiva a los participantes a contemplar cómo pueden establecer entornos de aprendizaje más inclusivos.

Introducción concisa a la actividad.

Paso 1 – Introducción (10 minutos)

El facilitador subraya la relevancia de aprender a partir de ejemplos de la vida cotidiana.

La inclusión exitosa se fundamenta en la comprensión de las necesidades individuales, la creación de entornos de apoyo y la oferta de oportunidades significativas.

Paso 2 – Análisis de los estudios de caso (15 minutos)

Divida a los participantes en grupos reducidos.

Cada grupo recibe **un caso de estudio (Harry u Odhran).**

Los participantes leen la historia de manera conjunta y la discuten:

- **¿Qué fortalezas del joven se identificaron y se fomentaron?**
- **¿Qué dificultades encontraron?**
- **¿Qué tipo de apoyo ofrecieron el trabajador juvenil u otras personas?**
- **¿En qué fortalezas se trabajó de manera activa?**
- **¿Cómo facilitó el apoyo proporcionado al joven el aprovechamiento de sus fortalezas y la consecución de resultados positivos?**

Nota del facilitador: Incite a los participantes a adoptar una perspectiva centrada en las fortalezas, reconociendo que un apoyo eficaz no se limita a eliminar barreras, sino que también implica crear oportunidades para que los jóvenes utilicen y desarrollen sus capacidades individuales.

Paso 3 – Análisis en grupo (20 minutos)

Cada grupo discute:

- **¿Qué factores contribuyeron al éxito de la intervención?**
- **¿Qué estrategias inclusivas se implementaron?**
- **¿Qué barreras persistían?**
- **¿Qué habrías hecho de manera diferente?**

Los grupos registran sus respuestas en papel de rotafolio.

Paso 4 – Visita a la galería (15 minutos)

Los grupos presentan sus carteles.

Los participantes se desplazan por la sala, revisando los trabajos de sus compañeros y aportando ideas adicionales a través de notas adhesivas.

Introducción concisa a la actividad.

Paso 5 – Conexión con la práctica (20 minutos)

Los participantes completan de manera individual una hoja de reflexión:

- ¿Qué estrategia podría implementar de inmediato?
- ¿Qué obstáculos existen en mi organización?
- ¿Qué tipo de apoyo requiero para ser más inclusivo?

Los voluntarios expresan sus reflexiones.

Interrogación:

Utilice las preguntas siguientes:

- **¿Qué te sorprendió más?**
- **¿Qué estrategia resultó ser la más efectiva?**
- **¿Por qué es fundamental el apoyo personalizado?**
- **¿Cómo pueden los trabajadores juveniles cultivar la confianza en lugar de enfocarse en las limitaciones?**
- **¿Qué ideas implementarás primero?**

Para concluir, es importante resaltar que el estímulo continuo, el apoyo estructurado y la participación activa son elementos fundamentales del trabajo inclusivo con jóvenes.

Nombre de la actividad

Café Mundial: Fomentando un empleo juvenil inclusivo en toda Europa

Grupo objetivo

- trabajadores jóvenes
- educadores
- Calzado deportivo
- Trabajadores sociales y otros profesionales que colaboran con jóvenes.

Número de asistentes

15 - 30 participantes

Tipo de formación

Experto

Materiales requeridos:

- Papel para rotafolio (uno por mesa
- de discusión) Marcadores Notas
- adhesivas
- Minutero
-

Objetivo/s de la actividad:

- Explorar las distintas realidades que enfrentan los jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje en toda Europa.
- Identificar las barreras comunes y las prácticas efectivas en el trabajo inclusivo con jóvenes;
- Promover la reflexión colaborativa y el intercambio de experiencias entre los participantes;
- Elaborar de manera conjunta recomendaciones prácticas que fortalezcan el trabajo inclusivo con la juventud, sin importar el contexto nacional.

Carteles de mesa que exhiben los temas de debate.

Temas de discusión

Tabla 1 – Participación

Analizar los factores que pueden obstaculizar o desincentivar la plena participación de los jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje en las actividades juveniles. Motivar a los participantes a reflexionar sobre las barreras vinculadas a la comunicación, las actividades, la interacción social o el entorno de aprendizaje.

Pregunta: ¿Qué obstáculos enfrentan los jóvenes con dificultades específicas del aprendizaje para participar plenamente en las actividades juveniles?

