



GUÍA DIDÁCTICA

PROYECTO LA CAJA



jovesolides
JOVENES HACIA
LA SOLIDARIDAD
Y EL DESARROLLO



**GENERALITAT
VALENCIANA**
Conselleria de Transparència,
Responsabilitat Social,
Participació i Cooperació



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE COOPERACIÓ AL DESENVOLUPAMENT I MIGRACIÓ



**OBJETIVOS
DE DESARROLLO
SOSTENIBLE**

Edita:

JOVESOLIDES
www.redjovesolidides.org

Financia:

Esta publicación ha sido realizada con el apoyo financiero de la Conselleria de Transparencia, Responsabilidad social, Participación y Cooperación de la Generalitat Valenciana y el Servicio de Cooperación al Desarrollo y Migración del Ayto. de Valencia. El contenido de dicha publicación es responsabilidad exclusiva de la Asociación Jovesolidides y no refleja necesariamente la opinión de la Generalitat Valenciana o el Ayto de Valencia.

ÍNDICE

JOVESOLIDES.....4

LA CAJA.....5

ODS.....6

CÓMO USAR ESTA GUÍA.....8

MAPA DE INTERVENCIÓN.....10

 SESIÓN 1. ME PREPARO.....12

 SESIÓN 2. DESCUBRO.....14

 SESIÓN 3. VIVO.....16

 SESIÓN 4. DISEÑO.....18

 SESIÓN 5. CONSTRUYO.....20

WEBS DE INTERÉS.....22

COLABORADORES.....23

GLOSARIO DE TÉRMINOS.....24

NOTAS.....26

DATOS DE CONTACTO.....27





JOVESOLIDES

Jovesolides es una organización no lucrativa ubicada en Paterna (Valencia), que nació en un barrio de acción preferente de esta localidad, comprometiendo a jóvenes estudiantes con su entorno más cercano y haciendo compatible su vida académica con la participación y el compromiso social. De esta experiencia se conformó un grupo de jóvenes que no quisieron finalizar su compromiso social al finalizar sus estudios, sino que quisieron prolongar este aporte social con las poblaciones más vulnerables constituyendo así una nueva asociación.

De esta forma, ya desde 1999, Jovesolides trabaja en diversas áreas como la Educación para el Desarrollo, E-inclusión, Cooperación Internacional al Desarrollo, Emprendimiento Social e Innovación Social.

Desde Jovesolides trabajamos por la **igualdad de oportunidades** promoviendo la ciudadanía global y activa involucrando a las personas como **agentes transformadores de la sociedad**.

Queremos ser una organización referente en la promoción de una **ciudadanía activa** desde iniciativas innovadoras que involucren a personas o colectivos con diversos retos sociales.



LA CAJA

El proyecto LA CAJA es una iniciativa de sensibilización social que fomenta la toma de conciencia de jóvenes como vosotros/as en torno a la realidad que nos rodea, desde la ruptura de prejuicios sociales que condicionan nuestra mirada al exterior y en el marco de acción de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Promover el cambio social, preparar a la sociedad para el futuro y fomentar la conciencia social y la participación ciudadana son objetivos clave en esta actuación.

Bajo la metáfora de "salir de la caja" acercamos a participantes de varios centros educativos de la provincia de Valencia a otras realidades, desde dinámicas y juegos creativos y desde experiencias vivenciales de historias con alma que les ayudarán a romper los prejuicios, rompiendo las paredes de su caja que les permita salir de ella y poder adquirir un rol diferente y más activo en la sociedad, con mayor aper-

tura y respeto a la diferencia.

El proyecto "La Caja" anima por tanto a romper esas barreras y prejuicios que limitan nuestra visión y proyección hacia un rol más activo en la sociedad, con una mirada clara sobre la realidad que nos envuelve, y también aquella realidad que queda más alejada, en relación a los países del sur.

En el marco de esta actuación se abordarán 4 objetivos del Desarrollo Sostenible, las cuatro paredes de la caja que nos aísla y no nos deja ver una realidad mucho más amplia, vinculados a la educación, igualdad de género, medio ambiente y consumo responsable y sociedades inclusivas desde el abordaje de la llegada de refugiados políticos a Europa, sensibilizando sobre ello pero a su vez haciendo a la juventud tomar conciencia del rol activo que tienen en la sociedad para romper dichos prejuicios y contribuir a un cambio.



