



La educación global se vuelve POP

Herramientas para personas que trabajan con jóvenes

2020



Escrito por:

Indre Augutiene
Aga Byrzcek
Diana Nedeva
Dolores Grigorova
Tanja Leskovar
Merle Webe
Katharina Wogg
Kerstin Wittig-Ferguson

Editora:

Kerstin Wittig-Ferguson

Versión española adaptada:

José Sánchez Ruiz

Coordinado por:

Emil Metodiev

Diseñado por: Inker Media Ltd ®

Publicado por: C.E.G.A. Foundation

**Sofia, Bulgaria
2020**

Todos los derechos reservados ® **Fundación C.E.G.A., Future Worlds Center, Global Citizens Academy, Asociación Cazalla Intercultural, Südwind Entwicklungspolitik Steiermark, Institute for African Studies, Young People We Care**



Esta publicación ha sido producida con la ayuda financiera de la Unión Europea en el marco del proyecto Global Education Goes Local. El contenido de este documento es responsabilidad exclusiva de la Fundación C.E.G.A. y en ningún caso puede considerarse que refleje la posición de la Unión Europea.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....5

Objetivos y grupos destinatarios del manual Educación Global se vuelve POP 8

Sobre el proyecto..... 9

Organizaciones socias..... 10

LOS JÓVENES, LA CULTURA POP Y LA EDUCACIÓN GLOBAL .. 13

¿Qué interesa a los jóvenes? 14

El concepto de la cultura pop..... 16

La Educación global y los objetivos de desarrollo sostenible 19

Resultados del aprendizaje y marco de competencia global..... 23

CÓMO UTILIZAR EL MANUAL25

Estructura del manual..... 26

Matriz 28

Consejos para los facilitadores 29

VAMOS A APRENDER.....31

Sonido y palabra/ el Rap es Pop32

Meméalo 33

El mundo del cómic 36

Cántalo 38

Palabras prestadas 40

Fotografía y expresión visual42

Trabajar con fotos - Caja de herramientas 43

Elección de una imagen..... 43

Descripción de una imagen..... 44

Recortar una imagen 45

Más allá del marco de la ventana..... 46

Burbujas de voz 47

Pies de foto..... 48

Murales/ Arte urbano 50

Explorar los murales..... 50

Pintarlo Localmente..... 52

Rosa de los vientos de desarrollo 54

Impresiones globales 55

Tarjetas de país 58

Código de conducta sobre imágenes y mensajes..... 59





<i>Parte 1 - Análisis de fotos/imágenes</i>	60
<i>Parte 2 - Creación de nuestra propia campaña</i>	61
Tarjetas de análisis de fotos	64
Tarjetas de valor	65
Arte en movimiento	66
Superhéroes Globales	67
Si la película fuera una comunidad	69
Las características de las comunidades (no) sostenibles.....	72
¿Femenino y masculino?	73
En un guión.....	75
Pensando en los desafíos	77
Medios de comunicación social/ Activismo digital	80
Activismo digital	82
GEGLpopies tarjeta de identificación	85
Herramientas digitales individuales	86
Online y Offline	89
<i>Activismo tradicional: Herramientas y formas de activismo tradicional</i>	89
<i>Conectando las herramientas digitales y el activismo tradicional</i>	91
<i>Peligros del activismo digital</i>	93
Tarjetas de activismo	94
Hagamos una campaña digital.....	97
Arte urbano/ Pop urbano	100
Comentarlo	102
El arte de los desechos.....	105
Mi espacio	108
VAMOS A LA ACCIÓN	111
Seleccionando el tema: Bola de nieve.....	114
Insta-Consultas.....	116
Solución Zines	119
Fotos de Zines	121
Reunión de Líderes Mundiales.....	122
Póster inclusivo	124
Ejemplos de acciones	127
EVALUACIÓN	135
GLOSARIO	138





INTRODUCCIÓN



Hoy en día vivimos en un mundo interdependiente y cambiante, lleno de desafíos y oportunidades. Para ayudar a los jóvenes a comprender y abordar estos desafíos globales, necesitamos proporcionar oportunidades para que los jóvenes aprendan y exploren los temas globales. El conocimiento y la comprensión de los problemas mundiales y el respeto por los demás y por nuestro medio ambiente constituyen el marco del concepto de “educación global”.

La educación global no proporciona las respuestas a todas las preguntas de nuestro tiempo, pero sí ofrece el potencial de apoyar a los jóvenes para que se conviertan en ciudadanos globales conscientes, capaces de cuestionarse el mundo y comprometerse con sus ideales. Al mismo tiempo, a través de la globalización y la tecnología digital, las sociedades están atravesando un cambio acelerado, permitiendo a los jóvenes tener una voz cívica y conectarse unos con otros en una escala masiva y a sobrepasando de las fronteras tradicionales.

Los jóvenes de hoy en día consideran que la cultura popular es “guay”. Definimos la cultura pop como un conjunto de elementos asociados a los intereses cotidianos de los jóvenes en la música, el arte, los medios de comunicación, Internet, la televisión, la radio y la moda, y esta cultura ofrece oportunidades para desarrollar la creatividad, retos, participación y compromiso. Cuando ves un video musical de Lady Gaga, ¿piensas en él como un material didáctico? Probablemente no. Pero la cultura pop es una herramienta útil que puede ayudar a que los jóvenes se interesen y participen en el aprendizaje, e incluso ofrecer recursos para una mejor comprensión de los problemas mundiales.

Sobre esta base, los objetivos del manual La educación global se vuelve POP son:

- Introducir perspectivas globales en los contextos locales de los jóvenes;
- Aumentar la capacidad de la enseñanza de temas globales a los jóvenes a nivel local;
- Generar enfoques y metodologías accesibles para los jóvenes, enfocados a los procesos de aprendizaje y acción sobre temas globales utilizando la cultura pop.

El manual está desarrollado específicamente para organizaciones, estructuras, capacitadores y trabajadores juveniles locales para enseñar la educación global a los jóvenes, utilizando la cultura pop. También ofrece metodologías centradas en el alumno, participativas, orientadas al diálogo y a la experiencia, enraizadas en temas y formas de la cultura pop.

Este manual está estructurado en seis capítulos, que abarcan los diversos aspectos de la participación de los jóvenes en la Educación global a través de algunos temas clave: La cultura pop y la educación global, “Go Pop” en el aprendizaje y “Go Pop” en la acción. En el capítulo 6 se analiza brevemente el





papel de la evaluación dentro del proceso de aprendizaje global y se incluyen ejemplos que se pueden utilizar en combinación con las actividades restantes.

También puedes consultar los contactos del equipo y de los socios de esta publicación. Asegúrate de compartir esta lectura con colegas, contactos y redes que puedan estar interesados.

Mientras tanto, ¡disfruta de la lectura!





Objetivos y grupos destinatarios del manual Educación Global se vuelve POP

Este conjunto de herramientas ha sido diseñado con el objetivo de involucrar activamente a los jóvenes en los procesos de aprendizaje global a través de enfoques y metodologías de la cultura pop. Aunque ya hay muchos y buenos recursos disponibles para los jóvenes, el manual La educación global se vuelve POP aspira a concentrarse en los elementos de la cultura pop y en cómo estos elementos pop pueden ser utilizados para atraer la atención y el interés de los jóvenes para que se involucren en los temas globales de una manera significativa. Se desarrolla sobre la base de metodologías centradas en el alumno, participativas, orientadas al diálogo y a la experiencia, con el fin de aumentar la conciencia y la comprensión de los jóvenes sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y, en particular, tres de los 17 objetivos: ODS 5: Igualdad de género, ODS 11: ciudades y comunidades sostenibles y ODS 12: consumo y producción sostenibles.

El manual ha sido desarrollado principalmente para trabajadores y formadores de jóvenes en entornos de educación no formal que trabajan con jóvenes de entre 14 y 30 años; sin embargo, también puede utilizarse dentro del sistema de educación formal. Dado que el proyecto en sí se centra en organizaciones y estructuras dentro de pequeñas localidades de no más de 50.000 habitantes, el conjunto de herramientas se ha desarrollado teniendo en cuenta estos entornos. Por supuesto, las actividades se pueden aplicar en cualquier pueblo o ciudad más grande también.

Por último, el equipo del proyecto GEGL desea mantenerse en contacto con sus comunidades, hacer un seguimiento de sus acciones y, de esta manera, contribuir a una comunidad global de ciudadanos comprometidos que se esfuerzan por trabajar para el desarrollo sostenible. Por lo tanto, por favor usa las etiquetas **#GEGL** y **#GlobalEducationGoesPop** siempre que compartas cualquier información en las redes sociales relacionada con esta caja de herramientas, el proyecto y por supuesto sus acciones resultantes de las actividades aquí propuestas.



Sobre el proyecto

Global Education Goes Local es un proyecto de educación global de 3 años (2017 - 2020) financiado por la Unión Europea que reúne a siete organizaciones socias para fomentar el compromiso de los ciudadanos europeos de asumir un papel activo para afrontar los retos del mundo interdependiente en el que vivimos. El proyecto involucra a más de 30 pequeñas localidades (menos de 50.000 habitantes), donde tiene lugar la principal intervención de las actividades, en las que se han involucrado principalmente a los jóvenes. La sensibilización, la capacitación de las estructuras locales y la realización de acciones forman parte del proceso clave del proyecto. Se centra en dos enfoques clave: **Going Local (volverse local)** & **Going Pop (volverse pop)**.

Volverse local. Aunque implica una serie de actividades y procesos internacionales, la principal intervención del proyecto se realiza en pequeñas localidades (máximo 50.000 personas, pero apuntando a las más pequeñas) en seis países de la UE, a saber, Austria, Bulgaria, Chipre, Lituania, Eslovenia y España. El “enraizamiento” de los temas globales y de los procesos educativos globales a nivel eminentemente local es un hilo conductor a lo largo de todo el proyecto, que responde a la falta de esfuerzos concentrados para comprometer a las comunidades de las ciudades pequeñas en la creación de conciencia sobre temas globales (por lo general más aisladas de las tendencias y desfavorecidas en términos de oportunidades de aprendizaje e interacción). La combinación de esfuerzos de aprendizaje y acción permite conectar mejor las realidades locales con los problemas mundiales y tomar medidas locales para el cambio mundial. Por último, el proyecto no sólo toca el nivel local, sino que invierte considerablemente en la creación de suficiente capacidad institucional y personal para aprender y actuar en torno a cuestiones globales más allá de la duración del proyecto.

Volverse pop. La idea de utilizar la cultura pop como medio y punto de partida para explorar temas globales con los jóvenes es algo innovador y tiene mucho potencial. Hasta ahora, la sensibilización mundial se ha dirigido principalmente a los jóvenes a través de las escuelas, utilizando contenidos basados en los planes de estudio. El enfoque de la cultura pop, con el que los jóvenes ya están comprometidos y que les interesa mucho, aporta nuevas perspectivas al futuro desarrollo pedagógico de la educación global. Basándose en lo que actualmente está de moda entre los jóvenes, el proyecto ha producido este conjunto de herramientas accesibles para los jóvenes y un curso de formación en línea que conecta los temas globales con música popular, películas, series, programas de televisión, memes, youtubers y vloggers, videojuegos, cómics, arte callejero y redes sociales. A través del desarrollo de sus propias acciones después de participar en el proceso de aprendizaje global, los jóvenes tienen la oportunidad de usar sus elementos favoritos de la cultura pop para crear conciencia sobre los temas globales y para promover los ODS. Se puede encontrar más información sobre el proyecto y sus actividades y socios en el sitio web del proyecto: <http://globalgoeslocal.cega.bg/>.





Organizaciones socias



Fundación C.E.G.A. (Bulgaria): C.E.G.A. (Fundación para la Creación de Alternativas de Base Eficaces) es la organización coordinadora de este consorcio del proyecto. C.E.G.A. trabaja para el desarrollo de capacidades a diferentes niveles, el cambio de actitudes y la mejora de las políticas de inclusión social de las comunidades desfavorecidas. C.E.G.A. es una organización sin ánimo de lucro registrada en 1995. Es una organización orientada a la acción, que trabaja en tres campos principales: Fortalecimiento de las capacidades; mejora de las políticas de inclusión social; cooperación internacional, especialmente en el ámbito del trabajo con jóvenes. Los temas prioritarios son la educación global y los intentos de erradicar la pobreza mundial, los derechos humanos, la igualdad de género y los modos de vida sostenibles. Los principales grupos objetivo de la fundación son las organizaciones y grupos locales; las autoridades públicas tanto a nivel local como nacional y las escuelas. Los jóvenes son un grupo destinatario prioritario transversal en todos los ámbitos y actividades. www.cega.bg



Instituto de Estudios Africanos (Eslovenia): El Instituto de Estudios Africanos (IAS) es una ONG sin ánimo de lucro establecida en 2004 como organización de migrantes que trabaja en la concienciación y la defensa de los derechos. El IAS se esfuerza por ser un centro de investigación, educación global y educación para el desarrollo (DE&DE), promoción, diálogo sobre la diversidad, sostenibilidad, espíritu empresarial y perspectivas globales. El equipo del IAS está llevando a cabo diversos proyectos en toda Eslovenia con solicitantes de asilo, refugiados, migrantes y minorías, comunidades y jóvenes (tanto en escuelas primarias como secundarias, universidades y centros juveniles), así como con las autoridades locales y nacionales y los medios de comunicación y a nivel internacional. El IAS participa activamente en la red de la diáspora africana como grupo de reflexión que trabaja en el desarrollo de políticas de la UA-UE para el desarrollo global sostenible. www.african-studies.org

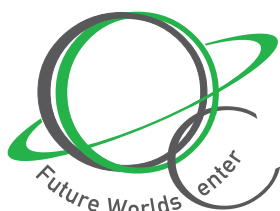


Cazalla Intercultural (España): Cazalla Intercultural es una ONG local ubicada en Lorca, Murcia, en el sureste de España, fundada en 2007. La misión de su equipo de profesionales es promover la ciudadanía activa, la inclusión social, la movilidad de los jóvenes, el voluntariado, el desarrollo sostenible, la defensa de los derechos humanos, la integración, la no discriminación y la lucha contra la violencia de género a través de la educación no formal, la información a los jóvenes y la cooperación internacional. Su trabajo está estructurado en 4 campos principales: Servicio





voluntario, Desarrollo de capacidades, Cooperación internacional en el ámbito de la juventud y Trabajo juvenil local. <http://cazalla-intercultural.org>



Future Worlds Center (Chipre): El Centro Mundos del Futuro (FWC) es una incubadora de emprendedores sociales que concibe, diseña e implementa proyectos que promueven la cultura de la convivencia, los derechos humanos y la paz, utilizando métodos basados en las últimas tecnologías, la ciencia del diseño dialógico y el diálogo democrático. La misión del FWC es permitir a la gente repensar y volver a resolver los desafíos sociales, tanto a nivel local como europeo. Las acciones de FWC están posicionadas justo en el borde en donde el cambio social puede ocurrir. FWC es una organización en la que las ideas, los proyectos, las metodologías y las personas están interconectadas. El Centro Mundos del Futuro tiene tres unidades operativas: Unidad de Educación Global, Unidad de Diseño de Futuros y el Laboratorio de Nuevos Medios. www.futureworldscenter.org