Temas de discusión

Tabla 2 – Accesibilidad

Identificar las barreras que pueden existir en la educación no formal y en los entornos laborales para jóvenes, así como analizar de qué manera se podrían hacer más accesibles las actividades, la comunicación, los materiales y los entornos físicos o digitales.

Pregunta: ¿Qué obstáculos persisten en la educación no formal y en los entornos laborales para jóvenes?

Tabla 3 – Sistemas de apoyo

Analizar los tipos de apoyo actualmente disponibles para los jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje e identificar las deficiencias en las que se requiera apoyo, recursos o colaboración adicionales.

Pregunta: ¿Qué tipo de apoyo se ofrece actualmente a los jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje y qué apoyo aún es necesario?

Tabla 4 – Empleados juveniles

Reflexiona sobre los conocimientos, habilidades, actitudes y enfoques prácticos que los profesionales de la juventud requieren para fomentar entornos inclusivos y atender de manera efectiva las diversas necesidades.

Pregunta: ¿Cuáles son las competencias y enfoques fundamentales para desarrollar un trabajo juvenil inclusivo?

Tabla 5 – Perspectivas Futuras

Anime a los participantes a reflexionar más allá de las prácticas actuales e imaginar cómo podría evolucionar el trabajo juvenil inclusivo en el futuro, abarcando transformaciones en los métodos, las políticas, los entornos y las competencias de los profesionales que trabajan con jóvenes.

Pregunta: ¿Cómo debería ser el trabajo juvenil inclusivo en toda Europa en un plazo de cinco años?

Nota para el facilitador: Antes de iniciar el debate, exponga brevemente el objetivo de cada mesa redonda y motive a los participantes a ofrecer ejemplos concretos y soluciones prácticas, en lugar de limitarse a identificar problemas.

Nota del facilitador.

Esta actividad se fundamenta en el contenido expuesto en el Módulo 3 del Curso de Campo DYS para Jóvenes. Se aconseja a los facilitadores que no estén familiarizados con el curso que revisen el módulo pertinente antes de llevar a cabo la actividad. El módulo ofrece información adicional, conceptos y recursos prácticos que pueden asistir a los facilitadores en la comprensión de la actividad y en su ejecución más efectiva. Enlace al Curso en Línea DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Introducción concisa a la actividad.

El facilitador expone la metodología del **World Café**, señalando que los participantes examinarán diversos aspectos del trabajo juvenil inclusivo mediante una serie de debates estructurados. El propósito es compartir experiencias, enriquecer las ideas ajenas e identificar soluciones prácticas que puedan implementarse en diferentes contextos europeos.

Se organizarán cinco mesas redondas, cada una enfocada en un tema distinto relacionado con la realidad de los jóvenes que enfrentan dificultades de aprendizaje específicas. Los participantes se distribuirán entre las mesas y dedicarán entre 12 y 15 minutos a discutir la pregunta asignada, registrando las ideas clave, los desafíos y las posibles soluciones en rotafolios o notas adhesivas.

En cada mesa, se designa a un participante como moderador. El moderador permanece en la misma mesa durante toda la actividad y es responsable de dar la bienvenida a cada nuevo grupo, resumir brevemente los puntos clave discutidos por el grupo anterior y alentar a los participantes a desarrollar aún más las ideas ya registradas.

Tras cada ronda de debate, los participantes se trasladan a una nueva mesa, mientras que los anfitriones de cada mesa permanecen en su lugar para asegurar la continuidad y facilitar el intercambio de ideas.

Una vez que todos los grupos hayan recorrido todas las mesas de debate, cada grupo elegirá un tema y elaborará una breve presentación que resuma los principales desafíos, las conclusiones clave y las soluciones sugeridas. La actividad culmina con un debate plenario, en el que los participantes compararán ideas, identificarán prioridades comunes y reflexionarán sobre cómo podrían implementarse las recomendaciones propuestas en sus respectivas organizaciones y contextos locales.

Interrogación:

Invitar a los participantes a reflexionar tanto sobre los debates como sobre el proceso de colaboración. Para concluir, es importante señalar que, aunque la realidad de los jóvenes con dificultades de aprendizaje específicas puede diferir en toda Europa, enfrentan numerosos desafíos en común. A través de la colaboración, el intercambio de experiencias y la implementación de prácticas inclusivas, los profesionales que trabajan con jóvenes pueden desempeñar un papel crucial en la creación de entornos accesibles y de apoyo, donde todos los jóvenes tengan igualdad de oportunidades para participar y desarrollarse plenamente.

