



HIT Currículum sobre los Derechos Humanos y la neutralización del discurso de odio y de los comportamientos contra los migrantes  
(WP3\_D3.1)

#HITproject

[www.hitproject.eu](http://www.hitproject.eu)

Partners:

**COLLAGE<sup>®</sup>**  
COLLAGE ARTS



**CEPS Projectes Socials**  
<https://www.ascepa.org>



Co-funded by the Rights, Equality and Citizenship Programme of the European Union



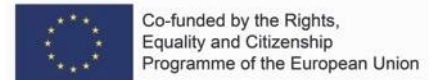
**MetropolisNet**  
European network of local development partnerships in metropolitan areas



**RINOVA**  
innovate, create & regenerate

## Resumen

HIT ES EL CURRÍCULO	4
<b>Introducción</b>	4
<b>Propósito</b>	4
<b>Grupo objetivo</b>	4
1ª SECCIÓN: Instrucciones para la implementación del programa.	5
<b>Perfil del formador</b>	5
<b>Perfil de los participantes</b>	5
<b>Duración del programa y pausas</b>	5
<b>Recursos / Espacio / Ubicación</b>	5
<b>Estructura del programa</b>	6
<b>Evaluación / feedback de participantes</b>	6
<b>Metodologías</b>	6
<b>Mantener a salvo los participantes</b>	6
SECCIÓN 2: Los juegos	7
<b>¿Porque un juego?</b>	7
<b>¿Cómo funciona?</b>	8
<b>Macroárea: Derechos humanos y discurso del odio.</b>	8
Actividad 1: Buzo	9
Actividad 2: Desafío mundial	10
Actividad 3: Barómetro	11
<b>Macroárea: Métodos de campaña creativa - Cuentacuentos</b>	11
Actividad 1: CreativHIT	12
Actividad 2: Sigue los derechos	13
Actividad 3: Dime una estatua	13
Actividad 4: Balsa	14
<b>Macroárea: Introducción al Marketing Social.</b>	15
Actividad 1: CarpetRights	15
Actividad 2: Directo al grano	16
<b>Macroárea: Producción de guión gráfico.</b>	17
Actividad 1: Enmarcando el efecto	17
Actividad 2: Crea un Alter Ego	18
SECCIÓN 3	20
REFERENCIAS	20



### **Citación original**

HIT consorcio. 2019. HIT Curriculum sobre Derechos Humanos y la contracción del discurso y comportamiento de odio contra los migrantes. Proyecto HIT - Equipos de Interruptor de Odio: Jóvenes que contrarrestan el discurso de odio hacia los migrantes y las minorías a través de campañas participativas y creativas, Programa de Derechos, Igualdad y Ciudadanía de la Comisión Europea, Número de referencia: REC-RRAC-RACI-AG-2017/807861

HIT

### **Editores**

Enzo Pellegrini, MuLab, IT

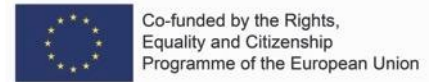
### **Autores**

Enzo Pellegrini, MuLab, IT

Claudia Matera, MuLab, IT

Erica De Martini, MuLab, IT

Martina Cipolletti, Collage Arts, UK



# HIT ES EL CURRÍCULUM

## Introducción

Esta herramienta se ha desarrollado en el marco del proyecto Equipos para la Interrupción del Odio (HIT): Jóvenes que contrarrestan el discurso de odio hacia los migrantes y las minorías a través de campañas participativas y creativas.

El proyecto ha sido cofinanciado con el apoyo del Programa de Justicia y Consumidores: derechos y ciudadanía de la Comisión Europea. La institución internacional y humanitaria “Hope For Children” Centro de políticas CRC (Chipre) coordinó el proyecto; La Universidad de Frederick (Chipre), Collage Arts (Reino Unido), CEPS Proyectos Sociales (Barcelona), Mulab (Italia), “The Smile of the Child” (Grecia), La Fundación Alternativas de Género (Bulgaria), Metropolis Net (Alemania) son socios. MuLab coordinó el desarrollo del contenido de las clases HIT.