Globalcitizen.It

Academia de Ciudadanos Globales (Lituania): La Academia de Ciudadanos Globales (GCA) es una organización no gubernamental que tiene como objetivo promover la ciudadanía global activa y el bienestar entre los jóvenes de Lituania y del extranjero. Se basa en los valores fundamentales de justicia social, solidaridad, respeto, responsabilidad por uno mismo y por los demás, apertura de mente, participación activa, cooperación y confianza en la diferencia. Las áreas de especialización específica de la GCA incluyen la educación global y la ciudadanía global, la educación en derechos humanos, la promoción de la igualdad y la inclusión social de los jóvenes, el diálogo intercultural, la contribución al desarrollo personal y el bienestar de los jóvenes. <http://www.globalcitizen.lt>



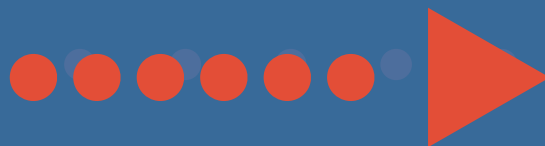
Südwind (Austria): Como una ONG de política de desarrollo, Südwind ha estado comprometida con el desarrollo global sostenible, los derechos humanos y las condiciones de trabajo justas en el Sur global durante 40 años. El trabajo principal de Südwind consiste en el trabajo educativo dentro y fuera de las escuelas, campañas y trabajo de información y la publicación de la revista Südwind. Con la ayuda de organizaciones asociadas en todo el mundo, Südwind recibe información de primera mano. La intención es comunicar localmente temas globales. Los temas centrales en los que trabaja son: una globalización más justa, los objetivos de desarrollo sostenible y la educación para la ciudadanía global, el comercio justo, las condiciones de trabajo justas, un sistema económico más justo, así como la migración y el desarrollo. www.suedwind.at





Young People We Care (Ghana): Young People We Care (YPWC) es una organización sin fines de lucro, registrada y dirigida por jóvenes, con sede en Ghana. La organización es operada por jóvenes (de 15 a 30 años) y aliados adultos que trabajan en temas relacionados con la juventud y el desarrollo en todo el mundo. YPWC es un apasionado del desarrollo sostenible, de la realización de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y de la promoción de una cultura de paz y de los derechos humanos universales para todos. La visión de YPWC es proporcionar una 'voz joven' que busque abordar los numerosos desafíos que enfrentan los líderes del mañana, utilizando efectivamente las mentes jóvenes y despiertas para influir en el curso de la formulación y desarrollo de políticas globales de manera consistente y armonizada. La misión de YPWC es proporcionar a los jóvenes herramientas y recursos para una acción eficaz, fomentando la participación de los jóvenes en los asuntos mundiales e identificando y construyendo asociaciones sostenibles dirigidas al desarrollo de los jóvenes. www.ypwc.org





LOS JÓVENES, LA CULTURA POP Y LA EDUCACIÓN GLOBAL





¿Qué interesa a los jóvenes?

En el reciente estudio titulado “Young Europe 2019¹”, se entrevistó en línea a 8.220 personas de 16 a 26 años de edad sobre temas como su propio entorno de vida, su(s) identidad(es) y sus actitudes. La encuesta se llevó a cabo en Alemania, Gran Bretaña, Francia, España, Italia, Grecia, Polonia, Dinamarca, Suecia, Finlandia y Noruega. Entre las principales conclusiones del estudio, se consideró que **la migración y el asilo, la política medioambiental y las políticas económicas y fiscales** eran los principales desafíos que había que abordar en la UE. Uno de cada cinco jóvenes europeos participó en manifestaciones en un plazo de doce meses. La proporción de jóvenes que se abstienen de usar productos por razones políticas o éticas, o que simplemente los consumen por esa razón, es casi igual de alta. Los jóvenes se volvieron políticamente activos, especialmente en lo que respecta a **la protección del medio ambiente, la igualdad de remuneración y la igualdad de género**. La participación política tiene lugar también fuera de internet, pero más a menudo en el entorno virtual (“me gusta” y compartir las contribuciones políticas en las redes sociales, participación en las peticiones en línea). Mientras que la protección del clima y la política medioambiental son más una oportunidad que una amenaza para los jóvenes, el tema de la inmigración y la migración se ve claramente como una oportunidad para la propia vida o como una amenaza. La creciente digitalización se ve sobre todo como una oportunidad y sólo unos pocos ven la problemática del desarrollo. En términos de “Europa”, por un lado, hay un claro deseo de una mayor convergencia de los países europeos. Por otra parte, la participación de los jóvenes en las elecciones europeas sigue disminuyendo y el voto en general se entiende menos como un deber. Existe un considerable escepticismo en cuanto al hecho de que los políticos se esfuercen por mantener un estrecho contacto con la población y representar sus intereses de manera adecuada.

Los “objetivos de la Juventud”, desarrollados en el marco de la Estrategia de la UE para la Juventud 2019-2027, ofrecen una visión más amplia de lo que interesa a los jóvenes hoy en día. Los Objetivos de la Juventud también destacan las áreas en las que todavía se necesita un cambio para que los jóvenes de Europa puedan desarrollar su potencial. Alrededor de 50.000 jóvenes de todos los países de la UE participaron en una encuesta realizada en toda Europa en 2018, sobre la base de la cual se formularon los siguientes 11 objetivos para la juventud²:

1. Conectar la UE con la juventud
2. Igualdad de todos los géneros
3. Sociedades Inclusivas
4. Información y diálogo constructivo
5. Salud mental y bienestar
6. Apoyar el desarrollo de la juventud rural

1. <https://www.tui-stiftung.de/unsere-projekte/junges-europa-die-jugendstudie-der-tui-stiftung/junges-europa-2019-die-jugendstudie-der-tui-stiftung/> (consultado en agosto de 2019)

2. <http://www.youthconf.at/wp-content/uploads/2018/04/YouthGoalsHandout.pdf> (consultado en agosto de 2019)



7. Empleo de calidad para todos
8. Aprendizaje de calidad
9. Espacio y participación para todos
10. Europa verde y sostenible
11. Organizaciones juveniles y programas europeos

Al analizar cómo se podrían hacer realidad los intereses de los jóvenes, una encuesta representativa de 818 jóvenes de habla alemana de 12 a 19 años en hogares privados de Alemania sobre el uso de las ofertas de educación cultural en los espacios culturales digitales (YOUTH / YOUTUBE / CULTURALEDCATION. HORIZON 2019) da respuestas sobre cómo a los jóvenes les gusta aprender y absorber nuevos contenidos.

El aprendizaje audiovisual en forma de videos web es de gran importancia para los encuestados y representa una parte normal de su vida cotidiana. La plataforma de vídeo YouTube es el principal medio digital para los jóvenes y casi la mitad de ellos también lo utilizan para el aprendizaje escolar. Para muchos de los adolescentes, los vídeos son un estímulo para que ellos mismos se vuelvan artísticamente activos. Se sienten inspirados para imitar y participar en áreas como la danza, el cine, la música, los juegos o el dibujo. Lo atractivo de los tutoriales y los vídeos explicativos es que pueden verse tan a menudo como se desee y en cualquier momento, lo que parece satisfacer las expectativas de los jóvenes en cuanto a sus propios ritmos y tiempos de aprendizaje. Además, los jóvenes tienen la impresión de que gran parte de lo que se muestra en línea es factible y fácil de hacer para ellos. Para la mayoría de los encuestados es importante que los vídeos sean “entretenidos”, “divertidos” y “nuevos / modernos”. Al elegir los videos, se basan en las recomendaciones de amigos, personas influyentes, familiares y maestros. La mayoría de los jóvenes entrevistados también quieren una mayor acogida, un análisis crítico y ayuda para la producción de vídeos web en la escuela³.



3. https://www.bosch-stiftung.de/sites/default/files/publications/pdf/2019-06/Studie_Jugend%20Youtube%20Kulturelle%20Bildung%202019.pdf



El concepto de la cultura pop

En esta publicación, la Cultura pop se entiende como la cultura actual de la juventud. Esta cultura está en constante cambio y sujeta a muchas influencias diferentes. Algo que es popular hoy puede estar desactualizado para mañana. La expresión “Cultura pop” es más conocida en la industria musical: la música que se escucha en las emisoras de radio populares.

Cada generación de jóvenes crea su propia identidad pop, la cual está ligada a la música, los deportes, los juegos, la comida, el estilo de vida e incluso la forma de sentir. Gracias a Internet y al fácil acceso a la información y a los medios de comunicación, la cultura pop se amplía y se mezcla. Pero esto también cambió la cultura pop en sí misma. En sus inicios estuvo muy politizada. Hoy en día parece ser la corriente principal y en muchos aspectos se trata principalmente de vender y consumir. Los artistas tratan de vender, no de escandalizar.

- La Cultura Pop en general sigue diferentes mecanismos:
- Ambivalencia: las fronteras aparentes entre la virtualidad y la realidad o la tecnología y la emoción son eliminadas.
- El principio de estar al día y la búsqueda de lo nuevo. La Cultura pop sigue así el principio de la moda.
- Uso de los medios de comunicación: Son el medio central de presentación y ayuda para la difusión de la génesis de la Cultura pop. Influyen o involucran interactivamente a los consumidores, por ejemplo en Wikipedia, eBay o podcasts.
- Transgresiones constantes, cambios rápidos y la imagen subcultural y revolucionaria asociada, que es utilizada por las grandes marcas hoy en día.
- Satisfacción de la necesidad de diversión y experiencias intensas.

La influencia de los medios de comunicación

- La influencia de los medios de comunicación en nuestros estilos de vida y en la cultura pop no dejadeaumentar. Losmediosdecomunicación nos obligan a consumir constantemente; y los “influencers” en YouTube™, debido a su fuerte presencia y su alta reputación en las redes sociales, son principalmente portadores de publicidad y marketing.

Otra tendencia de la cultura pop son los fenómenos de Internet como el “desafío del salmón”, el “desafío de los 10 años” o el “desafío del cubo de hielo”, en el que la gente corriente graba en vídeo tareas “locas” y las publica en la web.





Los jóvenes y la cultura pop

En lo que respecta a los jóvenes, la Cultura Pop desempeña un papel importante en relación con su identidad, la creación de una cultura propia, la autoexpresión, la posibilidad de pretender ser alguien, la expresión de emociones, la autoexploración y el deseo de ser notado. En general, los jóvenes de hoy en día se interesan por los diferentes elementos de la Cultura Pop si éstos son pegadizos, atractivos, visuales, virales, accesibles, adictivos y fáciles de digerir (por ejemplo, un vídeo de 30 segundos). Quieren obtener una retroalimentación inmediata. Conseguir “me gusta” se ha convertido en un sustituto de la aceptación social. Los jóvenes quieren tener la posibilidad de elegir algo y no quieren estar limitados por alguien que les diga lo que tienen que decir. A los jóvenes les gusta expresarse a través de imágenes y emoticonos, les gusta comunicarse más fácil y rápidamente. Otro deseo es crear diferentes identidades y aprender y experimentar con su identidad. Les gusta tener la posibilidad de comportarse de forma anónima y en espacios donde sus padres no están. Además, también quieren tener oportunidades de aprendizaje y desarrollo.



Cultura pop en línea

El canal más importante para la Cultura Pop entre los jóvenes es Internet, especialmente el canal de video YouTube™. Aquí encuentran aportaciones de vloggers e influencers que tratan diferentes temas. Otros canales populares son las aplicaciones de medios sociales Instagram (una aplicación gratuita para compartir

fotos en línea y una plataforma de red social, que permite a los usuarios editar y subir fotos y vídeos

cortos), así como Snapchat (un servicio gratuito de mensajería instantánea para su uso en smartphones y tabletas).

Junto a los vloggers hay bloggers, que trabajan de forma similar a los vloggers, excepto que los bloggers escriben, y los vloggers graban, cortan y editan vídeos. La empresa estadounidense Netflix se ocupa del streaming de pago y de la producción de películas y series, y permite a los jóvenes ver las películas que quieran en el momento que quieran. Amazon Instant Video vende ofertas de streaming para películas y series de televisión también.





Cultura Pop Offline

Los canales offline en los que los jóvenes se ponen en contacto con la cultura pop son muy variados. Cómicos, videojuegos, películas, talk shows, realities, monólogos y comedias, slams poéticos, Pub quiz, anuncios/campañas, marcas, música y arte son algunos ejemplos.

Movimientos populares entre los jóvenes

Dado que la protección del clima es uno de los temas que más preocupan a los jóvenes, los blogs, artículos, fotos y vídeos en las redes sociales que tratan sobre un modo de vida sostenible están cada vez más de moda y ya forman parte de la cultura pop de los jóvenes (por ejemplo, los blogs y los vídeos de influencers de Dariadaria).

El actual movimiento mundial Viernes para el Futuro muestra que alrededor de 2 millones de jóvenes en todo el mundo están interesados en ser parte de un gran cambio, experimentar la autoeficacia y ser activos para su propio futuro. Lo que este movimiento también muestra es que hay un gran número de jóvenes que están interesados en encuentros cara a cara (fuera de entornos virtuales), en ponerse en contacto con personas reales, en luchar y comprometerse juntos por algo real, en crear carteles y pancartas y en organizarse para reuniones, protestas, acciones y talleres.

Estos movimientos utilizan tanto los canales online como los canales offline para poner de moda un modo de vida sostenible, para conectar a los jóvenes e impulsar un cambio hacia un mundo más sostenible. Además, este movimiento también puede verse como un intento de los jóvenes de separarse de la generación de los padres por un lado y de la etapa de la infancia por otro. Por lo tanto, no se trata sólo de protestar por un medio ambiente más saludable, sino también de estar en contra del estilo de vida de sus padres. Tal vez ser rebelde y revolucionario sea una forma de expresión para la juventud de hoy en día.





La Educación global y los objetivos de desarrollo sostenible

Interconexión global - de los beneficios a los desafíos

Vivimos en un mundo en el que estamos conectados con otras personas social, política, económica y ambientalmente. El aumento del comercio entre países, los flujos migratorios, el crecimiento de las organizaciones internacionales, las políticas y los cambios en la tecnología del transporte y las comunicaciones hacen que estas conexiones aumenten rápidamente.

Ser parte de una comunidad globalizada y estrechamente interconectada aporta muchos beneficios a los seres humanos. Contribuye a ampliar los horizontes de las personas, aumenta las posibilidades de consumir bienes producidos en diferentes partes del mundo, asegura el acceso al conocimiento y a los productos de la ciencia y la tecnología, ayuda a desarrollar la comprensión de la diversidad de las sociedades por parte de las personas, proporciona más oportunidades de desarrollo personal y social y posibilidades de compartir ideas y de actuar conjuntamente para solucionar problemas comunes a todos.

A su vez, el proceso de globalización causa muchos desafíos sociales, económicos y medioambientales, como son el aumento de la pobreza en las sociedades, la creciente brecha entre los países ricos y pobres, las disparidades entre los privilegiados y los no privilegiados, la migración forzosa, las violaciones de los derechos humanos, la explotación de los grupos de personas vulnerables, el racismo y la xenofobia, los conflictos armados, la inseguridad y el creciente individualismo, el cambio climático, el desequilibrio ecológico, la contaminación, el agotamiento de los recursos naturales y muchos más.

