

MANUAL PARA EL EMPODERAMIENTO



Growing in Insight

Ability of Mobility



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Contenido

INTRODUCTION.....	4
Los resultados de GIM.....	7
Estadísticas.....	8
LAS MEJORES PRACTICAS.....	9
Argentina.....	10
Italia.....	15
Perú.....	26
Rumania.....	32
FORMATO DEL CURSO.....	45
Dia 1.....	50
Dia 2.....	56
Dia 3.....	63
Dia 4.....	69
Dia 5.....	75
Aprendizaje reflexivo.....	78
Bibliografía, Toolbox & Informes.....	81

Menciones

Título: Growing in Insight-Ability of Mobility

Tema Clave: Manual para la educación y educación no formal a través del deporte para trabajadores juveniles que trabajan con jóvenes con menos oportunidades y que tienen deficiencias leves.

Palabras clave: Empleos para jovenes, discapacidad visual, educación, inclusión, emprendimiento, buenas prácticas, curso de formación, colección de actividades

Editorial: Babilon Travel Association

Derecho de autor: Babilon Travel Association

Diseño & Diagramación/maquetación: Medeea Namolosanu, Liniar Design Bucharest

Idioma: Inglés, rumano, español, italiano

URL: www.GIM-project.eu

Fecha y lugar: marzo 2020, Cluj-Napoca

Authors: Babilon Travel & Liniar Design

Colaboradores: Beldi Lugris Sonia; Coceres Santiago; Bellu Federico Lciano; Misses Denise; Demetrescu Leonard; Racatau Ionela; Isacu Alexandra; Nagy Gabriel; Topan Oana; Romano Carlos; Tapia Piero; Galiano Marcia; Salazar Miriam; Sanchez Carlos Daniel; Elias Lourdes; Cadeddu Antonella; Idili Roberta; Sandu Bianca; Akyaz Sonat; Jarjue Pa Modou

Coordinador de proyecto: Gabriel Nagy

Esta publicación es el resultado del Curso de Formación para trabajadores juveniles, organizado en Porto Conte, Cerdeña, por la ONG Mine Vaganti, como parte de una serie de actividades dedicadas a los trabajadores juveniles involucrados en actividades con personas con deficiencia motoras y visuales leves y con aquellos con menos oportunidades / recursos.

El presente proyecto ha sido cofinanciado con el apoyo de la Comisión Europea a través del Programa Erasmus + (Acción clave 2, Proyecto: Fortalecimiento de capacidades juveniles, ACPALA). Esta publicación refleja únicamente las opiniones de su autor y la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea



© Asociatia Babilon Travel, 2020

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

01 INTRODUCTION



Description del proyecto

“Growing in Insight-ability of Mobility” (GIM) es Proyecto de Fortalecimiento de la capacidad en el que participan 4 socios de:

Rumania - Asociatia Babilon Travel

Italia - MVNGO

Argentina - Circulo Raices Sarda

Perú - Brigada de Voluntarios Bolivarianos de Peru



El **objetivo específico del GIM es desarrollar las competencias de los trabajadores juveniles**, con el fin de fortalecer la inclusión, la participación activa y las habilidades emprendedoras de los jóvenes con menos oportunidades, así como de los jóvenes de América del Sur y Europa con discapacidades leves, excluidos a causa de su discapacidad, situación social, situación financiera o educación.

Objetivos:

1. **favorecer el empoderamiento** - participación activa y sentimiento de emprendimiento con menos oportunidades para los jóvenes y
2. **promover la inclusión social de este grupo** objetivo con edades entre 18 y 25 años en sus países mediante el desarrollo de métodos y técnicas educativas integrales de NFE, mediante la implementación de un conjunto complementario de conocimientos, experiencias y competencias especializadas incorporadas en diferentes organizaciones asociadas y enfoques regionales.

Al mismo tiempo, estamos desarrollando la participación de los emprendedores exitosos y de los jóvenes / trabajadores juveniles y de los jóvenes a los que se dirige nuestro proyecto, con el fin de fomentar el diálogo empresarial y las acciones entre las ONG y sus beneficiarios. El solicitante y la ONG peruana involucrarán a jóvenes con deficiencias visuales leves.

Los resultados después de la implementación de este proyecto son los siguientes:

Actividades

- Seminario
- Curso de formación
- Intercambio de jóvenes
- Observación de profesionales



Producción

- Manual
- Las mejores prácticas empresariales
- Plataforma web
- Vídeos tutoriales

Metodología aplicada al proyecto general:

- Educación no formal
- Técnicas de coaching y motivación
- Habilidades empresariales
- Métodos de teatro y movimiento
- Actividades deportivas / movimiento para el desarrollo de habilidades motoras

Los resultados de GIM



➤ **El aumento de la conciencia de los problemas globales en el ámbito de la juventud:** habilidades y buenas prácticas en el ámbito de la juventud, motivación, sensibilización frente a los valores, autoconcienciación, concienciación del cuerpo de la mente y métodos prácticos para mejorar los estados personales, de la perspectiva

➤ **La estimulación del fortalecimiento de la capacidad,** del pensamiento emprendedor y la empleabilidad en el sector de las ONG para los jóvenes;

➤ **El desarrollo social y participación** estimulando las habilidades (de tipo soft skills) de los jóvenes / trabajadores juveniles. De esta manera, los participantes aprenden sobre los métodos aplicados para la capacitación de los jóvenes con discapacidades y que cuentan con menos oportunidades que siguen contribuyendo a la participación activa y conducen al desarrollo social.

➤ **El desarrollo de las herramientas de participación comunitaria** a través de nuevos métodos para enriquecer las habilidades prácticas y las herramientas para fomentar la participación comunitaria.

➤ **La estimulación de la capacidad de empleabilidad y de las capacidades emprendedoras** apoyando la transferencia de conocimientos, habilidades y competencias en el proceso de adopción de las actitudes y de los comportamientos hacia la demanda del mercado laboral actual, el número de oportunidades menores para los jóvenes, con el apoyo de métodos de educación no formal.

➤ **El fortalecimiento de las capacidades, del pensamiento emprendedor y de la empleabilidad en el sector de las ONG para jóvenes;**

➤ **El aumento del acceso directo al aprendizaje emprendedor y competente** de los jóvenes y los operadores juveniles de todo el mundo a través de una plataforma web de aprendizaje de acceso abierto



El desempleo juvenil

Teniendo en cuenta las **estadísticas de Eurostat**, las **tasas de desempleo juvenil** en Rumania son del 20,6% y en Italia del 37,8%. En el otro extremo del Perú Mundial, las tasas 16,3% y Argentina 22,1%, según el Banco Mundial.

Jóvenes en riesgo de pobreza y exclusión social:

la **situación de la pobreza entre los jóvenes es crítica en todo el mundo** y teniendo en cuenta el informe de la OCDE 2016 las proporciones son en Argentina 17% y en Perú 20%, pero las cifras pueden ser mayores debido a los datos estadísticos relativos. En los países europeos, Eurostat midió el riesgo en 2014 en un 44% en Rumania y un 35,2% en Italia

Los jóvenes con cualquier discapacidad:

Según la OMS, se estima que **más de mil millones de personas (15% de la población mundial) viven con algún tipo de discapacidad**. Según Eurostat 2014, los jóvenes que han declarado cierto tipo de discapacidad (entre 15 y 34 años), que no tienen trabajo y no tienen un nivel de educación, tienen un problema de salud a largo plazo y una discapacidad de actividad básica: Rumania 75% / Italia 48%, y la limitación de la actividad básica Rumania 62% / Italia 40%.

Según el Informe del Banco Mundial sobre Discapacidades en el continente latinoamericano en 2010, **el porcentaje de personas con discapacidad es del 10% de la población en el continente**.

02 LAS MEJORES PRÁCTICAS EMPRESARIALES

Las buenas prácticas abarcan la metodología, las herramientas, las actividades que se utilizan para la capacitación de los jóvenes con deficiencias visuales y motoras (discapacidades leves). "Empoderamiento" debe entenderse como desarrollo de habilidades y competencias del tipo habilidades blandas (soft skills)

ARGENTINA

BUENAS PRÁCTICAS I

NOMBRE: Guía de la empresa para la inclusión de personas con discapacidad en el trabajo

CUÁNDO: 2015

DÓNDE: Buenos Aires, Argentina

QUIÉN: R.E.D. de empresas por la diversidad (Companies for diversity network)

SITIO WEB: http://ciapat.org/biblioteca/pdf/1219-Guia_de_inclusion_laboral_de_personas_discap_para_empresas.pdf

DATOS DE CONTACTO: (54 11) 5169 7190
comunicacion.red@utdt.edu

ACCIONISTAS

3M, Accenture, Arter, Cabelvisión-Fibertel, Coca-Cola, Dow, General Electric, Google, Hawlett Packard, HSBC, IBM, Level 3, Mercedes Benz, Monsanto, Pernod Ricard, Petrobras, Syngenta, Grupo Telecom, Tenaris, Unilever, Walmart, Ceas, FALGBT, Fundación Huésped, COPIDIS, Di Tella Universidad.

BENEFICIARIOS

Todas las empresas que quieran tener una visión de la inclusión, así como todos los profesionales que trabajan en el sector de reclutamiento, formación profesional, responsabilidad social corporativa, recursos humanos en general y los responsables de los sectores dispuestos a incluir en sus equipos a personas con discapacidad.

DESCRIPCIÓN

Es una herramienta integral que comparte la experiencia de aquellas organizaciones que tienen una vasta trayectoria en la inclusión de las personas con discapacidad (PWD) y que guarda los puntos de vista de las diferentes partes interesadas relacionadas con la inclusión, incluso las OSC, la esfera pública y privada

y las personas con discapacidad. En este sentido, tiene un valor estratégico para las empresas que quieren incorporar a las personas con discapacidad, ampliando sus opiniones sobre las posibilidades de inclusión de la fuerza laboral.

OBJETIVOS

Fomentar la inclusión de las personas con discapacidades como personas de plenos derechos y en igualdad de condiciones en el mercado laboral abierto y competitivo. Para ello, es necesario hacer visible el problema, esclarecer y exponer las barreras culturales y las ideas preconcebidas que impiden el acceso de las personas con discapacidad al empleo.

RESULTADOS OBTENIDOS

La creación de una guía que incluye buenas prácticas para la inclusión tanto dentro de la empresa como dentro de la comunidad en general. También se ha llevado a cabo un análisis exhaustivo de los obstáculos a la inclusión laboral para erradicarlos.

También cuenta con detalles sobre las experiencias de las empresas multinacionales con sede en Argentina, así como la normativa aplicable.

El resultado principal ha sido la difusión de la guía a nivel nacional.

INNOVACIÓN

la principal innovación que aporta este proyecto es promover un punto de vista diferente. No se trata de buenas prácticas para las personas con discapacidad, sino de cambiar el enfoque y hacer que las empresas sean conscientes de que también son responsables de la inclusión de las personas con discapacidad.

BUENAS PRÁCTICAS II

NOMBRE: CAECUS Lab

CUÁNDO: Since 2016

CUÁNDO

DÓNDE: Córdoba, Argentina

QUIÉN: CAECUS

SITIO WEB: <https://caecuslab.com>

DATOS DE CONTACTO: Phone: 0351 601-6158
m.me/902311306565828 proyectocaecus@gmail.com
<http://www.caecuslab.com>

ACCIONISTAS: Samsung Innova

BENEFICIARIOS: invidentes o personas con un grado considerable de degeneración visual.

DESCRIPCIÓN:

Funcionalidad autónoma de los lentes de detección (sin necesidad de utilizar aplicaciones para ello) que permite vibraciones generadas desde un lado u otro del objetivo, para detectar la presencia de obstáculos con los que se puede encontrar el TPV / el POS en movimiento y que podrían tener impacto en la zona amplia, que no es detectado por el bastón, permitiendo alertar la proximidad de ramas, carteles, muros, entre otras cosas.

Se activa desde la APP PDV y conecta a la persona con discapacidad visual (PDV) con los responsables de acceder a estos a través del tutor de APP o plataforma web.PDV utilizando un comando de voz que será recibido por el micrófono integrado en el objetivo o por la alarma de la pantalla del teléfono móvil, envía una notificación a los responsables que indica la necesidad de asistencia. Después de eso uno de los tutores se encarga de la solicitud de asistencia.

El altavoz Bluetooth ultraportátil podrá ser transportado en cualquier lugar.

OBJETIVOS

El objetivo es generar una sociedad más inclusiva, aumentar la autonomía de las personas con discapacidad visual, generando confianza y seguridad.

RESULTADOS OBTENIDOS

Según los datos facilitados por la OMS hay 300.000.000 de personas con discapacidad, siendo la visual una de las más comunes. Podemos distinguir tres grupos de personas invidentes con deficiencias de visión leves y graves. CAECUS se centró en estos tres grupos y detectó cuatro problemas comunes en personas con discapacidad.

- 1. Las que sufren hinchazón de la cintura para arriba cuando se introducen en entornos urbanos.**
- 2. Las que carecen de autonomía, confianza y seguridad personal.**
- 3. Las que se sienten desorientadas en rutas regulares.**

CAECUS propone como solución brindar asistencia remota a personas con discapacidad visual cuando se inserten en entornos urbanos.

Para ello, CAECUS ha creado dos aplicaciones móviles, una para asistente / tutor y otra para personas que recibirán asistencia. Lentes inteligentes y una plataforma de gestión WEB.

CAECUS de esta manera, con el comando correcto, le dirá cuando usted quiera dónde está y también la ubicación exacta. Para poder seguir esto CAECUS le conecta con amigos o familiares que necesitan AYUDA.

CAECUS también conoce todos los lugares a donde vas y te enseña un Nuevo Destino, detecta obstáculos para evadirlos y evitar los golpes de la cintura para arriba.

INNOVACIÓN:

Aplicación PDV

PDV PD: móvil para el uso de las personas con disminución visual, interacciona además en forma inalámbrica via Bluetooth con los lentes de sensor. Ofrece las funcionalidades de asistencia con la accesibilidad necesaria para la operación por la PDV.

¿Dónde están?

La funcionalidad que funciona en la APP PDV, proporciona el punto preciso de ubicación, alimentado por la identificación de voz del objetivo, la proximidad a los puntos conocidos y puede activar la función Sígueme (Follow me) para marcar la ruta.

Tutor de aplicaciones

El asistente o la persona responsable puede iniciar una llamada de voz, ver la dirección en el mapa (geolocalización), marcar un destino o iniciar una videollamada para ver el entorno del solicitante de ayuda a través de una cámara insertada en la lente del sensor POS. (Para poder ser sus ojos en ese momento, para poder guiarlo y sacarlo de la situación de emergencia)

BUENAS PRÁCTICAS III

NOMBRE: Libros táctiles

CUÁNDO: 2016

DÓNDE: La Plata, Buenos Aires,, Argentina

QUIÉN: Estudio Erizo

SITIO WEB: <http://www.estudioerizo.com>

DATOS DE CONTACTO: Hipólito Yrigoyen 2757

Buenos Aires C1090ABD · Argentina

[+54 911] 5960-8449

info@estudioerizo.com

ACCIONISTAS Verónica Tejeiro and Paula Orrego. INADI

BENEFICIARIOS: Personas con discapacidad visual, especialmente niños y adolescentes.

DESCRIPCIÓN

Estudio Erizo se dedica a la creación y edición de libros ilustrados para la población vidente y no vidente, elaborados específicamente por artistas y escritores contemporáneos.

Son libros originales e innovadores que se caracterizan fundamentalmente por la impresión en tinta y en relieve de textos e imágenes, con técnicas adecuadas para la lectura de ambas. Y por este motivo son libros inclusivos.

Estudio Erizo crea libros editoriales de alta calidad diseñados y producidos para satisfacer los requerimientos de la lectura táctil, facilitando el acceso a este segmento de la población y a su entorno o a la cultura contemporánea, al tiempo que promueve la diversidad cultural

OBJETIVOS

La materialidad del libro responde a los requerimientos del sistema braille y al mismo tiempo busca atender las necesidades artísticas y sustentables. La impresión del texto se realiza tanto en tinta como en braille, de tal forma que la lectura pueda ser compartida por niños videntes e invidentes

RESULTADOS OBTENIDOS

Naturalia es una colección de libros conceptuales, está compuesta por libros que cuentan pequeñas y grandes transformaciones de la naturaleza. Las editoras buscan que las imágenes sean simples y al mismo tiempo poéticas. Genoveva es el primer libro que lanzaron y narra la transformación de una oruga en mariposa. El mar y las caracolas, segundo título de la serie, está a punto de salir y prometen más novedades. Ya recorrieron varias ferias y exposiciones internacionales, a las que fueron invitadas para mostrar lo que hacen. Este nuevo proyecto editorial

financia la producción de estos libros a través de la presentación de sus proyectos en diferentes concursos y/o convocatorias nacionales e internacionales, que brindan subsidios a la creación.

INNOVACIÓN

Libros táctiles, para que las personas ciegas o con un alto grado de discapacidad visual puedan tener acceso a la lectura.

ITALY

BEST PRACTICE I

NOMBRE: Play, discover, experiment: art therapy project at a day center for disabled people - Article)

CUÁNDO: February 2009

DÓNDE: Non Ti Scordar Di Me – Sassuolo City

QUIÉN: Giada Barbi – Specialist

SITIO WEB: <https://www.nuoveartiterapie.net/giocare-scoprire-sperimentare/>

DATOS DE CONTACTO: Via Costantino Morin 24

00195 – Roma

06 3725626

nuoveartiterapie@gmail.com

BENEFICIARIOS:

Los beneficiarios tienen entre 16 y 50 años y tienen varios tipos de patología:

- déficits cognitivos debido al retraso mental o unos síndromes particulares;
- déficits sensoriales: sordera central, sordomudez, pérdida de audición y ceguera;
- déficits motores;
- debido a enfermedades perinatales con espasticidad como resultado;
- síntomas psiquiátricos;
- autismo;
- síndrome epiléptico

DESCRIPCIÓN

Un proyecto específico para algunos jóvenes, destinado a desarrollar el tema de la figura humana. Para muchos de nuestros hijos, ser humano es un concepto difícil; a algunos les resulta difícil distinguir entre el hombre y la mujer, a otros, que tienen problemas de percepción combinados con trastornos psiquiátricos, les resulta difícil distinguirse del otro; otros tienen grandes dificultades para relacionarse entre sí.