ODS

El 25 de septiembre de 2015, los líderes mundiales adoptaron un conjunto de objetivos globales para acabar con la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad para todas las personas como parte de una nueva agenda de desarrollo sostenible. Para alcanzar estas metas, todo el mundo tiene que hacer su parte: los gobiernos, el sector privado, la sociedad civil y personas como vosotros y vosotras.

Los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de aplicación universal, en los próximos 15 años los países unirán los esfuerzos para poner fin a la pobreza, reducir la desigualdad y luchar contra el cambio climático garantizando también que nadie se quede atrás.

Los ODS aprovechan el éxito de los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM) y tratan de ir más allá para poner fin a la pobreza. Los nuevos objetivos ade-

más invitan a todos los países, ya sean ricos, pobres o de ingresos medianos, a tomar medidas para promover la prosperidad al tiempo que protegen el planeta. Reconocen que las iniciativas para poner fin a la pobreza deben ir de la mano del crecimiento económico y tratan de atender una serie de necesidades sociales; entre ellas la educación, la salud, la protección social y las oportunidades de empleo, a la vez que luchan contra el cambio climático y promuevan la protección del medio ambiente.

Los países tienen la responsabilidad del seguimiento y examen de los progresos conseguidos en el cumplimiento de los objetivos, contando a su vez con la implicación de la ciudadanía, como se hace a través de este proyecto LA CAJA.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



NECESIDADES BÁSICAS

SOCIEDAD

10 REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



12 PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES



8 TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO



9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA



MEDIOAMBIENTE

CONSUMO RESPONSABLE

CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES



ACCIÓN POR EL CLIMA



14 VIDA SUBMARINA

15

CÓMO USAR ESTA GUÍA

En esta guía, como personal docente en centros educativos, vas a encontrar todas las indicaciones para desarrollar el paquete formativo de La Caja en cualquier aula. Aportamos todo el contenido porque parte de este programa consiste precisamente en hacer accesible y replicable la metodología diseñada para este proyecto.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Cabe considerar que este método de formación participativa, abierta y creativa ha sido aplicado con alumnado de primaria como de secundaria, con un margen de edad entre 12 y 16 años.

A continuación podrás encontrar un mapa explicativo de todo el proceso formativo, que incluye cinco sesiones, además de una ficha específica por cada una de las clases a desarrollar. El paquete completo formativo se puede extender dentro de un margen de una hora y media, y sí es recomendable realizar una sesión por día, dejando tiempo entre clase y clase para poder asimilar el contenido. Por otro lado, también recomendamos que se realicen las cinco sesiones respetando el orden de éstas, ya que abordan temas diversos complementarios unos con otros. Además, sería favorable que una vez finalizada la sesión, el profesorado refuerce en el aula los temas trabajados, de forma directa o indirecta, haciendo uso de algunos de los recursos que presentamos o dándole importancia a cada uno de los conceptos a subrayar, asegurando así dejar huella en el alumnado.

En cuanto la aplicación y uso de este material, solicitamos se mantengan los objetivos del mismo para asegurar que efectivamente el resultado final sea fomentar la toma de conciencia de nuestra juventud respecto a temas relevantes como los abordados en este proyecto: la educación inclusiva, el consumo responsable, el medioambiente, la igualdad entre los género o la crisis de las personas refugiadas en Europa desde la promoción de ciudades inclusivas.

MAPA DE INTERVENCIÓN

SESIÓN 1

ME PREPARO

Jornada de generación de confianza de grupo y contextualización temática de la actividad en el marco de los Objetivos del Desarrollo Sostenible.

1 sesión -
1,5 horas aproximadamente.

SESIÓN 5

CONSTRUYO

Fase constructiva de iniciativas sociales para mejorar la sociedad desde el entorno escolar involucrando también a otros actores sociales.

1 sesión -
1,5 horas aproximadamente.

SESIÓN 2

DESCUBRO

Análisis y descubrimiento de cada una de las temáticas relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Pudiendo elegir trabajar en profundidad uno de los temas elegidos.

1 sesión -
1,5 horas aproximadamente.

SESIÓN 3

VIVO

Trabajo desde la experiencia vivencial de dos alumnos/as que conocerán una historia de vida o proyecto fuera del aula y después la compartirán en clase para analizarlo.