## Propósito

El proyecto desarrollará un nuevo modelo de empoderamiento de los jóvenes europeos para enfrentar el racismo, la xenofobia y la discriminación dirigida a los migrantes. En su corazón se encuentra el concepto de 'Equipos para la interrupción del Odio' (HIT), grupos de trabajo de jóvenes (14-19 años) que, a través de prácticas participativas e inclusivas basadas en las artes, facilitadas por jóvenes trabajadores, mentores y profesionales de la orientación, crearán herramientas y desarrollarán estrategias para contrarrestar el discurso y el comportamiento de odio hacia los migrantes (hate speech and behaviour towards migrants, o HSBM) en sus comunidades, en la escuela y entre sus compañeros.

El Currículum del Equipo para la Interrupción del Odio (HIT, por sus siglas en inglés) pone énfasis en la ciudadanía activa y la inclusión social, promoviendo la iniciativa propia, el desarrollo de habilidades de comunicación y las competencias digitales que apoyan la creatividad, aumentando las oportunidades de conciencia y expresión culturales. Esta herramienta puede ser utilizada por profesionales que trabajan con jóvenes y desean apoyar su acción participativa y capacitarlos para contrarrestar a HSBM entre sus pares y otras esferas sociales de acción. Además, el programa HIT propone actividades que pueden permitir a los HIT llegar e involucrar a personas capaces de influir en la población en general (formadores de opinión) en la implementación de una amplia campaña de sensibilización pública para contrarrestar el HSBM, facilitando el acceso de los jóvenes a información relevante y a estrategias creativas para neutralizarlos.

## Grupo objetivo

El currículo HIT está dirigido a una amplia gama de profesionales que trabajan con jóvenes (de 14 a 19 años) e interesados en la educación sobre derechos humanos y en cultivar su capacidad para educar y concienciar sobre el impacto negativo del discurso y el comportamiento de odio, en una manera creativa y atractiva para los jóvenes.

## **1ª SECCIÓN: Instrucciones para la implementación del programa.**

¡HIT es un juego!

Está estructurado con instrucciones y una serie de herramientas y recursos.

Eso permite flexibilidad y adaptación a diferentes contextos, audiencias, necesidades organizativas y equipos.

### **Perfil del formador**

Se sugiere que los formadores que participan en la realización de las actividades deben estar familiarizados con la capacitación non-formal e informal y con un mínimo de dos años de experiencia en el trabajo con jóvenes. Los capacitadores estarán plenamente informados sobre el propósito y los objetivos de HIT y deberán aceptarlos para llevar a cabo el programa con éxito.

Se entregará un día completo de inmersión en el programa para todos los capacitadores involucrados en el proyecto.

La fuerte motivación, el espíritu y los valores afines con el proyecto pueden marcar la diferencia.

### **Perfil de los participantes**

Jóvenes de 14 a 19 años. Un grupo heterogéneo con diferentes recorridos y diversidades esta recomendada para facilitar la inclusión y la riqueza de los debates.

### **Duración del programa y pausas**

Este programa puede implementarse en diferentes maneras, en función del contexto, de los usuarios y de las necesidades. La duración total es de 32 horas (por ejemplo: 4 días de 8 horas o 8 días de 4 horas o 16 días de 2 horas) distribuidos en un plazo de 2 a 4 meses. Cada módulo tiene recomendaciones de tiempo específicas que deben usarse como referencia.

Hay que planificar los descansos cada dos horas con agua y refrescos.

### **Recursos / Espacio / Ubicación**

Las instalaciones necesitan tener suficiente espacio para permitir que los participantes se muevan y se sientan cómodos, así como para permitir un cambio en el diseño de mesa / sillas en función de las actividades y metodologías.

Se recomienda el uso de espacios no convencionales, teniendo en cuenta la accesibilidad. La ubicación debe estar bien comunicada con la red de transporte público.

## **Estructura del programa**

Los contenidos están estructurados en 4 macro áreas:

- 1) Derechos humanos y discurso de odio.
- 2) Campañas creativas y cuenta de historias digitales.
- 3) marketing social
- 4) Guión gráfico.

El perfil de los participantes determinará el programa.  
Para cada macro área, hay actividades y productos para entregar y realizar.

## **Evaluación / feedback de participantes**

Los formularios de evaluación se distribuirán / entregarán a los participantes para permitir que los capacitadores midan la distancia recorrida, las expectativas, la confianza con los sujetos y la efectividad del programa, pero también la satisfacción general con el evento implementado.

## **Metodologías**

Este programa pone énfasis en el aprendizaje basado en juegos y desaconseja el aprendizaje pasivo que debe minimizarse al máximo. Los métodos de aprendizaje deben privilegiar la participación de los jóvenes y se recomienda mucho utilizar el aprendizaje entre pares, Circle Time, juego de rol y World Café.