Lidiar con los principales desafíos globales. La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible

Para hacer frente a los grandes problemas que la sociedad global afronta hoy en día, los líderes mundiales llegaron a un acuerdo que ayudará a fomentar el desarrollo sostenible de nuestro planeta. En septiembre de 2015, la Asamblea General de las Naciones Unidas adoptó la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, también conocida como Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Esta agenda es aplicable en todos los países y tiene por objeto movilizar los esfuerzos para poner fin a todas las formas de pobreza, luchar contra las desigualdades y hacer frente al cambio climático, asegurando al mismo tiempo que nadie se quede atrás. La Agenda incluye 17 objetivos con 169 metas asociadas que abordan los principales desafíos sociales, económicos y ambientales del mundo actual. Está construido sobre 5 pilares:





•**Personas:** los ODS tienen por objeto poner fin a la pobreza y el hambre y garantizar que todas las personas puedan desarrollar su potencial en condiciones de dignidad e igualdad y en un entorno saludable.



•**Planeta:** los ODS representan la protección de nuestro planeta de la degradación a través del consumo y la producción sostenibles, la gestión sostenible de los recursos naturales y la acción urgente sobre el cambio climático.



•**Prosperidad:** los ODS están destinados a garantizar que todos los seres humanos puedan disfrutar de vidas prósperas y satisfactorias y que el progreso económico, social y tecnológico se produzca en armonía con la naturaleza.



•**Paz:** los ODS tienen como objetivo fomentar sociedades pacíficas, justas e inclusivas que estén libres de miedo y violencia. El desarrollo sostenible no es posible sin la paz, y la paz no es posible sin el desarrollo sostenible.



•**Partenariado:** la Agenda de los ODS llama a todas las partes interesadas a movilizar sus esfuerzos para alcanzar los objetivos de los ODS, basados en un espíritu de solidaridad mundial reforzada, centrados en particular en las necesidades de los más pobres y vulnerables y con la participación de todos los países, todas las partes interesadas y todas las personas.

En el marco de Global Education Goes Local, el proyecto da prioridad a tres de los ODS que se están abordando a través de las actividades del proyecto:

•**ODS 5 - Igualdad de género.** Este objetivo tiene por objeto lograr la igualdad entre los géneros y la potenciación de todas las mujeres y las niñas. ¿Por qué es importante? Hay muchas razones para ello. En primer lugar, la igualdad de género es el derecho humano fundamental y una base necesaria para un mundo pacífico, próspero y sostenible. Además, promover la igualdad de género y asegurar la igualdad de oportunidades para todos, independientemente del género, es fundamental en todos los ámbitos de una sociedad plena, desde la reducción de la pobreza y la desigualdad hasta el aseguramiento de la salud y el bienestar y el acceso a la educación.

•**ODS 11 - Ciudades y comunidades sostenibles.** Este objetivo tiene por objeto hacer que las ciudades sean inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles. Dado que el mundo se está urbanizando cada vez más y que la población que vive en las zonas urbanas está creciendo, abordar la igualdad y la inclusión de todas las personas, garantizar una vivienda digna y una gestión eficaz de los desechos, abordar las cuestiones de la contaminación





y el consumo de energía, así como garantizar la resistencia a los desastres naturales y los efectos del cambio climático son de importancia crucial para la construcción de comunidades fuertes y sostenibles.

- **ODS 12 - Consumo y Producción Sostenibles.** Nuestros patrones de consumo personal son la forma más habitual para conectarnos diariamente con un mundo más amplio. A través de nuestros patrones de consumo personal, provocamos un enorme efecto (tanto positivo como negativo) en las tres dimensiones del desarrollo sostenible: la sociedad, la economía y el medio ambiente. Por lo tanto, buscar formas de hacer que nuestro modo de consumo y producción sea sostenible e iniciar incluso pequeños cambios podría tener un impacto positivo en las personas y el planeta en todo el mundo.

Aunque los socios del proyecto GEGL se centran sólo en los tres ODS mencionados anteriormente, es importante recordar el hecho de que los 17 ODS tienen muchas interconexiones. Por ejemplo, no se puede lograr un modelo de consumo y producción sostenibles (ODS 12) sin asegurar condiciones de trabajo decentes para las personas (ODS 8) o asegurar condiciones de vivienda y de vida adecuadas (ODS 11) puede conducir a la reducción de la pobreza (ODS 1). Además, garantizar una educación de calidad (ODS 4) es un elemento central de la agenda para el Desarrollo Sostenible y es esencial para el éxito de todos los ODS.

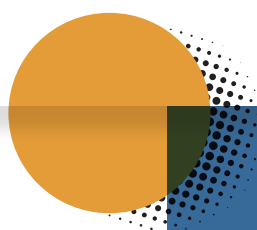
Ciudadanía Global y Educación Global

El logro de los objetivos de los ODS es responsabilidad conjunta de todos: gobiernos, empresas, sociedad civil. Cada individuo también desempeña un papel importante en la implementación de la Agenda del ODS. Los hábitos, comportamientos y acciones individuales tienen un efecto sobre las personas y el planeta, por eso, necesitamos que cada ser humano de este mundo actúe en la sociedad como un ciudadano global activo y responsable.

¿A quién podemos considerar como ciudadano global? Todos nosotros usamos muchos beneficios y privilegios de ser parte de la comunidad global. Pero, ¿cómo abordamos los desafíos globales? ¿Cuál es nuestra responsabilidad hacia ellos?

Hay muchas definiciones de un ciudadano global. A continuación, se presenta el proporcionado por los autores del manual Seis Pasos para la Ciudadanía Global. Una guía para trabajadores juveniles, líderes juveniles y capacitadores:

“Podemos llamar ciudadano global a aquel que reconoce los beneficios de ser parte de una comunidad global pero que también reconoce la responsabilidad personal hacia ella y actúa en consecuencia. El comportamiento de un ciudadano global se basa en la comprensión de la interconexión global y en el compromiso con el bien colectivo.”





La meta 4.7 de los ODS reconoce la importancia de que cada persona adquiera los conocimientos y las aptitudes necesarias para promover el desarrollo sostenible. La educación global es uno de los enfoques educativos holísticos, que puede ayudar a cualquier persona a crecer y desarrollarse como ciudadano activo y responsable y contribuir a un cambio positivo hacia un planeta más sostenible y más justo tanto a nivel local como global. Se trata de un proceso de aprendizaje activo basado en los valores de la solidaridad, la igualdad, la justicia, la inclusión y la cooperación, y contribuye a la erradicación de la pobreza y a la promoción del desarrollo sostenible. La educación global permite a cada alumno pasar por un proceso de aprendizaje a la acción y así desarrollar su propia comprensión, habilidades y valores necesarios para la contribución a la sostenibilidad de las comunidades locales y globales.





Resultados del aprendizaje y marco de competencia global

"Competencia global es la capacidad y la disposición para comprender y actuar en cuestiones de importancia mundial."

La educación global es un proceso de aprendizaje y como tal tiene como objetivo desarrollar los conjuntos específicos de competencias entre los estudiantes con los que estamos trabajando. Entonces, ¿qué es lo que realmente queremos hacer cuando hacemos "educación global"? Queremos llevar a las personas a un viaje de aprendizaje con el objetivo final de motivarlas y desarrollar sus capacidades para actuar, luchar contra las injusticias globales y actuar por el desarrollo sostenible.

Este objetivo final requiere varios pasos, ya que los jóvenes y los trabajadores juveniles necesitan entender mejor el mundo y su interconexión antes de emprender acciones. Esto incluye ser capaces de explorar y comprender cómo su propia acción tiene un impacto en las personas de la otra parte del mundo; desarrollar el pensamiento crítico, es decir, ser capaz de evaluar, cuestionar y repensar críticamente lo que leen, ven y escuchan en público. Necesitan desarrollar las aptitudes que finalmente los impulsarán a la acción, como la empatía, la solidaridad, la creación y el mantenimiento de relaciones significativas y el desafío de los estereotipos y prejuicios.

Hay muchos marcos educativos mundiales creados sobre estos temas. Este conjunto de herramientas desea llamar su atención sobre el desarrollado por la CCSSO y la Sociedad Asiática, que muestra cuatro dimensiones o grupos de competencias, que son:



Investigar el mundo: los estudiantes son capaces y están motivados para hacer preguntas para entender mejor el mundo, su interconexión y los temas que son importantes a nivel mundial. Desarrollan la competencia del pensamiento crítico. Son capaces de desarrollar el argumento basado en pruebas convincentes que consideran múltiples perspectivas;



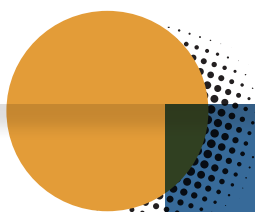
Reconocer las perspectivas: desarrollo de la competencia intercultural, reconociendo que la perspectiva de uno puede ser diferente de la perspectiva de otros en términos de valores, acceso a la información, educación, calidad de vida, etc;



Comunicar ideas: capacidad de trabajar y comunicarse con grupos diversos, escucha activa, colaboración;



Actuar: los alumnos tienen los conocimientos, la motivación y el coraje para planificar e implementar la acción, para poder evaluar su impacto, teniendo en cuenta las consecuencias potenciales para los demás.





Investigar el mundo

- Identificar un problema, generar preguntas y explicar su significado.
- Usar una variedad de idiomas, fuentes y medios de comunicación para identificar y sopesar las relevantes pruebas.
- Analizar, integrar, sintetizar las pruebas para construir respuestas coherentes.
- Desarrollar un argumento basado en evidencia convincente y llegar a conclusiones justificadas.

Reconocer perspectivas

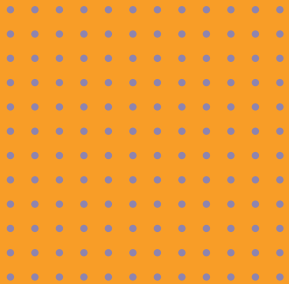
- Reconocer y exponer sus propias perspectivas e identificar las influencias de esa perspectiva.
- Examinar las perspectivas de los demás e identificar lo que los influenció.
- Explicar el impacto de la interacción cultural.
- Articular cómo el diferente acceso al conocimiento, la tecnología y recursos afectan a la calidad de vida y perspectivas.

Actuar

- Identificar y crear oportunidades para acción personal o colaborativa para mejorar la condición.
- Evaluar las opciones y planificar las acciones basadas en las pruebas y el potencial de impacto.
- Actuar, personalmente o en colaboración, en formas creativas y éticas de contribuir a la mejora, y evaluar el impacto de las medidas adoptadas.
- Desarrollar un argumento basado en evidencia convincente y llegar a conclusiones justificadas.

Comunicar ideas

- Reconocer y exponer cómo la diversidad del público percibe el significado y cómo esto afecta a la comunicación..
- Escuchar y comunicarse efectivamente con gente diversa.
- Seleccionar y utilizar métodos apropiados de tecnología y medios de comunicación para comunicar con audiencias diversas.
- Reflexione sobre cómo la comunicación efectiva afecta a la comprensión y la colaboración en un mundo interdependiente.



CÓMO UTILIZAR EL MANUAL





Este conjunto de herramientas está diseñado para ser usado en diferentes escenarios de aprendizaje con jóvenes entre 14 y 30 años. Está dirigido a los trabajadores juveniles en un contexto de educación no formal, pero también puede ser utilizado por los profesores en el marco de la educación formal. Las actividades están diseñadas de tal manera que pueden ser adaptadas de acuerdo a la edad de los participantes y la mayoría de ellas funcionan con grupos pequeños, así como con grupos ligeramente más grandes de hasta 30 o 35 participantes.

Sería muy útil utilizar una variedad de herramientas y actividades de esta caja de herramientas, para comprometer a los participantes y motivarlos a tomar sus propias acciones después.

Estructura del manual

Este manual está estructurada en seis capítulos, que abarcan los diversos aspectos de la participación de los jóvenes en la Educación global a través de la cultura pop. En el **capítulo introductorio** se analiza brevemente de qué se trata el proyecto La educación global se vuelve local, así como quién está detrás de este conjunto de herramientas. El **capítulo 2** examina lo que interesa a los jóvenes, desglosa los diferentes elementos de la cultura pop y su significado para los jóvenes; además, contiene una introducción a los ODS, así como a la Educación Global y al marco de competencia global, en los que se basa la caja de herramientas. En el **capítulo 3** se explica cómo utilizar las herramientas. El **capítulo 4** contiene la mayor parte de las actividades de aprendizaje propiamente dichas: comprende cinco unidades que están todas ellas vinculadas temática y metodológicamente a la cultura pop y a los intereses de los jóvenes, como son: Sonido y palabra; foto y expresiones visuales; arte en movimiento; medios sociales y activismo digital; y arte callejero/cultura pop urbana. El **capítulo 5** se centra en la adopción de medidas como resultado del proceso de aprendizaje global. Por último, el **capítulo 6** analiza brevemente el papel de la evaluación en el proceso de aprendizaje global e incluye ejemplos que se pueden utilizar en combinación con las actividades restantes. Los capítulos van seguidos de un glosario con los términos clave utilizados en todas las herramientas.

Las actividades

Todas las actividades de esta guía están diseñadas de una manera muy práctica y atractiva. Son actividades muy creativas y prácticas, basadas en diferentes elementos de la cultura pop con el objetivo de captar el interés y la curiosidad de los jóvenes. Los objetivos de aprendizaje de todas las actividades se relacionan con uno o los tres Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 5, 11, 12) que articulan el proyecto Global Education Goes Local. Varias de las actividades incluyen actividades al aire libre en las que se invita a los



participantes a explorar su ciudad/comunidad/vecindario e incorporar estos espacios públicos en su aprendizaje.

Cada actividad se presenta siguiendo la misma estructura, de modo que será fácil navegar por ellas. Cada descripción de la actividad implica estos elementos:



Introducción: breve información sobre la actividad y cómo se relaciona con la unidad temática de la caja de herramientas.



Objetivo general: lo que se pretende conseguir con la implementación de la actividad.



Objetivos de aprendizaje: lo que se espera que los participantes aprendan a través de la actividad.



Tamaño del grupo: el número aproximado de participantes para el que la actividad está diseñada



Tiempo: duración aproximada de la actividad. Por favor, ten en cuenta que esto es sólo una estimación y que puede variar según el tamaño y el nivel de compromiso del grupo, el estilo de facilitación y el enfoque que se adopte en la sesión informativa.



Espacio y materiales: cuestiones prácticas que necesitas para llevar a cabo la actividad. Si no se mencionan las necesidades de espacio, significa que no hay nada específico que deba tenerse en cuenta.



Descripción de la actividad: instrucciones paso a paso sobre cómo ejecutar la actividad, incluyendo el proceso de dónde debe introducirse la información específica (leer, mostrar o dar en forma impresa) a los participantes.



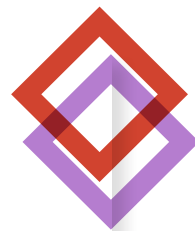
Reflexión: ejemplos de preguntas que te ayudarán a dirigir la reflexión y el debate tras la actividad.