La Actividad de "Historia con Alma", se hace fuera del aula Aprox 2 horas. A lo que cabe añadir 1 sesión en aula - 1,5 horas aproximadamente.

SESIÓN 4

DISEÑO

Fase creativa de análisis de una problemática (la abordada en la experiencia vivencial) además de la generación de soluciones viables desde el ámbito escolar.

1 sesión -
1,5 horas aproximadamente.

IOAMB
CONSUMO
SPONSABLE



1. ME PREPARO

DURACIÓN

1 sesión de clase, aproximadamente 1,5 horas.

OBJETIVO

Asegurar un ambiente de confianza para que los y las participantes se sientan libres de opinar, hablar, compartir y construir de forma colectiva a lo largo del desarrollo del proceso formativo e introducir la temática de los prejuicios y los ODS.

DESCRIPCIÓN PASO A PASO

1. DINÁMICA DE INICIO: actividad de movimiento donde cada alumno/a tendrá una pegatina de color pegada en la frente (sin saber qué color es). El grupo debe unirse por grupos de color sin hablar. Tarea de coordinación para explicar la relevancia del trabajo en equipo para este proyecto.

2. CÓMO ME VEO, CÓMO ME VEN: ya en grupos de 4/5 personas cada alumno/a escribe en un post-it 4 cualidades que cree lo definen y lo guarda en su bolsillo. En el grupo cada alumno/a escribirá un post-it eligiendo de un listado que aporta el dinamizador, las características del resto de compañeros/as. Se comparten en grupo y visualiza si coinciden o no. Lo habitual es que haya diferencias donde se visualiza que efectivamente cada persona tiene una mirada diferente al resto, y de ahí parten los diversos enfoques, prejuicios, etc.

3. UN PASO AL FRENTE: juego de rol donde cada alumno/a tendrá un rol escrito en un papel (son roles habituales en un colegio, diversos perfiles con más o menos oportunidades). Se les pone en una pared y se les invita a avanzar un paso al frente cada vez que escuchen una afirmación que esté alineada con su realidad actual (la de su personaje). Por ejemplo: si se afirma que "nunca he tenido problemas económicos", dependerá de si

eres una persona de una familia de clase media o eres una persona sin recursos, avanzarás o no. Tras la lectura de 10-15 afirmaciones se evalúa la actividad preguntando al alumnado cómo se ha sentido: algunos habrán avanzado mucho, otros/as poco.. y ahí visualizan las diferencias sociales que se dan en nuestra realidad.

4. CONTEXUALIZACIÓN DE LOS ODS: en relación a lo abordado, se contextualiza que sí, hay muchas desigualdades e injusticias en la sociedad, y precisamente para paliarlas se han generado los ODS a nivel mundial. Se contextualiza y explica su origen, razón de ser, etc. Visionado de un video sobre ODS.

5. BALANCE: a modo de juego y ayudándonos del rosco de los ODS, lanzamos adivinanzas anunciando la inicial de la palabra que busco y su definición.

TEMAS A TRATAR

- Toma de contacto - romper el formato habitual de aula, ahora todos y todas participan, se mueven, debaten
- Prejuicios sociales y estereotipos
- Roles sociales y retos sociales
- ODS como respuesta a las necesidades de la sociedad

MATERIALES

- **Recursos materiales:**
 - Pegatinas circulares de colores (gomets)
 - Post-it y marcadores
 - Roles escritos sobre papel: 1 rol por cada alumno/a diversos y que representen perfiles sociales reales
 - Presentación PPT o uso de la web de Naciones Unidas, para presentar los ODS
 - Papel continuo y post-its para actividad balance
 - Recursos gráficos facilitados en el USB
 - Rosco de los ODS
- **Recurso audiovisual:**
 - Vídeo sobre ODS: http://tiny.cc/ods_video

RECOMENDACIONES

- Asegurar la participación de todo el alumnado, sobre todo en las actividades grupales.
- Fomentar la toma de conciencia en el juego del "paso al frente", facilitando la conversación, la expresividad de "cómo se han sentido" y asegurar entiendan que dichos roles que han ejercido durante minutos, son en realidad situaciones que sí existen.
- Siempre fomentar el trato respetuoso entre compañeros/as y sobre la temática abordada. Trabajamos de forma divertida pero los temas son serios.
- Asegurar hacer balance final de lo abordado y aprendido en la jornada.