Nombre de la actividad

Juego de roles inclusivo: Ejercitando la comunicación diaria

Grupo objetivo

- trabajadores jóvenes
- Jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje

Número de asistentes

8 - 24 participantes

Tipo de formación

Experto

Objetivo/s de la actividad:

Los participantes deberán:

- Practicar una comunicación inclusiva. Fomenta la confianza en las interacciones diarias;
- Fortalecer la empatía y las competencias para la resolución de problemas;
- Aprende a facilitar actividades de dramatización con jóvenes que presentan dificultades específicas de aprendizaje.

Materiales requeridos:

- Tarjetas de escenarios Objetos
- cotidianos (bolsa de compras, menú,
- billete de autobús, etc.)
- Rotafolio
- Hojas de evaluación

Nota del facilitador.

Esta actividad se fundamenta en el contenido expuesto en el Módulo 6 del Curso de Campo DYS para Jóvenes. Se aconseja a los facilitadores que no estén familiarizados con el curso que revisen el módulo pertinente antes de llevar a cabo la actividad. El módulo ofrece información adicional, conceptos y recursos prácticos que pueden asistir a los facilitadores en la comprensión de la actividad y en su ejecución más efectiva. Enlace al Curso en Línea DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Introducción concisa a la actividad.

Los juegos de rol ofrecen un entorno seguro para practicar situaciones de la vida real. Los jóvenes con dificultades específicas de aprendizaje suelen beneficiarse de las oportunidades reiteradas para ensayar la comunicación antes de enfrentarse a situaciones análogas en su vida cotidiana.

Esta actividad ilustra de qué manera la dramatización puede potenciar la independencia, la confianza y la participación social.

Paso 1 – Actividad de integración (10 minutos)

Los participantes discuten sobre circunstancias en las que solicitar ayuda puede ser complicado.

Ejemplos:

Supermercado | Cafetería | Transporte público | Farmacia | Institución educativa

Introducción concisa a la actividad.

Paso 2 – Distribución de roles (10 minutos)

Los participantes se agrupan en parejas.
Cada pareja recibe un escenario.

- **Supermercado**
- **Restaurante/Cafetería**
- **Transporte público**

Paso 3 – Primer juego de rol (20 minutos)

Los participantes representan los contextos.
Los observadores rellenan una hoja de observación en la que registran lo siguiente:

- **Competencias comunicativas**
- **comunicación no verbal**
- **Claridad**
- **Interacción respetuosa.**
- **Inclusión**

Paso 4 – Reflexión y retroalimentación (15 minutos)

Tras cada presentación, los participantes reflexionan en grupo empleando un enfoque que prioriza las fortalezas.
¿Qué funcionó adecuadamente? (Identifique las fortalezas y las prácticas inclusivas efectivas que se observaron)
¿Qué aspectos podrían mejorarse?
¿Cómo se podría mejorar la comunicación con una persona que presenta una dificultad de aprendizaje específica?



Nota del facilitador: Incite a los participantes a iniciar el proceso de retroalimentación reconociendo las estrategias y fortalezas positivas antes de presentar sugerencias constructivas para la mejora.

Paso 5 – Repetir con modificaciones (20 minutos)

Los participantes vuelven a realizar los escenarios tras integrar las sugerencias recibidas.
Ejemplos:

- **Empleando un lenguaje más accesible;**
- **Permitir tiempo adicional para reflexionar;**
- **Proporcionar asistencia visual;**
- **Verificar la comprensión;**
- **Proporcionar refuerzo positivo.**

Interrogación:

- ¿Qué adaptaciones facilitaron la comunicación?
- ¿Cómo mejoró el rendimiento gracias a la retroalimentación?
- ¿Qué estrategias promueven la confianza?
- ¿Cómo se pueden ajustar estos escenarios a diversas dificultades específicas de aprendizaje?
- ¿Cómo podrías emplear la dramatización en tu labor con jóvenes?

Para concluir, es importante señalar que la práctica en entornos seguros capacita a los jóvenes para una participación autónoma en la sociedad.

Nombre de la actividad

Celebrando la neurodiversidad a través de diferencias creativas.

Grupo objetivo

- trabajadores jóvenes
- educadores
- Jóvenes

Número de asistentes

10 - 25 participantes

Tipo de formación

Experto

Materiales requeridos:

- Manual de divergencias creativas
- Pizarra de papel, notas autoadhesivas, rotuladores
- Papel de gran tamaño

Objetivo/s de la actividad:

Los participantes deberán:

- Comprender los fundamentos de la neurodiversidad.
- Reconocer las fortalezas vinculadas a los distintos perfiles de aprendizaje;
- Desafiar los estereotipos.
- Cocrear un ambiente de aprendizaje inclusivo.