Por lo tanto, me pareció interesante tratar de desarrollar el tema, también a través de juegos de socialización. El primer problema desafiante fue la capacidad de representar a los niños, a quienes todavía estamos probando. Después de unas cuantas sesiones de prueba logré sacar las primeras conclusiones: la capacidad representativa de los niños estaba prácticamente ausente, con algunas excepciones; uno de ellos notó la ausencia casi total de formas, la falta de hábito de utilizar el dibujo libre como forma de expresión.

Como no utilizamos los formularios, la comunicación se llevó a cabo principalmente a través del color y este fue el canal en el que invertir, en un proyecto de trabajo personalizado basado en la conformación específica de la discapacidad, que tenía como objetivo mejorar las habilidades gráficas y motoras y extender en caso de disfunción motora y que, en cambio, se centró en el aspecto ideal, en los casos de retraso mental.

La actividad se ha lleva a cabo cada semana desde febrero de 2009, y de los veinte participantes que hemos identificado, ocho han sido seleccionados para el proyecto. Sin embargo, las reuniones individuales ha sido propuestas por cuatro participantes simultáneamente. Algunos de los niños realmente necesitan atención en particular, debido a la patología.

El grupo incluía jóvenes con:

- Autismo
- Retraso mental moderado hasta grave
- Síndrome de Cornelia De Lange;
- Espasticidad grave;
- Psicosis y sordera central;
- Sordomudez

Actividades:

- dibujar en parejas
- planificación grupal
- actividades grupales: útiles para experimentar la espera, la comunicación a través del dibujo, confiar en la confianza de otra persona

- Autorretrato y retrato de un compañero: a un grupo de cinco niños se le propuso el autorretrato; los niños que elegí para la actividad tienen en realidad grandes dificultades para reproducir su figura humana en general, no son capaces de representarla, así que facilité todo con el uso de dos herramientas: corté con los niños unas hojas con las que cubrieron desde cabeza hasta el pecho, los invité que se colocaran junto a la pared y se apoyaron en ella, dibujé el contorno de cada uno, y aparte de cada hoja adjunté fotos como refuerzo.
- Pintura corporal: Después de elegir los colores y empezar con un tema libre, los jóvenes se presentaron y aplicaron sus colores con las manos, pintándose unos a otros, en definitiva, una gran fiesta de los colores.

RESULTADOS OBTENIDOS

La actividad de autorretrato fue muy positiva; la semana siguiente propuse el siguiente paso, el retrato de un compañero. El procedimiento elegido fue el mismo; Dividí a los niños en parejas, elegidas en función de la calidad de sus relaciones diarias; lo que significa que no los puse en parejas siguiendo sus simpatías, sino más bien sus insatisfacciones y rivalidades, para que pudieran enfrentar la relación de una manera nueva y poco competitiva.

En comparación con el autorretrato, las principales diferencias son:

La cantidad de detalles: en el autorretrato, cada niño rastreó al menos los ojos y la boca y diferenció los colores de la cabeza y el busto. En el retrato del compañero el otro parece un globo no diferenciado, no hay ojo o boca, los colores no distinguen las partes del cuerpo, en algunos casos, los contornos del cuerpo se ha borrado. El otro no es introducido y diferenciado.

La actitud mantenida durante y después de la actividad; durante la realización del autorretrato, los participantes estaban visiblemente felices, relajados; en cambio, durante la realización del retrato de la otra persona estaban más tensos. Una vez finalizada la actividad, después de identificar esta molestia, paré la actividad aunque quedaba tiempo y decidí que los niños hicieran otro diseño temático.

Pintura corporal: después de aproximadamente un año de actividad, puedo sacar algunas conclusiones sobre los beneficios y aspectos positivos que la actividad tuvo en los niños:

- **Satisfacción comprobada por ver un buen producto artístico;**

- El placer de encontrar **una nueva forma de comunicación y socialización** y una nueva forma de relacionarse de manera creativa y no competitiva;
- Los jóvenes se familiarizaron con la actividad, obteniendo **una buena autonomía en la preparación del espacio**, los materiales y una mayor espontaneidad en la ejecución;
- El rasgo se ha vuelto más seguro, **los temas son variados y detallados**;
- La posibilidad de expresar ansiedades y estados de ánimo, **la manifestación de un estallido silencioso**;
- La posibilidad de **crear un hobby** para ser utilizado incluso en momentos no estructurados y en casa;
- Una mejora de las **capacidades gráfico-pictóricas**, una rehabilitación de las funciones psicomotoras necesarias para llevar a cabo la actividad, con un aumento considerable de la autonomía necesaria;
- Posibilidad de uso con **finés recreativos y educativos**;
- Le permite experimentar y descubrir recursos y partes saludables y funcionales;

BUENAS PRACTICAS II

NOMBRE: “Actividad profesional”

CUÁNDO: Servicio continuo - que se divide en 30 horas por semana, distribuido 5 días a la semana (de 9.00 a 15.00)

DÓNDE: Grosseto (GR), Italia

QUIÉN: FONDAZIONE IL SOLE ONLUS “Per il durante e il dopo di noi”

SITIO WEB: https://www.fondazioneilsole.it/servizi/attivita-occupazionale/?fbclid=IwAR197QPP2XEduX-SXsoJpvflr1gemSmzYTNgi_4g9I2ApSP4IpbPqQF0lfs

DATOS DE CONTACTO: Roberto Marcucci (coordinator) – Cell. 338 8260557

Mail: coordinatore@fondazioneilsole.it

BENEFICIARIOS

Adultos y adultos jóvenes (mayores de 18 años) con discapacidades físicas e intelectuales moderadas y severas que han completado sus estudios.

DESCRIPCIÓN

La actividad profesional es un gran espacio en el que se organizan 12 laboratorios (número que varía de un año a otro), que tienen como objetivo desarrollar la autonomía personal a través de oportunidades sociales, la adquisición de competencias y rumbos educativos que mejoran las inclinaciones personales. En otras palabras, una actividad inspirada en el protocolo ICF (Clasificación Internacional del Funcionamiento), una herramienta desarrollada por la Organización Mundial de la Salud (OMS) para describir la salud de las personas en relación con los aspectos sociales, familiares y laborales, para comprender las dificultades que en su contexto sociocultural pueden causar discapacidades.

Este servicio - que se divide en 30 horas a la semana, distribuidos 5 días a la semana (entre 9.00 y 15.00) - está dirigido a adultos con discapacidades físicas e intelectuales de gravedad moderada-severa que han terminado la escuela. Actualmente participan 38 personas, divididas en pequeños grupos que rotan las diversas actividades

Actividades:

A. El teatro físico

Utilizando las técnicas de teatro físico, danza e improvisación de contacto (contact improvisation), el curso desarrolla una técnica mediante la que las personas con y sin discapacidad se reúnen para una exploración del conocimiento personal; brindándole a todos la posibilidad de bailar hasta sus propios límites, sin tomar en cuenta más fronteras, sino más bien un territorio para descubrir.

Teatro Físico: El teatro físico se utiliza para describir cualquier modo de performance que reproduce el cuento o el drama a través de medios físicos y mentales en primer lugar. Hay varias tradiciones actuación bastante distintas pero indistintas que se describen todas utilizando el término "teatro físico", lo que ha generado confusión sobre la definición de teatro físico. Los medios de expresión parecen ser principalmente físicos y no textuales, a menudo con énfasis en los elementos musicales.

Algunas cosas que que comparten muchas de estas diferentes tradiciones del Teatro Físico son un enfoque colaborativo el desarrollo y la creación teatral: varios grupos como DV8, Frantic Assembly y Forced Entertainment utilizan diferentes técnicas basadas en diseño. Algunos analistas creen que el teatro físico fue influenciado por Bertolt Brecht. Dympha Callery sugiere que, a pesar de la definición problemática del teatro físico, pueden aparecer algunas características - aunque se subraya que deben considerarse sea exhaustivas sea necesarias.

Estas incluyen:

- El trabajo a menudo fue concebido, en lugar de originarse en un guión preexistente.
- El trabajo tiene orígenes interdisciplinarios - se mezcla con la música, la danza, el arte visual, así como el teatro
- El trabajo provoca el vínculo tradicional, el productor / audiencia / público
- El trabajo celebra al público activo.
- Funciona con la imaginación de la audiencia junto con la imaginación de los artistas.
- Danza: La danza es una técnica que permite a las personas cualificadas y discapacitadas reunirse para bailar juntas, a través de un camino de investigación que explota las habilidades físicas y expresivas individuales. El objetivo es hacer que el lenguaje de la danza sea accesible a todas las personas interesadas, sin excluir la edad, la experiencia o la condición física y mental.
- La danza se desarrolla a través de la técnica de improvisación, basada en la autoconciencia, la relación y la confianza mutua, se pueden lograr nuevas experiencias, con sus propias habilidades, en movimiento con otros que exceden los límites a los que uno está acostumbrado. Se desarrolló en los Estados Unidos, utilizando los principios del Contact Improvisation, gracias a Alito Alessi, bailarín y coreógrafo. No es una "terapia" ni una "terapia de baile", sino una verdadera expresión artística y creativa.
- El Contact improvisación (CI) es una técnica de danza en la cual los puntos de contacto físico entre al menos dos bailarines proveen un punto de partida para la exploración del movimiento a través de la improvisación.

Más allá de los puntos simples de contacto físico, el contacto global (auditivo, cinético, perceptivo/ energético e incluso emocional) del bailarín entra en juego con sus compañeros y con lo que está a su alrededor (tierra, espacio, fuerza gravitacional, etc.).

También conocido como dance-contact, es, por lo tanto, una forma de danza de improvisación, además de una de las más conocidas y características formas de danza posmoderna. Durante los ensayos o talleres, la improvisación de la danza de contacto se llama bloqueo.

B. Taller de artes del circo

El objetivo de esta actividad, llevada a cabo en colaboración con el taller de arte del circo "Mantica", es involucrar a los niños a través del juego en ejercicios de equilibrio y malabares. El desafío de realizar movimientos complejos los empuja a superar sus límites físicos y temores, ganando confianza y liberando sus emociones.

C. Piscina y actividades recreativas / motores

La actividad física es uno de los déficits más típicos para las personas con discapacidad. El movimiento al aire libre y en el agua ayuda a mantenerse en forma y estimula la reactividad, contribuyendo de este forma al equilibrio general. Las actividades se desarrollan en el campamento escolar de Zauli y en la piscina municipal del Via Veterans dello sport.

D. Taller de cocina

Cada día, un grupo decide el menú diario siguiendo una comida dietética, se encarga de hacer la compra, cocinar y preparar la comida común, en la que participan todos los ocupantes, operadores, estudiantes y voluntarios.

E. Taller de comprensión de textos y escritura creativa

Es un laboratorio que tiene como objetivo desarrollar y perfeccionar las habilidades cognitivas con el fin de adquirir autoestima e iniciativa: leer el texto de una historia, una canción o un poema, para hacer un análisis crítico y de esta forma inspirarse para producir otros textos poniendo a prueba sus habilidades de escritura creativa. O estudiar un poco de inglés.

F. Taller de objetos

Se estimulan las habilidades manuales de los jóvenes para crear objetos de diferentes tipos y luego venderlos directamente a los mercados. Importante en este proceso de producción artesanal es el estímulo para el diseño y la ejecución de artefactos, pero también el momento en que se venden cuando entra en juego la relación humana con los compradores.

G. Laboratorio de Física y Química

Un grupo de jóvenes participan semanalmente en las actividades de laboratorio de física y química en el Instituto Técnico e Industrial "Manetti" en Grosseto. Junto con los estudiantes del instituto el grupo de jóvenes participa en experimentos de laboratorio, adquiriendo habilidades y entablando relaciones con el mundo escolar.

H. Taller de expresión artística

Un grupo de jóvenes con actitudes creativas participa en el taller de pintura junto con los alumnos de la Escuela de Arte del centro "Bianciardi", experimentando diversas técnicas de pintura bajo la guía de profesores. También en este caso adquieren habilidades técnicas y relacionales.

I. Taller de expresión musical

Organizado en colaboración con la Fundación Grosseto Cultura, el curso de ex

presión musical tiene lugar en el Instituto Municipal de Música Palmiro Giannetti. Los chicos, supervisados por un profesor especializado en musicoterapia, experimentan con diferentes técnicas de expresión musical y participan en un ensayo final.

J. Mantenimiento del parque y del huerto

Cuidar el parque y el huerto de la Fundación es una forma de hacerse útil y tiene valor educativo. Cortar el césped, cortar plantas, limpiar el parque y cultivar el huerto son actividades útiles para pasar tiempo y mantener la decoración.

K. Excursiones

Uno de los mantras de la fundación es que las actividades se llevan a cabo en la medida de lo posible fuera de entornos institucionalizados y entre las personas. Por lo tanto, cada oportunidad es buena para ir de excursión: al mercado pero no alrededor de las tiendas, a la playa o al parque, a un concierto o para comer una pizza. Sólo organízate.

L. Taller con jardines de infancia y escuelas primarias

Desde 2011 organizamos actividades educativas en común con jardines de infancia, escuelas primarias y medias elementales. Los niños y adolescentes entran en contacto con nuestra realidad, y los niños de la fundación se sienten empoderados. El intercambio de experiencias es el principal valor añadido de estas actividades.

M. Taller de pastelería

No todos los días aprendes secretos de pastelería directamente en un laboratorio. Esto es lo que hacen los niños una vez a la semana participando en la "Forno-Pasticceria da Lucia" en Braccagni, donde gracias a la disponibilidad de Lucie Mariani tienen una experiencia maravillosa y aprenden algo.

N. Taller de cerámica

Hace objetos cerámicos y de terracota con sus propias manos, aprendiendo las técnicas básicas para el uso, la preparación y la decoración de arcilla. Esto es lo que los maestros enseñan a los niños en el taller artesanal de Michele, una alfarera joven y experta, que tiene su propio negocio en via del Unione en Grosseto.

O. Taller de calcetines y ganchillo

El objetivo -con la lógica " hoy en día " - es mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad, utilizando su tiempo libre de forma activa y constructiva, liberando a los miembros de la familia de las tareas diarias de trabajo constante y continuo y contribuyendo a la serenidad de la vida familiar.

OBJETIVOS

El objetivo -con la lógica " hoy en día "- es mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad, utilizando su tiempo libre de forma activa y constructiva, liberando a los miembros de la familia de las tareas diarias de trabajo constante y continuo y contribuyendo a la serenidad de la vida familiar.

BUENAS PRACTICAS III

NOMBRE: Insieme nel buio - Libro

CUÁNDO: 2016 - ongoing

DÓNDE: Milan and Genova

QUIÉN: Didattica Inclusiva

SITIO WEB: <https://www.loescher.it/>

DATOS DE CONTACTO:

Roberto Marcucci (coordinator) – Cell. 338 8260557

Mail: coordinatore@fondazioneilsole.it

BENEFICIARIOS

Clase con estudiantes de BES y / o con deficiencias visuales

DESCRIPCIÓN

Los temas presentados en este manual serán una ayuda válida para el maestro de educación física que da clases a alumnos entre los cuales podría existir alguno con discapacidad visual. Se presentará un proyecto de inclusión para que se realice con toda la clase, tan transversal que se puede aplicar en clases con otros tipos de estudiantes de BES, para fomentar la socialización y la inclusión, para descubrir el gimnasio sin usar el sentido de la vista, sino otros sentidos.

Este proyecto analiza la especificidad de los cinco sentidos, reflejando las dificultades y potencialidades relacionadas con la discapacidad visual y cómo, en la oscuridad, es posible obtener más información de los otros sentidos. possible to obtain more information from the other senses.

Sesiones:

1. Pre-oscuridad

Esta es la fase de preparación antes de la experiencia práctica, para que los estudiantes sean más conscientes de lo que experimentarán, a través de una lluvia de ideas.

Dígalas a los alumnos que se sienten en el suelo en círculo y pregunte:

«¿Qué es la oscuridad para ti y qué esperas del trabajo que haremos con los ojos cerrados? Quién la siente, cuenta tus sentimientos sobre la oscuridad (desorientación, miedo, bienestar, vacío ...).»

Luego, invite a los alumnos a cubrirse los ojos y guiar su percepción con esta pista.

- Concéntrate en ti mismo, en lo que sientes, en cómo te sientes en silencio. Trabajamos en nuestros sentimientos y emociones en la oscuridad.
- Escuchamos los sonidos y ruidos a nuestro alrededor y luego los grabamos.
- Tomamos las manos de los asistentes y luego cada uno, a su vez, verbaliza cómo se siente la mano del vecino de la derecha: caliente, fría, sudorosa, suave, fuerte, grande ...
- Nos quitamos el pañuelo y compartimos los sentimientos y emociones que hemos experimentado.