2. DESCUBRO

DURACIÓN

1 sesión, 1.5 horas aproximadamente por cada lado de nuestra caja.

OBJETIVO

Comprender el contexto de cada uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, analizando las cuatro temáticas propuestas de La Caja.

DESCRIPCIÓN PASO A PASO

1. INTRO: ¿QUÉ ABORDAN LOS ODS? Se distribuyen a alumnos/as por grupos los 17 ODS escritos en cartones. Deben ubicarlos en un panel por categorías predefinidas: necesidades Básicas / Sociedades Inclusivas / Medio ambiente y consumo responsable / Paz y uniones. Actividad por la que de forma dinámica se conoce las diversas temáticas que abordan los ODS.

2. ¿QUÉ HAY DENTRO DE MI CAJA? Introducción al proyecto de la Caja, explicando su significado: vivimos encerrados en una caja aislada que no nos permite ver más allá de las cuatro paredes que nos encierran. Estas paredes, repletas de prejuicios y desconocimiento son las que debemos romper.

3. CARA 1: IGUALDAD DE GÉNERO: Paso al frente: se repite la dinámica de la sesión anterior donde los roles a repartir entre alumnado son de mujeres y hombres en diversas situaciones personales. Se focalizará en las diferencias de género que existen en la realidad a nivel de trabajo, responsabilidades en el hogar, alcances profesionales, etc. En la parte final de balance se consulta cómo se han sentido y se analiza de forma colectiva qué opinan de esta realidad tan diversa, donde las mujeres sufren situaciones de desigualdad.

4. CARA 2: CONSUMO RESPONSABLE Y MEDIO AMBIENTE: Se hacen 3 grupos y se les presenta un concurso de preguntas y respuestas donde el producto a ganar son puntos que equivalen a recursos (carbón, granos, ganadería, agua, tierra..). A uno de los grupos se les lanzarán preguntas muy sencillas, a otro intermedias y a otro muy complejas, todas vinculadas a temas de medio ambiente. Se molestarán con la diferencia de pre-

guntas y a partir de esta situación "injusta" se analizará que efectivamente el juego ha sido injusto igual que lo es el reparto de la riqueza y la capacidad de hacer uso de los recursos en el planeta. Balance de opiniones.

5. CARA 3: EDUCACIÓN INCLUSIVA: se organizan seis grupos heterogéneos en número y género. Se les invita a cada grupo que elijan al azar una de las seis ilustraciones de perfiles de posibles personas que pudieran tener dificultades en el acceso a la escuela. Una vez repartidas las imágenes, cada grupo deberá construir una escuela o iniciativa haciendo uso de diversos materiales (piezas de puzzle, cartulinas, gomas, palos de madera...). Una vez terminado, se les deja un tiempo de presentación a cada uno, reflexionando sobre las posibles dificultades e incluyendo a cada uno de los perfiles en un panel que represente la escuela.

6. CARA 4: REFUGIO POLÍTICO - CIUDADES INCLUSIVAS: se posiciona al alumnado en círculo en el suelo, y se les comparten tarjetas en orden cada dos o tres alumnos/as que conforman la historia de vida de una persona refugiada llegando a Europa. Se aportan objetivos para comprender mejor el proceso: un pasaporte, una mochila, una foto de familia, una gorra, etc. Y se refuerza la lectura de la historia con la proyección de fotografías en una pantalla. Tras leer la historia, que cuenta las dificultades del camino, se les pide opinión, y valoración de cómo creen que se sienten estas personas que llegan por necesidad.

7. BALANCE: a modo de juego de trivial se lanzan preguntas al alumnado sobre lo abordado en la sesión, para recordar conceptos, ideas, lo que les ha sorprendido, etc.

TEMAS A TRATAR

- ODS (temáticas generales)
- Igualdad de género - roles sociales entre mujeres y hombres
- Consumo responsable y medio ambiente
- Educación Inclusiva - igualdad de oportunidades en el medio educativo
- Refugio político y Crisis de refugiados

MATERIALES

- Panel ODS y 17 piezas ODS
- Caja de cartón donde representar los 4 ODS a abordar en el proyecto
- Roles escritos sobre papel: 1 rol por cada alumno/a que representen perfiles sociales reales
- Gometes de recursos naturales
- Tarjetas de preguntas de medioambiente
- Cartas con ilustraciones de diferentes niños/as
- Tarjetas con fragmentos de la historia de una persona refugiada
- Cartulinas, post-its, puzzles, gomas, palos de madera...