## **Mantener a salvo los participantes**

Asegurar el bienestar de los jóvenes que participan en las actividades de HIT es una prioridad.

El HIT pone énfasis en la seguridad, la educación, apoyar el compromiso de las redes y la práctica de los formadores, para garantizar que los participantes estén equipados con los conocimientos y habilidades adecuados sobre HSBM y Derechos Humanos.

El programa HIT está guiado por un "Protocolo de Igualdad, Diversidad y Protección de la Infancia"<sup>1</sup> para garantizar la protección de los participantes y el cumplimiento de las cuestiones éticas de confidencialidad, proteger los datos personales, garantizar el anonimato cuando sea necesario, detectar contenidos inapropiados y ofensivos. Además, los profesionales y las partes interesadas que trabajan con los jóvenes HIT deben estar comprometidos y ser responsables de la protección, seguridad y bienestar de los niños y jóvenes y respetar los derechos del niño según lo establecido por la UNCDN.

---

<sup>1</sup> Annex 5

## SECCIÓN 2: Los juegos

### ¿Porque un juego?

"Todo juego significa algo"  
(Johan Huizinga, 1938)

"Su escuela ideal no usa juegos para enseñar a los estudiantes. Su escuela ideal es un juego". (Jane McGonigal, 2011)

"Contar historias no es una actividad de ocio inactivo que los humanos desarrollaron para pasar tiempo: evolucionó para propósitos serios, como un componente necesario en el desarrollo de la cultura humana. Sin contar historias, los humanos nunca podrían haber comunicado información compleja. Contar cuentos es absolutamente necesario para la existencia de la cultura humana". (Chris Crawford, 2005)

El aprendizaje es un proceso complejo que involucra esfuerzo cognitivo, resistencia física y emociones. Cada alumno tiene sus propias necesidades, objetivos y comportamiento mientras aprende, además de recuerdos personales relacionados con el historial educativo y la experiencia, que pueden ser positivos o negativos.

El nivel de complejidad es más alto si se tienen en cuenta los objetivos de aprendizaje que deben cumplir los educadores y formadores cuando diseñan y ofrecen un programa, un curso o un plan de estudios.

En este contexto, los juegos juegan un papel crucial como método para ser adoptado especialmente con niños, y más recientemente, con académicos y profesionales han empezado a entender su importancia con los jóvenes y adultos.

Muchos tipos de investigación apoyan la relación entre juego y aprendizaje: Jean Piaget (1951), Jerome Bruner (1996), John Dewey (1938), Lev Semyonovich Vygotsky (1978), demostrando cómo podemos aprender de la experiencia, y un juego es una experiencia particular.

Los juegos se han utilizado con fines educativos en muchos campos, no solo para niños en jardines. Los llamados Juegos de Negocios, por ejemplo, fueron adoptados dentro de altos niveles de gestión para practicar y simular cómo dirigir una organización o la producción de un producto o servicio. El objetivo principal, de hecho, es practicar, aprender de la práctica (respetando el aprendizaje haciendo paradigma) en un entorno seguro (digital a veces) para habilitar competencias para actuar durante nuestra vida.

En el pasado reciente, también se ha utilizado el término edutainment, que se refiere principalmente a la "espectacularización" de temas específicas, valores o contenidos específicos que involucran medios creativos (video, performance, video-mapping, música etc).

"Aprendizaje lúdico" es una expresión que se usa para describir actividades educativas basadas en juegos en las que la noción de juego se relaciona con la estructura y el método adoptado para brindar los propósitos educativos en lugar de la diversión, la alegría y el tipo de competencia de los propósitos que también están relacionados con juegos<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Para más lecturas sobre el aprendizaje lúdico, ver Mitchel Resnick M., *Edutainment? No Thanks. I Prefer Playful Learning*, [www.media.mit.edu/~mres/papers/edutainment.pdf](http://www.media.mit.edu/~mres/papers/edutainment.pdf)

## ¿Cómo funciona?

El currículo del HIT incluye cuatro áreas temáticas relacionadas con los derechos humanos, la narración de historias, el storyboard y el marketing, con el objetivo de ayudar a los jóvenes a desarrollar campañas creativas.