2. Orientación y exploración espacial

- Explore el gimnasio libremente: ponga a los alumnos en parejas, uno tiene la función de conducir, mientras que el con los ojos tapados es guiado por la voz del asistente (y / o a través de sus manos) y describe todo con lo que entra en contacto. El alumno con los ojos cerrados explora todo lo que encuentra con sus manos (perímetro, herramientas, terreno, obstáculos, muebles). Luego cambia de rol.
- El juego de la silla: Alinee la clase y coloque una silla a 20-30 metros de distancia. Invite a los alumnos, por turnos e individualmente, a vendarse los ojos para alcanzar la silla caminando, en silencio absoluto.
- Coloque la fuente de sonido: "deslumbre" a sus alumnos y pídeles que se queden en el gimnasio. Luego, haga sonidos y ruidos, cambiando su posición en el espacio (palmoreo, maracas, pandereta): los alumnos deberán moverse detrás de la fuente de sonido.
- Barcos en la niebla: forma varios grupos de tres / cuatro alumnos que representarán las "rocas" esparcidas en el mar y colocarán a cuatro / cinco alumnos

- en fila uno con las manos sobre los hombros del otro que tiene delante para formar un "barco". Al principio el barco se mueve en la niebla, y las rocas emiten sonidos y ruidos para señalar el peligro cuando el barco se les acerca (hacia la gaviota, el sonido del faro, la sirena, las olas en la roca).
- El juego del abandono: organice a los alumnos en pequeños círculos de cuatro o cinco, y en el centro coloque a un alumno con los ojos vendados, que será empujado suavemente en todos los lados, por los colegas de su alrededor.
- Juego de ritmo: Despliega libremente a los alumnos con los ojos cerrados. A su vez, todo el mundo propone un ritmo con las manos y/o los pies, y los colegas lo repiten inmediatamente después.

3. Arcilla y oscuridad

Los alumnos de su clase puede modelar la arcilla manteniendo los ojos cerrados, eligiendo libremente manipularla, explorando sus cualidades, guiados por las sensaciones despertadas por el material, independientemente del resultado final. La experiencia táctil tiene una importancia fundamental en la vida de una persona con discapacidad visual, es lo que le permite conocer y reconocer todo lo que tiene forma y consistencia, en una especie de lectura en la con la ayuda de las herramientas uno puede "ver" dónde están las manos. Las herramientas proporcionan información sobre la apariencia de los objetos, su temperatura, su dureza, la rugosidad mayor o menor, la fuerza que se debe aplicar para ejercer una presión adecuada.

OBJETIVOS

- fomentar la inclusión y la socialización entre los alumnos BES y compañeros de clase.
- mejorar la percepción táctil, auditiva y cinestésica.
- descubrir el funcionamiento del cuerpo sin usar la vista;
- ampliar las capacidades de coordinación y espacio-tiempo utilizando otros sentidos;
- crear un ambiente de complicidad y confianza mutua, fuerte empatía grupal y un momento exploratorio sin el uso de la vista;
- convertir al alumno con discapacidad visual o BES en el protagonista, concediéndole un papel activo en la distribución del programa de actividades;
- obtener una mejor conciencia de la clase sobre las dificultades, los obstáculos y dentro de los límites objetivos en una situación de ceguera, pero también de los recursos y estrategias que se pueden implementar precisamente para superar el límite.

BUNAS PRÁCTICAS I

NOMBRE: Special Education - Volunteering

CUÁNDO: Ongoing - March -December 2020

DÓNDE: Cusco, Peru

QUIÉN: Peru Volunteer

SITIO WEB: <https://peru-volunteer.com/volunteer-work/special-education/>

DATOS DE CONTACTO:

INFO@PERU-VOLUNTEER.COM

BENEFICIARIOS:

Students who are mentally, physically, socially and/or emotionally delayed

DESCRIPCIÓN:

Relativamente rápido, los alumnos se acostumbrarán con la presencia de voluntarios y comenzarán a confiar en ellos y apreciarlos. Es importante tener un conocimiento básico de las condiciones de los niños, ya que tienen diferentes tipos de necesidades. Por ejemplo, hay niños con discapacidades mentales, síndrome de down, autismo y discapacidades motoras. Obviamente, cada niño debe ser tratado de una manera especial. La severidad de la discapacidad y los grupos de edad dividen a los alumnos en 5 categorías. En una clase se puede encontrar niños con diferentes necesidades, lo que dificulta al maestro.

Los voluntarios ayudarán en clase, pero también en actividades diarias. Además del cuidado físico, dibujan, cantan, bailan y hacen música con niños y adolescentes. Así mismo, según el grupo, enseñan a los niños nociones básicas de matemáticas y lectura.

Sin embargo, el componente de creatividad es importante, ya que las variaciones (pequeñas) pueden aumentar considerablemente la curva de aprendizaje.

Bajo la coordinación de los maestros y el personal auxiliar, los voluntarios pueden emprender nuevas actividades. Por ejemplo, ejercicios lingüísticos, para que los niños aprendan nueva pronunciación y vocabulario. El desafío es encontrar el enfoque correcto para cada alumno.

OBJETIVOS

- Ofrecer amor, atención y ayuda para que los alumno se desarrollen a su propio ritmo.
- Ayudar con su alto volumen de trabajo diario
- Los estudiantes / alumnos estarán muy contentos con la presencia y los esfuerzos de los voluntarios.
- Un maravilloso proyecto para adquirir experiencia en educación especial

RESULTADOS E IMPACTO OBTENIDOS (compartidos por voluntarios)

"Es una manera muy agradable de conocer la cultura y ser parte de ella. También recomendaría a los Voluntarios de Perú para las clases de español. Marcelo, el coordinador del Voluntario Perú, está realmente involucrado con todos los voluntarios y nos cuida. Es importante tener una mente abierta si quieres ir a Perú, porque el modo de vida peruano es, por supuesto, muy diferente, así que tienes que estar abierto a ello".

"Es por eso que es aún más importante que los voluntarios ayuden a los maestros y a los alumnos a mejorar sus habilidades en inglés- realmente lo aprecian. Desafortunadamente, la escuela está en Poroy, así que tengo que ir una hora para llegar a la escuela. El proyecto de fútbol fue diferente de lo que se esperaba porque participa en una jaula muy pequeña y muchos de los niños no tienen más de seis o siete años. Sin embargo, todo el mundo está motivado, especialmente el entrenador".

INNOVACIÓN

Procedimientos y aspectos que se aplican para hacer que el proceso voluntario sea accesible y fácil desde el reclutamiento hasta las actividades.

BUNAS PRÁCTICAS II

NOMBRE: RightsNow!

CUÁNDO: July 2016 - Ongoing

DÓNDE: Peru

QUIÉN: Derechos Mundiales de la Discapacidad

SITIO WEB: <https://www.globaldisabilityrightsnow.org/peru>

DATOS DE CONTACTO: <https://www.globaldisabilityrightsnow.org/contact>

ACCIONISTAS

Consejo Nacional para la Integración de las Personas con Discapacidad (CONADIS), Ministerio de la Mujer y Desarrollo Social, Organizaciones para Personas con Discapacidad.

BENEFICIARIOS

Personas con discapacidad en Perú.

DESCRIPCIÓN

RightsNow! el proyecto tiene el honor de trabajar con líderes en el trabajo con discapacidades, abogados y aliados en Perú para fortalecer a las comunidades a través de la implementación de los derechos de las personas con discapacidad.

Los derechos de las personas con discapacidad en el Perú son reconocidos por la Ley General de Discapacidad 2012 (29973). Perú fue el primer país latinoamericano en ratificar la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CRPD) -en diciembre de 2007- y ratificó el Tratado de Marrakech a principios de 2016, que recientemente entró en vigor. El Consejo Nacional para la Integración de las Personas con Discapacidad (CONADIS), junto con el Ministerio de la Mujer y Desarrollo Social, publicó un plan de 10 años para equilibrar las oportunidades para las personas con discapacidad (2009-2018). Este plan tiene un enfoque intersectorial, por lo que se ha implementado una comisión multisectorial para monitorizar y supervisar este plan nacional. Está formado por representantes del Ministerio de la Mujer y Desarrollo Social, Salud, Educación,

Empleo, Relaciones Exteriores y Finanzas.

Las Organizaciones de Discapacidad (DPO) trabajan para promover los derechos de las personas con discapacidad y han desempeñado un papel activo en las negociaciones gubernamentales y en las revisiones de políticas. Perú fue el primer país latinoamericano en hacer una revisión de la CDPD a nivel nacional. Los OPD participaron activamente en la elaboración del informe de la CDPD del país, en particular a través de CONFENADIP (Confederación Nacional de Personas con Discapacidad en Perú). Varias DOP están representadas, junto con otras organizaciones de la sociedad civil en la mesa redonda sobre Discapacidad y Derechos. Esta mesa redonda está organizada por el Coordinador Nacional de Derechos Humanos (CNDDHH) y se trabaja activamente para priorizar las cuestiones relacionadas con los derechos de las personas con discapacidad en la agenda del gobierno. Estas cuestiones incluyen la promoción en los sectores de la salud, la gobernación y el acceso, la educación y el trabajo.

OBJETIVOS

- Muchas personas con discapacidad, especialmente en las zonas rurales, desconocen sus derechos o cómo garantizar sus derechos. Todavía queda mucho por hacer en relación con la aplicación de las leyes locales, regionales y nacionales.
- Las organizaciones tienen la responsabilidad y el desafío de compartir buenas prácticas y experiencias exitosas cuando las personas con discapacidades son contratadas con éxito. También hay iniciativas para sensibilizar a la comunidad empresarial en Perú en torno al concepto de responsabilidad social corporativa

RESULTADOS E IMPACTO OBTENIDOS

- Un taller sobre habilidades sociales organizado en Perú ha demostrado ser un entorno en el que los jóvenes podrían expresarse libremente, aprender y fortalecer su plan de vida.
- Cuando usted tiene un marco jurídico favorable y tiene los medios técnicos adecuados de defensa, no hay ningún sistema judicial que pueda ignorar los derechos fundamentales de la persona humana.
- Adaptaciones a la tecnología, la comunicación y la accesibilidad legal

INNOVACIÓN

Este sitio se basa en la experiencia del Movimiento por los derechos de las personas discapacitadas de los Estados Unidos y la Ley de Estadounidenses de la Discapacidad (ADA) y otros activistas por los derechos de las personas con discapacidad en RightsNow! países del proyecto y otras regiones, para proporcionar:

- Herramientas prácticas
- Estudios de caso y estrategias
- Principios de la legislación de referencia sobre los derechos de las personas con discapacidad
- Servicio de información y envío.

BUNAS PRÁCTICAS III

NOMBRE: I Am Capable Model

CUÁNDO: 2012 - ongoing

DÓNDE: Peru

QUIÉN: Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables

SITIO WEB: <https://zeroproject.org/policy/model-promoting-decent-work-for-persons-with-all-kinds-of-disabilities/>

DATOS DE CONTACTO: mhonoresi@yahoo.com
<http://www.conadisperu.gob.pe>

ACCIONISTAS:

Consejo Nacional para la Integración de Personas con Discapacidad (CONADIS), Ministerio de la Mujer y Desarrollo Social, Organizaciones para personas con discapacidad.

BENEFICIARIOS: Personas con discapacidad en Perú

DESCRIPCIÓN

Basado en un enfoque de capacidad, “I Am Capable Model” de Perú es un proyecto piloto nacional que promueve la capacitación y la mediación laboral para personas con discapacidad, con el fin de mejorar sus oportunidades de empleo en el mercado laboral abierto tanto en el sector privado como en el público. Hasta la fecha, el proyecto ha facilitado el empleo de 3.015 personas con discapacidad. En julio de 2016, fue enviado al Ministerio de Trabajo y Promoción del Trabajo y ahora está previsto que se convierta en un programa nacional. En Perú, hay pocas oportunidades de acceso al mercado laboral, especialmente para las personas con discapacidad, que tienden a sufrir discriminación y a menu

do tienen formación limitada. Para apoyar su inclusión en el trabajo, “I Am Capable Model” se desarrolló a través del Departamento de Promoción y Desarrollo Social del Consejo Nacional para la Inclusión de las Personas con Discapacidad (CONADIS), que forma parte del Ministerio de la Mujer y las Poblaciones Vulnerables. Es importante destacar que se inició en colaboración estratégica con el sector empresarial de acuerdo con el Plan de Oportunidades de Igualdad de Discapacidad de Perú (2009-2018). En 2012, se lanzó con el objetivo de emplear a 1.000 personas con discapacidad tanto en el sector privado como en el público, y CONADIS adoptó el programa a través de la Resolución Presidencial No. 107.

OBJETIVOS

- Muchas personas con discapacidad, especialmente en las zonas rurales, desconocen sus derechos o cómo garantizar sus derechos. Todavía queda mucho por hacer en relación con la aplicación de las leyes locales, regionales y nacionales.
- Las organizaciones tienen la responsabilidad y el desafío de compartir buenas prácticas y experiencias exitosas cuando las personas con discapacidades son contratadas con éxito. También hay iniciativas para sensibilizar a la comunidad empresarial en Perú en torno al concepto de responsabilidad social corporativa.

RESULTADOS E IMPACTO OBTENIDOS

- El proyecto "I Am a Capable Model" fue lanzado en 2012.
- De las 2.800 personas que trabajan actualmente, el 63% tiene una discapacidad física, el 18% de una discapacidad auditiva y el 10% una discapacidad visual, el 6% una discapacidad intelectual, un 3% un problema de salud mental.
- Desde 2016, 81 empleadores del sector público y privado han sido reconocidos como inclusivos, incluyendo Lancaster Clothing SA, Monark Perú SA, Industrial Gorak SA

INNOVATION

Enfoque basado en los derechos: El trabajo entre diversos actores se centra en las capacidades y los derechos y se coordina de manera que la sensibilización relativa a la inclusión de la fuerza de trabajo no se basa en la caridad.

Adquisición del mercado relevante: La adquisición de competencias laboral también transmite un conjunto de comportamientos, mejora la capacidad de analizar y tomar decisiones y facilita la transmisión de información, todo lo cual mejora la empleabilidad del trabajador.

Diálogo estado-empresa: El proyecto es también una herramienta de coordinación entre los sectores público y privado, facilitando la adquisición de compe

tencias de demanda adecuadas.

RUMANÍA

BUNAS PRACTICAS I

NOMBRE: El empoderamiento con discapacidad visual para que estén presentes en reformas políticas inclusivas

CUÁNDO: 2017-2018 (el proyecto está terminado)

DÓNDE: Cluj-Napoca, Romania

QUIÉN: Asociatia Babilon Travel

SITIO WEB <http://english.babilontravel.ro/projects/emvision-first-erasmus-ka-3-project-in-cluj/>

DATOS DE CONTACTO: office@babilontravel.net

ACCIONISTAS

- CENTRO de Activismo Juvenil CYA KRIK, Macedonia del Norte;
- Unique Projects, Lituania;
- Polski Związek Niewidomych, Polonia;
- Juventud de Europa, Polonia;
- Autonomia e Descoberta CRL, Portugalia;
- Dirección de Asistencia Social y Médica Cluj-Napoca, Rumanía

BENEFICIARIOS

Beneficiarios directos de cinco países europeos:

- 10 jóvenes ciegos;
- 22 jóvenes con discapacidad;
- 5 tomadores de decisiones (activos en los Ayuntamientos o Administraciones locales / regionales)

Grupo objetivo indirecto:

- Todas las personas con discapacidad que viven, trabajan o visitan Cluj-Napoca.

DESCRIPCIÓN:

Modo de preparación:

Antes de iniciar la actividad principal, los cinco responsables de la toma de decisiones prepararon un resumen de la política local/nacional, implementada en sus propios países, sobre la inclusión de jóvenes / personas con discapacidad.

Actividad principal:

1. Round table, where decision makers presented the summaries and young people with and without disabilities had the opportunity to ask relevant questions and get informed about inclusive youth policies across Europe.
2. Visita de estudio al casco antiguo de Cluj-Napoca. Los participantes, divididos en 5 grupos, incluso jóvenes con discapacidad y no discapacidad y un único responsable de la toma de decisiones, tuvieron la tarea de analizar:

- Infraestructura urbana
- Edificios;
- Instituciones públicas
- Tiendas, hoteles y restaurantes;

En cuanto a la accesibilidad, no sólo para las personas ciegas, sino también para otros tipos de discapacidades, como los usuarios de sillas de ruedas. for other types of disabilities, like wheelchair users.

3. Debate/ mesa redonda, en la que participan todos los participantes y altos directivos del Ayuntamiento, destacando los retos descubiertos durante la visita de estudio y cómo el Ayuntamiento pretende resolverlos.
4. Dos talleres y sesiones de lluvia de ideas (brainstorming) para desarrollar uno de los resultados del proyecto EMVISION: una lista de propuestas hacia el Ayuntamiento y la Administración local.

Divididos en los mismos 5 grupos mixtos, como durante la visita de estudio, los participantes van a recorrer el proceso de documentación y elaboración de una lista de propuestas para el Ayuntamiento y la Administración local, sobre la accesibilidad y una infraestructura más inclusiva del municipio de Cluj-Napoca (por ejemplo, el estado de los perros guía en Cluj-Napoca y la situación de los semáforos acústicos y alfombras táctiles de la calle, etc.).

5. La ceremonia en el Ayuntamiento, donde los participantes entregarán al alcalde la versión final de la lista de propuestas. En caso de que, en este mismo día tenga lugar una reunión del consejo (tiene lugar dos veces al mes, pero en fechas que no se pueden predecir), la propuesta se transmitirá durante esta reunión.

OBJETIVOS

EMVISION propone la creación / cambio de políticas inclusivas, a través de las cuales se puede aumentar la movilidad de los jóvenes / personas con discapacidad, lo que conduce implícitamente a un aumento de su implicación en la vida social de la comunidad, una mejor integración en el mercado laboral y una multiplicación de las iniciativas empresariales. Este objetivo principal se puede encontrar en la parte integrante "Jóvenes en movimiento" de la estrategia "Europa 2020". Por ello, el proyecto propone organizar una reunión transnacional de diálogo estructurado con un grupo de 37 participantes de 5 países europeos: 32 jóvenes, 10 con discapacidad y 22 sin discapacidad y 5 responsables/expertos en el ámbito de la juventud y la inclusión.