RECOMENDACIONES

- Asegurar la participación de todo el alumnado, sobre todo en las actividades grupales.
- Asegurar que entiendan bien el ODS abordado, y cómo se vincula con la realidad más cercana nuestra (igualdad de género, educación, consumo, etc.).
- Asegurar la participación equilibrada de todo el alumnado en las diversas actividades: es relevante su opinión, y todas las opiniones son respetables.
- Asegurar hacer balance final de lo abordado y aprendido en la jornada.



3. VIVO

DURACIÓN

Una primera actividad fuera del aula, involucrando a solo 2 alumnos/as: duración aproximada 1'5 horas. 1 sesión de clase, aproximadamente 1,5 horas.

DESCRIPCIÓN PASO A PASO

A) VISITA HISTORIA CON ALMA:

Previamente se ha coordinado con un centro social, con una persona particular, etc. En caso de ser posible es interesante poder grabar tal visita, para poder contar con un recurso audiovisual. Si no es posible solo se realiza la visita.

Asisten dos alumnos/as previamente seleccionados que no saben a dónde van. Irán acompañados/as de un docente.

En la entrevista conocen a una persona, o personas que les comparte su historia de vida o un proyecto/actividad específica en 10-15 minutos para después ellos/as tener libertad de hacerles preguntas.

El fin es que capturen la historia escuchada para compartirla en el aula con el resto de compañeros.

Las historias han de ir ligadas a las temáticas del proyecto (los 4 ODS); ejemplos:

- Educación inclusiva: proyecto contra el bullying con alumnado tutor en un centro educativo valenciano.
- Consumo responsable: cómo funciona una tienda de comercio justo compartiendo la historia que hay detrás de un producto concreto (chocolate)
- Igualdad de género: historia de vida de una mujer que ha tenido que afrontar dificultades sociales, económicas, etc.
- Refugio político: persona refugiada de siria que cuenta su travesí hasta llegar a España.

B) ACTIVIDAD EN AULA:

1. HISTORIA CON ALMA: contextualizar sobre la actividad comentando que dos compañeros/as pudieron conocer una historia real que ahora compartiran en el aula.

2. PROYECCIÓN DE VIDEO: en caso de haber realizado video, se proyecta para ver las primeras impresiones (solo un resumen). Como alternativa se puede recurrir a otro video que remita al tema tratado.

3. EXPOSICIÓN: los dos niños/as o adolescentes tienen su espacio para compartir con sus propias palabras la historia vivencial que han conocido. Además de contar la historia como tal se les invitará a compartir las preguntas realizadas, las impresiones, sentimientos, etc.

4. DEBATE. Ahora es tiempo para que el resto de compañeros/as les pregunten, compartan, debatan en grupo sobre esta experiencia, como un ejemplo más de una realidad que sí existe y que han tenido la fortuna de conocer en primera persona.

5. VIDEO MIRADAS. Una herramienta para debatir sobre las miradas que tenemos los unos/as hacia los otros/as.

6. BALANCE: a modo de juego de trivial se lanzan preguntas al alumnado sobre lo abordado en la sesión, para recordar conceptos, ideas, lo que les ha sorprendido, etc.

TEMAS A TRATAR

- Empatía con las historias de vida
- Trabajo en equipo
- Capacidad de escucha y de ponernos en el lugar del otro
- Capacidad de debate, de intercambio, de posicionarnos y entender realidades de otros/as

MATERIALES

- Posible uso de proyector de video
- Enlace a vídeo: <http://tiny.cc/video2guia>
- Panel y post-it para actividad de balance
- Recursos gráficos facilitados en el USB

RECOMENDACIONES

- Dar protagonismo al alumnado que ha participado en la actividad conociendo la historia de vida.
- Facilitar el debate en caso de que no surjan preguntas por parte del resto de alumnado, generar interés y valoración del trabajo de los dos alumnos/as.
- Fomentar un diálogo interesante sobre la experiencia de esta persona, que es en todo caso un ejemplo entre otros muchos.
- Asegurar hacer balance final de lo abordado y aprendido en la jornada.



4. DISEÑO

DURACIÓN

1 sesión de clase, aproximadamente 1,5 horas.