Los facilitadores involucran a los alumnos en la participación, en un juego de 32 horas. La duración total podría dividirse en sesiones, cada una de las cuales sería de 2 a 4 horas. La primera y la última sesión se adaptan, mientras que las demás son seleccionadas por los capacitadores según la hora, los temas, la audiencia y la ubicación (la sala o los materiales disponibles).

Durante la primera sesión, los alumnos participan en una actividad de creación de equipos para facilitar el sentido de cooperación dentro del equipo y para crear un perfil personal basado en el feedback grupal e individual. Todos los perfiles están escritos en un póster de grupo en la pared por el facilitador. Después de cada sesión, el facilitador pregunta a cada alumno, cuáles son las habilidades, comportamientos o capacidades adquiridas durante la sesión que se deben informar en el póster. De esta manera, el póster funciona como una herramienta visual útil para formalizar y recordar los procesos de aprendizaje de cada alumno.

Al configurar la capacitación, el facilitador selecciona las actividades para cada sesión que cubren las cuatro áreas temáticas. La modularidad del juego le da suficiente libertad al facilitador para elegir y equilibrar los temas en los que quiere trabajar. Al mismo tiempo, la estructura del juego le da al facilitador los límites dentro de los cuales operar sin perder el objetivo del juego (y el aprendizaje).

A continuación hay ejemplos de actividades que el facilitador puede seleccionar al configurar la capacitación. Cada actividad tiene una descripción del objetivo de aprendizaje, el área temática, los materiales necesarios y consejos sobre cómo ejecutarlo mejor.

La última actividad involucra al alumno en la creación de una campaña creativa como proyecto final (el primero de muchos).

### **Macroárea: Derechos humanos y discurso del odio.**

**Descripción:** A través de un enfoque amigable para los jóvenes, se pondrá énfasis en documentos históricos sobre la defensa de la dignidad humana y la libertad, como el Convenio de la CE sobre los Derechos Humanos, La Declaración de los Derechos Humanos, la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, las leyes de la UE sobre el Discurso de Odio, así como los mecanismos / programas / movimientos de prevención existentes, tales como el movimiento del Consejo de No Discurso del Odio.

**Resultados de aprendizaje:** Al final de las actividades de esta macroárea, los participantes podrán demostrar una comprensión (describir, explicar, identificar y localizar) de los Derechos Humanos y del Discurso de Odio y reconocer las conductas que dañan estos derechos.

Duración total: 8h



Nombre de la actividad	Buzo
Propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concienciar sobre los prejuicios y estereotipos que a menudo se deben a la falta de conocimiento.</li> <li>• Cambiar el punto de vista para descubrir puntos comunes inesperados y apreciar la diferencia.</li> </ul>
Descripción	Cada participante saca de un bolsa un post-it doblado en el que está escrito el nombre de una cultura / etnia específica. En un turno, cada participante desempeñará el papel de una persona de esa cultura basándose en su conocimiento. Mientras caminando en la sala, cada participante se encontrará con los demás e interactuará. Tienen que definir qué tienen en común sus culturas.
Metodología	Juego de rol
Discusión (debrief)	<p>Levántate &amp; Declara: El formador pide a los participantes que formen grupos basados en características específicas y que se paren frente al resto de los participantes. Por ejemplo, todos los italianos están parados frente a la sala. El grupo responde a cuatros preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué tiene de maravilloso ser italiano?</li> <li>• ¿Qué término no quieres que te vuelvan a llamar?</li> <li>• ¿Cómo los participantes que escuchan pueden ayudar a los italianos?</li> <li>• ¿Te sientes escuchado?</li> </ul>
Timing	Duración total: 30 min. - Ejecución: 20 min., Discusión: 10 min.
Espacio & Materiales	Sala abierta /
ERF competencias clave	<p>5. Competencia personal, social y de aprendizaje.</p> <p>8. Conciencia cultural y competencia de expresión.</p>