Consejos para la facilitación, posibilidad de adaptación: sugerencias prácticas sobre posibles modificaciones, así como ideas para fortalecer el impacto específico de la actividad.

La mayoría de las actividades se pueden utilizar de forma independiente. Sin embargo, en algunos casos, una actividad puede basarse en otra dentro de la misma unidad temática.





	Meméalo	Mundo del Cómic	Cántalo	Palabras prestadas	Trabajar con fotos - Una colección de herramientas	Murales/ Arte urbano	Impresiones globales	Código de Conducta sobre Imágenes y Mensajes	Superhéroes Globales	Si la película fuera una comunidad...	¿Femenino y masculino?	En un guión	Pensando en los desafíos	Activismo digital	Herramientas digitales individuales	En línea y fuera de línea	Hagamos una campaña digital	Comentarlo	El arte o los desechos	Mi espacio
ODS 5: igualdad de género	x		x		x		x	x	x		x	x		x	x	x	x	x		x
ODS 11:ciudades y comunidades sostenibles		x		x	x	x	x	x	x	x		x		x	x	x	x	x		x
ODS 12: producción y consumo responsable		x		x	x			x	x			x		x	x	x	x	x	x	x
Asuntos globales en general/ educación global					x			x	x				x							



Consejos para los facilitadores

El papel del formador y del facilitador es complejo. Una de sus principales funciones es asegurarse de que los participantes reciban apoyo a lo largo del proceso de aprendizaje. Hay muchos materiales sobre cómo desarrollar y mejorar las propias habilidades de facilitación. Además de los consejos específicos después de cada actividad, esta es una breve lista de recomendaciones basadas en el contenido y la metodología cubiertos en la caja de herramientas, teniendo en cuenta el grupo objetivo:

- Las actividades están diseñadas para participantes de entre 14 y 30 años. Por favor, antes de organizar una actividad, asegúrate de adaptarla a tus participantes, teniendo en cuenta su edad, sus particularidades culturales y sus conocimientos previos.
- Consulta los requisitos legales para cualquier actividad al aire libre.
- Sé flexible y creativo con:



Los materiales y la forma de usarlos: En esta publicación encontrarás herramientas con materiales que pueden ser utilizados de diversas maneras.



El espacio: el espacio puede apoyarte en el proceso o convertirse en un obstáculo para la experiencia de aprendizaje de los participantes. Disponer de un espacio adecuado y cómodo ayuda en el proceso de organización y ejecución de las actividades.



El tiempo: Para cada herramienta está señalada la duración aproximada de la actividad. Ten en cuenta que esto puede variar según el tamaño y el nivel de participación del grupo, el estilo de facilitación y el enfoque que se adopte en los debates.

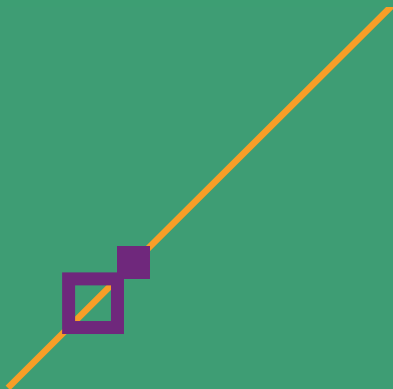
- Adapta las preguntas: cada grupo es diferente y las preguntas también. La complejidad e incluso el número de preguntas debe ser elegido de acuerdo a su grupo y sus especificaciones. Revisa siempre las preguntas antes de empezar a trabajar con el grupo.
- Esta publicación fue desarrollada en 2019. Es posible que algunos de los ejemplos ya no sean populares entre los jóvenes. Asegúrate de utilizar ejemplos que sean populares entre el grupo con el que estás trabajando.
- Asegúrate de elegir cuidadosamente los ejemplos de personajes/personajes públicos ya que algunos de ellos podrían tener mensajes contradictorios sobre un determinado tema (por ejemplo, afirman ser



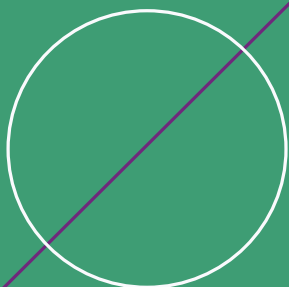
responsables y estar comprometidos en la lucha contra el calentamiento global, pero tienen fábricas que no cumplen con los requisitos oficiales y son contaminantes).

- Piensa en cómo crear espacio y tiempo para que los participantes planteen abiertamente (y también anónimamente si se prefiere) preguntas sobre los ODS u otras preguntas relacionadas con la actividad. Una manera podría ser poniendo una caja o un sobre donde podrían escribir sus preguntas de forma anónima
- Cuando publiques trabajos y acciones de los participantes en Internet, asegúrate de tener su consentimiento (o el de sus padres o tutores en caso de ser menores de edad) antes de publicar fotos suyas.





VAMOS A APRENDER



Sonido y palabra/ el Rap es Pop

Sonido y Palabra incluye actividades que involucran a los jóvenes en el uso del sonido y las palabras para explorar los ODS y comenzar a contar y escuchar historias que tengan significado para ellos. Al contar historias, repensar y reescribir las historias que se les han contado, los participantes pueden participar en un diálogo crítico que conecta sus propias experiencias con temas más amplios.

- Las actividades hacen posible que los participantes compartan historias e interpreten experiencias y se sitúen en un mundo de historias en el que participan en el desarrollo de las mismas. Las actividades proporcionan una amplia gama de oportunidades de aprendizaje, como la incorporación de conocimientos, el aprendizaje por medio de la práctica, la reflexión sobre acciones específicas y el aprendizaje cooperativo.

- En las actividades, el facilitador puede decidir si utiliza o no personajes populares concretos de libros/películas o herramientas y formas que pasen un eslogan para promover o desafiar una determinada idea.





Meméalo



INTRODUCCIÓN

Esta actividad está relacionada con el uso de memes que son muy populares entre los jóvenes y a través de los cuales pueden transmitir una variedad de mensajes.

- Promover la solidaridad, la igualdad y el respeto



TAMAÑO DEL GRUPO

5-25 participantes



OBJETIVO GENERAL

Explorar los fundamentos y las formas de discriminación contra las mujeres y las niñas (ODS 5).



TIEMPO

60-90 minutos



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Confrontar a los participantes con las realidades de los estereotipos de género y el sexismo
- Desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades de discusión



ESPACIO Y MATERIALES

- Papel
- Pegamento
- Tijeras
- Bolígrafos/lápices/rotuladores
- Ejemplos de memes



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Explíale a los participantes que necesitarán sus teléfonos u otros dispositivos con los que puedan navegar por Internet (tabletas, ordenadores). En caso de que no todos los participantes tengan este dispositivo, puedes asegurarte de que haya uno para cada grupo de dos a cuatro participantes.

Acción:

Paso uno:

- Lluvia de ideas con los participantes. Pregúntales sobre qué piensan que son los "estereotipos" y el "sexismo". Define los términos junto con ellos al final de la lluvia de ideas.



Paso dos:

- Pide a los participantes que hagan sus propios memes. Dales revistas de las que puedan cortar fotos, dibujar y añadir texto. Pídeles que escriban algo sobre los diferentes géneros. Estas pueden ser cosas que han escuchado o leído en alguna parte o crear sus propias frases.

Paso tres:

- Pide a los participantes que muestren los memes que crearon a los demás participantes. Debate con ellos su opinión sobre lo que ven y sobre cómo decidieron elegir las fotos/imágenes y el texto para sus memes.
- Abre la discusión para incluir otros contactos que los participantes puedan haber tenido con los memes anteriormente. ¿Han visto memes que eran sexistas? ¿Cómo eran? ¿Cómo les hizo sentir eso?
- Podrías pedir a los participantes que busquen otros memes en internet y que discutan lo que ven, especialmente en relación con la igualdad de género.



REFLEXIÓN

- ¿Cómo decidiste qué poner en tu meme?
- ¿De quién son los memes? ¿Tenemos más memes sobre hombres o mujeres?
- ¿Por qué crees que esto es así?
- ¿Qué podría cambiarse en tu meme para que tenga un significado opuesto (o diferente)?
- ¿Hay aspectos positivos y negativos en el uso de los memes?
- ¿Cambiarías algo en tu meme después de ver los memes en Internet?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

Los participantes podrían trabajar individualmente o en pequeños grupos de 2 a 4 personas. Si es necesario, explic qué es un meme si los participantes no lo han visto antes o no están familiarizados con el término. También puedes pedir a alguien de los participantes que explique eso a los demás.

También puedes pedirles que creen los memes en línea usando uno de los sitios web para generar los memes. Hay sitios web que proporcionan imágenes y espacio para añadir texto, así como una opción para subir su propia imagen.

Si existe la posibilidad de hacerlo, la fase preparatoria de este ejercicio podría incluir también:



- Cuestionario Kahoot⁴ con preguntas que están conectadas a ODS 5
- ¿Femenino y masculino? (actividad 4.3.3 de este Manual)
- Lluvia de ideas sobre las asociaciones que vienen a la mente cuando se escuchan las palabras "niño"/"hombre", "niña"/"mujer" y una discusión sobre los roles construidos socialmente y cómo se conectan con los estereotipos, el sexismo y la (des)igualdad de género.

Variaciones:

- Puedes preparar las notas ya existentes como ejemplos para discutir este ODS o cualquier otra ODS con la que las notas estén relacionadas temáticamente. Asegúrate de que los ejemplos son apropiados y claros.



4. www.kahoot.com





El mundo del cómic



INTRODUCCIÓN

Los cómics pueden ser una poderosa herramienta para expresar ideas a través de imágenes combinadas con texto. Los participantes pueden utilizar personajes clásicos o crear y desarrollar los suyos propios. Los cómics pueden descomponer conceptos abstractos y complejos mediante el uso de imágenes, así como a través de metáforas.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Desarrollar habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y discusión
- Fomentar la apertura de mente y el sentido de la responsabilidad social



TAMAÑO DEL GRUPO

5-25 participantes



OBJETIVO GENERAL

Involucrar a los participantes en un proceso de resolución de problemas de los SDS (el enfoque es en el SDS 11 y el SDS 12)



TIEMPO

100-120 minutos



ESPACIO Y MATERIALES

- Papel
- Rotuladores/ bolígrafos
- Tijeras
- Gomas de borrar, sacapuntas



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Asegúrate de tener suficientes materiales y espacio para cada participante.



Acción:

Paso uno:

- Presentar los principales elementos de los cómics, como pies de foto, paneles, canaletas, globos de palabras.

Paso dos:

- Céntrate en uno de los ODS y discute con los participantes el ODS elegido: ¿qué es exactamente? ¿qué lo hace importante? ¿quién es responsable y se supone que debe trabajar en él (quiénes son las partes interesadas)? ¿cuáles son los desafíos? Pide a los participantes que piensen individualmente o en grupos (dependiendo del tamaño del grupo) quiénes les gustaría que fueran los personajes de las historietas y cuál podría ser su objetivo y su papel.

Paso tres:

- Pide a los participantes que empiecen a crear sus propias historietas.
- Cuando todos estén listos, pídeles que muestren su trabajo a los demás y que tengan un debate sobre la historia de los cómics.



REFLEXIÓN

- ¿Fue difícil decidir en qué objetivos te quieres centrar e incluir en tus cómics?
- ¿Cómo elegiste a los personajes principales? ¿Cuáles son sus características, cómo se definen? ¿Son realistas?
- ¿Cómo decidiste el final de la historia?
- ¿El final es realista? ¿Qué podría hacerlo realista?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

Puedes dar instrucciones sobre la duración de los cómics. Dependiendo del tamaño del grupo y de su edad, también puedes organizar la actividad de una manera ligeramente diferente:

- Se puede pedir a los participantes que dejen abierto el final de las historietas con un problema sin resolver, e invitar al resto del grupo a encontrar una solución al problema explorando diferentes opciones.
- Se pide a los participantes que identifiquen las diferentes partes interesadas y qué tipo de necesidades tienen. Después de eso se dividen en grupos y cada grupo hace un cómic relacionado con las necesidades de los diferentes interesados, luego se presentan los cómics y la discusión es sobre cómo resolver el problema tomando en cuenta todas las necesidades (asegúrate de que los participantes entiendan la diferencia entre necesidades y deseos).

Cántalo



INTRODUCCIÓN

Una canción pop pegadiza puede contener letras subyacentes que aluden al sexismo, la violencia, la cosificación de la mujer y muchos otros aspectos que son altamente degradantes. Esta actividad hará que los participantes exploren más sobre esto juntos.

- Desarrollar habilidades de análisis crítico y discutir y analizar los estereotipos y la discriminación de género
- Promover la solidaridad, la igualdad y el respeto



TAMAÑO DEL GRUPO

5-15 participantes



OBJETIVO GENERAL

Analizar críticamente los estereotipos de género en la cultura pop.



TIEMPO

60-90 minutos



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Confrontar a los participantes con las realidades de los estereotipos de género y el sexismo



ESPACIO Y MATERIALES

- Altavoces
- Fotocopias
- Bolígrafos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

No se necesita ninguna preparación específica.

Acción:

Paso uno:

- Selecciona canciones pop con letras que sean irrespetuosas con los hombres o las mujeres o que promuevan el sexismo.



Paso dos:

- Lee la letra (o parte de ella) a los participantes como si fuera una historia.
- Pregúntales de dónde creen que viene el texto que les acabas de leer.

Paso tres:

- Pide a los participantes que se dividan en grupos, que tomen la letra de la canción y que la reescriban para que ya no sea dañina, irrespetuosa o humillante.
- Pide a cada grupo que presente su nueva letra (y si es posible, que intente cantar o rapear) y que tengan un debate sobre cómo este proceso cambió el significado de la canción.



REFLEXIÓN

- ¿Es fácil encontrar una letra de una canción que sea de alguna manera irrespetuosa o dañina para las mujeres?
- ¿Conoces canciones que son irrespetuosas con los hombres?
- ¿Te sorprendió algo en la letra original?
- ¿En qué se diferencia la nueva canción de la versión original?
- ¿Qué porcentaje de las canciones pop crees que contiene declaraciones irrespetuosas?
- ¿Qué nos hace escuchar canciones con esas letras?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

Además, podrías pedir a las participantes que busquen canciones que promuevan la igualdad de género, el empoderamiento de las mujeres y la participación de las mujeres y que discutan esas letras



Palabras prestadas



INTRODUCCIÓN

Una canción pop pegadiza
Esta actividad trabajará con el concepto de poesía e invitará a los participantes a jugar con las palabras de otras personas y sus significados, a manipular ese significado y a crear su propia poesía basada en él.

- Desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades de discusión
- Fomentar el sentido de la responsabilidad social y alentar el compromiso con el activismo



OBJETIVO GENERAL

Esta actividad tiene como objetivo introducir los ODS 11 y 12 y profundizar en la comprensión de cada ODS.



TAMAÑO DEL GRUPO

5-25 participantes



TIEMPO

45-60 minutos



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Aprender más sobre los conceptos de ciudades inclusivas, seguras y sostenibles y el consumo y la producción sostenibles



ESPACIO Y MATERIALES

- Fotocopias / Revistas populares
- Papel
- Bolígrafos y rotuladores



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Asegúrate de tener revistas con suficiente texto y también suficientes copias/ediciones para todos los participantes. También podrías imprimir textos de medios populares en internet. Si es necesario, prepara materiales escritos para cada ODS.