DESCRIPCIÓN PASO A PASO

1. ACTIVIDAD PARA GENERAR GRUPOS. Puede servir cualquier actividad. Como ejemplo: pedir al alumnado que se estructure en una pared del aula de mayor a menor edad (por meses y días) sin hablar entre ellos. De esta forma se generan unos 4 o 5 grupos, dependiendo de la cantidad de alumnado en aula, con un aproximado de 6-7 alumnos/as por grupo.

2. EXPLORANDO EL RETO: los grupos agrupan sus mesas para trabajar de forma coordinada. A todo el grupo se les explica que vamos a entrar en el reto que aborda nuestra aula (el vinculado a la historia de vida de la sesión anterior (educación, género, consumo responsable o refugio político) y se les aporta post-it de colores y marcadores:

- podemos mostrar un video inspirador sobre la temática a tratar (para facilitar la lluvia de ideas)
- trabajando en equipo han de pensar y escribir ideas que remitan a los problemas o los orígenes de la problemática que afecta este tema (ej: REFUGIO: un problema puede ser el desconocimiento de otras personas; el miedo que generan los desconocidos, etc.)
- una vez el grupo tiene los post-its elaborados los pega sobre un panel colgado en la pared o pizarra "PROBLEMAS"
- la persona dinamizadora leerá los post-its y los agrupará por temas, algunos estarán repetidos y se pondrán unos sobre otros, y se visualizarán de forma más simple

3. EXPLORANDO ALTERNATIVAS: tras analizar el problema, es tiempo de encontrar SOLUCIONES a dichos problemas. El fin es pensar en soluciones alcanzables, que puedan ser llevadas a término desde el centro, el aula, etc. Por tanto desde el inicio cabe promover que pensemos en cosas que se puedan hacer desde nuestro espacio y contexto:

- se pedirá a cada grupo que se acerque al panel de problemas, lea y revise todos los problemas planteados
- en grupos deberán generar tantas ideas de solución como sea posible, siempre pensando en opciones realizables, pero dando cabida a la creatividad
- una vez el grupo tiene los post-its elaborados, los pega sobre un panel colgado en la pared o pizarra "SOLUCIONES"
- se pide a cada grupo que se acerque al panel y que seleccione la que considera mejor idea para desarrollar como solución (esa idea será su propuesta de trabajo, por lo que deben elegir a conciencia aquello que de verdad crean que pueden desarrollar)

TEMAS A TRATAR

- Profundizar en las CAUSAS de realidades sociales de hoy en día
- Tratar de trabajar el entendimiento de los problemas sociales
- Trabajar la creatividad y trabajo en equipo
- Construcción de ideas pero que sean viables / realizables

MATERIALES

- Paneles de panel continuo
- Post-its y marcadores
- Posible uso de vídeo
- Recursos gráficos facilitados en el USB

RECOMENDACIONES

- Asegurar una participación equitativa en los grupos
- Acompañar en todo momento el proceso creativo, aportar ideas a los grupos o al aula en conjunto
- Es bueno dar algún ejemplo de "problema" y de "solución" para que la inspiración llegue más fácil
- Animar en todo momento que cualquier idea es bien recibida, que no hay que censurar o juzgar las ideas de otros/as, que hay que construir en equipo
- Asegurar que en todos los grupos haya participación aun asumiendo diferentes roles
- Valorar cada idea aportada como buena, cuando se haga lectura de los "problemas" y también de "Soluciones"
- Hacer un pequeño retorno cuando se lean los problemas, aportando algún otro que no haya surgido, o al menos haciendo entender la complejidad de las realidades sociales que abordamos (a modo de reflexión)



5. CONSTRUYO

DURACIÓN

1 sesión de clase, aproximadamente 1,5 horas.

DESCRIPCIÓN PASO A PASO

1. MANOS A LA OBRA: se retoman los grupos ya creados en la sesión anterior para comenzar a trabajar nuestras propuestas:

- **DISEÑO MI IDEA:** se les explica el contexto de la actividad: "hoy nos vamos a dedicar a darle forma a nuestra idea; ahora es solo un post-it pero la vamos a convertir en un pequeño proyecto"

a) se reparte en cada mesa el post-it que seleccionaron y se les entrega un papel continuo con forma de portada de periódico que tendrá los siguientes apartados:

- Título
- Resumen
- Público a quien se dirige
- Resultados que se esperan
- Cuadro para una imagen que el alumnado dibujará que represente su proyecto

b) se les pide que partiendo del Post-it piensen primero y después escriban sobre su panel SU IDEA Y PROYECTO A DESARROLLAR.

c) se les acompaña en el proceso creativo, apoyando en la elaboración de la idea, validando lo que dicen, ayudando a los más tímidos/a a participar, etc.