## Actividad 2: Desafío mundial

Nombre de la actividad	Desafío mundial
Propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular un enfoque crítico del tema de los derechos humanos y las responsabilidades.</li> <li>• Mejorar el trabajo en equipo y la resolución de problemas.</li> </ul>
Descripción	<p>El facilitador cuelga en la pared el póster que representa 5 países diferentes (por ejemplo, Fantalands, Greenpole, Yellow Kingdom, Orange States, Purple Union) y divide el grupo en equipos, uno por estado. Cada equipo puede ser diferente en número de miembros siempre que haya países más poblados que otros. En cada póster se escribirá cuántos y cuáles son los recursos del país, cuántos y qué derechos humanos se conceden allí. (por ejemplo, GreenPole: agua-puntuación 7/10, alimentos - puntuación 3/10, petróleo y gas - puntuación 5/10, oro - puntuación 2/10; derechos otorgados: n2 no discriminación, n6 usted tiene derechos sin importar dónde vaya ).</p> <p>El facilitador muestra al grupo una pila de hojas de periódico en el centro de la sala, explicando que cada papel representa una necesidad primaria, necesaria para la vida humana. Luego, el facilitador deja que cada grupo establezca cuáles son las necesidades principales, mirando su póster, reflexionando sobre los recursos que tienen o necesitan como país y eligen a su gobernador. Luego, el facilitador le pide a cada gobernador la cantidad de hojas que necesitan del montón de periódicos para proporcionar subsistencia a su país. Una vez que los gobernadores regresan a sus países, el facilitador recolecta todas las hojas que tomaron y comienza a redistribuirlos de manera injusta, entregando la mayoría de los documentos a dos estados y dejando solo un par a los otros tres.</p> <p>Después de eso, el facilitador lanza el desafío y le pide a cada participante que se pare en el periódico que tiene en su país. El ganador es quién tendrá éxito en mantener a todos en los papeles. No se permiten pies fuera del papel. Tienen 5 minutos para cumplir la misión.</p> <p>El facilitador observa los comportamientos de cada equipo, y al final de los 5 minutos declara un ganador y pide al grupo que observe la situación. Luego el grupo iniciará una discusión sobre lo que sucedió.</p>
Metodología	Aprender haciendo / aprendizaje basado en juegos
Discusión (debrief)	/
Timing	Duración total: 30 min.
Espacio & Materiales	Sala abierta Paginas de diarios, 5 pósters, colores
ERF competencias clave	5. competencia personal, social y de aprendizaje 6. competencia cívica;

### Actividad 3: Barómetro

Nombre de la actividad	Barómetro
Propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartiendo los valores propios dentro del grupo.</li> <li>• Escucha activa de los valores de otros.</li> <li>• Introducción al grupo.</li> </ul>
Descripción	El facilitador firma una línea en el piso con cinta. Esa línea va de 0 a 100. Luego, el facilitador empieza a leer declaraciones y cada participante se para en la línea según el valor que la declaración tiene para ellos. El facilitador observa el comportamiento del grupo y empieza una discusión con algunos participantes entre dos declaraciones.
Metodología	Rompehielos
Discusión (debrief)	<p>Ejemplos de declaración para discutir:</p> <p><i>En este momento me siento bien.</i></p> <p><i>Los conflictos son parte de la naturaleza humana.</i></p> <p><i>Los conflictos deben ser evitados</i></p> <p><i>Algunos conflictos se pueden acabar con violencia.</i></p> <p><i>Yo discrimino</i></p> <p><i>No discrimino</i></p>
Timing	Duración total: 15 min.
Espacio & Materiales	<p>Sala abierta</p> <p>Cinta</p>
ERF competencias clave	<p>2. Competencia de lenguaje</p> <p>6. Competencia cívica</p> <p>8. Concientización cultural y competencia de expresión</p>

### Macroárea: Métodos de campaña creativa - Cuentacuentos

**Descripción:** Enfatizando el potencial de combinar las nuevas tecnologías de los medios con la narración para producir una campaña orientada por la narración digital.

**Resultado de aprendizaje:** Al final de las actividades de esta macroárea, los participantes podrán aplicar contenido creativo (elegir, implementar y realizar) para crear una narración digital para contrarrestar el HSBM.