Los objetivos del proyecto se interfieren en gran medida con:

1. Documentos de la UE relativos a: Participación de la sociedad civil, inclusión social y creatividad y cultura:

- Preparación y desarrollo de un diálogo estructurado, que contenga talleres, seminarios, mesas redondas, debates, juegos de rol y visitas de estudio al Ayuntamiento y la Administración local de Cluj-Napoca, del 21 al 27 de octubre de 2017, para 10 jóvenes ciegos, junto con 22 jóvenes sin discapacidad y 5 responsables de la toma de decisiones o expertos en el ámbito de las políticas juveniles y la inclusión social en 5 países europeos. Este diálogo estructurado finalizará con la redacción de una lista de propuestas que se presentarán al Ayuntamiento de Cluj-Napoca.
- concienciar sobre la necesidad de desarrollar políticas juveniles inclusivas para 5 tomadores de decisiones
- desarrollo de las habilidades de comunicación, diálogo y cooperación con jóvenes con y sin discapacidad y con 5 tomadores de decisiones.

2. El tema de la Juventud de la Guía Erasmus + 2017 y la Estrategia de la UE para la Juventud:

- la participación en la vida democrática y cívica europea, de 10 jóvenes con discapacidad mediante la implicación directa y activa en actividades de diálogo estructurado;
- desarrollo de la parte intersectorial de la cooperación internacional, en el ámbito de las reformas de políticas inclusivas para los jóvenes, mediante la participación en el proyecto de 7 ONG de 5 países europeos y 2 instituciones públicas rumanas (Ayuntamiento y la Administración local);
- desarrollar, en un contexto no formal, un diálogo directo entre 32 jóvenes participantes en el proyecto y responsables de la toma de decisiones y expertos locales, nacionales e internacionales en el ámbito de las políticas juveniles

- mejorar la cooperación para el desarrollo de la movilidad transnacional entre 7 ONG en 5 países.

RESULTADOS OBTENIDOS

Los 37 participantes en el proyecto EMVISION (32 jóvenes y 5 responsables de la toma de decisiones), procedentes de 5 países europeos, se familiarizarán con el concepto de diálogo estructural y adquirirán las competencias necesarias para su desarrollo.

Al recorrer cada etapa del proyecto, todos los participantes (37):

- Aprenderá a utilizar diferentes métodos y herramientas de la educación no formal debido a la metodología utilizada en las principales actividades;
- Tendrán la oportunidad de desarrollar y mejorar, en presencia / con la ayuda de jóvenes con discapacidades, algunas habilidades relacionadas con la planificación y la participación en actividades y eventos relacionados con estos;
- Participará activamente en los temas y políticas de los jóvenes, especialmente inclusivos, desarrollados para jóvenes con discapacidad, tras visitar el Ayuntamiento y la Administración local de Cluj-Napoca, etc.
- Comprenderán y ejercerán su diálogo estructural de manera efectiva, al involucrar a jóvenes y tomadores de decisiones en la creación de una lista de propuestas para el Administración local
- Practicarán el proceso democrático de redacción de los proyectos de ley en general y los destinados a los jóvenes con discapacidad en particular;
- Desarrollarán las habilidades necesarias para elaborar y presentar una lista de propuestas para el consejo local;
- Comprenderán mejor el lugar y el papel de los factores involucrados en los procedimientos legislativos, a saber: políticos, expertos, opinión pública / sociedad civil, medios de comunicación, trabajadores juveniles;
- Desarrollarán habilidades para relacionarse, trabajo en equipo, pensamiento lógico y sintético y respeto por las habilidades de opinión divergentes;
- Obtendrá habilidades para hablar en público / para hacer presentaciones y las necesarias para una participación activa en los debates
- Mejorarán sus habilidades de comunicación en inglés, el idioma oficial del proyecto.

Jóvenes sin discapacidad (22):

- mediante la participación en actividades conjuntas, tendrán un mejor enfoque del mundo de los jóvenes con discapacidad, con sus esperanzas, expectativas y necesidades;
- aprenderán a relacionarse, interactuar y socializar con jóvenes con discapaci-

- Dad, rompiendo los estereotipos inherentes, luchando juntos contra los prejuicios
- Teniendo actividades conjuntas con los responsables de la toma de decisiones, podrán comprender mejor sus puntos de vista, la mecánica de trabajo de algunas instituciones públicas y cómo se toman decisiones a diferentes niveles (esto es válido para los participantes con discapacidad);
- Se convertirán en embajadores de la inclusión en la comunidad local, nacional e internacional, para los compañeros con discapacidades.

Participantes con discapacidad(10):

- Mediante la elaboración de la lista de propuestas para el Ayuntamiento y la Administración local, los jóvenes con discapacidad aumentarán sus posibilidades de inserción en el mercado laboral y desarrollarán sus propias iniciativas empresariales;
- Desarrollarán y mejorarán su autoestima, la conciencia de su valor y el espíritu de iniciativa
- Se animará a estos jóvenes con discapacidad a involucrarse más profundamente en acciones cívicas y sociales;
- Eliminarán las barreras virtuales que los separan de los demás y adquirirán las habilidades necesarias para trabajar en un grupo mixto;
- Aprenderán a salir de su zona de confort, convirtiéndose en factores activos tanto en la comunidad ciega (que actualmente está casi cerrada) como en la sociedad en general.

Los responsables de la toma de decisiones y los expertos(5):

- Mediante el diálogo, el intercambio de ideas y experiencias, desarrollarán y mejorarán los principios de enfoque de la situación de los jóvenes con discapacidad en el contexto legal, tanto a nivel local como europeo;
- Aprenderán a crear diferentes actividades, incluso para la creación de políticas locales o internacionales, en las cuales los jóvenes de la comunidad, con o sin discapacidades, deberían ser decididos para tener una posición activa, creativa y al mismo tiempo crítica;
- Verán todo el proceso legislativo y sus efectos desde la perspectiva de los jóvenes, ya que a menudo se ven directamente afectados por estos;
- Aprenderán a aplicar elementos del diálogo estructural en sus actividades profesionales

INNOVACIÓN

Creemos que la inclusión de los jóvenes con discapacidad, como contribuyentes iguales, en el proceso complejo de desarrollo de políticas inclusivas para los

jóvenes, a nivel local, en el caso del proyecto EMVISION, es un enfoque innovador para el aumento de la movilidad, la empleabilidad y el sentido del emprendimiento.

Otro aspecto innovador es el diseño de actividades en las que participen grupos mixtos de jóvenes con discapacidad y sin discapacidad y tomadores de decisiones.

EMPODERAMIENTO

a) Impacto en todos los participantes: 10 jóvenes ciegos o con discapacidad visual, junto con 22 jóvenes sin discapacidad y 5 responsables de la toma de decisiones o expertos en políticas juveniles y en la inclusión social de personas con necesidades especiales, es decir, 37 participantes de 5 países europeos:

- Participarán en una reunión transnacional de diálogo estructural en Cluj-Napoca, Rumania;
- Cooperarán en la redacción y presentación de una lista de propuestas a la Administración local que tendrá un impacto directo en el aumento de la movilidad de los jóvenes con discapacidad en Cluj-Napoca;
- Utilizarán diferentes métodos y herramientas de educación no formal;
- Entablarán un diálogo directo con los responsables de la toma de decisiones y los expertos locales en el campo de las políticas inclusivas para los jóvenes;
- Desarrollará las habilidades y destrezas necesarias para participar en conferencias, mesas redondas e intervenciones públicas centradas en la juventud, la inclusión y las políticas sociales;
- Comprenderá mejor la posición y el papel de los factores involucrados en los procedimientos legislativos: políticos, opinión pública / sociedad civil, prensa / medios, trabajadores sociales;
- Desarrollarán y mejorarán sus habilidades relacionadas con la participación en actividades y eventos que requieren la presencia de jóvenes con discapacidades;
- Se convertirán en embajadores de los jóvenes con discapacidad, para sus necesidades y esperanzas, tanto en comunidades locales como internacionales;
- Desarrollará habilidades de conexión, habilidades de trabajo en equipo, pensamiento lógico y sintético y respeto por otras opiniones;
- Mejorarán sus habilidades de comunicación en un idioma extranjero (inglés), lo que les permitirá desarrollar nuevas relaciones sociales e incluso una red de contactos / socios internacionales.

b) Para los 22 jóvenes con discapacidad, el impacto consiste en:

- una mejor comprensión del mundo en que viven las personas con discapaci-

de sus necesidades, especialmente aquellas con discapacidad visual;

c) Para los 10 jóvenes con discapacidad visual, el impacto consistirá en:

- Desarrollo y mejora de la autoestima, conciencia de su propio valor, desarrollo del sentido de iniciativa;
- Fomentar una participación más activa en las acciones cívicas y sociales y en la entrada en el mercado de trabajo;
- Aumentar el grado de movilidad e implícitamente su inserción en el mercado laboral;
- Aumentar la tasa de empleo de la mano de obra y sus iniciativas empresariales;
- Aumentar la movilidad de todas las personas ciegas de Cluj-Napoca indirectamente,
- Cuando la Administración local adopte el proyecto de ley sobre la condición de los perros guías y la implementación de semáforos acústicos y alfombras táctiles.

d) El impacto en los 5 tomadores de decisiones / expertos que participan en el proyecto consiste en:

- Desarrollar y mejorar enfoques para políticas inclusivas para los jóvenes, tanto a nivel local como europeo;
- Una mejor comprensión de la necesidad de mejorar el marco legal necesario para aumentar la movilidad de los jóvenes con discapacidad, como un factor esencial para aumentar el grado de empleo;
- Desarrollar o mejorar sus habilidades para relacionarse y cooperar con los jóvenes;

BUENAS PRÁCTICAS II

NOMBRE: Radio Internet Inclusiv (InRadio)

CUÁNDO: 2018-2019 (proyecto terminado el 31 de mayo de 2019)

DÓNDE: Cluj-Napoca, Rumanía

QUIÉN: La Asociación Babilon Travel

SITIO WEB: <http://english.babilontravel.ro/projects/inclusive-internet-radio-our-next-challenge/>

DATOS DE CONTACTO: office@babilontravel.net

ACCIONISTAS

- Asociacija Apkabink Europą – Lithuania
- Associazione Attiva-Mente – Italy;
- Autonomia e Descoberta CRL – Portugal;
- Liceul Special pentru Deficienti de Vedere Cluj-Napoca – Romania;
- Polski Związek Niewidomych – Poland.

BENEFICIARIOS

Beneficiarios directos:

35 participantes, 15 jóvenes con discapacidad visual, 15 personas con discapacidad y 5 líderes juveniles. Para cada uno de los cinco grupos de países hay una persona que acompaña a los participantes con discapacidad visual / ciegos. Los participantes son jóvenes que actúan como voluntarios o participan activamente en organizaciones asociadas o en sus comunidades locales.

Beneficiarios indirectos:

Alrededor de 200 jóvenes con discapacidad y sin discapacidad, escuchan transmisiones en vivo y grabadas de la estación de radio por Internet.

DESCRIPCIÓN

Las actividades crearán y mantendrán una radio comunitaria en Internet, que se utilizará como una herramienta para la inclusión social.

Debido a los requisitos específicos de estas actividades, se necesitan 3 facilitadores / formadores con experiencia: un experto en tecnología de hardware / tecnología de hardware / tecnología relacionada en la radio TIC e Internet (en nuestro caso Vincenzo Giannone), otro facilitador con habilidades de aprendizaje no formal (en nuestro caso Lonela Racatau) y el tercero especializado en la creación de programas de radio, jingles etc. (Andrea Nagy).

Las principales actividades requeridas para desarrollar una estación de radio comunitaria con bajos costos (de hecho gratis) y para producir programas relacionados son:

- 1. Radio por internet** Un taller de 2 partes para el que el facilitador de TIC preparará un estudio básico de radio por Internet en una habitación / unidad (dedicado)
- 2. Radio por internet: contenido** Para que una radio a través de Internet sea viable, es importante identificar qué contenido se puede transmitir sin infringir los derechos de autor y sin firmar contratos costosos con la autoridad de

derechos de autor (copyright).

Creación de Jingles (dos sesiones)

Los Jingles son importantes para la recaudación de fondos, así como para aumentar la visibilidad de programas, iniciativas y oportunidades.

3. Emisora participativa (dos sesiones)

Durante la primera sesión, cada uno de los cinco grupos de trabajo, siguiendo la estrategia desarrollada durante las sesiones anteriores, concebirá un programa de radio por Internet.

Durante la segunda sesión, los grupos de trabajo presentarán el programa no "en línea" (online), sino en forma de boceto teatral. De esta manera, pueden aprender a hablar en público, a gestionar una audiencia

4. Para esta sesión, nuestro socio local, Radio Rumania Cluj, proporcionará la infraestructura (micrófonos, auriculares, mezcladores de audio, equipos de grabación, etc.), necesaria para **una transmisión en línea / online**. Nuestro socio también proporcionará el personal técnico necesario para guiar a los participantes a lo largo de la "jungla".

5. InRadio: On-Air

Cada uno de los 5 grupos de trabajo transmitirá durante 15 minutos, un programa desarrollado en los días anteriores. Estos programas serán grabados y servirán como material de aprendizaje.

OBJETIVOS

Objetivos del proyecto/ de las actividades:

- 30 jóvenes, 15 personas con discapacidad y 15 personas sin discapacidad, de 5 países europeos, durante 5 días de actividades, aprenderán a eliminar las barreras entre los jóvenes con discapacidad y aquellos sin discapacidad, empoderándolos para que sean conscientes de que los mundos en los que ellos viven no son diferentes en absoluto, tienen esperanzas y expectativas similares.
- 5 jóvenes con discapacidad, desarrollarán y fortalecerán su autoestima, confianza y 5 jóvenes con discapacidad, desarrollarán y fortalecerán su autoestima, confianza y
- 15 jóvenes sin discapacidad se convertirán en embajadores de sus prójimos que tiene discapacidades en toda la organización, la comunidad y el mundo.
- 30 jóvenes, 15 personas con discapacidad (invidentes / discapacitados visuales) y 15 sin discapacidad de 5 países europeos, durante 5 días de actividades comunes (intercambio juvenil)

RESULTADOS OBTENIDOS

A nivel individual, el impacto para los participantes del proyecto:

Debido al hecho de que la mayoría de las actividades de InRadio se basan en grupos mixtos de participantes con y sin DV que trabajan juntos:

- Los 35 participantes, 15 ciegos / discapacitados visuales (DV) y 15 jóvenes sin DV y 5 líderes juveniles desarrollarán y mejorarán sus capacidades para entenderse, interactuar más eficazmente, eliminar estereotipos, que han actuado como barreras y darse cuenta de que el mundo en el DV y sin DV no son en absoluto diferentes, sino que tienen esperanzas y expectativas similares;
- 15 jóvenes DV aumentarán su confianza y autoestima y intensificar su movilidad y sus capacidades de vida independiente. Elevarán el nivel de inclusión en la comunidad local e internacional;
- Los 35 participantes mejorarán sus habilidades de comunicación en inglés, el idioma oficial del proyecto;
- 15 jóvenes sin DV y 5 líderes juveniles se convertirán en embajadores para la inclusión a nivel nacional y europeo.

Durante 5 días de actividades, los 35 participantes, 15 (DV) y 15 jóvenes sin DV y 5 líderes juveniles:

- Desarrollarán habilidades para usar la radio comunitaria en Internet como una herramienta para la comunicación y la inclusión social;
- Adquirirán habilidades técnicas y conocimientos sobre estaciones de radio por Internet;
- Adquisición de habilidades para crear un jingle, una lista de reproducción (palylist) o una parrilla de programación para la radio por Internet;
- Tendrán más experiencia en nuevos idiomas / dialectos (slangs de radio), llegarán a ser cada vez más eficientes en la comunicación y más atractivos para los oyentes;
- Tendrán más seguridad al hablar en público y serán más prolíficos para influir en su comunidad a todos los niveles;
- Aumentarán su conciencia de otras culturas, países y tradiciones aprendiendo a relacionarse con otros grupos nacionales involucrados, rompiendo los estereotipos.

INNOVACIÓN

El aspecto más innovador es el uso de la radio comunitaria por Internet como herramienta de inclusión social. La transmisión del programa y su contenido es creado por un grupo mixto de jóvenes con y sin discapacidades.

BUENAS PRÁCTICAS III

NOMBRE: Value the Difference

CUÁNDO: 2015-2016 (proyecto terminado)

DÓNDE: Cluj-Napoca, Rumanía

QUIÉN: La Asociación Babilon Travel

SITIO WEB: <http://english.babilontravel.ro/events/tcs/value-the-difference-inclusion-sport-and-much-more/>

DATOS DE CONTACTO: office@babilontravel.net

ACCIONISTAS

- Youth of Europe – Poland
- Mine Vaganti NGO – Italy
- VIEWS International – Belgium
- Social Care Network HELP – Greece
- Special High School for Visually Impaired Cluj-Napoca – Romania
- Municipality of Cluj-Napoca – Romania

BENEFICIARIOS

Beneficiarios directos de cinco países europeos:

- 24 trabajadores jóvenes con discapacidad y sin discapacidad
- 12 jóvenes ciegos
- 23 jóvenes con discapacidad

DESCRIPCIÓN

VIP Squares es una actividad de trabajo en equipo (teambuilding) que involucra a participantes con discapacidades (discapacidades visuales) y sin discapacidades.

El objetivo del juego es construir un cuadrado perfecto con una cuerda.

Numero de participantes: 15-40

Materiales requeridos:

- Una sola cuerda para un equipo, de al menos 12 metros de largo;
- Una máscara para los ojos / venda para ojos para cada participante;
- Un teléfono inteligente (smartphone) o una cámara fotográfica
- 25 metros cuadrados de espacio exterior o interior, sin obstáculos, para cada equipo.

Tiempo total requerido 40 minutos.