- **INCIDENCIA POLÍTICA Y SOCIAL:** como segunda fase creativa del panel, en la parte inferior debe haber dos pequeñas tablas:

- una primera que cite "autoridades" donde definir a quién pedirían que se implicara en iniciativas para cambiar la situación del tema XX que se esté abordando.

- una segunda columna que cite "qué le pedimos", donde puedan explicar qué le piden a cada quién para cambiar la situación citada.
- Ejemplo: pedirle al director del instituto que se aborde la Violencia de Género en clase en las tutorías / pedirle al alcalde del pueblo/ ciudad que genere un fondo económico para ayudar a personas refugiadas, o que haga una feria para recaudar fondos.

2. AQUÍ MUESTRO MI IDEA: una vez diseñadas las ideas en sus paneles (nos aseguramos que todos/as tengan sus ideas ya escritas y aterrizadas), se les invita a compartir por grupos las ideas en frente del resto de compañeros/as.

- se puede establecer sistema de valoración por colores (verde, amarillo), o simplemente pedir un aplauso al final.
- cada grupo presentará su idea y también las propuestas para "autoridades" que tienen.

3. BALANCE FINAL. Espacio para valorar esta actividad y el resto de programa, estando todo el alumnado en un círculo en mitad de clase:

- el dinamizador/a hará un recorrido por todas las sesiones, recordando qué se hizo en cada una, qué se aprendió en cada una
- se refierzan dos ideas clave: la importancia de estar informados/as, concienciados/as y el hecho de tener también VOZ para poder incidir sobre otras personas (políticos, autoridades) a quienes también podemos dirigir nuestras propuestas (incidencia política y social)
- se invita al alumnado a comentar qué les ha gustado más, qué han aprendido, que se quedan de toda esta formación.

TEMAS A TRATAR

- Construcción creativa de ideas
- Trabajo en equipo
- Comunicación: atreverse a contar en público una idea creativa elaborada a nivel colaborativo
- Incidencia: todos y todas tenemos también voz ante las autoridades, nuestras opiniones también deben contar como niños/as y adolescentes.
- Compromiso social y participación social como ejes para cambiar la realidad que nos rodea

MATERIALES

- Paneles prediseñados para elaborar propuestas
- Marcadores, pinturas, rotuladores, etc.
- Posibles cartulinas de colores para sistema de puntuación (si se aplica)
- Recursos gráficos facilitados en el USB

RECOMENDACIONES

- Asegurar que todas las propuestas son valoradas y reconocidas (todas las opiniones cuentan)
- Valorar la relevancia de la incidencia política y social: las voces de todos cuentan
- Tratar de fomentar la participación de todos y todas en la actividad de evaluación (de nuevo valoración de cada idea y comentario)
- Fomentar al final que todo lo aprendido no queda en clase, sino que debe ser aprendizaje para poner en práctica en nuestro día a día, puesto que las situaciones analizadas son reales y las vamos a encontrar también en la calle.



WEBS DE INTERÉS

Guía de ONGs de la Comunidad Valenciana - Coordinadora Valenciana ONGDs:

<http://tiny.cc/cvongdguia>

Guía de recursos para entidades y particulares - Coordinadora Valenciana ONGDs:

<http://bit.do/guia-cvongd>

Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS), Naciones Unidas:

<http://tiny.cc/ods>

Voluntariado Naciones Unidas: el papel de los jóvenes en la construcción de paz:

<http://tiny.cc/vnu>

ODS Transparencia, Responsabilidad Social, Participación Social y Cooperación - GVA

<http://tiny.cc/trsgva>

EAPN: Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social en el Estado Español.

<http://bit.do/eapn-es>

Fundación FOESSA: Fomento de Estudios Sociales y de Sociología Aplicada.