Duración total: 8h

## Actividad 1: CreativIT

Nombre de la actividad	CreativIT
Propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar habilidades de resolución de problemas a través del trabajo en equipo, creando una campaña creativa.</li> <li>• Expresar y compartir conciencia cultural y valioso contenido positivo.</li> </ul>
Descripción	<p>El grupo completo se dividirá en equipos (según el número de participantes) y tendrá 5 minutos para proponer un eslogan para crear una campaña potencial para el proyecto HIT, de acuerdo con sus valores (el facilitador puede elegir un tema específico o un derecho como tema de la campaña).</p> <p>El facilitador escribe todos los eslóganes en una pizarra y todos los participantes votan cuál prefiere. El favorito será el eslogan en lo cual trabajarán todos.</p> <p>Todo el grupo puede trabajar en equipo o puede dividirse en equipos (máximo 3) que trabajarán en un proyecto diferente (basado en medios mixtos, como crear un jingle, un póster y contenido de Instagram) para la misma campaña creativa. (Si hay más de un equipo, cada participante elige a qué equipo quiere unirse)</p> <p>El tiempo para desarrollar cada proyecto es de 45 min.</p> <p>Al final, el grupo (o cada equipo) presenta su proyecto. (20 minutos).</p>
Metodología	Aprendiendo haciendo
Discusión (debrief)	/
Timing	Duración total: 100 min. - Introd.: 10 min. Ejecución: 60 min., Presentación: 30 min.
Espacio & Materiales	<p>Sala abierta</p> <p>flipchart, colores</p> <p>Cada formador puede proporcionar cualquier herramienta disponible para crear una campaña: instrumentos de música, smartphones, apps, bolígrafos de color, papel, ordenador, camera, etc.</p>
ERF competencias clave	<p>4. Competencia digital</p> <p>5. Competencia personal, social, y de aprendizaje</p> <p>8. Competencia de concienciación cultural y de expresión</p>

## Actividad 2: Sigue los derechos

Nombre de la actividad	Sigue los derechos
Propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar la conciencia sobre el derecho humano.</li> <li>• Reconocimiento de la diversidad.</li> </ul>
Descripción	<p>El facilitador elige o escoge de una jarra dos derechos humanos. Un derecho será el punto de partida y el segundo será el punto final de un poema. A partir del primero elegido, se le pide a cada participante que escriba una línea del poema. El siguiente participante escribe una línea basada en la línea anterior, luego dobla el papel y lo pasa a la siguiente persona. El objetivo como grupo es unir el primer derecho al segundo teniendo en cuenta que la línea de cada persona se basa en lo que escribió la persona anterior. Al final, el poema se puede leer, grabar o usar como contenido para otras actividades.</p>
Metodología	Aprendizaje cooperativo
Discusión (debrief)	/
Timing	30 min.
Espacio & Materiales	<p>Sala abierta</p> <p>Papel, bolígrafo de color, bolígrafos, smartphones.</p>
ERF Competencias clave	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Competencia de alfabetización</li> <li>2. Competencia de lengua</li> <li>5. Competencia personal, social, y de aprendizaje</li> </ol>

## Actividad 3: Dime una estatua

Nombre de la actividad	Dime una estatua
Propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción al grupo</li> <li>• Reconocimiento de la diversidad</li> <li>• Eliminación de prejuicios</li> </ul>
Descripción	<p>El grupo se pone en un círculo para permitir que cada miembro se vea a los demás. El facilitador pide al grupo que posen y actúen como una estatua de acuerdo con una frase específica que él o ella diga. Después de cada oración, el facilitador puede iniciar una discusión con el participante sobre su interpretación.</p>

Metodología	Juego de rol
Discusión (debrief)	Ejemplos de frases para interpretar y discutir: Ahora me siento... Mi héroe / ídolo ... Una cosa que me asusta ... En lo que a mí respecta, la diversidad es ... Una vez me sentí muy diferente / discriminado ... Esa persona tan diferente y que no me gusta ...
Timing	15 min.
Espacio & Materiales	Sala abierta /
ERF Competencias clave	2. Competencia de lenguaje 5. Competencia personal, social, y de aprendizaje 6. Competencia cívica

#### Actividad 4: Balsa

Nombre de la actividad	Balsa
Propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparte cada historia con otros.</li> <li>• Escucha activa</li> <li>• Eliminación de prejuicios</li> </ul>
Descripción	<p>El facilitador delimita en el suelo 4 áreas diferentes relacionadas con emociones específicas (por ejemplo, tristeza, felicidad, enojo y sorpresa). Cada participante camina al azar en la sala y actúa de acuerdo con la emoción / área en particular y comienza a interactuar con los demás que están en la misma área. Cuando dos participantes se reúnen, tienen que darse a conocer un evento significativo que les ocurrió, hablar y actuar de acuerdo con la emoción en la que se encuentran.</p> <p>Al realizar esta tarea, el grupo debe tener cuidado de que cada área esté cubierta con alguien.</p>
Metodología	Juego de rol
Discusión (debrief)	/
Timing	20 min.