- 10 minutos de preparación;
- 20 minutos para el juego;
- 10 minutos de reunión informativa (debriefing)

Juego:

Los participantes se dividen en grupos mixtos (personas con discapacidad y sin discapacidad) de 5-6 personas. Cada grupo recibirá una cuerda, vendas / máscaras y una lista con las siguientes instrucciones:

- El objetivo del juego es construir, lo más rápido posible, un cuadrado perfecto, utilizando toda la cuerda (no se permite el plegado);
- Al principio del juego, todos los participantes tendrán los ojos vendados;
- Durante el juego, todos los participantes, excepto el líder del grupo (también con los ojos tapados), deben mantener al menos una mano en la cuerda;
- El líder del grupo puede moverse libremente;
- Cada grupo dispondrá de 2 minutos antes de comenzar el juego, para establecer una estrategia, para elegir un líder de grupo y para solicitar aclaraciones si es necesario. Las cuerdas permanecen en el suelo;
- Si el líder del grupo cree que el grupo ha formado un cuadrado perfecto, él/ella debe ir justo en el centro del grupo y atraer la atención de los facilitadores, diciendo en voz alta VIP Square. Todos los miembros del grupo, incluido el líder del grupo, permanecen con los ojos vendados. Los facilitadores harán una foto y decidirán si el cuadrado es perfecto o necesita ser mejorado. Si es necesario, habrá una penalización de 30 segundos, después de lo cual el grupo continúa la actividad.
- Si un grupo ha terminado con éxito, puede quitarse las vendas de los ojos y permanecer completamente en silencio, observando el trabajo de los otros grupos.

Reunión informativa (Debriefing):

Los facilitadores harán preguntas abiertas tales como:

- ¿Cómo ha sido el juego?
- ¿Cómo te has sentido?
- ¿Cuál ha sido tu estrategia?
- ¿Cómo has elegido a tu líder?
- ¿Por qué crees que los facilitadores eligen este juego?
- ¿Hay algo que cambiarías si volvieras a jugar el juego?

OBJETIVOS

El objetivo general de esta actividad es la acción grupal.

Otros objetivos:

- Desarrollo de habilidades de comunicación, sin contacto visual;
- Creación de estrategias para tareas específicas;
- Comprender el mundo de las personas con discapacidad visual,, identificar sus necesidades y desafíos;
- Cooperación grupal;
- Mejorar el liderazgo.

03 FORMATO DEL CURSO

El formato del curso que hemos desarrollado se basa en características clave que incluyen esencialmente la educación no formal combinada con el vasto conocimiento práctico de los expertos y formadores involucrados en el proceso. Antes de pensar en el formato TC (Formato de curso), los jóvenes y formadores involucrados llevaron a cabo una investigación.



Durante el curso de formación para jóvenes trabajadores, estos recibieron capacitación sobre enfoques no formales (teóricos y prácticos) y métodos específicos que se planificaron durante el Seminario e incluso se perfeccionaron durante el curso de formación:

- Actividades de trabajo en equipo (team building), aumento de la confianza, creación de conexiones y comprensión, juegos para romper el hielo y otras herramientas de aprendizaje no formal.
- Movimiento corporal y actividades deportivas diseñadas para crear conexiones, lazos, diálogo intercultural, comunicación y habilidades para la vida.
- Herramientas de vídeo, fotográficas y digitales como medio de comunicación con las partes interesadas a nivel local y organizativo y hasta el nivel mundial para sensibilizar sobre prácticas inclusivas y no discriminatorias
- Juegos de rol adaptables que permiten a los participantes utilizar las habilidades adquiridas en situaciones de la vida real
- Aumentar la capacidad de trabajar en contextos grupales e individuales con jóvenes con discapacidad y menos oportunidades

- Sesiones organizadas por expertos y facilitadores internacionales, que también involucra a expertos de alto calibre en el trabajo con jóvenes con discapacidades y menos oportunidades, pero también invita a emprendedores dedicados a discusiones y discursos (y cuando es difícil causa de la organización, videoconferencia remota en vivo).

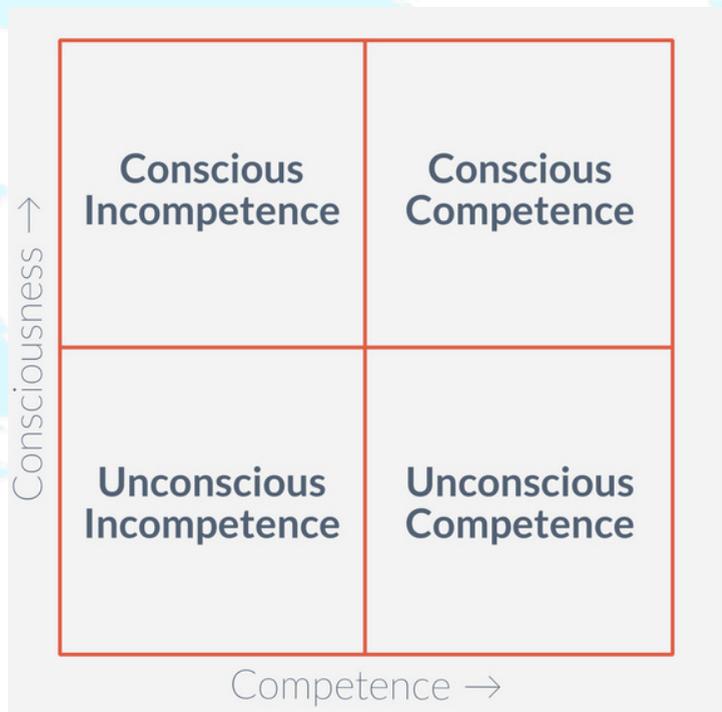


- Trabajo en equipo, lluvia de ideas (brainstorming), mesas redondas, debates, talleres creativos para diseñar herramientas y métodos, intercambiar opiniones, nuevas perspectivas, nuevos puntos de comprensión y aprendizaje, que también sirven como un indicador del impacto de la calidad de la CT.
- Herramientas y recursos para el monitoreo continuo y la evaluación de los resultados y la mejora de los grupos juveniles seleccionados.
- Sesiones de reflexión que valoran el proceso de aprendizaje, así como la introspección de los resultados de autodescubrimiento



Antes de pasar a los detalles del Format TC, presentamos este sencillo modelo de aprendizaje que incluye un enfoque fácil para explicar los ciclos de aprendizaje, independientemente de las preferencias personales del estudiante.

Las cuatro etapas son:



1. Incompetencia inconsciente

El individuo no comprende y no sabe cómo hacer algo y no necesariamente reconoce el estado de ignorancia. Puede negar la utilidad de la habilidad. El individuo debe reconocer su propia incompetencia y el valor de la nueva habilidad, antes de pasar a la siguiente etapa. El tiempo que una persona pasa en esta etapa depende del poder del estímulo para aprender.

2. Incompetencia consciente

Aunque el individuo no comprende o no sabe cómo hacer algo, reconoce el déficit, así como el valor de una nueva habilidad para abordar el déficit. El error puede ser parte integral del proceso de aprendizaje en esta etapa.

3. Competencia consciente

El individuo comprende o sabe cómo hacer algo. Sin embargo, demostrar la habilidad o el conocimiento de uno requiere concentración. Se puede dividir en tramos y de este modo hay una fuerte participación consciente en la ejecución de la nueva habilidad.

4. Competencia inconsciente

El individuo ha practicado tantas veces una habilidad que se ha convertido en una "segunda naturaleza" y se puede lograr fácilmente. Como resultado, la habilidad se puede realizar mientras se lleva a cabo otra tarea. El individuo puede poder enseñárselo a otros, dependiendo de cómo y cuándo lo aprendió.

FORMATO DEL CURSO

La siguiente estructura para Format TC puede ser implementada por cualquier organización que quiera empoderar a los jóvenes con discapacidades visuales y motoras, menores.

Todas las actividades tienen una sección detallada con imágenes visuales, y para algunas actividades encontrará incluso enlaces con tutoriales en vídeo. Para que las cosas sean fáciles de entender y claras para todos, hacemos notas sencillas en las que las actividades necesitan una atención especial por parte de los facilitadores o incluso por parte de del personal de apoyo.

FORMAT TC - Growing in Insight Ability of Mobility					
	Day 1	Day 2	Day 3	Day 4	Day 5
Session 1 1h 30 min	Intro of the programme & Team Building	Sport activities for developing mind-body links - The Snake	Art of powerful questions and listening	Education Through Sport Activity Human Fussball	Leadership through Sport – Cross Fire Activity;
Session 2 1h 30 min	Presenting challenges of inclusion and active participation	Voice and movement – improvisation theatre session;	Congruency of language and alignment within		
Session 3 1h 30 min	Body movement – contact improvisation;	Intro in coaching - communication model and the art of building rapport;	Business Model Canvas Intro	Tic Tac Shuttle	Frisbee for ALL “10 Passes “
Session 4 1h 30 min	Body awareness through Dance	Understanding others and state management	Designing my business – Business Canvas Model;	Working with values and beliefs of an Entrepreneur	Goal setting and action planning
Session 5 20 min	Reflection	Reflection	Reflection	Reflection	Reflection

DIA 1

Sesión I

Team Building

ESCUDO DE LEADERSHIP

Temas/objetivo:

Para explorar el tema del liderazgo y ayudar a las personas a expresar lo que es importante para ellos aprender más sobre sí mismos

Materiales: papel A4, marcador de color, rotafolio

Competencias: autoevaluación, autorreflexión, comunicación, intercambio de ideas.

Tamaño del grupo: cualquiera

Complejidad: 2 de 10

Rango de edad: 12+

Duración: 1- 1,5 h

INSTRUCCIONES

Paso 1: El facilitador pregunta a los participantes si tienen un escudo familiar y presenta un ejemplo. El facilitador explica el papel del escudo y el liderazgo.

Paso 2: Distribuya una hoja A4 y marcadores de colores a cada participante. Pídales que dibujen el contorno de un escudo en papel. Añada que el escudo es una representación visual que puede mostrar los valores, creencias e ideas de una persona.

Paso 3: explique que se han seleccionado cuatro categorías de información de protección. Anuncie una categoría a la vez y recuerde a los participantes que dejen espacio en su escudo para las cuatro categorías. Dejelos unos dos minutos para **cada respuesta**.

El escudo debe dividirse en 4 partes:

INSTRUCTIONS

- Dos de sus habilidades de liderazgo (leadership)
- Parte de su actividad actual / universidad / hobby
- Dos valores que influyen en la forma en que lideras a los demás
- Éxito o logro reciente

Paso 4: Pida a los participantes que completen su escudo con el apellido, lema personal. Luego, indíqueles que agreguen gráficos y diseño.

Paso 5: Pida a los participantes que se emparejen con la persona con la que menos hablaron. Pídales a las parejas que discutan rápidamente lo que han incluido en su escudo. (10 minutos)

Paso 6: cada participante debe decir algo interesante o lo que ha aprendido sobre su pareja. (1 min por pareja).

DEBRIEFING

- ¿Cuál dial ha sido el más fácil de llenar y por qué? ¿Cuál ha sido el más difícil?
- ¿Qué dial, si hay alguno, revela algo sobre ti, algo que algunos (familiares / amigos) puedan no saber de ti?
- ¿La actividad te ha hecho pensar en ti mismo como en un líder?

CONSEJOS PARA FACILITADORES

Pon los escudos listos en las paredes



Sesión II

Presentación de los desafíos de inclusión y participación activa.

Temas / objetivos

se trata de lo que es el desafío de la inclusión y la participación activa de los jóvenes

Materiales: papel A4, marcador de color / pluma estilográfica

Competencias: debate, intercambio de ideas, inclusión, elementos

Tamaño del grupo: cualquiera

Complejidad: 2 de 10

Rango de edad: 10+

Duración: 1- 1,5 horas

INSTRUCCIONES

Juego de declaraciones (Sí-No)

Los participantes escriben individualmente declaraciones sobre la participación activa y los desafíos de la inclusión, cada declaración en un solo documento, el formador puede dar un ejemplo

Ejemplos:

- El uso de métodos de educación no formal puede determinar la participación activa de los jóvenes en el proceso de aprendizaje.
- Las escuelas de educación especial son la mejor solución para incluir estudiantes con menos oportunidades
- Ya hay muchas maneras en que los jóvenes pueden ser participantes activos en la sociedad.

Déles algunos ejemplos y deja claro que discutirás estas declaraciones más adelante, para que estén lo más claras posible.

INSTRUCCIONES

Evite usar palabras como "más bien" o "un poco" y ponga las declaraciones de una manera afirmativa (por ejemplo, los drogadictos son delincuentes, en lugar de los drogadictos no son criminales).

Recoja todas las declaraciones en un sombrero o bol, saca la primera y léala en voz alta. Escriba un rotafolio (flipchart) para que las personas puedan consultarlo cuando olviden la declaración completa. Dé a los participantes un minuto para pensar y pídeles que participen. Colocarse en el medio es opcional. Entonces comience la discusión. Los participantes pueden tratar de convencer a los del otro lado de que su opinión es correcta. Si la discusión no comienza espontáneamente, le preguntan a una de las personas por qué están sentados aquí. Si no hay discusión, porque todos ya están de un lado, ajuste un poco la declaración o continúe con la siguiente. Trate de mantener las discusiones limitadas a unos cinco minutos, a menos que (todas) las personas estén realmente involucradas.

DEBRIEFING

- ¿Debría permitirse argumentos emocionales en las discusiones?
- ¿Han participado todos?
- ¿Alguna vez has ido al otro lado?
- ¿Alguna vez has ido por el otro lado porque alguien lo dijo de ti?
- ¿Has logrado formular tu opinión con claridad?
- ¿Alguna vez te has encontrado del otro lado sólo porque estabas (casi) solo de tu lado?
- ¿Has tratado de actuar como el defensor del diablo?
- ¿Has conseguido que la gente venga a tu lado?

CONSEJOS PARA FACILITADORES

Para ser claros, se trata de lo que representa un desafío para la inclusión y participación activa de los jóvenes.

Si observa que los participantes están menos dispuestos a discutir, haga algunos comentarios / dé algunos ejemplos que desencadenen su respuesta.

Si los grupos son realmente habladores, asegúrese de recordar el objetivo de la actividad e intervenga donde sea y cuando sea necesario para aclarar el objetivo o para detener cualquier debate que no llegue a ninguna parte.

Sesión III

Movimiento del cuerpo. Improvisación de contacto

Temas / objetivo: exploración del movimiento, conciencia del cuerpo, conciencia del movimiento, conciencia del espacio, exploración con los ojos cerrados, calentamiento del cuerpo, interacción en parejas / grupo

Materiales: música, sonido, gran espacio, piso de madera, pelotas, accesorios suaves para su uso.

Competencias: habilidades motoras, liderazgo personal / grupal

Tamaño del grupo: 6-30

Complejidad: 5 de 10

Rango de edad: 12+

Duración: 1 hora - 1,5

INSTRUCCIONES

Presentado en el portal Ido - creador If MOVEMENT. "Cualquier tipo de movimiento es bueno para el cuerpo. Tenemos un sinnúmero de opciones de movimiento corporal. Uso del espacio y todo el equipo disponible (piso, bolas, escaleras, pareja, etc.) "

Movilización de la columna (15 minutos)

Construya una secuencia repetitiva para la columna vertebral que funcione a través de los tres planos diferentes (ver abajo) Comience lentamente y permita que los participantes trabajen en su tiempo con espacio para concentrarse en lo que necesitan. Progrese para moverse un poco más rápido con el temporizador configurado.

Flechas: una secuencia de curvas hacia delante y desplegadas

INSTRUCCIONES

Frontal: una secuencia de diferentes inclinaciones y curvas laterales

Transversal: Una secuencia de diferentes giros

Resultados: Calentamiento de la columna vertebral en diferentes zonas.

Conjunto de instrucciones (10 minutos)

Le recomiendo que seleccione canciones agradables. Los participantes empiezan a moverse por el espacio, creando contacto entre sí. El líder (facilitador) dice en voz alta varias instrucciones a las que responden los bailarines.

Ejemplos:

Vaya - muévase por el espacio.

Para - Para dicho en voz aguda y de forma instantánea

Segundos fuera: muévase hacia las partes laterales de la habitación.

Cambio: intente ir en línea recta al otro lado de la habitación.

Fila: crea una fila de un lado al otro, asegurándose de que estén a distancia igual.

Persona: encuentre un compañero y no deje ningún espacio entre vosotros.

Centro: colóquese en el centro de la habitación y luego ponga la cabeza sobre otra persona.

Resultados: Cardio, aumentar la concentración y responder

Espejo (10 min)

El objetivo es ver cómo se mueven otras personas y repetir su movimiento como si fuera un espejo. Esto ayuda a los participantes a sentirse más cómodos en el grupo.

Nota: Prepare una música adecuada, cambie la pareja.

Intro (10 min)

Ahora, los participantes tienen la oportunidad de reducir la distancia entre ellos.

INSTRUCCIONES

" Input " es un toque ligero que los compañeros se dan entre sí, en diferentes partes del cuerpo. Asegúrese de cubrir las instrucciones para usar los toques en las partes del cuerpo sin atentar contra la decencia (manos, brazos, piernas, pies, brazos, hombros).

En este taller, se presenta a los participantes los instrumentos para la improvisación de baile en parejas. Tienen la misión de trabajar en una improvisación básica en parejas. Un compañero ofrece estímulos (toques suaves en el cuerpo) en las partes del cuerpo del otro compañero que debe mover. Al principio, el próximo compañero para aumentar el nivel de experiencia puede mantener o no los ojos cerrados mientras se mueve lentamente. Las consecuencias del input consisten en mover diferentes partes del cuerpo donde su compañero le da el toque.

DEBRIEFING

- ¿Cuáles han sido los desafíos en el movimiento?
- ¿Cómo has percibido la actividad?
- ¿Cómo te han parecido a diferentes etapas?
- ¿Qué has notado sobre ti?
- ¿Qué has notado en el grupo?

CONSEJOS PARA FACILITADORES

Se une a los participantes con deficiencias leves con los participantes sin deficiencias.