Acción:

Paso uno:

- Explica el concepto de "poesía prestada": la gente usa las palabras de un texto (de un periódico, una novela, una revista, etc.) para hacer un poema. El número de palabras utilizadas para hacer un nuevo poema depende de cada persona.



Paso dos:

- Entregar a los participantes las revistas/fotocopias relacionadas con el objetivo específico del ODS en el que quieres que trabajen.

Paso tres:

- Pide a los participantes que empiecen a escribir sus propios poemas utilizando los textos proporcionados, tachando las palabras y utilizando sólo aquellas que quieran mantener en el texto. Podrían añadir nuevas palabras a las que dejaron sin cruzar o escribirlas en un nuevo papel.
- Pídeles que respondan a una de las siguientes preguntas con su poema:
 - ¿Cómo está conectado este ODS conmigo?
 - ¿Cuál es el peor escenario para este ODS?
 - ¿Cuál es el mejor escenario para este ODS?



REFLEXIÓN

- ¿Cómo fue el proceso para ti?
- ¿Crees que lo que escribiste es relevante para el mundo tal como es hoy?
- ¿Crees que la poesía puede relacionarse con temas modernos?
- ¿Cómo nos ayuda la poesía a reflexionar sobre los diferentes temas?
- ¿Son los temas del ODS populares en las revistas más conocidas?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

Si trabaja con un grupo que no está familiarizado con los ODS 11 y 12, asegúrese de añadir una introducción y aclarar la información principal sobre cada ODS antes de comenzar la actividad.

Variaciones:

- Los participantes podrían elegir las palabras y escribir cuentos cortos en lugar de poemas. Esto puede ser un poco más fácil para los participantes que no tienen experiencia previa en la lectura/escritura de poemas o que prefieren escribir historias.
- Los participantes podrían escribir un discurso usando palabras clave. También podrías discutir con ellos si recuerdan a una persona famosa dando un discurso relacionado con uno de los ODS (por ejemplo, los discursos de Emma Watson, Malala Yousafzai, Stephen Hawking, etc.).
- Podrías darles un cierto número de palabras relacionadas con uno de los ODS (por ejemplo - "Tierra, millón de personas, recursos, comunidades sostenibles", etc. y pedir a los participantes que escriban una historia corta o un poema agregando palabras adicionales a las que les has proporcionado.





Fotografía y expresión visual

La fotografía y la expresión visual incluyen un espectro muy amplio de documentación y expresiones - que van desde la documentación pura y factual a la ilustración de historias y como creación de arte, animando a los espectadores a disfrutar, a reflexionar, a pensar y potencialmente a inspirarse para actuar.

La fotografía: el "registro de la imagen de un objeto a través de la acción de la luz o la radiación relacionada con un material sensible a la luz⁵" - se utilizó por primera vez en la década de 1830. Cambió la documentación en el sentido de que la fotografía es inmediata, aparentemente una grabación automática de una imagen a través de la lente, que da a los espectadores la sensación de autenticidad, en contraposición a un dibujo u otra representación de la realidad. Existe el dicho común de que "la cámara no miente" - lo que significa que las fotos son a menudo consideradas como grabaciones objetivas de la realidad.

Sin embargo, como se puede explorar a través de las actividades que siguen en este capítulo, hay mucho espacio para la manipulación de las fotos. El encuadre, el ángulo y la perspectiva, la luz, el tiempo de exposición y las técnicas de revelado de la película ya se han utilizado ampliamente en el arte de la fotografía, así como en la fotografía periodística para manipular y crear imágenes, centrarse en ciertas historias en lugar de otras y crear efectos específicos y respuestas de los espectadores.

Cuando la fotografía digital se hizo ampliamente disponible, surgieron nuevas posibilidades y nuevas formas de usar y crear fotos. Todos hemos visto fotos que se han fusionado a través de photoshop pero que parecen tan reales y auténticas como cualquier otra foto original.

Con los teléfonos inteligentes disponibles actualmente, la fotografía está ahora en los bolsillos de todos. Incluso los jóvenes adolescentes tienen fácil acceso a los teléfonos y a las cámaras incorporadas, lo que significa que no sólo pueden tomar fotos casi sin límite, sino que los medios sociales permiten compartir y exponer públicamente las fotos de forma inmediata. Las fotos y la representación visual de los momentos se han vuelto tan abundantes, tan fáciles de generar y de acceder.

Además de la fotografía, los videos también se han vuelto fácilmente accesibles para todos. Cada vez se generan más contenidos en forma de vídeos cortos en lugar de texto, no sólo basados en material fílmico sino también en material gráfico animado digitalmente.

En este capítulo se examinarán algunas formas de manipulación y enmarcado, las imágenes y los mensajes utilizados y el impacto que tienen, así como ayudar a los participantes a reflexionar sobre su percepción de las fotos y otros materiales visuales. Incluye una actividad sobre el Código de Conducta sobre Imágenes y Mensajes⁶ que se utiliza entre cada vez más organizaciones de desarrollo y tiene como objetivo asegurar que las imágenes y los mensajes se adhieran a altos estándares y representaciones de la dignidad humana.

5. Britannica, <https://www.britannica.com/technology/photography> [consultado en diciembre de 2018]

6. <https://dochas.ie/images-and-messages>



Trabajar con fotos - Caja de herramientas



INTRODUCCIÓN

Esta es una selección de herramientas que son útiles cuando se trabaja con fotos u otro material visual impreso. Las herramientas incluyen recortar una imagen, enmarcar una imagen, encontrar pies de foto, cubrir/descubrir una imagen y hacer preguntas sobre una imagen. Todas estas herramientas funcionan con imágenes de cualquier tema, por lo que pueden ser utilizadas en cualquier contexto temático.



OBJETIVO GENERAL

Esta actividad tiene como objetivo estimular a los participantes para que exploren

y analicen las fotos de forma crítica, teniendo en cuenta su contexto más amplio.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Fomentar el pensamiento crítico
- Reflexionar sobre las perspectivas propias y los marcos individuales cuando se analiza una situación/ tema.
- Mejorar la cooperación y el pensamiento creativo



TAMAÑO DEL GRUPO

5-30 participantes

Elección de una imagen



ESPACIO Y MATERIALES

- Fotografías/ otras imágenes impresas
- Puntos de colores en pegatina



TIEMPO

15 minutos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Pon las fotos/imágenes en diferentes puntos de la habitación.

Acción:

Paso uno:

- Entrega a cada participante dos pegatinas de color.
- Pide a los y las participantes que miren todas las fotos y que escojan las dos que más les gusten y las marquen con una pegatina.

Paso dos:

- Las y los participantes se colocan en parejas y hablan sobre el motivo por el cual eligieron esa foto/imagen en particular.

Paso tres:

- Facilita un debate de grupo sobre cuáles fueron las fotos más populares.



REFLEXIÓN

- ¿Qué fotos fueron elegidas y por qué?
- ¿Qué fotos no fueron elegidas y por qué?
- Las preguntas específicas se pueden adaptar a la elección de las fotos.

Descripción de una imagen



ESPACIO Y MATERIALES

- Fotografías/ otras imágenes impresas
- Papel y rotuladores/ lápices de colores/ lápices de colores para dibujar



TIEMPO

15 minutos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Agrupar a los participantes en parejas y reparte material de dibujo a cada pareja.



Acción:**Paso uno:**

- Dale a un participante por pareja una foto/imagen para que la mire durante un minuto.

Paso dos:

- Pídeles que coloquen el dibujo boca abajo y luego describan el dibujo al otro participante, que intentará dibujar lo que oiga.
- Compara la imagen original con el dibujo nuevo.

**REFLEXIÓN**

- ¿Qué cosas se describieron mejor y por qué?
- ¿Qué se dejó fuera y por qué?
- ¿Se describió algo que no estaba realmente allí?

Recortar una imagen

**ESPACIO Y MATERIALES**

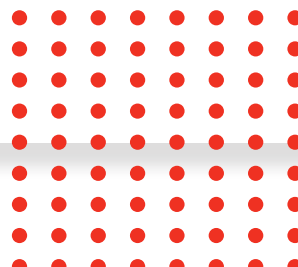
- Fotografías/ otras imágenes impresas
- Papel y pegamento azul
- Rotuladores/ lápices de colores

**TIEMPO**

15 minutos

**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD****Preparación:**

Divide a los participantes en grupos pequeños. Pega cada foto en el centro de una hoja de papel grande. Cubre parcialmente cada foto con papel pegado con Blue tack.





Acción:

Paso uno:

- Entrega a cada grupo una foto "recortada" preparada.
- En sus grupos, los participantes intentan adivinar qué más podría haber en el resto de la imagen.

Paso dos:

- Pídeles que dibujen o anoten qué más podría haber en la foto.
- Muestra a los participantes la foto completa y compara las dos imágenes, la que ellos han creado y la real.



REFLEXIÓN

- ¿Qué has añadido a la foto?
- ¿Por qué tomaste estas decisiones?
- ¿Qué diferencia hay entre tu foto y la foto original?
- ¿Qué te sorprende en la foto original?

Más allá del marco de la ventana



ESPACIO Y MATERIALES

- Fotografías/ otras imágenes impresas
- Papel y blue tack
- Rotuladores/ lápices de colores



TIEMPO

15 minutos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

No se necesita ninguna preparación específica.





Acción:

Paso uno:

- Muestra al grupo cada foto y debate sobre lo que está sucediendo en la misma. Anímalos a mirar de cerca las imágenes y a buscar pistas en la foto.

Paso dos:

- Pega cada foto en el centro de una hoja de papel grande.
- En parejas, los participantes pueden extender la imagen dibujando a su alrededor.



REFLEXIÓN

- ¿Cómo supiste o asumiste lo que habría alrededor de la foto real?
- ¿Es probable que haya algo diferente?
- ¿Por qué crees que el fotógrafo o fotógrafa tomó esta foto?

Burbujas de voz



ESPACIO Y MATERIALES

- Fotografías/ otras imágenes impresas
- Papel y blue tack
- Rotuladores/ lápices de colores/ceras



TIEMPO

15 minutos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Recorta grandes burbujas de papel para hablar. Divide a los participantes en grupos pequeños o en parejas.





Acción:

Paso uno:

- Divide a los participantes en grupos de cinco personas como máximo.
- Pide a cada grupo que seleccione una foto y abre el debate sobre lo que está sucediendo en la foto y lo que las personas en la foto podrían estar sintiendo.

Paso dos:

- Pide al grupo que decida qué se dicen las personas de la foto, rellene las burbujas de palabras y pégalas en la foto.



REFLEXIÓN

- ¿Qué es lo que se parece a sus propias vidas en el cuadro? ¿Qué es diferente?
- ¿Cómo se relaciona la situación en las fotos (o los temas, dependiendo de la foto) con tu/nuestra comunidad/ escuela/ familia?
- ¿Cómo decidiste lo que crees que dice la gente de la foto?
- ¿Qué te gustaría preguntar / decir si te unieras a ellos?

Pies de foto



ESPACIO Y MATERIALES

- Fotografías
- Tiras de papel y Blu tack
- Rotuladores



TIEMPO

20 minutos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Divide a los participantes en pequeños grupos y entrega a cada grupo una foto, papel, cinta adhesiva azul, tiras de papel y marcadores.

Acción:

Paso uno:

- Pide a cada grupo que mire la foto y habla en detalles sobre lo que ve. Pídeles que desarrollen 3 subtítulos diferentes para su imagen:





- 1. uno descriptivo/neutro como si se encontrara en uno de los periódicos principales;
- 2. una leyenda de medios sociales que publicarían junto con esta imagen en su cuenta de Instagram si hubieran tomado la foto en un viaje reciente. Pídeles que incluyan hashtags;
- 3. Su pie de foto desde la perspectiva de una ONG/centro juvenil local que está tratando de conseguir fondos adicionales para su trabajo.

Paso dos:

- Presenta las fotos con diferentes pies de foto a todo el grupo: ¿cómo cambia su percepción de cada foto según su pie de foto?



REFLEXIÓN

- ¿Qué es diferente en cada versión de pie de foto? ¿Qué es lo sorprendente?
- ¿Cómo te sientes respecto a la foto cuando escuchas diferentes tipos de subtítulos?
- ¿Qué pie de foto te llamaría más la atención?
- ¿De quién es la perspectiva que se representa a través de pies de foto?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

Estas actividades son muy generales y pueden adaptarse a cualquier grupo de edad utilizando preguntas, herramientas, etc. más fáciles o más difíciles. En lugar de dibujar la descripción de una foto, los participantes podrían simplemente contarla unos a otros, o podrían escribir palabras clave.

Dependiendo de la imagen real y del tipo de conversación que quieras tener con tu grupo, puedes elegir una o más de las herramientas para explorar una imagen y comenzar un proceso de reflexión en torno a esta imagen o a un tema más amplio con el que se relacione. Las imágenes pueden ser utilizadas para introducir un tema, o para descubrir una nueva perspectiva de un tema ya conocido, estimulan el pensamiento crítico así como el pensamiento creativo y pueden ser utilizadas como herramientas para la reflexión. Las fotos/imágenes también pueden estar conectadas con un tema más amplio con el que el grupo esté trabajando en este momento, o podrían ser una variedad de diferentes fotos que estimularán las destrezas de alfabetización mediática en lugar de centrarse en un contenido específico.

Cada una de estas herramientas puede utilizarse como calentamiento para una actividad más grande o un día de taller temático, o pueden utilizarse juntas para centrarse realmente en diferentes formas de utilizar las imágenes en el trabajo de grupo.





Murales/ Arte urbano



INTRODUCCIÓN

En esta actividad, los participantes explorarán el arte callejero de varias ciudades de todo el mundo y explorarán sus mensajes y el contexto social. ¿Qué podemos aprender sobre una comunidad o una ciudad mirando a su arte urbano? Hacer preguntas sobre las imágenes del arte urbano ayudará a los participantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico. Como último paso, se anima a los participantes a descubrir y posiblemente crear su propio arte urbano.

mensajes de forma crítica y desde diferentes perspectivas dentro del contexto del ODS 11.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Mejorar el pensamiento crítico
- Reflexionar sobre las perspectivas propias y los marcos individuales cuando se mira una situación/tema.
- Mejorar la cooperación y el pensamiento creativo



OBJETIVO GENERAL

Esta actividad tiene como objetivo estimular a los participantes a explorar y analizar fotos/imágenes y



TAMAÑO DEL GRUPO

5-30 participantes

Explorar los murales



ESPACIO Y MATERIALES

- Conjunto de fotos de arte urbano
- Hojas grandes de papel, Blu tack
- Rotuladores
- Copias de la rosa de los vientos del desarrollo (o alternativamente, tener una pantalla grande para todo el grupo)



TIEMPO

60 minutos





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Divide a los participantes en pequeños grupos (3-5 por grupo). Entrega a cada grupo una foto y pégala en el centro de un papel grande. También puedes añadir fotos que están disponibles públicamente a través de Instagram, utilizando hashtags como **#streetart** o **#urbanart** o **#murals** etc. También entrega a cada grupo una copia de la "rosa de los vientos del desarrollo" (o exhibe una lo suficientemente grande como para que todo el grupo la vea) y los marcadores.