Nota del facilitador.

Esta actividad se fundamenta en los materiales complementarios **elaborados en el contexto del proyecto DYS in Youth Field. Se aconse**ja a los facilitadores que examinen estos materiales antes de llevar a cabo la actividad, ya que ofrecen información adicional, orientación práctica y recursos que pueden facilitar una implementación efectiva y ayudarles a comprender mejor el tema. Materiales adicionales: **https://dysinyouth.eu/materiales-de-apoyo-2/**

Introducción concisa a la actividad.

A través del Manual de Diferencias Creativas, los participantes investigan la neurodiversidad mediante discusiones, reflexiones y actividades colaborativas. En lugar de ver las dificultades específicas de aprendizaje como deficiencias, los participantes examinan las fortalezas, la creatividad y las perspectivas singulares que las personas neurodiversas contribuyen a las comunidades.

La sesión promueve la empatía y alienta a los trabajadores juveniles a establecer entornos inclusivos en los que todos puedan prosperar.

Paso 1 – Generación de ideas (10 minutos)

Los participantes contestan:

- **"¿Qué factores influyen en las diferencias en el aprendizaje de las personas?"**

Las respuestas se registran en un rotafolio.

Introducción concisa a la actividad.

Paso 2 – Exploración del manual (20 minutos)

En grupos reducidos se examinan secciones seleccionadas del Manual de Diferencias Creativas.
Cada grupo determina:
Un mito acerca de la neurodiversidad.

- **Una única fortaleza;**
- **Una sugerencia práctica;**
- **Una medida que los trabajadores juveniles pueden llevar a cabo.**

Paso 3 – Identificación de fortalezas (20 minutos)

Los participantes colaboran en grupos reducidos para elaborar un póster titulado:

- **"Mentes diversas, fortalezas diversas."**

Cada grupo investiga uno o más perfiles neurodivergentes **(dislexia, dispraxia, discalculia, disgrafía, TDAH o autismo)** y examina:

- **Posibles fortalezas o habilidades que pueden poseer algunas personas con este perfil (sin suponer que se aplican a todos).**
- **Cómo un trabajador juvenil puede identificar y potenciar estas fortalezas en el aprendizaje y las actividades dirigidas a jóvenes.**

Nota del facilitador: Es fundamental subrayar que las personas neurodivergentes son individuos con experiencias variadas. El propósito es reconocer fortalezas potenciales y fomentar prácticas inclusivas, evitando estereotipos y la definición de las personas a partir de su diagnóstico.

Paso 4 – Elaboración de una Carta de Inclusión (25 minutos)

Ejemplos:

- **Todos disponen de tiempo suficiente para responder.**
- **Nos expresamos con claridad.**
- **Los errores son una parte integral del aprendizaje.**
- **Respetamos los diversos estilos de aprendizaje.**
- **Nos respaldamos mutuamente.**

Cada participante suscribe el acta constitutiva.

Interrogación:

Preguntas de reflexión:

- **¿Qué supuestos se modificaron hoy?**
- **¿Por qué es fundamental el pensamiento centrado en las fortalezas?**
- **¿Qué recomendación del manual empleará?**
- **¿Cómo puede su organización volverse más inclusiva?**

Para concluir, es importante señalar que la inclusión no se alcanza tratando a todos de la misma manera, sino reconociendo y atendiendo las necesidades individuales, al tiempo que se valoran las fortalezas de cada persona.

Proyecto Erasmus+

DYS EN EL SECTOR JUVENIL

2024-2-BE04-KA220-YOU-000271848

DYS en el contexto juvenil

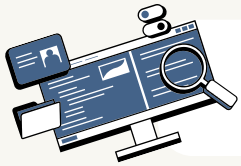
Fomentar el trabajo inclusivo con jóvenes mediante el uso de herramientas digitales y gamificadas.

Módulo en persona

Una caja de herramientas que compila una serie de actividades prácticas y adaptadas a los servicios de protección infantil, las cuales respaldan el trabajo juvenil inclusivo y el aprendizaje no formal.

Logotipo del proyecto

DYS IN YOUTH FIELD



Sitio web del proyecto:

https://dysinyouth.eu/

Co-funded by the European Union

Cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son únicamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA asumen responsabilidad por las mismas.