<http://bit.do/foessa>



COLABORADORES

ONGs o iniciativas que han colaborado con este proyecto:

MEDIOAMBIENTE:

La-tenda de tot el món:
<http://bit.do/latenda>

Centro de educación medioambiental Casa
Julia:
<http://bit.do/casajulia>

CoopeVictoria:
<http://bit.do/coopvic>

Waycolmena:
<http://bit.do/lacolmena>

Som energia:
<https://www.somenergia.coop/>

IGUALDAD DE GÉNERO:

Por ti mujer:
<http://asociacionportimujer.org/>

REFUGIO Y MIGRACIÓN:

CEAR (Comisión Española de Ayuda al
Refugiado)
<https://www.cear.es/>

ACCEM (Asociación Comisión Católica
Española de Migraciones)
<https://www.accem.es/>

Fundación CEPAIM (Consortio de Entidades
para la Acción Integral con Migrantes)
<http://cepaim.org/>

PROYECTOS EDUCATIVOS:

Jarrit: asociación mixta donde conviven migran-
tes y autóctonos.
<http://www.jarit.org/>

Wilka de Assisi Producciones. Una escuela en
Madagascar.
<http://www.assisiproducciones.com/wilka.html>

Efecte Pigmalió: tutoría entre iguales.
<http://bit.do/pigmalió>



GLOSARIO DE TÉRMINOS

Cambio Climático: es la variación del clima del planeta Tierra generada por la acción del ser humano. Este cambio climático es producido por el proceso conocido como efecto invernadero, que provoca el llamado calentamiento global.

Ciudadanía Global: es una corriente social que impulsa un nuevo modelo de ciudadanía comprometida activamente en la consecución de un mundo más equitativo y sostenible.

Consumo responsable: es un concepto que defiende que los seres humanos deben cambiar sus hábitos de consumo ajustándolos a sus necesidades reales y a las del planeta, y escogiendo opciones que favorezcan el medio ambiente y la igualdad social.

Desarrollo: cuando este concepto se asocia a una comunidad de seres humanos, o a la humanidad como totalidad, se refiere al progreso que se pueda dar en el sentido social, económico, político o cultural.

Desarrollo Sostenible: es un concepto definido en 1987, elaborado por distintas naciones, y que se refiere al desarrollo que satisface las necesidades de la generación presente, sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras de satisfacer sus propias necesidades. O sea que seamos capaces de vivir con los recursos del medio de forma coherente, sabiendo que nuestros hijos/as y nietos/as también podrán disfrutar de ellos.

Educación Inclusiva: es un modelo educativo que busca atender las necesidades de aprendizaje de todos los niños, niñas, jóvenes y adultos con especial énfasis en aquellos que son vulnerables a la marginalidad y la exclusión social.

Efecto invernadero: se trata del proceso que provocan determinados gases (los gases de efecto invernadero), que absorben parte de la radiación térmica que emite la superficie del planeta y la "devuelven" a la superficie. Este efecto genera un aumento de la temperatura de forma gradual que es conocido como calentamiento global.

Igualdad de los géneros: es un principio constitucional que estipula que hombres y mujeres son iguales ante la ley, lo que significa que todas las personas, sin diferencia alguna tenemos los mismos derechos y deberes frente al Estado y la sociedad en su conjunto.

Derechos y Libertades fundamentales: son los derechos humanos concretados espacial y temporalmente en un Estado concreto. Son derechos ligados a la dignidad de la persona dentro del Estado y de la sociedad.

Seguridad Alimentaria: circunstancia que se cumple cuando todas las personas tienen en todo momento acceso físico y económico a suficientes alimentos sanos y nutritivos para satisfacer sus necesidades alimenticias y sus preferencias en cuanto a los alimentos a fin de llevar una vida activa y sana.

Sostenibilidad: Se refiere al equilibrio de una especie con los recursos de su entorno. Por extensión se aplica a la explotación de un recurso sin que ello suponga la desaparición del mismo, sino que asegure su continuidad a futuros.

Trabajo Decente: es un concepto propuesto por la Organización Internacional del Trabajo (OIT) que establece las condiciones que debe reunir una relación laboral para cumplir los estándares laborales internacionales, de manera que el trabajo se realice en forma libre, igualitaria, segura y humanamente digna.

DATOS DE CONTACTO

ASOCIACIÓN JÓVENES HACIA LA SOLIDARIDAD Y EL DESARROLLO

Calle Silla nº 10. Paterna (Valencia)

www.jovesolid.es | www.redcreactiva.org

Correo electrónico: info@jovesolid.es

Teléfono: 96.363.25.63



#LACAJA