Sesión IV

Conciencia del cuerpo a través de la danza

Temas / objetivos: exploración del movimiento, conciencia del cuerpo, conciencia del movimiento, conciencia del espacio, exploración con los ojos cerrados, calentamiento del cuerpo, interacción en parejas / grupos

Materiales: música, sonido, gran espacio, piso de madera / alfombra, pelotas, accesorios suaves que se utilizarán

Competencias: altruismo, autoconciencia, correlación

Tamaño del grupo: 6-30

Complejidad: 6 de 10

Rango de edad: 12+

Duración: 1- 1.5 horas

INSTRUCCIONES

Grabación: (10 minutos)

La respiración es muy importante para los bailarines. No solo ayuda a hacer ejercicio y bailar bien, sino que también trata el estrés antes del espectáculo. Los participantes pasan por las siguientes etapas:

Concéntrese: observe cómo se siente hoy: ¿cómo es su cuerpo? Si tiene tensión o rigidez, intente enviar su respiración a ese lugar, imagine que su respiración llena el área y crea un pequeño espacio cada vez que respira.

Respiren juntos: respiren e imaginen su respiración haciendo la figura de ocho. A medida que inhala, éste se mueve en la parte frontal del cuerpo, a través del pecho y sobre la parte posterior de la cabeza.

Estírese con la respiración: encuentre diferentes estiramientos, comenzando por los

INSTRUCCIONES

más pequeños y aumentando hasta los estiramientos de todo el cuerpo, combinando su respiración con cada estiramiento.

Resultado: tiempo para concentrarse en el cuerpo y la mente.

Danza y movimiento: explore el espacio moviendo el cuerpo a través de diferentes ritmos: los facilitadores seleccionan un arsenal de canciones durante un período de 60 minutos, con 5 posibilidades diferentes de flujo, staccato, caos, lírico, tranquilo, ofrecieron a los participantes la oportunidad de explorar el espacio, cuerpo y grupo en una secuencia de movimientos.

Materiales utilizados: Crea un ambiente para bailar, poca luz, algunas improvisaciones con papel de colores y linternas. La superficie es importante, por lo que podemos elegir una ubicación en el interior, ya que brinda a los participantes la oportunidad de expresarse libremente y sin los pensamientos que uno comprueba.

DEBRIEFING

- ¿Cuáles han sido los desafíos en el movimiento?
- ¿Cómo has percibido la actividad?
- ¿Cómo te han parecido a diferentes etapas?
- ¿Qué has notado sobre ti?
- ¿Qué has notado en el grupo?

CONSEJOS PARA FACILITADORES

Une a los participantes con deficiencias menores con los participantes sin deficiencias.

Asegúrese de que todos los participantes se sientan cómodos, incluso si enfrenta algunos desafíos. Elija bien cuándo usar esta actividad y con qué grupo y cómo lo enmarca.

DIA 2

Sesión I

LA SERPIENTE

Temas:

Habilidades de inclusión y discriminación

Materiales: 20 camisetas interiores o chales, gran espacio, piso de madera / alfombra, pelotas, accesorios suaves que se utilizarán

Competencias: comunicación en lenguas extranjeras, Trabajo en equipo, cooperación, pensamiento estratégico

Tamaño del grupo: 12-20

Complejidad: 3 de 10

Rango de edad: 12-40 años

Duración: 90 minutos

INSTRUCCIONES

El ejercicio es una actividad física en tres etapas que pretende ser un ojo para los participantes en el concepto de Educación a través del deporte, que muestra la diferencia entre la educación para y a través del deporte. El árbitro hará esto para que pueda ser un ejercicio que genere conciencia sobre el tema de la discriminación.

Objetivos

- Introducción del concepto de educación a través del deporte.
- Destacar las diferencias entre educación para y a través del deporte.
- Desarrollo de habilidades de comunicación y cooperación.
- Concienciación sobre la discriminación.

Preparación

- Marque el espacio de actividad

INSTRUCCIONES

- Prepare las camisetas / los chales para los equipos.
- Explique las reglas e indíquelas claramente en un rotafolio.
- Prepare las preguntas de debriefing.
- Preparación del árbitro.

Colas - Cada participante recibirá una camiseta interior o un chal y tratará de robarla a los demás sin perder la suya. Las camisetas están escondidas en pantalones largos o cortos y la mete por la parte posterior de cada persona. El juego se puede utilizar como un ejercicio de calentamiento. Explique a los participantes que deben tener al menos la mitad de la camiseta interior a la vista para que otros la atrapen (5 minutos).

Serpiente: separe el grupo en 3-4 equipos (los equipos deben ser de aproximadamente 4-5 personas).

Dales las instrucciones. Se supone que actuarán como una serpiente para robar la camiseta interior / chal que se adjunta el último miembro del otro equipo (por ejemplo, metido en pantalones cortos).

La captura de la camiseta interior/ chal recibirá puntos solo si la cadena de personas no está rota.

Entra el árbitro.

Juega la actividad (15 minutos)

Ejercicio de discriminación: Detenga el juego y anuncie a los participantes que, para obtener mejores resultados, se les permite 2-3 minutos para decidir una estrategia dentro de sus equipos. Déjalos jugar de nuevo; esta vez el árbitro debe actuar de acuerdo con las instrucciones proporcionadas en los consejos de facilitación. (15 minutos)

DEBRIEFING

Pídales que describan su actividad y sus sentimientos, las cosas aprendidas

- ¿Qué ha pasado durante el juego?
- ¿Cómo te has sentido durante el ejercicio?
- Si ha existido alguna diferencia, ¿cuáles ha sido las diferencias entre las tres etapas / rondas?
- ¿Has conseguido participar en el trabajo de equipo?

Ayude al grupo a analizar cómo han trabajado juntos y lo que ha determinado que el grupo funcione bien.

- ¿Qué problemas has encontrado?
- ¿Qué responsabilidad ha tenido cada miembro del grupo?
- ¿Cómo podrías mejorar su desempeño?
- ¿Qué habilidades necesitaban? Responsabilidad? ¿Habilidades para escuchar y responder? Cooperación?
- ¿Qué más?

Resultados del aprendizaje

- ¿Quién ha obtenido la puntuación más alto de todos los equipos? ¿Cómo has jugado para ganar?
- ¿Quién tiene la puntuación más bajo? Como te sientes? ¿Qué ha pasado?
- ¿Dónde acaban los acuerdos entre los equipos en cuanto a la cooperación? ¿Por qué?
- ¿Cómo se han sentido los demás (los que han quedado como parte del acuerdo)?

Feedback sobre el ejercicio

- ¿Te ha gustado el juego? ¿Qué es lo que te ha gustado / lo que no te ha gustado?



CONSEJOS PARA FACILITADORES

- El papel del árbitro (introducido desde el principio) es discriminar a uno de los equipos en la tercera parte del ejercicio. Esto puede consistir en cosas sutiles, como eliminar a otros equipos e ignorar a los discriminados, proporcionar puntos para animar / alentar a los otros / animar el espíritu de equipo sólo al equipo privilegiado, quitando puntos por diferentes razones del equipo discriminado. Sin embargo, debería existir una transición gradual de lo imparcial a la ayuda clara de algunos equipos mientras que se pone en desventaja a los demás, con el fin de asegurar que el papel del árbitro se da a una persona que puede permanecer en el personaje durante toda la sesión, manteniéndose así realista.
- Debido a que esta actividad a menudo requiere un nivel de participación emocional, debería haber suficiente tiempo para que los participantes salieran de su personaje, especialmente los miembros del equipo discriminado.
- Dedique tiempo al final de la actividad a hablar sobre lo que las personas han aprendido y cómo lo ven en relación con sus vivencias y sus comunidades.
- Asegúrese de que todos tengan la oportunidad de hablar para que sepan que su opinión y participación son apreciadas.



Sesión II

Voz y movimiento - sesión de teatro de improvisación

Temas / objetivos: voz y sonido, trabajo en equipo, participación, inclusión

Materiales: espacio ancho / amplio, superficie suave, lugar para improvisar un escenario

Competencias: actuar, improvisar, desafiarte

Tamaño del grupo: 12-30

Complejidad: 6 de 10

Rango de edad: 12+

Duración: 1,5 horas

INSTRUCCIONES

Un grupo de participantes vocaliza cierto sonido (el sonido de un animal, de las hojas, de una carretera, de una fábrica) mientras que otro grupo realiza movimientos que corresponden a los ruidos, de una manera "visual" los sonidos. Si el ruido es "miaow", la representación no tiene que ser un gato, sino cualquier visualización que el actor asocie con ese sonido.

Sonido ritual (1 hora)

Lo mismo, excepto que el grupo que hace los sonidos debe limitarse a los sonidos de cierto ritual: despertarme por la mañana, ir a casa, ir al trabajo, un salón de clases, una fábrica, etc.

Paso 1: Divida a los participantes en 4 grupos. Pídale pensar en el ritual como se

INSTRUCCIONES

menciona arriba. Primero en el gran grupo. Reúna tantas ideas como sea posible. Luego pídale que decidan dentro del grupo en un escenario.

Paso 2: Deles 20 minutos para pensar cómo se presenta la escena. Qué sonidos y movimientos puedes experimentar. Aliéntelos a ser precisos y detallados.

Paso 3: Cada grupo tiene 5 minutos para presentar, escuchar los comentarios y expresar cómo es su enfoque del ejercicio y si le ha resultado difícil / fácil.

DEBRIEFING

- ¿Te has dado cuenta de cuántos sonidos nos rodean incluso en situaciones simples y cotidianas?
- ¿Cómo se siente si no hay sonido?
- ¿Ves la importancia de los productores de sonido en las películas?

CONSEJOS PARA FACILITADORES

Agrupe a los participantes con deficiencias leves con participantes sin deficiencias.

Asegúrese de que todos los participantes se sientan cómodos, incluso si enfrenta algunos desafíos de su parte.

Sesión III

Introducción al coaching: modelo de comunicación y el arte de elaborar informes

Temas / objetivos: compartir historias personales, reflexionar sobre experiencias / recuerdos de la vida personal, comprender una forma de ver cómo trabajan las personas

Materiales: papel, papel de color, marcas, bolígrafos, lápices, pegamento, pintura, pinceles, tijeras, cuerdas, pegatinas

Competencias: tolerancia, aceptación, obediencia, presentación, trabajo artístico, narración de cuentos

Tamaño del grupo: 6-30

Complejidad: 7 de 10

Rango de edad: 16+

Time: 1,5 h



INSTRUCCIONES

Paso 1. Pregunte a los participantes: ¿Alguna vez habéis asistido a un evento con un amigo y luego habéis hablado de ello más tarde, solo para descubrir que tenéis impresiones completamente diferentes sobre ese evento? Es posible compartir el mismo espacio, pero nuestras realidades son a menudo muy diferentes.

El modelo de comunicación NLP ofrece una

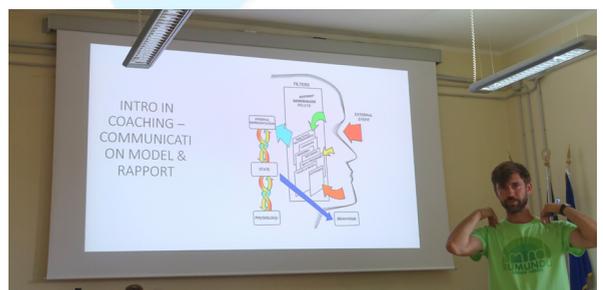
INSTRUCCIONES

explicación de las diferentes formas en que percibimos el mundo y la manera en que "el mapa que vemos el uno del otro no representa el territorio". - 5 minutos

Paso 2. Presente el modelo de comunicación de NLP que está relacionado con la percepción sensorial que hay a continuación, haciendo de este un mapa de cómo creamos nuestro "mundo interno" y cómo nos relacionamos con el "mundo externo" como base para comprender la forma en que formamos nuestras acciones. - 10 minutos

Paso 3. Explore con los participantes las percepciones sensoriales, concentrándose en cada una (Visual Auditory Kinaesthetic Olfactive Gustatory) para crear un "mapa" de cómo construimos nuestra percepción del mundo. Concéntrese en la exploración guiada (con los ojos cerrados), dándoles a todos 20-30 segundos para compartir / crear una historia corta usando palabras que se refieran al uso de la percepción sensorial (usando palabras como: escuchar, ver, oler, sentir, picante, etc.). - 10 minutos

Paso 4. Los participantes deben trabajar individualmente / en parejas y crear su historia basándose en lo que son: sus experiencias de vida más importantes para ellos, sus valores y creencias, sus recuerdos más valiosos. Los participantes pueden usar los materiales provistos, pueden escribir, dibujar, pintar, crear carteles, hacer collages. Organice todas las creaciones e invite a los participantes que quieran presentarlas a los demás a través de una historia. - 45 minutos

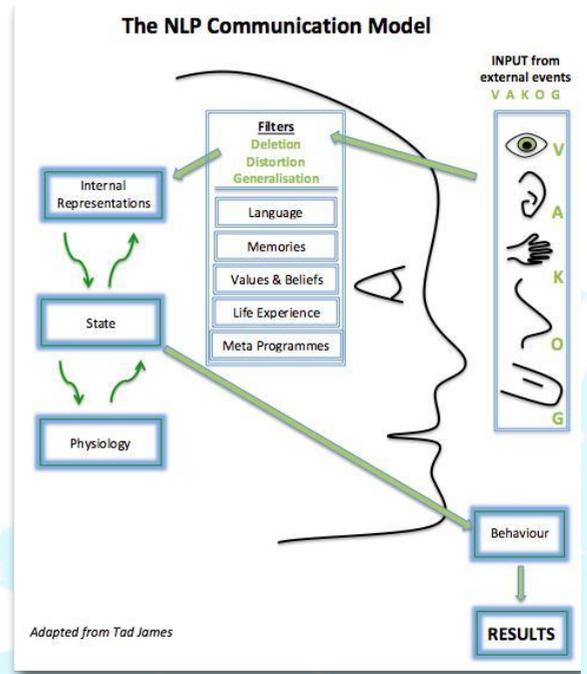


DEBRIEFING

- ¿Qué has descubierto / redescubierto sobre ti?
- ¿Qué ha sido lo más impornate de lo que has descubierto sobre los demás?
- ¿Te ha resultado fácil explorar tu propio pasado?
- ¿Ha sido fácil escuchar a los demás?
- ¿Cómo puede aplicar esto en el futuro?

CONSEJOS PARA FACILITADORES

Para enfatizar el Paso 3, puede usar una variedad de herramientas, tales como: hacer listas de palabras relacionadas con las percepciones sensoriales (V, A, K, O, G) que sirven para usarlas en las historias.



Sesión IV

Comprender a los demás y construir una buena relación (Star Management)

Temas / objetivos: generar confianza con los jóvenes, usar el lenguaje y el cuerpo para conectarse

Materiales: guión escrito en formato impreso o electrónico, espacio seguro y abierto

Competencias: comunicación, escucha, empatía

Tamaño del grupo: 6-30

Complejidad: 5 de 10

Rango de edad: 14+

Duración: 1- 1.5 horas



INSTRUCCIONES

Una de las habilidades más poderosas que uno puede tener es la capacidad de crear una buena relación. Relacionarse no es necesariamente ser amable. Esta es una idea falsa. Dos personas en medio de una fuerte discusión pueden tener una relación perfecta.

Mediante la forma de relacionarse puede influir, negociar, mediar, formar vínculos

INSTRUCCIONES

fuerzas y lograr los resultados deseados.

Esto es esencial en el trabajo personal y profesional de los jóvenes, en la colaboración con los jóvenes con menos oportunidades, relaciones de negocios y terapéuticas.

Es posible crear relaciones con cualquiera; a veces puede resultar muy difícil lograrlo.

Reflejo: El proceso de reflejar los movimientos de otra persona, por ejemplo, si levanta la mano derecha, levante la mano izquierda, "reflejando" lo que está haciendo. Micro-reflejo de los músculos es lo mismo a nivel micro-macro.

Emparejamiento: El proceso de emparejar los movimientos de otra persona, por ejemplo, si levanta la mano derecha, el otro tiene que levantar la mano derecha, "emparejando" lo que está haciendo.

Reflejo de las palabras que alguien usa también crea una buena relación. Si una persona reproduce las palabras de otra persona, éstas se sentirán muy cómodas. Si uno interpreta lo que alguien está diciendo y usa palabras que la otra persona no quiso decir, esto no encajará y estropeará la relación.

Coincidir con el sistema representativo preferido que utiliza una persona también constituirá un fuerte sentido de la relación. "¿Puedes ver lo que estoy diciendo?", "Sí, está claro" (visual a visual) - a diferencia de "¿Puedes ver lo que estoy diciendo"?, "no, no puedo entenderlo" (visualmente hasta la cinestesia)

Ganamos contactos verbales y no verbales a través de:

- Gestos de fisiología parpadeando
- Modelos de postura respiratoria

INSTRUCCIONES

- Tono

Tono / rapidez en la forma de hablar / Volumen de calidad de voz:

- Palabras
- Palabras clave
- Mostrar interés en lo que dice la otra persona. Compartir experiencias / pensamientos / creencias comunes
- Ritmos del habla

Actividad

Los participantes trabajan en grupos de 3 - A, B, C. 3 minutos por ronda (x 3 rondas, permiten unos 15 minutos, incluido el feedback).

A habla con B y simula una reunión: descubra lo que tenéis en común. El proceso mental te ayuda a informar. Prueba lo que está pasando. C observa y brinda retroalimentación (feedback) sobre cómo se realiza la actividad.

Tómese unos segundos para observar su postura. Permítete encajar con algún aspecto de su postura en una o dos situaciones (es decir, ¿están alisando, doblando los brazos?)

En caso de duda, suponga que tiene una discusión.

CONSEJOS PARA FACILITADORES

Las actividades grupales, como cantar o jugar juegos que hacen que las personas se sincronicen, mejoran el trabajo en equipo.