Acción:

Paso uno:

- Pide a cada grupo que mire cuidadosamente su foto y que describa lo que ven. ¿Dónde creen que está? ¿Cuál podría ser el contexto social de la ciudad?
- Pide a cada grupo que dibuje una rosa de los vientos alrededor de la foto y que piense en preguntas para cada sección (Naturaleza/Sociedad - Contexto social/ Economía - Implicaciones financieras/ Quién decide - Relaciones de poder, agendas políticas, etc.). Anima a los participantes de hacer tantas preguntas como sea posible sobre la foto.

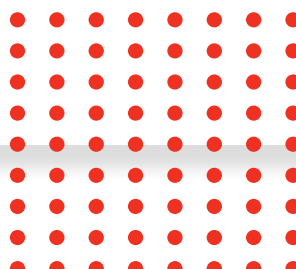
Paso dos:

- Pide a dos grupos que se unan y hablen de sus imágenes, intenta pensar en más preguntas.
- Pide a los participantes que debaten sobre cualquier paralelismo con su propio contexto social, sus comunidades o ciudades.
- En el plenario, pide a cada grupo que presente brevemente su foto de Arte urbano (3 minutos por grupo) antes de pasar a la reflexión y el debate.



REFLEXIÓN

- ¿Fue difícil pensar en las preguntas? ¿Por qué? ¿Qué categorías fueron las más difíciles?
- ¿Cómo de similares o diferentes son las fotos?
- ¿Cómo se relacionan las fotos del arte urbano con los ODS, y en particular con la Igualdad de Género, las Ciudades y Comunidades Sostenibles y el Consumo y Producción Sostenibles?
- ¿Cuál es la contribución del arte urbano a las ciudades sostenibles? ¿Cómo se relaciona el arte urbano con el contexto socioeconómico de una ciudad/comunidad?



Pintarlo Localmente



ESPACIO Y MATERIALES

- Hojas grandes de papel, Blu tack
- Rotuladores
- Cámaras/ teléfonos
- Papel grande, lápices de colores y ceras



TIEMPO

5 horas (incluyendo el tiempo fuera en la ciudad)



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Para esta parte de la actividad, necesitarás explorar tu propia comunidad local, por lo que es importante asegurarse de que dispones de tiempo suficiente. Además, cada grupo pequeño (o participante individual) necesitará tener acceso a una cámara fotográfica o de teléfono.

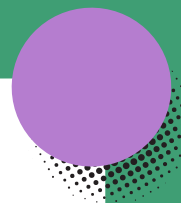
Acción:

Paso uno:

- Pide a cada participante (o en pequeños grupos) que explore la ciudad/ pueblo en el que se encuentra para el arte urbano. ¿Qué pueden encontrar? ¿Murales? ¿Otra forma de arte? ¿Arte político? Pide a los participantes de tomar fotos.
- Cuando vuelvan a estar juntos, mirad las fotos del arte callejero de su propio contexto local - ¿Cómo se parece a las que los participantes trabajaron antes? ¿Qué es diferente? ¿Cómo se identifica el arte? ¿Cuáles son los mensajes de las piezas de arte urbano que encontraron los participantes? ¿A quién se dirigen? ¿Qué impacto tiene el arte urbano?

Paso dos:

- Diseña tu propio Arte urbano/Mural. ¿Cuál es el problema? Divide a los participantes en grupos y pídeles que escojan uno de los tres ODS y debaten sobre cómo éste es relevante a nivel local. Pídeles que piensen en cuestiones locales relacionadas con el ODS específico. Entrega a cada grupo tarjetas de color o notas adhesivas y pídeles que escriban un número por tarjeta.
- Dentro del grupo, pide a los participantes que elijan el tema que consideren más relevante. ¿Cuál sería su mensaje sobre este tema? Pídeles que piensen en un mensaje y luego que empiecen a diseñar su mural o arte urbano. Reparte papeles grandes y lápices de color o ceras.



Paso tres:

- Si tienes la oportunidad, podrías intentar encontrar un espacio público para el arte urbano, o tal vez un espacio comunitario en algún lugar. Debate sobre cuál sería la mejor ubicación. Si no tienen la oportunidad de exhibir el arte públicamente, puedes pedirle al grupo que crea grandes versiones en papel y que las cuelgue en su centro juvenil local.
- Pide a los participantes que tomen fotos de su arte y que las añadan a Instagram utilizando los hashtags **#streetart**, **#GEGL** y **#GlobalEducationGoesPop**.



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

Esta actividad puede ser ampliada con fotos adicionales de murales y/o arte callejero de otros lugares y ciudades del mundo. Por favor, asegúrate de que tiene los derechos de uso de imagen.

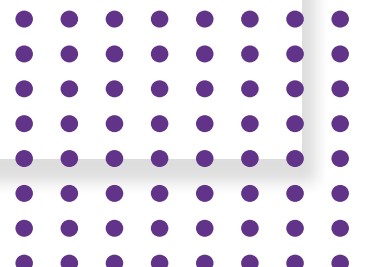
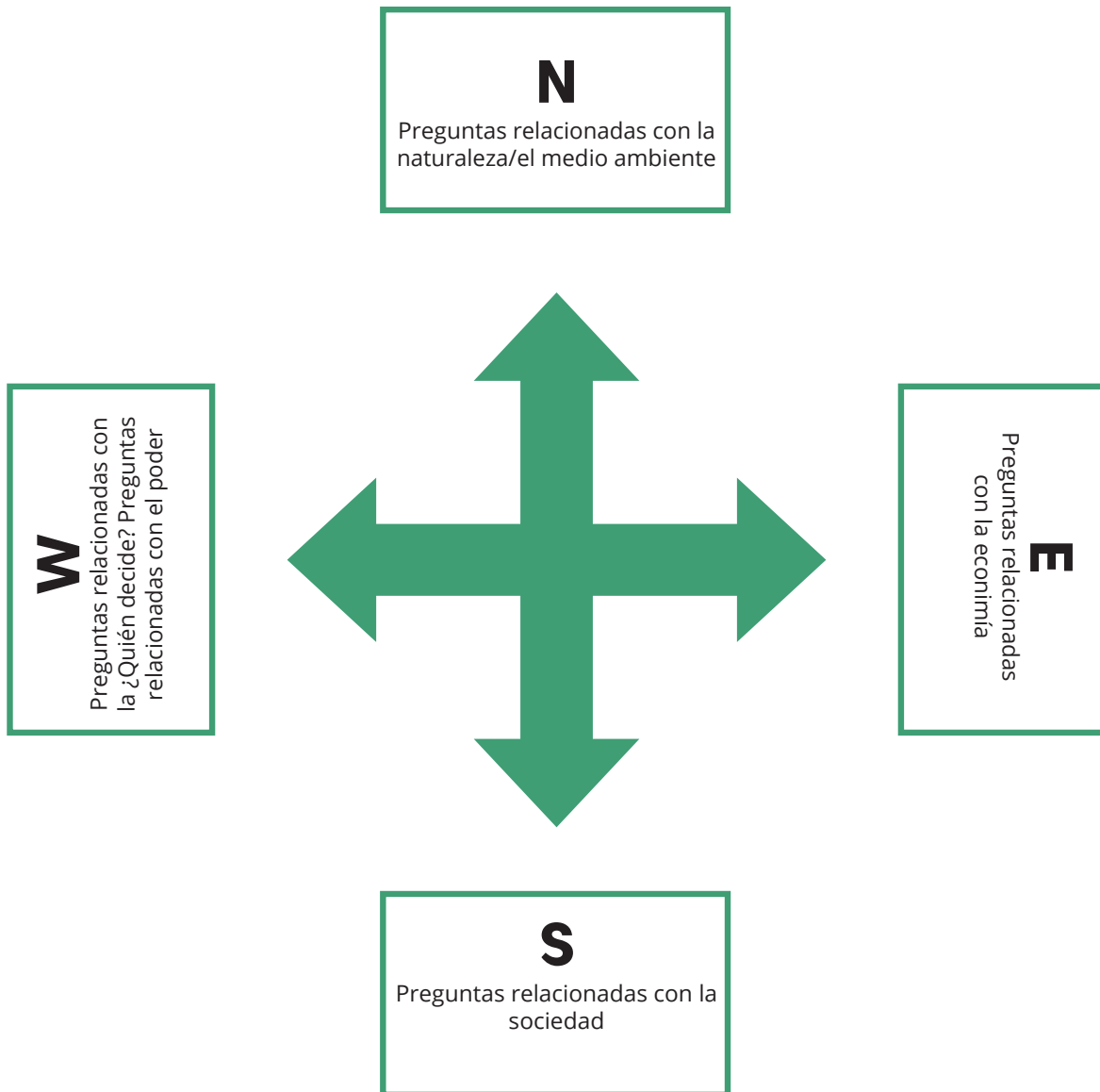
Cuando se trabaja con niños más pequeños, la rosa de los vientos puede ser difícil de entender, por lo que podría ser más fácil animarlos a que simplemente hagan cualquier tipo de pregunta sobre los murales/fotografías de arte urbano.

También puedes invitar a un artista local (idealmente un artista urbano) para que se reúna con el grupo y ayude al grupo a desarrollar su propia forma de arte urbano.





Rosa de los vientos de desarrollo





Impresiones globales



INTRODUCCIÓN

Esta actividad trabaja con series fotográficas gratuitas y accesibles que retratan ciertos aspectos de la vida en todo el mundo, animando a los participantes a explorarlos a través de su lente de aprendizaje global, observando los estereotipos en las fotos y reflexionando sobre nuestros propios estereotipos y preconcepciones, sobre las similitudes y diferencias y sobre el enmarcado de las fotos. El ejemplo utilizado aquí es "Donde los niños duermen" de James Mollison. La serie de fotos retrata a niños de todo el mundo y sus dormitorios.



OBJETIVO GENERAL

Esta actividad tiene como objetivo involucrar a los participantes en el debate crítico sobre las imágenes de los aspectos comunes de la vida en diferentes contextos globales, romper los estereotipos y reflexionar sobre las propias perspectivas. Este ejemplo particular se refiere a los ODS 5 y ODS 11.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Fomentar el pensamiento crítico
- Reflexionar sobre las propias perspectivas y preconcepciones
- Aumentar las competencias de alfabetización de medios de comunicación



TAMAÑO DEL GRUPO

5-20 participantes



ESPACIO Y MATERIALES

- Tres juegos de fotos impresas de la serie "Donde duermen los niños" (<http://jamesmollison.com/books/where-children-sleep/>)
- Puntos adhesivos o notas post-it de diferentes colores
- Papel de rotafolio, Blu tack y Rotuladores
- Tres juegos de tarjetas de país



TIEMPO

45 minutos





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Imprime todas las fotos de la serie de fotos y separa las fotos de los niños de las fotos que muestran sus habitaciones. Divide a los participantes en tres grupos y entrega a cada grupo un juego completo de fotos..

Acción:

Paso uno:

- Explica a los participantes que están viendo fotos de niños y sus habitaciones de todo el mundo. Tendrán la oportunidad de mirar cuidadosamente todas las fotos y luego tendrán que intentar emparejar a los niños con sus dormitorios.
- Una vez que se hayan puesto de acuerdo sobre cómo emparejar las fotos, pide a los participantes que peguen cada par en un papel (muchos pares pueden caber en un papel más grande), dejando suficiente espacio para comentarios/ notas alrededor de cada par de fotos. Pídeles que escriban algunas notas al lado de cada pareja sobre por qué creen que estas fotos están juntas y también sobre el país en el que creen que vive el niño.

Paso dos:

- Cada grupo presenta sus resultados al plenario. Permite debates y preguntas entre los grupos. Aprovecha este momento para una primera reflexión sobre cómo percibimos las imágenes y sobre nuestros propios estereotipos y preconceptos.
- Pide a los grupos que miren de nuevo los diferentes dibujos y que anoten qué similitudes encuentran y qué diferencias. ¿Qué preguntas pueden pensar que les gustaría hacer sobre las fotos?

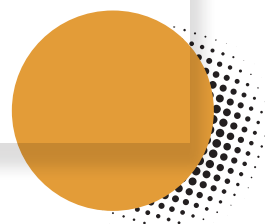
Paso tres:

- Reparte las tarjetas de países a cada grupo y pídeles que hagan coincidir los países con los pares de fotos.
- Ahora revela los pares de fotos reales y reflexiona con todo el grupo



REFLEXIÓN

- ¿Qué es lo que más te sorprendió?
- ¿Fue fácil o difícil hacer coincidir las fotos? ¿Qué te hizo pensar que las fotos estaban juntas? ¿Qué pistas buscaste?
- ¿Qué pensaste cuando te diste cuenta de que los emparejaste mal?
- ¿Cómo seleccionaste los países para las fotos?
- ¿Cómo se puede relacionar con las fotos? ¿Te recuerdan a tu propio dormitorio/el tuyo cuando estabas creciendo/el de tus hijos?
- ¿Qué es similar o diferente en las fotos? ¿Por qué?





- ¿Coinciden estas fotos con las que tenemos en la cabeza de los diferentes países? ¿Qué esperas ver en cada país?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

Hay otras series de fotos disponibles en línea que podrían utilizarse en lugar o además de la descrita anteriormente, como por ejemplo:

- "Lo que los niños de todo el mundo comen para el desayuno" (https://www.nytimes.com/interactive/2014/10/08/magazine/eaters-all-over.html?_r=1)
- "Planeta Hambriento - Lo que el mundo come" (<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/gallery/2013/may/06/hungry-planet-what-world-eats>)
- "Madre e Hijos" (<http://america.aljazeera.com/multimedia/photo-gallery/2014/3/photos-mothers-anddaughtersforinternationalwomensday.html>)

Puedes pedir a los participantes que traigan una foto de su dormitorio o del dormitorio de sus hijos (dependiendo de la edad de los participantes) y que comparen las habitaciones. ¿Qué notarían? ¿Todas las habitaciones de su comunidad se verían igual? ¿Cómo de diferentes serían? ¿Podría alguien de un país diferente ser capaz de emparejarlos con su país? ¿Por qué/ por qué no? Reflexionar sobre la diversidad que existe dentro de cada comunidad/ país/área.