Espacio & Materiales	Sala abierta  Cinta
ERF Competencias clave	5. Competencia personal, social y de aprendizaje 8. Competencia de concienciación cultural, y de expresión

### Macroárea: Introducción al Marketing Social.

Descripción: ver cómo el uso de los principios, estrategias y herramientas de marketing puede promover actitudes e ideas para influir y cambiar los comportamientos sociales y sus posibilidades para contrarrestar el discurso del odio;

Resultado de aprendizaje: Al final de las actividades de esta macroárea, los participantes podrán demostrar comprensión de un objetivo (describir, explicar, identificar y localizar) y cómo aplicar estrategias y herramientas para contrarrestar el HSBM.

Duración total: 8h

Actividad 1: CarpetRights

Nombre de la actividad	CarpetRights (derechos de alfombras)
Propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar habilidades para resolver problemas</li> <li>• Mejorar la conciencia y el uso del trabajo en equipo.</li> </ul>
Descripción	<p>Esta actividad se puede hacer en grupo o en dos equipos. Todos los participantes estarán en la misma alfombra. La regla es que todos los pies tienen que permanecer en la alfombra, y nunca en el suelo. Una vez que todos están en la alfombra, el facilitador les pide que den la vuelta a la alfombra sin salir de esta.</p> <p>El facilitador guarda el tiempo y lo toma en cuenta. Una vez que el (los) grupo (s) completan la tarea, el facilitador solicita volver a dar la vuelta a la alfombra con las reglas anteriores. Una vez más, el facilitador toma nota del nuevo tiempo y luego dirige una discusión sobre la experiencia.</p>
Metodología	Aprendiendo haciendo
Discusión (debrief)	<p>Ejemplos de frases para la discusión:          Qué aprendiste...          Como estas ahora...          ¿Qué puedes hacer por los demás?          ¿Por qué no funcionó ...</p>
Timing	Ejecución: 15 min. Discusión: 10 min.

Espacio & Materiales	Sala abierta  Una alfombra grande (o varias), reloj
ERF Competencias clave	5. Competencia personal, social, y de aprendizaje

### Actividad 2: Directo al grano

Nombre de la actividad	Directo al grano
Propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexiona sobre herramientas y métodos</li> <li>• Mejora el pensamiento crítico / la observación</li> </ul>
Descripción	<p>El facilitador muestra al grupo tres ejemplos diferentes de campañas creativas. (lo más diverso posible)</p> <p>Luego deja que el grupo discuta sobre estas y estimule el reconocimiento de las estrategias y los enfoques aplicados, y señale cualquier aspecto crítico. Cada resultado será marcado en un cartel con un punto.</p> <p>Al final, el facilitador le pide al grupo que se una a los puntos relevantes para construir un mapa mental / referencia para su propio modelo de campaña creativa efectiva.</p>
Metodología	Tiempo circular – aprendizaje cooperativo
Discusión (debrief)	/
Timing	Ejecución: 30 min.
Espacio & Materiales	Sala abierta  proyector + pantalla, laptop, pósters blancos, post-it, bolígrafos de color, etc..
ERF Competencias clave	2. Competencia de lenguaje 5. Competencia personal, social, y de aprendizaje 7. Competencia de emprendimiento



## Macroárea: Producción de guión gráfico.

Reflexionando sobre el uso del lenguaje y la producción de guiones para lograr objetivos para desarrollar un proyecto y soluciones a los problemas que surgen durante la actividad.

Resultado de aprendizaje: Al final de las actividades de esta macroárea, los participantes podrán demostrar en la aplicación de planes y acciones (elegir, demostrar, implementar y realizar) para crear un guión gráfico para contrarrestar a HSBM.

Duración total: 8h

Actividad 1: Enmarcando el efecto

Temas:

Nombre de la actividad	Enmarcando el efecto
Propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconocer y reflexionar sobre las estructuras del lenguaje, identificando sus objetivos</li> <li>● Entender los vies a través de juego de rol</li> </ul>
Descripción	<p>El facilitador divide el grupo grande en equipos pequeños y les pide que escriban un guión gráfico de 3 bocetos de dos maneras diferentes: con un marco positivo y otro negativo.</p> <p>Los equipos pequeños operarán en grupos en un ejemplo clásico de elección de riesgos (es decir, Asian disease problem) creando dos narrativas diferentes.</p>
Metodología	Juego de rol
Discusión (debrief)	La discusión y la reflexión sobre los narrativos se enfocarán en aspectos “positivos” y “negativos”
Timing	Duración total: 100 min. - Introd.: 10 min. Ejecución: 60 min., Presentación: 30 min.
Espacio & Materiales	<p>Sala abierta</p> <p>flipchart, colores</p> <p>Cada formador puede proporcionar cualquier herramienta disponible (por ejemplo: smartphones, apps, bolígrafos de color, papel, laptops, cameras etc...)</p>
ERF Competencias clave	8. Competencia de concienciación cultural y de expresión