Las grandes amistades a menudo necesitan una buena relación, un compromiso y la confesión.

DEBRIEFING

- ¿Cómo ha experimentado el modo de relacionarse?
- ¿Ya ha hecho alguna de esas acciones?
- ¿Qué ha funcionado y cómo? ¿Qué ha sido desafiante?
- ¿Qué herramientas ha usado?
- ¿Qué puede hacer para mejorar su capacidad de relacionarse?

DIA 3

Sesión I

El arte de las preguntas relevantes y la escucha

Temas / objetivos: generar confianza con los jóvenes, usar el lenguaje y el cuerpo para conectarse

Materiales: sillas, lista de preguntas impresas / pdf distribuido, espacio para que los participantes tengan un lugar para discutir

Competencias: comunicación, escucha, empatía, preguntas.

Tamaño del grupo: 6-30

Complejidad: 5 de 10

Rango de edad: 14+



INSTRUCCIONES

La pregunta correcta en el momento adecuado puede cambiar la vida. Cuando nos enfrentamos a una pregunta, naturalmente buscamos la respuesta.

A veces, la respuesta puede revelar mucho

INSTRUCCIONES

tanto al autor de la pregunta como al interlocutor.

Las preguntas tienen varios propósitos, como los siguientes:

- Demostrar que estamos escuchando.
- Demostrar un nivel de comprensión si se hace la pregunta correcta.
- Abrir nuevas posibilidades.

Acerque al interlocutor a sus objetivos: rebata las suposiciones del interlocutor. Nada tiene sentido en sí mismo y hay añadirle el sentido.

La magia sucede en paz.

Es importante darle tiempo al interlocutor para procesar las preguntas. Si el líder de la discusión no permite este tiempo, el poder de la pregunta puede perderse y el interlocutor puede sentir la presión de responder rápidamente, cambiando así la respuesta.

Preguntas de acción:

- ¿Qué sigue?
- ¿Qué es lo primero que puedes hacer para cambiar esto?
- ¿Cuándo harás esto?
- ¿Qué vas a hacer?

Actúa "Como si":

- Si X estuviera aquí, ¿qué haría él?

Si imagina que ya ha logrado esto, mirando hacia atrás, ¿qué habría hecho para llegar aquí?

Ser creativo:

- ¿Cuáles serían diez maneras diferentes de cambiar esto? Que podías hacer?
- ¿Cuáles son las posibilidades que se te ocurren?
- ¿Qué pasaría si hicieras x?

Valores y creencias:

- Entonces, ¿qué es importante para ti?
- ¿Y qué es importante para ti al respecto?

INSTRUCCIONES

Una lista de preguntas básicas

- ¿Qué quieres?
- ¿Por qué lo quieres?
- ¿Qué haría esto por ti?
- ¿Qué verás, oirás, sentirás cuando lo obtengas?
- ¿Cómo sabes eso? ¿Cuál es el primer paso?
- ¿Qué es lo que te impide?
- ¿Qué pasaría si pudieras?
- ¿Conoces a alguien que haya hecho esto antes?
- Me di cuenta ... ¿qué significa esto?
- ¿Hay otra forma de hacer esto?
- En una escala del 1 al 10 ... dónde se encuentra esto?
- Si fueras una mosca en la pared, ¿cómo sería?
- Si estás en su lugar ¿cómo crees que se sentirían?

Ejercicio:

Obediencia con cabeza, corazón y gota. 40 minutos (asegúrese de cambiar los virajes). Este ejercicio se realiza mejor con 4 o más personas.

Una persona se sienta en el "asiento caliente" y habla durante 2 minutos sobre algunos dilemas personales o decisiones que deben tomar.

A las otras personas se les asignan diferentes tareas de escucha:

Una persona debe escuchar con la cabeza por sus hechos y actos.

Una persona debe escuchar con el corazón - por el contenido emocional

Una persona debe escuchar el área visceral, por lo que significa la intuición general sobre lo que la persona puede hacer.

Compare los tres tipos de información recopilada y determine cuán diferentes pueden ser.

DEBRIEFING

- ¿Cómo has experimentado el hecho de escuchar?
- ¿Qué ha funcionado y cómo? ¿Qué ha sido desafiante?
- ¿Cuáles han sido las preguntas más útiles que ha hecho / se le han hecho?
- ¿Qué puede hacer para mejorar su escucha / preguntas?

CONSEJOS PARA FACILITADORES

Asegúrese de que los participantes mantengan su tiempo, intercambien roles e ingresen al "asiento caliente".

Es importante que el entorno sea seguro, los participantes estén seguros, así que verifique con ellos que se sientan cómodos hablando de cualquier dilema.

Sesión II

Congruencia del lenguaje y alineación interna

Temas / objetivo: alinearse con pensamientos, palabras y acciones

Materiales: papel / revistas, bolígrafos, lápices, colores.

Competencias: comunicación, escucha, autorreflexión, observación.

Tamaño del grupo: 6-30

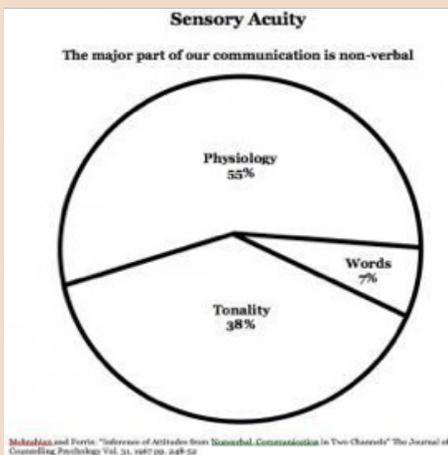
Complejidad: 7 de 10

Rango de edad: 16+

Duración: 1- 1.5 horas

INSTRUCCIONES

La congruencia es cuando nuestras palabras, tono, fisiología y acciones están todas alineadas, lo que significa que "todos cuentan la misma historia". Si alguien dice "Me gustas", las palabras pueden ser reemplazadas por meta-mensajes, mensajes de tono y fisiología que parecen funcionar en contra de las palabras e indican un significado diferente. En este caso, la "verdad" está a menudo en tono y fisiología.



INSTRUCCIONES

A menudo, la incongruencia es inconsciente, lo que permite al observador que comprenda lo que puede estar sucediendo dentro de la persona.

El gráfico se aplica al habla que tiene contenido emocional, como si se tratara de me gusta y no me gusta, en lugar de transmitir información que sin contenido emocional, como datos de hecho.

Cuando alguien habla, si sus palabras no parecen decir lo mismo con su fisiología y tono, nuestro instinto tiende a "creer" la información en los matices verbales. Esto se debe a que el conductor de las señales no verbales tiende a estar inconsciente y, por lo tanto, opera a un nivel más profundo.

Actividad

Paso 1: Pídale a cada persona que escriba o dibuje lo que simboliza su mayor logro (3-4 minutos)

Paso 2: Invítelos a pensar en algo que quieran lograr o planeen lograr en su carrera. (3-5 minutos)

Paso 3: Escribe todo lo que haces para obtener lo que quieres: pensamientos, acciones, planes, dónde quieres lograr esto, ¿qué eres? ¿Qué haces, qué debes hacer, qué habilidades tienes / qué habilidades te faltan, cuáles son tus creencias (con respecto a este aspecto) / qué nuevas creencias debes adoptar, qué dices, cuáles son tus valores al respecto? / qué valores le sirven o no, cómo esto lo ayudará. Responda todas estas preguntas (20-25 minutos)

Paso 4: Comparte con una persona con la que te sientas cómodo. Escúchense y noten cómo están: la voz (calma, estremecido-

INSTRUCCIONES

rápida, lenta, confiada, murmuranda, clara, incierta), respirando (rápido, lento, tranquilo, relajado), la cara está relajada / tensa, el cuerpo abierto / cerrado, los gestos son abiertos / cerrados, movimiento seguro del cuerpo, movimiento rápido / vacilante. Dale retroalimentación (feedback) a la persona que compartió su historia / lo que notaste. (10 minutos - 5 minutos cada persona).

DEBRIEFING

- ¿Cuáles son las habilidades más importantes que tienes y las que querría tener?
- ¿Qué ha funcionado y cómo? ¿Qué ha sido desafiante?
- ¿Qué has descubierto / has reconocido acerca de ti?
- ¿Qué puede hacer para mejorar su forma de escuchar / de hacer preguntas?

CONSEJOS PARA FACILITADORES

Asegúrese de que los participantes mantengan su tiempo, cambien los roles cuando escuchen los logros planificados de los demás. Recomiéndeles que se concentren en los aspectos técnicos – la observación en lugar de quedar atrapados en la historia (se trata de otra persona) y dar retroalimentación (feedback), SIN CONSULTA ni CONSEJOS.

Es importante que el ambiente sea seguro, que los participantes estén seguros, así que asegúrese de que se sientan cómodos hablando de sí mismos.

Sesión III & IV

Business Model Canvas Intro & Diseñar un negocio

Temas / objetivo: desarrollar una idea que satisfaga las necesidades de un grupo objetivo

Materiales: rotafolio (uno para cada grupo de 5 personas y otro para el entrenador) notas adhesivas: de 2 a 5 colores diferentes, marcadores, proyector y portátil

Competencias: creatividad, estrategia, pensamiento visual, cuestionamiento.

Tamaño del grupo: 6-30

Complejidad: 5 de 10

Rango de edad: 14+

INSTRUCCIONES

Preparación: imagina tu negocio. Utilice el Business Model Canvas adjunto y vea la breve presentación en video del concepto Business Model Canvas aquí:

INSTRUCCIONES

<https://www.youtube.com/watch?v=QoAOzMTLP5s>

- Prepare un rotafolio usando el Panel de Modelo de Negocio disponible en este enlace: http://www.businessmodelgeneration.com/downloads/business_model_canvas_poster.pdf o en yourkite.org/toolkit/business-model-canvas.
- Usando post-it, prepare una presentación de un proyecto / idea de negocio (¡elija uno simple con el que las personas de su grupo puedan estar familiarizados!). Sigue las nueve áreas del lienzo. Utilice al menos dos tipos de clientes para ayudar a su audiencia a comprender cómo los clientes pueden convertirse en socios clave o proporcionar recursos clave.

Presentación:

1. Haga una lluvia de ideas con los participantes sobre los componentes principales de cualquier proyecto (objetivo, objetivos, problema, grupo meta, actividades, metodología, resultados previstos, presupuesto, etc.) o de cualquier



INSTRUCCIONES

proyecto (productos, clientes, canales de distribución, precios, costos, promoción etc.).

1. Presente el modelo de negocio como una herramienta para tener cada componente de un proyecto / idea de negocio en una página.
2. Aplique el modelo de Business Canvas al proyecto / idea de negocio que preparó antes del taller, como ejemplo. Presente cómo funciona el modelo para al menos dos segmentos de clientes diferentes. Muestre cómo están vinculados los nueve elementos y explique cada componente: segmentos de clientes / clientes, propuestas de valor, relaciones con los clientes, canales, flujos de ingresos, actividades clave, recursos clave, socios clave y estructura de costos.
3. Divida a los participantes en grupos de cinco y entregue a cada grupo un rotafolio.
4. Pídale a cada grupo que prepare el papel de rotafolio con un modelo de Business Canvas.
5. Pídale a cada grupo que tenga una idea sobre un proyecto que les gustaría comenzar en su comunidad, escuela o vecindario y que prepare una presentación del proyecto utilizando el mod-

DEBRIEFING

- ¿Cómo se ha desarrollado la idea del proyecto durante el ejercicio?
- ¿Qué nuevas ideas o nuevas preguntas se le han ocurrido sobre su proyecto al utilizar Business Model Canvas?
- ¿Qué puede decir sobre la sostenibilidad de su proyecto en función del modelo de negocio que ha desarrollado?

DÍA 4

Sesión I

Educación a través del deporte - Fussball uman

Temas / objetivo: Introducción del control estatal y adaptación a varios roles.

Introducción de los temas: inclusión, empatía, distancia de rol y tolerancia de la ambigüedad hacia los participantes.

Materiales: campo de juego; footballs; Conos marcadores; camisetas distintas para diferenciar los equipos; 6 cuerdas largas y objetivas

Competencias: creatividad, estrategia, sincronización, trabajo en equipo, comunicación.

Tamaño del grupo: 16-28

Complejidad: 7 de 10

Rango de edad: 12+

Duración: 1.5h - 2.5h



INSTRUCCIONES

Método de preparación:

- Asegúrese de que el área de juego sea segura. Marque la superficie de juego con Conos marcadores si no se utiliza un campo de fútbol apropiado. Marque con cuerdas la línea de defensa, el centro del campo de fútbol y la línea de ataque para los participantes.

Explique a los participantes las reglas del juego: El juego consiste en: dos rondas de 15 minutos. Dos equipos de diez jugadores y un portero. Establecer los equipos como 1 portero, 3 defensores, 4 centrocampistas, 3 atacantes (adaptado a la cantidad de participantes en el grupo).

Los jugadores solo pueden moverse en línea, de derecha a izquierda y de izquierda a derecha, intentando marcar un gol.

Distancia de rol: a cada jugador se le dará una tarjeta que limita o mejora lo que puede hacer durante el juego, como, solo saltos, puede pasar solo por la parte derecha o por la parte izquierda, debe usar sus manos, etc.

Tolerancia a la ambigüedad: una vez que los jugadores hayan recibido su tarjeta, el juego comenzará. Las reglas aleatorias se cambiarán, como por ejemplo marcar un gol ahora será de 2 puntos, se agregarán más pelotas o se cambiarán los goles.

Empatía: durante el juego, los jugadores recibirán instrucciones para intercambiar roles con otro jugador de su equipo y asumir el papel.

***IMPORTANTE:** (1) cuando las personas de los equipos tienen deficiencias visuales tienen que estar acompañados en el campo de juego, invítelos a tocar elementos / decoración que les ayude a construir un mapa visual antes de comenzar la actividad. Asegúrese de que haya personas que los apoyen y permanezcan cerca de ellos. Es-

INSTRUCCIONES

tablezca cualquier señal que los ayude a responder. Verifique constantemente durante los primeros juegos hasta que se sientan cómodos.

(2) cuando las personas tienen discapacidades motoras, asegúrese de adaptar un sistema de servicio que les sirva. Discuta y pregunte qué los haría sentir cómodos durante el juego.

DEBRIEFING

- Menciona una sola palabra para describir cómo te sentiste durante el juego
- ¿Qué emociones has experimentado y qué papeles has desempeñado?
- ¿Hubo problemas o conflictos importantes durante el juego?
- ¿Qué has notado sobre los roles de los otros jugadores?
- Cuando has jugado, ¿qué has hecho? ¿Te has adaptado? ¿Has negociado?
- ¿Cómo han comunicado contigo los demás? ¿Cómo te han afectado las técnicas de comunicación relacionadas con el juego? ¿Cómo has manejado tus recursos físicos? ¿Te has dado cuenta de lo motivado que has llegado a estar (por ti mismo, por los demás)?
- ¿Qué decisiones has tomado por cuenta propia y junto con el equipo? ¿Cómo puedes usar estas habilidades para ser un emprendedor exitoso?

Sesión II

Tic Tac Shuttle

Temas / objetivo: Introducción del control estatal y adaptación a varios roles.

Materiales: campo de juego, conos de plástico (3x3 piezas), camisetas interiores para el juego 2x3 y para cada miembro del equipo, área de tres en raya

Competencias: creatividad, estrategia, sincronización, trabajo en equipo, pensamiento crítico, toma de decisiones.

Tamaño del grupo: 6-20

Complejidad: 5 de 10

Rango de edad: 10+

Duración: 1h -1,5h



INSTRUCCIONES

Preparación:

Divida al grupo en dos equipos. Cada equipo recibe 1 juego camisetas

Calentamiento:

Durante la actividad, el facilitador asignará diferentes roles a algunos de los participantes (motiva a los demás, hace una estrategia para el equipo, comienza a centrarse más en su propio rendimiento, se centra en el rendimiento del equipo, alienta) - estos roles serán utilizado como ejercicio de calentamiento antes de la actividad principal.

INSTRUCCIONES

Cada equipo va a un extremo del área campo de juego. Para comenzar el juego, el primer miembro corre hacia la zona superior del espacio de juego y debe colocar una camiseta interior allí y volver a su línea.

Le entrega el relevo a un compañero de equipo que corre hacia el área de juego y coloca otra camiseta. Cuando las 3 camisetas interiores ya están colocadas en los sitios adecuados, la siguiente persona que está en la línea correrá hacia el área de Tic Tac / espacio de juego y moverá la camiseta interior a otra ranura para hacer una línea similar a las líneas del juego X y O.

El objetivo es formar un modelo como equivalente a un punto [1].

Un equipo necesita cinco [5] puntos para ganar el juego.

*** IMPORTANTE**

(1) cuando las personas en los equipos tienen deficiencias visuales tienen que estar acompañados en el campo de juego, invítelos a tocar elementos / decoración que les ayude a construir un mapa visual de los mismos antes de comenzar la actividad. Asegúrese de que haya personas que los apoyen y permanezcan cerca de ellos. Establezca cualquier señal que los ayude a responder. Verifique constantemente durante los primeros juegos hasta que se sientan cómodos.

(2) cuando las personas tienen discapacidades motoras, asegúrese de adaptar un sistema de servicio que les sirva. Discuta y pregunte qué los haría sentir cómodos durante el juego.

DEBRIEFING

- ¿Cómo has experimentado la sensación de lograr el objetivo (individual / equipo)?
- ¿Ha habido alguien en el equipo que sea optimista y que motive el equipo?
- ¿Cómo has trabajado colectivamente e individualmente?
- ¿Cuáles han sido los momentos críticos para usted / para el equipo? ¿Cómo ha usado sus propios recursos físicos y mentales?

CONSEJOS PARA FACILITADORES

Al organizar cada grupo, trate de lograr un equilibrio entre el nivel de habilidades físicas en el equipo, para no alimentar sentimientos de frustración y aislamiento.