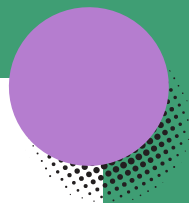




Tarjetas de país

Tailandia	EEUU	Japón
EEUU	Italia	China
Jordania	Lesotho	Nepal
EEUU	Camboya	EEUU
Senegal	EEUU	Brasil
China	Costa de Marfil	Brasil
EEUU	EEUU	Nepal
Jordania	Jordania	Colombia
China	Japón	EEUU
Brasil	Senegal	EEUU
Nepal	Nepal	Brasil
Escocia	Kenia	Japón





Código de Conducta sobre imágenes y mensajes



INTRODUCCIÓN

El Código de Conducta sobre Imágenes y Mensajes fue desarrollado por Dochas, la Plataforma Irlandesa de ONG para el Desarrollo y ha sido ampliamente adoptado por CONCORD (la Confederación Europea de ONG para el Desarrollo y la ayuda humanitaria) y sus organizaciones miembros⁷. El propósito del Código de Conducta sobre Imágenes y Mensajes es proporcionar un marco al que las ONG puedan referirse cuando diseñen e implementen su estrategia de comunicación pública o cuando publiquen fotos y/o mensajes para ayudarles a mantener el pleno respeto de la dignidad humana. Se basa en un conjunto de principios clave que tienen como objetivo garantizar que se eviten las imágenes estereotipadas o sensacionales. Las organizaciones que se suscriban al

Código de Conducta se esforzarán por elegir imágenes y mensajes que representen toda la complejidad de una situación y se comprometerán a solicitar el permiso de las personas retratadas en las fotos que utilicen. Los principios rectores son los siguientes (1) Respeto a la dignidad de las personas implicadas; (2) Creencia en la igualdad de todas las personas; (3) Aceptación de la necesidad de promover la equidad, la solidaridad y la justicia. Esta actividad introduce a los participantes el Código de Conducta y les anima a elegir fotos y mensajes de acuerdo con los principios rectores del Código. Anima a los participantes a mirar las imágenes desde diferentes perspectivas y a romper con los estereotipos y, a menudo, con una visión eurocéntrica y simplista de una situación.



OBJETIVO GENERAL

En esta actividad se pretende familiarizar a los participantes con el Código de Conducta sobre Imágenes y Mensajes y sus principios subyacentes; comprometerá a los participantes en la exploración de perspectivas, relaciones de poder y mensajes mediante el uso y la elección de imágenes.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Explorar y comprender el Código de Conducta sobre Imágenes y Mensajes
- Mejorar el pensamiento crítico
- Reflexionar sobre las propias perspectivas y valores al elegir una imagen o un mensaje



TAMAÑO DEL GRUPO

5-30 participantes

⁷<https://dochas.ie/images-and-messages>



Parte 1 - Análisis de fotos/imágenes



ESPACIO Y MATERIALES

- Una copia del Código de Conducta, visible para todos o una por cada grupo de trabajo pequeño (https://dochas.ie/sites/default/files/Code_Of_Conduct_Poster.pdf)
- Un conjunto de fotos de una variedad de fuentes en línea (ver lista con sugerencias o encontrar la tuya propia)
- Un juego de tarjetas de análisis de fotos para cada grupo pequeño
- Un conjunto de tarjetas de valores para cada grupo pequeño
- Papel y Blue tack
- Rotuladores/ bolígrafos
- Una cámara/un smartphone con cámara por cada grupo de trabajo pequeño



TIEMPO

45 minutos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Divide a los participantes en pequeños grupos de 4 o 5. Entrega a cada grupo un juego de fotos, un juego de tarjetas de análisis de fotos, un juego de tarjetas de valor, papel grande, cinta adhesiva azul (para pegar las fotos) y rotuladores.

Acción:

Paso uno:

- Presenta brevemente el Código de Conducta sobre Imágenes y Mensajes. Pide a los participantes que piensen en ejemplos que podrían haber encontrado (aparte de los que tú les entregaste) que estuvieran en línea con el Código, o ejemplos que no estuvieran en línea con el Código y que fueran más bien sensacionales/estereotípicos, etc.
- Ahora pide a los grupos que miren cuidadosamente la selección de fotos/imágenes/mensajes que les has entregado y luego analicen cada uno de ellos, usando las tarjetas de análisis de fotos. Pídeles que tomen notas en su papel.



Paso dos:

- Pide a los participantes que miren sus tarjetas de valores y debaten sobre qué imágenes se adhieren a cada uno de estos valores y cómo se manifiestan (o no) dentro de la imagen/mensaje.
- ¿Cuál de las fotos se adhiere realmente al Código de Conducta?
- Pídele a cada grupo que haga un breve resumen y un feed back. Permita que se hagan preguntas y luego pasa al debate y la reflexión.



REFLEXIÓN

- ¿Qué fue lo más llamativo para ti en esta actividad?
- ¿Fue difícil analizar las imágenes?
- ¿Qué valores encontraste menos representados en las imágenes?
- ¿Qué estereotipos estaban más presentes? ¿Por qué crees que es eso?
- ¿Cuál de los principios del Código de Conducta consideras más importante? ¿Por qué?
- ¿Puedes pensar en las campañas en las que has participado - qué imágenes y mensajes se han utilizado?
- ¿Cuál crees que será el más difícil de los principios y directrices a la hora de implementar tu propia campaña o publicar tus propias historias?

Parte2 - Creación de nuestra propia campaña



ESPACIO Y MATERIALES

- Una copia del Código de Conducta, visible para todos o una por cada grupo de trabajo pequeño (https://dochas.ie/sites/default/files/Code_Of_Conduct_Poster.pdf)
- Un juego de tarjetas de análisis de fotos para cada grupo pequeño
- Un conjunto de tarjetas de valores para cada grupo pequeño

- Papel y Blue tack
- Rotuladores/ bolígrafos
- Una cámara/un smartphone con cámara por cada grupo de trabajo pequeño



TIEMPO

45 minutos





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Divide a los participantes en grupos y asegúrate de que cada grupo tenga acceso al menos a una cámara (o a un teléfono inteligente con cámara), papel y marcadores.

Acción:

Paso uno:

- Pide a cada grupo que elija un tema dentro de su ciudad/comunidad que crea que debe ser abordado (idealmente relacionado con las ODS).
- Pídeles que planifiquen una recaudación de fondos, una campaña o un llamamiento público para este tema específico, basándose en el Código de Conducta sobre Imágenes y Mensajes. Pídeles que lo dibujen en papel
- Cada grupo comparte su plan inicial y recibe una primera ronda de feed back del grupo plenario.

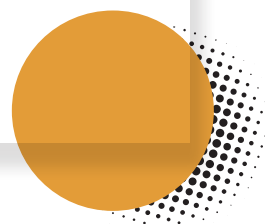
Paso dos:

- Pide a las participantes que tomen fotos (si lo necesitan o quieren), o que encuentren imágenes para utilizarlas en su campaña.
- Dale tiempo a todos los grupos para que finalicen su propia campaña, incluyendo tanto las imágenes como los mensajes. Recuérdales que consideren las tarjetas de valor así como las tarjetas de análisis de fotos para ayudarles a dar forma a su campaña.
- Por último, comparte el resultado de cada grupo en el plenario.



REFLEXIÓN

- ¿Fue difícil ponerse de acuerdo sobre un tema?
- ¿Fue difícil llegar a un acuerdo sobre la representación de este tema en la foto y el mensaje? ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Cómo lograste integrar los valores en tu campaña?
- ¿Qué principios del Código de Conducta te parecieron fáciles de usar, y cuáles más difíciles?
- ¿Crees que tu campaña sería más eficaz si no tuviera que adherirse a los principios del Código de Conducta? ¿Por qué?
- ¿Serías capaz de utilizar el Código de Conducta en tu entorno de trabajo habitual?





CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

Como en todas las actividades, las preguntas y el nivel de debate pueden adaptarse según la edad o los conocimientos previos de los participantes. Si los participantes son más jóvenes, puede ser más útil que todos hagan una excursión juntos para tomar fotos para sus propias campañas, si son mayores pueden enviarlos en grupo, o pueden tomar fotos entre dos sesiones de trabajo si están en días diferentes.

Si tienes tiempo extra disponible y tus participantes hablan inglés, podrías ver la charla TED de Chimamanda Ngozi Adichie "El peligro de una sola historia"⁸ y reflexionar juntos sobre esto, encontrando paralelismos dentro de tu comunidad/país pero también reflexionar sobre las historias que leemos, ella y que contamos sobre los ODS y el Sur Global.

CÓDIGO DE CONDUCTA SOBRE IMÁGENES Y MENSAJES

Nuestra organización ha firmado el Código de conducta sobre imágenes y mensajes Dóchas.

Al firmar el Código, hemos acordado cumplir con los siguientes principios en todas nuestras comunicaciones:

1. Respeto a la dignidad de las personas involucradas en el uso de todas las imágenes y mensajes
2. Creencia en la igualdad de todas las personas
3. Aceptación de la necesidad de promover la equidad, la solidaridad y la justicia

En consecuencia, nos esforzamos por:

- Elegir imágenes y mensajes relacionados basados en valores de respeto, igualdad, solidaridad y justicia;
- Representar con veracidad cualquier imagen o situación representada tanto en su contexto más amplio a fin de mejorar la comprensión pública de las realidades y complejidades del desarrollo;
- Evitar imágenes y mensajes que potencialmente estereotipen, sensacionalicen o discriminar a personas, situaciones o lugares;
- Utilizar imágenes, mensajes y estudios de casos con la plena comprensión, participación y el permiso de los sujetos (o de los padres/madres/tutores/as de los sujetos);
- Asegurar que aquellos cuya situación está siendo representada tengan la oportunidad de comunicar sus historias por sí mismos;
- Establecer y registrar si los sujetos desean ser nombrados o identificables y siempre actuar en consecuencia;
- Cumplir las normas más estrictas en relación con los derechos humanos y la protección de las personas vulnerables.
- Como signatarios del Código, estamos comprometidos a poner mecanismos significativos en lugar para asegurar que los principios del Código se apliquen en todas las actividades de nuestra organización.
- También estamos abiertos a la retroalimentación sobre nuestra adherencia al Código y articularemos nuestro compromiso con el Código en todas las comunicaciones públicas.

El Código Dóchas sobre Imágenes y Mensajes está disponible en <http://www.dochas.ie/code.htm>

Fuentes sugeridas para las imágenes:

- <https://www.facebook.com/IFRC/photos/a.411689139279/10156687048239280/?type=3heater>
- <https://www.facebook.com/Sophia-For-Children-310934165676880/>
- <https://www.instagram.com/savethechildren/>
- <https://www.facebook.com/HelpRefugeesUK/>
- <https://www.instagram.com/worldvision/>

Alternativamente, puedes utilizar sitios web/cuentas de medios sociales de organizaciones dentro de tu país/comunidad que trabajen en temas globales o en los ODS.

⁸https://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story

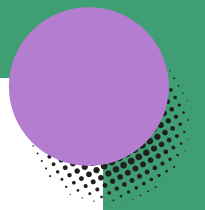


Tarjetas de análisis de fotos



¿Quién es la víctima?	¿Quién es la heroína?	¿Desde qué ángulo se tomó la foto?
¿De quién son las voces que se escuchan?	¿De quién son las voces que no se escuchan?	¿Quién tiene el poder?
¿Cuál es el contexto?	¿A quién se dirige?	¿Cuál es la historia?
¿Quién está activo?	¿Quién es pasivo?	¿Cómo están representados las mujeres y los niños?
¿Cuál es el propósito de esta imagen?	¿Qué estereotipos se utilizan en esta imagen?	





Tarjetas de valor

Justicia

Igualdad

Respeto

Derechos Humanos

Dignidad

Solidaridad





Arte en movimiento

El arte en movimiento - ¿cómo lo entendemos? Podemos encontrar las definiciones de diferentes términos que podrían considerarse como sinónimos del término Arte en movimiento: imagen en movimiento, imagen en movimiento, arte de imagen en movimiento, etc. Por ejemplo, Vocabulary.com proporciona la siguiente explicación del término Imagen en movimiento: *una forma de entretenimiento que representa una historia mediante el sonido y una secuencia de imágenes que dan la ilusión de movimiento continuo. Los sinónimos de este término son película, espectáculo de cine.*

Películas, series, reality shows y otros tipos de arte en movimiento siempre han sido considerados como una actividad de diversión relacionada con el tiempo libre. Pero, ¿por qué no intentar utilizarlos como una forma de sensibilizar a los jóvenes sobre diferentes aspectos relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible? Cualquier tipo de arte en movimiento puede ser una fuente muy útil en las actividades educativas con los jóvenes por varias razones:

- Pueden ayudar a equipar a los jóvenes con empatía y comprensión para navegar por cuestiones complejas relacionadas con los ODS;
- Pueden ayudar a mejorar el pensamiento crítico de los jóvenes, estimular su curiosidad y creatividad;
- Pueden hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo para los jóvenes y utilizar las cosas que les gustan con fines educativos.

En este capítulo, encontrarás un conjunto de actividades que te ayudarán a utilizar el arte en movimiento en actividades de concienciación y educación global con los jóvenes. Además de utilizar el arte en movimiento como fuente de información e inspiración, las actividades permitirán explorar diferentes aspectos importantes. Permitirán explorar los personajes de las películas/series, etc., deconstruir las narraciones de las películas y crear sus propios guiones.



Superhéroes Globales



INTRODUCCIÓN

Esta herramienta ayudará a los participantes a explorar las cualidades y caracteres necesarios para abordar diferentes temas globales relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible y a utilizar su creatividad para encontrar soluciones hacia ellos.

- Buscar soluciones a problemas globales
- Fomentar la creatividad



TAMAÑO DEL GRUPO

15-25 participantes



ESPACIO Y MATERIALES

- Papel,
- Bolígrafos de color, lápices, rotuladores o ceras



TIEMPO

45-60 minutos



OBJETIVO GENERAL

Esta actividad tiene como objetivo explorar y aplicar las diferentes características personales al abordar los diferentes temas globales.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender las características de un ciudadano activo



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

No se necesita ninguna preparación especial.

Acción:

Paso uno:

- Debate con los participantes cómo entienden el término "Superhéroe". Se puede introducir la siguiente definición de tal carácter: *Un superhéroe es un ser con poderes físicos o mentales extraordinarios, mucho más allá del rango de la habilidad humana normal, que usa estos poderes para proteger a los inocentes y para el bien general. Se les conceden tales poderes por algún medio externo, como la tecnología avanzada o la magia, y los utilizan con una intención similar.*⁹

⁹.Diccionario Urbano - <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=superhero>



- Pregunta a los participantes qué superhéroes de películas, dibujos animados o series conocen. Si tienen dificultades para nombrar alguno, proporcióname algunos ejemplos. Debate con el grupo qué hace que estos personajes sean superhéroes: su apariencia, sus habilidades, etc.

Paso dos:

- Divide a los participantes en pequeños grupos de 4-5 personas.
- Pide a los grupos que dibujen a su propio superhéroe que tenga el poder de abordar un tema global en el que los participantes estén interesados. Pídeles que debaten y presenten los siguientes aspectos de sus superhéroes:
 - El nombre;
 - La apariencia;
 - Los Superpoderes.
- Invita a los grupos a presentar a sus superhéroes en el plenario.



REFLEXIÓN

- ¿Cómo decidiste los personajes y los superpoderes de tu superhéroe? ¿Cuáles fueron los criterios?
- ¿Crees que tienes alguno de los superpoderes de tu superhéroe? ¿Cuáles?
- ¿Cuál de los superpoderes de tu superhéroe te gustaría desarrollar/mejorar en ti mismo? ¿Cómo te ayudarían como ciudadano global?
- ¿Cómo ayudan los superpoderes de tu superhéroe a implementar las soluciones que has presentado?
- ¿Son realistas las soluciones proporcionadas por tu superhéroe? ¿Qué pasos tendrá que dar para implementar estas soluciones?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

Puedes utilizar la actividad de manera flexible para debatir las soluciones de cualquier problema global y los personajes que ponen estas soluciones en acción. La actividad podría funcionar bien como parte de un proceso de aprendizaje a largo plazo después de algunas sesiones durante las cuales los participantes tuvieron la oportunidad de explorar y proponer un tema global que les gustaría abordar.