## Actividad 2: Crea un Alter Ego

Nombre de la actividad	Crea un Alter Ego
Propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Facilite la autoexpresión a través de una proyección segura en un alter ego de valor positivo</li> <li>● Identificar su propio rol y valor agregado en el viaje HIT.</li> </ul>
Descripción	<p>Al inicio del primer día / sesión, cada participante selecciona un animal en el que se identifica a sí mismo. El animal será su propio alter ego para el juego.</p> <p>Cada participante escribe en un post el animal seguido de 3 características que describen los valores del participante o que él / ella tiene ganas de tener. Los participantes no comparten sus animales y el facilitador guarda los mensajes durante toda la sesión.</p> <p>Las siguientes actividades de la primera sesión se centrarán en la expresión cultural, la introducción del yo dentro del grupo, las primeras interacciones.</p> <p>Cada participante extrae un derecho humano de una jarra. Ese derecho humano será el valor personal / causa / objetivo que cada participante representará hasta el final del juego / entrenamiento.</p> <p>Sentados en un círculo: el facilitador le pide al grupo que le dé un adjetivo / característica POSITIVA (entendido como un recurso positivo) que descubrió durante la sesión para cada participante. El facilitador escribe en la pizarra, una lista de palabras para cada participante. Luego, cada participante selecciona la característica que siente / prefiere de la lista y revela el animal (por ejemplo, elige la palabra "empático", y el animal es oso, el participante será "oso empático").</p> <p>El facilitador o el grupo anota a todos los participantes (con sus perfiles hasta ahora) en un póster colgado en la pared (que se mantendrá durante todo el juego / entrenamiento), por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Oso empático</li> <li>- Las 3 características: amable, protectora, codiciosa.</li> <li>- El derecho humano extraído: el derecho a una nacionalidad.</li> </ul> <p>Feedback final: tiempo de círculo en el cual cada participante comparte un recurso positivo que se siente que ha ganado en la sesión. El facilitador acepta cualquier respuesta del grupo que sea un recurso, pensado como un aspecto positivo que el participante siente que ha logrado al final del día.</p> <p>El facilitador anota en el póster cada recurso para cada participante. Se mostrará en el póster como un "repositorio" de cada participante. Los participantes pueden utilizar los recursos obtenidos durante las siguientes sesiones.</p> <p>Al comienzo de la siguiente sesión, el facilitador realiza un resumen de los perfiles hasta el momento.</p>

Metodología	Juego de rol
Discusión (debrief)	/
Timing	Duración total: 90 min. - Difusión durante la fase inicial de las reuniones.
Espacio & Materiales	Sala abierta  flipchart, colores Cada formador puede proporcionar cualquier herramienta disponible (por ejemplo: smartphones, apps, bolígrafos de color, papel, laptops, cameras etc...)
ERF Competencias clave	8. Competencia de concienciación cultural y de expresión

## SECCIÓN 3

### Archivos adjuntos

[www.hitproject.eu/Main/LatestResources](http://www.hitproject.eu/Main/LatestResources)

- 1) Material de soporte
- 2) Registros
- 3) Evaluación / Feedback
- 4) Certificado de participación
- 5) Protocolo de Igualdad, Diversidad y Protección Infantil.

### REFERENCIAS

- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation childhood*, London, Routledge and Kegan
- Bruner, J. (1996). *The culture of education*, Cambridge, Harvard University Press
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*, London and New York, Macmillan
- Vygotsky, L. S. (1978). In M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (Eds.), *Mind in society*. Cambridge: Harvard University Press
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York, NY, US: Penguin Press.
- [https://www.uvm.edu/~dewey/reflection\\_manual/activities.html](https://www.uvm.edu/~dewey/reflection_manual/activities.html)
- [http://www.ted.com/talks/ken\\_robinson\\_says\\_schools\\_kill\\_creativity](http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity)

**Designer contact:**  
Cecilia Garcia Rico - [cgarciarico@gmail.com](mailto:cgarciarico@gmail.com)