Variantes (1) Los jugadores ciegos de cada equipo, acompáñelos por el campo de juego, aliéntelos a tocar el decorado y ayúdelos a construir un mapa visual antes de comenzar la actividad. Asegúrese de que haya una persona que los apoye y se mantenga cerca de estas personas.

(2) Durante la actividad, el facilitador asignará diferentes roles a algunos de los participantes (motiva a los demás, hace una estrategia para el equipo, comienza a centrarse más en su propio rendimiento, se centra en el rendimiento del equipo, alienta)- los roles serán como ejercicio de calentamiento antes de la actividad principal.

Sesión III

TRABAJANDO CON LOS VALORES Y CREENCIAS DE UN EMPRENDEDOR

Temas / objetivo: conectar la vida cotidiana y el espíritu empresarial; Familiarización de los jóvenes con la cultura emprendedora; Mapear los problemas que enfrentan los jóvenes emprendedores;

Materiales necesarios: papel de rotafolio, marcadores, sala plenaria para discusiones grupales y trabajo.

Competencias: introspección, autoevaluación, reflexión.

Tamaño del grupo: 6-30

Complejidad: 7 de 10

Rango de edad: 10+

Duración: 1h -1,5h

INSTRUCCIONES

- Información sobre el tema- más detalles sobre el tema del taller- explicando con detalles la conexión que hay entre el tema del taller y la cultura del emprendedor y la vida privada. Definición de estilo de vida;
 - Explicar la forma de vida del emprendimiento;
1. El método del barómetro con la siguiente declaración;
 2. Mi gobierno apoya a los empresarios;
 3. Sé ser emprendedor;
 4. Me gustaría ser emprendedor;

Discusión grupal: los participantes se dividen en cuatro grupos con 3-5 participantes y están invitados a discutir las siguientes preguntas;

- ¿Cuánto influye el espíritu de la vida y viceversa?

INSTRUCCIONES

- ¿Cuáles son los problemas con los que se enfrentan los jóvenes emprendedores hoy?
- ¿Por qué los jóvenes de hoy dudan en correr riesgos?

Conceda 15 minutos al grupo para discusiones

El método Fishbowl: la presentación de ideas grupales en el formato de la discusión con Fishbowl, con la guía del facilitador / entrenador; (20 minutos)

DEBRIEFING

Preguntas relacionadas con lo que han aprendido, cómo se sienten, conclusiones, preguntas y respuestas para cerrar el taller. (20 minutos)

Los resultados de la comprensión de la conexión entre el emprendimiento y el estilo de vida diario.



DÍA 5

Sesión I

Liderazgo (leadership) a través del deporte - Cross Fire

Temas / objetivo: involucrar activamente a los participantes en el juego; divertirse; Desarrollar las habilidades motoras; y para mejorar las habilidades de liderazgo

Materiales necesarios: una cancha de baloncesto, una pelota, camisetas para distinguir a los dos equipos.

Competencias: trabajo en equipo, coordinación, comunicación, estrategia, enfoque.

Tamaño del grupo: 16-36

Complejidad: 4 de 10

Rango de edad: 10+

INSTRUCCIONES

Preparación: compruebe si la cancha es segura

Asegúrese de mencionar y alcanzar las habilidades de liderazgo que son relevantes para los empresarios. De esta manera, mientras el facilitador escucha a los participantes, escribe en un rotafolio. Durante el juego, el facilitador se centrará en los jugadores adquieran las habilidades necesarias y las pondrá en práctica durante el juego. O dependiendo del grupo, el facilitador enumerará lo que ha apuntado en el rotafolio.

Dos [2] equipos de 12 (o menos - 8) jugadores están divididos en 2 partes (4 + 4) Los 4 jugadores se llaman jugadores "normales" dentro del campo de juego. Los 6 jugadores de cada equipo deben jugar un juego de balonmano "normal", y su objetivo es marcar un gol en la puerta opuesta. Cada objetivo representa un 1 punto.

INSTRUCCIONES

Los otros 4 jugadores sirven como "porteros" y tendrán que permanecer en la línea final, tan ancha como el campo de juego y a la altura mediana de los jugadores. Cada jugador puede usar las manos pero no los pies.

Los jugadores no puede golpear la pelota pero la pueden lanzar.

Los jugadores no puede correr con la pelota, pero se le permite hacer un máximo de 3 pasos mientras sostiene la pelota, pero debe pasar la pelota a un compañero de equipo. Cuando un equipo marca un gol, los 4 jugadores que hay dentro del campo cambian las posiciones. El equipo que marca más goles gana el partido.

DEBRIEFING

- Cómo le ha parecido la actividad? ¿Cuáles son los desafíos con los que se ha enfrentado? ¿Cómo ha logrado superarlos? ¿Le ha resultado fácil pasar por diferentes habilidades de los líderes?
- ¿Cuáles han sido las cosas inolvidables sobre usted y su equipo?
- ¿En cuántas cosas ha penado?
- ¿Cuál ha sido su estrategia? ¿Qué aplicaría en el contexto de dirigir una empresa?
- ¿Cómo encuentra esta actividad deportiva para ayudarlo a adquirir habilidades de liderazgo?
- ¿Cómo utilizaría esta actividad con un grupo de jóvenes para aprender habilidades de liderazgo?



Sesión II

FRISBEE FOR ALL “10 PASSES”

Temas / objetivo: Esta es una actividad de creación de grupos que promueve el juego limpio, la cooperación y un aspecto inclusivo del trabajo en equipo. Inclusión social y discriminación. Fomentar el juego limpio, la práctica del deporte, el trabajo en equipo y la comunicación. Desarrollar empatía y autorreflexión. debatir diferentes aspectos de la inclusión.

Materiales necesarios: Frisbee (1 a 5 participantes); camisetas; rotafolio; Conos

Competencias: trabajo en equipo, coordinación, comunicación, estrategia, enfoque

Tamaño del grupo: 12-36

Complejidad: 2 de 10

Rango de edad: 12+

INSTRUCCIONES

Preparación: Verificar la seguridad. Examinar la relación entre el tamaño del paso y el tamaño del grupo. Pregúntele al grupo si alguien tiene alguna lesión o inquietud sobre el juego.

Esta actividad se puede jugar con reglas simples, similares a un juego real de Ultimate Frisbee. Depende de las habilidades tanto del facilitador como de los participantes.

Presente la actividad. Explicque las técnicas básicas de Frisbee, como tirar y atrapar.

1. Divida a los participantes en grupos más pequeños y permítales practicar con Frisbee (10-15 min.).
2. Explique las reglas del juego: no corra con Frisbee, sin contacto físico, sin árbitro (el espíritu del juego, todo debe ser establecido dentro del grupo), los equi-

INSTRUCCIONES

pos anotan pasando Frisbee 10 veces entre los jugadores del mismo equipo (esto puede reducirse dependiendo del nivel de habilidad del grupo), los pasos deben contarse en voz alta, el Frisbee debe pasar en 5/10 segundos; de lo contrario, otro equipo recibe el Frisbee, si el Frisbee cae, el otro equipo lo va a recibir, está permitido tomar el Frisbee (incluso si cae más tarde) Frisbee puede quedarse con el equipo respectivo.

- Comienza la primera ronda. (10/15 minutos).
- Detenga al primer juego y déle las siguientes instrucciones: dos reglas nuevas, todos los miembros del equipo deben tocar el Frisbee al menos una vez para marcar, ni hacia adelante, ni hacia atrás.
- Empieza la segunda ronda. (10/15 minutos) Detenga el segundo juego y dé las siguientes instrucciones: distribuya roles a diferentes participantes. Los roles pueden ser, por ejemplo: ser hiperactivo, con los ojos vendados, sin interés, usar solo una mano débil, jugar como jugaste antes. (Consulta la información adicional)



DEBRIEFING

Comience a identificar qué roles desempeñaron los participantes y pregúnteles qué sucedió en las diferentes fases del juego. El comienzo más fácil podría ser preguntarles si les gustó el juego y cómo se sienten. Pídales a los participantes que revelen su papel al responder a las preguntas.

Puede hacer las siguientes preguntas:

- ¿Qué habéis experimentado?
- ¿Cómo ha reaccionado?
- ¿Qué habéis sentido?
- ¿Cómo has hecho frente a tu papel?
- ¿Has pensado en los demás?
- ¿Os a resultado fácil / difícil desempeñar vuestro papel?
- ¿Os a resultado fácil / difícil indenticaros con vuestro papel?

Dibuje una conexión con la vida diaria preguntando si la actividad refleja a la sociedad y si se han encontrado con situaciones similares en su vida diaria, dando ejemplos. ¿Te has comportado de manera diferente en el juego opuesto a tu vida diaria y puedes ver una conexión entre la actividad y tu realidad?

La última parte de la sesión informativa (debriefing) es la conclusión. ¿Cuáles son los primeros pasos que podrían tomarse para actuar de manera más inclusiva en tu vida? ¿Qué puede hacer como individuo, como grupo y como sociedad para ser más inclusivo?

CONSEJOS PARA FACILITADORES

Al comienzo de la sesión informativa (debriefing), comienza hablando sobre la conexión con la realidad y luego pasa a la discusión sobre los roles. Alternativamente, puede comenzar discutiendo los roles y luego establecer la conexión con la vida diaria del participante. Asegúrese de que se ajuste a su grupo objetivo.

La práctica de las habilidades técnicas básicas del Frisbee. Esta sección siempre debe hacerse para que pueda medir los niveles de habilidad de los participantes.

Si su grupo tiene más de 15 personas, puede dividirlos en dos subgrupos, que juegan simultáneamente en diferentes campos de juego.

Tenga en cuenta que los roles pueden ser ofensivos y úselos a su discreción..

Información adicional

En lugar de jugar 10 pases, puedes jugar Ultimate Frisbee. Asegúrese de estudiar las reglas y aplicarlas a su ejercicio.

Roles para el paso 3: sé hiperactivo; cierra un ojo; el que no está interesado en el juego; solo usa tu mano débil para lanzar y atrapar; juega como siempre

Sesión III

Fijación de los objetivos y planificación de la acción

Temas / objetivo: los participantes crean planes de acción de las actividades que les gustaría realizar en su comunidad. Siga las instrucciones para que sus ideas sean claras y estén bien organizadas.

Materiales necesarios: papel A4, lápices, bolígrafos, colores, marcadores.

Competencias: planificación, visualización, claridad.

Tamaño del grupo: 12-32

Complejidad: 4 de 10

Rango de edad: 14+

Duración: 1.5h

INSTRUCCIONES

El sueño de alcanzar un objetivo o varios es un paso importante para lograrlos. Soñar implica visualizar y sentir emociones relacionadas con el éxito y luego tomar medidas para hacer realidad estos sueños.

Las condiciones bien establecidas representan un paso importante para lograr los objetivos. Las condiciones bien establecidas utilizan sistemas representativos para actuar como motivadores.

Las condiciones bien establecidas para obtener resultados

1. Mencionado en una nota positiva. Qué quiero ¿Qué preferiría?
2. Iniciado y mantenido por sí mismo. ¿Hago esto por mí mismo? ¿Puedo llevar a cabo esto?
3. Descripción sensorial específica basada

INSTRUCCIONES

basada en resultados y pasos.

¿Cómo sé que me dirijo a mi resultado?

¿Cómo sabré cuando alcance mi meta?

4. Identifica recursos. ¿Tengo tiempo, dinero y energía?

Tengo las habilidades necesarias o puedo adquirirlas

5. El primer paso es específico y alcanzable. ¿Este primer paso está bien definido y es posible?

6. Incrementar las posibilidades. ¿Qué puedo hacer una vez que alcanzo mi meta?

7. ¿Es ecológico?

¿Cómo alcanzarán mis objetivos y los que me rodean?

¿Cómo encaja este objetivo con mis valores y creencias?and beliefs?

DEBRIEFING

¿Cuál es el primer paso que das hoy hacia tu meta?

¿Cuál será el primer paso que darás el primer día cuando regreses a la organización / comunidad?

APRENDIZAJE REFLECTIVO

El aprendizaje reflexivo está diseñado para ayudar y mejorar su aprendizaje, permitiéndole reflexionar sobre el aprendizaje, el trabajo, los valores de las creencias y la visión del mundo y pensar críticamente sobre la aplicación y el desarrollo personal.

Promover el aprendizaje reflexivo fomenta el desarrollo personal y profesional continuo, por lo que estas habilidades son útiles durante toda la vida, no solo en cursos de formación.

Le recomendamos que mantenga un diario de reflexión personal.

¿Qué es el aprendizaje reflexivo?

El desarrollo personal se basa en la teoría del aprendizaje reflexivo, que enfatiza el hecho de que el aprendizaje deriva de nuestras experiencias y puede actualizarse constantemente a través del proceso de grabación y pensar sobre las experiencias que tenemos. Un aspecto muy importante del aprendizaje reflexivo es que es un proceso en el que podemos aprender sobre nosotros mismos. El ciclo reflexivo de Gibb identifica 6 etapas de reflexión, que ayudan a los estudiantes a comprender sus experiencias de aprendizaje.

En el mundo del coaching, se le da un gran valor a la capacidad de ser un maestro reflexivo. Esto significa que los participantes pueden:

- **Evaluar de forma crítica su aprendizaje.**
- **Identificar las áreas de su aprendizaje que requieren un mayor desarrollo.**
- **Ser más independiente en el aprendizaje.**

Esta sección ofrece indicaciones y cuestionarios para presentarle la práctica diaria de la reflexión.

QUATRO MANERAS DE APRENDIZAJE

Pensamiento
Imitación
Ser guiado
Prueba y error

¿EN QUÉ DIRECCIÓN?

- Mire un mapa, calcule dónde se encuentra, que es norte, sur, etc.
- Espere un autobús con la misma ubicación en el tablero de destino y luego sígalo: imitación
- Solicite instrucciones a un transeúnte para ser guiado
- Sigue cualquier camino y mira si te llevará allí; si no regresa a la intersección y luego sigue otra carretera y así sucesivamente hasta llegar a su destino, prueba y error

MODELOS DE REFLEXIÓN

Lawrence Wilkes- El modelo "**REFLECT**" de la práctica reflexiva

R - Recuerde: mire hacia atrás, revise, asegúrese de que las experiencias intensas se revisen "en frío"

E - Experiencia: ¿Qué ha pasado? ¿Qué ha sido importante?

F - Enfoque: Quién, qué, dónde, etc. El rol, las responsabilidades, etc.

L - Averigüe: Pregunta: ¿Por qué, razones, perspectivas, sentimientos?

E - Evaluación: causas, resultados, fortalezas, debilidades, sentimientos

C – Toma en consideración: ¿Qué pasa si, necesidad / posibilidad de cambio, necesidades de desarrollo

T - Trial: integre nuevas ideas, experimente, tome medidas, realice cambios

ROLFE Y COLAB. (2001)

W¿Qué? - ¿Qué ha pasado?
¿Y qué? - ¿Qué significa eso?
¿Y ahora qué? - ¿Qué tiene que pasar luego?

MODELO DEL CICLO REFLEXIVO DE GIBB (1988)

Descripción - ¿Qué ha pasado?
Sentimientos: ¿Qué pensabas y sentías?
Evaluación: ¿Qué ha estado bien y de qué se ha tratado la experiencia?
Análisis: ¿qué opinión puede tener sobre la situación?
Consciente - ¿Qué otra cosa habrías podido hacer?
Plan de acción: si volviera a pasar, ¿qué harías?

Diario de reflexión

(My Reflective learning diary)

<u>¿Qué</u> <u>pasado?</u>	<u>ha</u> <u>¿Qué</u> <u>pensaba</u> <u>y</u> <u>sentía?</u>	<u>¿Qué</u> <u>ha</u> <u>funcionado</u> <u>bien</u> <u>y</u> <u>qué</u> <u>ha</u> <u>funcionado</u> <u>menos</u> <u>bien?</u>	<u>¿Qué</u> <u>más</u> <u>puedo</u> <u>descubrir</u> <u>de</u> <u>esta</u> <u>situación?</u>	<u>¿Qué</u> <u>otra</u> <u>cosa</u> <u>habría</u> <u>podido</u> <u>hacer?</u>

Special thanks to Sally Vanson at The Performance Solution for the information contained in this document

Toolbox

BSTI Adaptive Sports and Good Practices: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/06/BSTI-Adaptive-Tools-and-Good-Practices-RS.pdf>

Move&Learn: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/04/MoveLearn.pdf>

ITS Activities Training: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/04/ITS-Activties-Training.pdf>

The Artist Within Toolkit: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/06/The-Artist-Within-Toolkit.pdf>

EU Disability Strategy 2020: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/06/EU-Disability-Strategy-2020.pdf>

LAC Statistics World Bank: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/06/LAC-statistics-World-Bank.pdf>

Euro Blind Statistics: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/06/Euro-Blind-Statistics.pdf>

WHO on Disabilities: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/06/Euro-Blind-Statistics.pdf>

Video Tutoriales: <https://gim-project.eu/es/video-tutorials-2/>

Créditos: proyectos, organizaciones y autores que trabajaron para desarrollar el contenido que está abierto para su uso en las actividades de capacitación (consulte los enlaces adjuntos)..

Informes

EU Disability Strategy

Euro Blind Statistics

LAC Statistics World Bank

WHO Report - Disabilities

Bibliografía y créditos

Manual de práctica NLP (NLP Dynamics Ltd)

Manual de coaching profesional (NLP Dynamics Ltd)

Manual para el movimiento y el aprendizaje (ISCA) <https://www.moveand-learn.org/>

Manual de inclusión a través del deporte. (Mine Vaganti NGO) <https://www.its-project.com/>

Contacten Adaptación del taller Improv <https://www.contactimprov.com/workshopdescriptions.html>

5 Ritmos <https://www.5rhythms.com/>

Datos de contacto y detalles:

office@babilontravel.eu

© Asociación Babilon Travel, 2020

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.