Puedes extender la actividad pidiendo a los grupos que creen y realicen una escena corta que muestre la forma en que su superhéroe usaría sus superpoderes y abordaría el tema global en el que los grupos están interesados.

Puedes reemplazar el dibujo con cualquier otro formato para crear el personaje de un superhéroe. Por ejemplo, si exploras los temas del consumo responsable, los residuos o el reciclaje, puedes utilizar materiales usados (bolsas de plástico, botellas, papel usado, etc.) para crear los superhéroes.





Si la película fuera una comunidad...



INTRODUCCIÓN

Esta actividad ayudará a los participantes a tomar conciencia de los conceptos clave de las ciudades y comunidades sostenibles, así como a aprender a analizar y transformar la información en la creación de sus propias comunidades modelo.

- Aprender a analizar la información
- Fomentar la creatividad



TAMAÑO DEL GRUPO

15-25 participantes



OBJETIVO GENERAL

Esta actividad tiene como objetivo explorar los conceptos básicos de las ciudades y comunidades sostenibles.



ESPACIO Y MATERIALES

- Equipo multimedia
- Papel de rotafolio
- Bolígrafos de color, lápices, rotuladores



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender los conceptos clave de una comunidad sostenible



TIEMPO

60 - 90 minutos + el tiempo necesario para ver una película o parte de ella



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Selecciona una película, un episodio de una serie, un documental o un reality show relacionado con el tema de las comunidades sostenibles.¹⁰

¹⁰. Algunos ejemplos de películas, series, documentales:

- Amas de casa desesperadas;
- Comunidad;
- Extreme Makeover: Edición en casa



Acción:

Paso uno:

- Invita a los participantes a ver una película (o parte de ella) relacionada con el tema de las ciudades y comunidades sostenibles. Pide a los participantes que presten atención a los diferentes detalles de la película:
 - Los alrededores;
 - Momentos cruciales y significativos;
 - Los personajes presentados en la película, sus sentimientos y emociones;
 - Etc.

Paso dos:

- Después de ver la película, divide a los participantes en pequeños grupos de 4-5 personas.
- Invita a los grupos a transformar la narración de la película que acaban de ver en el modelo de una comunidad/ciudad con calles, edificios, parques, transporte, personas, etc. Explica a los grupos que los elementos de sus ciudades/comunidades necesitan representar los detalles de la película: entorno, diferentes momentos, personajes, etc. Los participantes pueden dibujar o construir el modelo de sus ciudades/comunidades.
- Invita a los grupos a presentar sus ciudades/comunidades modelo en el plenario.

Paso tres:

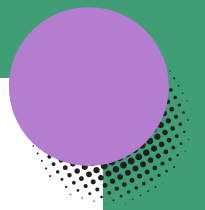
- Presenta a los participantes las características clave de una comunidad sostenible. Debate con ellos lo siguiente:
 - ¿Crees que las ciudades/comunidades que acabas de crear son sostenibles? ¿Por qué?
 - ¿Puedes relacionar la comunidad que has creado con la que perteneces? ¿Qué caracteres similares/diferentes tienen?
 - ¿Qué puedes hacer para que tu comunidad sea más sostenible?



REFLEXIÓN

- ¿Fue fácil/difícil transformar la narrativa de la película en el modelo de una ciudad/comunidad? ¿Por qué?
- ¿Cómo decidiste qué elementos de la película mostrar en tu modelo?
- ¿Puedes reconocer alguna de las características de una comunidad (in) sostenible en tu área? ¿Qué?
- En tu opinión, ¿qué características de una comunidad sostenible son las más importantes? ¿Por qué?
- ¿Cómo podemos hacer que nuestras comunidades sean más sostenibles?





CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

- Puedes adaptar la actividad para debatir los temas relacionados con otros ODS. Por ejemplo, se puede pedir a los participantes que creen un modelo de un entorno natural (por ejemplo, un parque o un bosque) si se debaten los temas relacionados con el medio ambiente y la vida en armonía con la naturaleza.
- Piensa en tus participantes al elegir la película y ten en cuenta los siguientes aspectos:
 - Su edad;
 - Sus intereses;
 - Sus necesidades y expectativas de aprendizaje.



Las características de las comunidades (no) sostenibles

<i>Sostenible</i>	<i>Insostenible</i>
Se da prioridad a la calidad de vida y a las perspectivas de futuro	Se da prioridad al consumo y al crecimiento económico
Uso eficaz de los recursos y reducción de los desechos	Uso ineficaz de los recursos, una gran cantidad de residuos
La contaminación se reduce para que no perjudique al medio ambiente y a la salud humana	La contaminación es una amenaza para la salud humana y perjudica a los sistemas naturales
La salud humana se protege mediante el desarrollo de un ambiente seguro y limpio y la prestación de servicios de salud enfocados a la prevención.	Las condiciones de salud de las personas son insatisfactorias, los servicios de salud dan prioridad a evitar los síntomas
Se valora y protege la diversidad de la naturaleza	La diversidad de la naturaleza no se valora ni se protege
Las necesidades de la comunidad se satisfacen utilizando recursos locales	Las necesidades de la comunidad se satisfacen con bienes importados
Todos los miembros de la comunidad tienen acceso a alimentos, agua, vivienda y energía rentables y de calidad.	La calidad de los alimentos, el agua, la vivienda y la energía es cara
Todo el mundo tiene la posibilidad de tener un trabajo que le gusta	Muchas personas están desempleadas o tienen trabajos poco cualificados y mal pagados, sin posibilidades de expresarse
Transporte público bien desarrollado	El transporte público está abandonado y es caro, la forma más segura y fácil es utilizar el transporte privado
Las personas no se sienten amenazadas por el crimen y no tienen miedo de ser perseguidas por su raza, creencias, género, etc.	Alto riesgo criminal, las personas a menudo se convierten en víctimas de la violencia política o sexual
Cada persona puede adquirir el conocimiento y las habilidades necesarias para ellos como miembros de pleno derecho de la sociedad	Baja calidad de la educación
Todas las personas pueden participar en la toma de decisiones que son importantes para la comunidad	El poder real está en manos de algunos grupos que no representan los intereses de la sociedad
Todos tienen los mismos derechos para satisfacer sus necesidades culturales y recreativas sin dañar el medio ambiente	Sólo los ricos pueden acceder a los servicios recreativos

¿Femenino y masculino?



INTRODUCCIÓN

Esta actividad ayudará a las participantes a comprender si su opinión depende de los estereotipos relacionados con el género y de qué manera.



OBJETIVO GENERAL

Esta actividad tiene por objeto suscitar el debate entre los participantes sobre los estereotipos de género y explorar lo que se considera femenino y masculino en la sociedad.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Sensibilizar sobre los estereotipos de género
- Formar y expresar la opinión personal relacionada con el género



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Coloca los signos FEMENINO y MASCULINO en las paredes opuestas de las habitaciones para poder dibujar una línea visionaria entre ellos.

Acción:

Paso uno:

- Invita a los participantes a recordar películas, series o dibujos animados que hayan visto recientemente. Escribe los títulos en el rotafolio.
- Debate con los participantes cómo suelen elegir las películas, series o dibujos animados que les gustaría ver:



TAMAÑO DEL GRUPO

15-25 participantes



ESPACIO Y MATERIALES

- Un gran espacio que permite a los participantes moverse libremente
- Papel de rotafolio
- Rotuladores
- Signos que indican 'FEMENINO' y 'MASCULINO'.



TIEMPO

45 minutos





- ¿Qué criterios utilizan para seleccionar una película/serie que quieren ver?
- ¿Cómo influyen en sus decisiones los amigos, la familia, etc.?
- ¿Cómo influyen los medios de comunicación en sus decisiones?

Paso dos:

- Debate brevemente con el grupo lo que significan para ellos los términos "Femenino" y "Masculino".

Paso tres:

- Explica a los participantes que leerás en voz alta los títulos de las películas/series/caricaturas, etc. Después de escuchar el título, tendrán que colocarse entre los carteles de las paredes dependiendo de su opinión sobre si la película/serie, etc. es femenina o masculina.
- Después de cada ronda, recoge algunos argumentos y deja que los participantes debaten y defiendan sus opiniones.
- Después de cada ronda, da a los participantes un momento para cambiar su posición entre las señales si los argumentos de alguien los convencieron.



REFLEXIÓN

- ¿Fue fácil/difícil posicionarse entre los signos? ¿Por qué?
- ¿Qué criterios principales utilizaste para decidir si la película/serie/caricatura, etc. es más femenina o masculina?
- ¿Crees que los argumentos proporcionados por el grupo fueron exactos o estereotipados? ¿Qué estereotipos y cómo influyeron en los argumentos?
- ¿Cómo crees que se ven afectadas las personas que no encajan en un estereotipo de género, como un hombre que ve una película que se considera femenina?
- ¿Qué crees que se puede hacer para afrontar las consecuencias negativas de los estereotipos de género?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

- Si no todos los participantes conocen las películas/series/caricaturas sugeridas, pide a los que las conocen que las presenten brevemente.
- También puedes mostrar un trailer de una película/serie. Si decides hacerlo, asigna más tiempo para la actividad.



Picture credit: www.freepik.com



En un guión



INTRODUCCIÓN

En esta actividad, los participantes tendrán la oportunidad de presentar sus soluciones a un tema global elegido utilizando el formato de un guión.



OBJETIVO GENERAL

Esta actividad tiene como objetivo ayudar a los participantes a pensar en soluciones para los problemas globales y en las formas de realizarlas.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Buscar soluciones a un problema.
- Fomentar la creatividad.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

No se necesita ninguna preparación específica.

Acción:

Paso uno:

- Divide a los participantes en grupos de 4-5 personas e invítalos a pensar y a proponer un tema global que les gustaría abordar.
- Pide a los grupos que discutan el estado actual del tema y cómo les gustaría ver la situación dentro de 10 años. Invítalos a pensar en los pasos que deben darse para realizar un cambio.



TAMAÑO DEL GRUPO

15-25 participantes



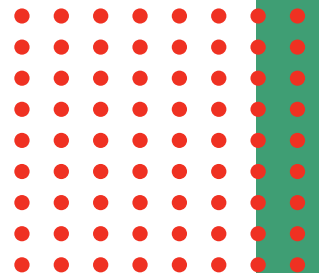
ESPACIO Y MATERIALES

- Habitaciones con sillas y mesas.
- Papel.
- Bolígrafos.



TIEMPO

90 minutos





Paso dos:

- Invita a los grupos a ilustrar el camino desde la situación actual hasta la deseada en forma de un guión de una película o una serie. Proporcionales los consejos (adjuntos) sobre cómo crear uno.



REFLEXIÓN

- ¿Son realistas las soluciones que propones en tu guión? ¿Cómo podrías implementarlos en la realidad?
- ¿Qué hay que hacer para implementar estas soluciones en la realidad?
- ¿Cómo te ves a ti mismo en el proceso de abordar el tema que se muestra en tu guión?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

- Puedes utilizar la actividad de manera flexible para discutir las soluciones de cualquier problema global y los personajes que ponen estas soluciones en acción.
- La actividad podría funcionar bien como parte de un proceso de aprendizaje a largo plazo después de algunas sesiones durante las cuales los participantes tuvieron la oportunidad de explorar y proponer un tema global que les gustaría abordar.
- Como seguimiento, puedes invitar a los grupos a rodar un cortometraje basado en el guión que han creado.

Consejos para escribir un guión

1. Piensa en el título de tu película/serie.

2. Describe "la principal idea" de tu historia. Ponlo en un formato de "qué pasaría si".

Ejemplo: piensa en la película Spider-Man. La declaración de "qué pasaría si" sería "qué pasaría si el Súper-Hombre con sus superpoderes viniera a cambiar la vida de su comunidad".

3. Enumera los personajes de su película/serie. Haz un dibujo de cada uno de ellos y escribe un párrafo sobre ellos para que sientas que los conoces. Piensa en su apariencia, sentimientos y emociones, misiones en la película, habilidades/superpoderes que tienen.

4. Describe las escenas. Necesitan ilustrar los pasos que permitirán a sus personajes pasar de la situación actual a la deseada en relación con el tema global que has elegido. Elementos importantes de cada escena:

- *El escenario donde se desarrolla la escena: ¿Está en un parque o en una fábrica? ¿Está soleado o está lloviendo? Los pequeños detalles son muy importantes.*
- *Diálogos entre los personajes: haz que encajen con la personalidad y las emociones de tus personajes, y asegúrate de que no sean sosos o insípidos. ¡Se creativo!*

Pensando en los desafíos



INTRODUCCIÓN

Utilizando diferentes medios de las artes en movimiento como fuente de información e inspiración, esta actividad permitirá a los participantes comprender las diferentes capas de los problemas globales.

- Fortalecer el pensamiento crítico
- Estimular la curiosidad



TAMAÑO DEL GRUPO

15-25 participantes



OBJETIVO GENERAL

El objetivo de la actividad es ayudar a los participantes a comprender la complejidad de los diferentes problemas globales y sus posibles consecuencias.



ESPACIO Y MATERIALES

- Papel de rotafolio
- Marcadores



TIEMPO

45 minutos + el tiempo necesario para ver una película o una parte de ella



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Dibujar un enfoque multi-perspectivo sobre un tema global escogido



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Selecciona una película, un episodio de una serie, un documental, un dibujo animado o un "reality show" relacionado con el tema global que te gustaría explorar.

Acción:

Paso uno:

- Invita a los participantes a ver la película o una parte de ella.
- Después de ver la película, haz una lluvia de ideas con las participantes sobre los desafíos/dilemas que han notado en ella y escríbelos en el rotafolio.



Paso dos:

- Divide a los participantes en pequeños grupos de 4-5 personas y asigna un dilema/desafío a cada grupo. Pide a los grupos que escriban su dilema/desafío en la parte superior de un rotafolio.
- Pide a los participantes que discutan en sus grupos pequeños cómo responder al desafío/dilema que están explorando. Invítalos a hacer una lluvia de ideas sobre todas las opciones posibles.
- Pide a los participantes que registren todas las respuestas bajo el título del dilema/desafío que han elegido.

Paso tres:

- Pide a los participantes que consideren las posibles consecuencias de cada respuesta y que las registren en las trayectorias de consecuencias que se derivan de cada respuesta.



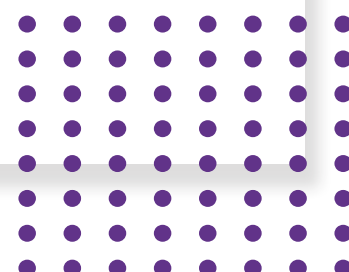
REFLEXIÓN

- ¿Fue fácil/difícil reconocer los diferentes desafíos/dilemas en la pieza de la película/serie que has visto? ¿Por qué?
- ¿Fue fácil/difícil pensar en las respuestas al desafío/dilema que estaba explorando? ¿Por qué?
- ¿Te sorprendió alguna de las respuestas o consecuencias del desafío/dilema? ¿Qué es lo que más te sorprendió?
- ¿Puedes encontrar algún paralelismo entre el dilema que has explorado y la vida real? ¿Qué?
- ¿Qué puedes hacer para superar el desafío explorado?



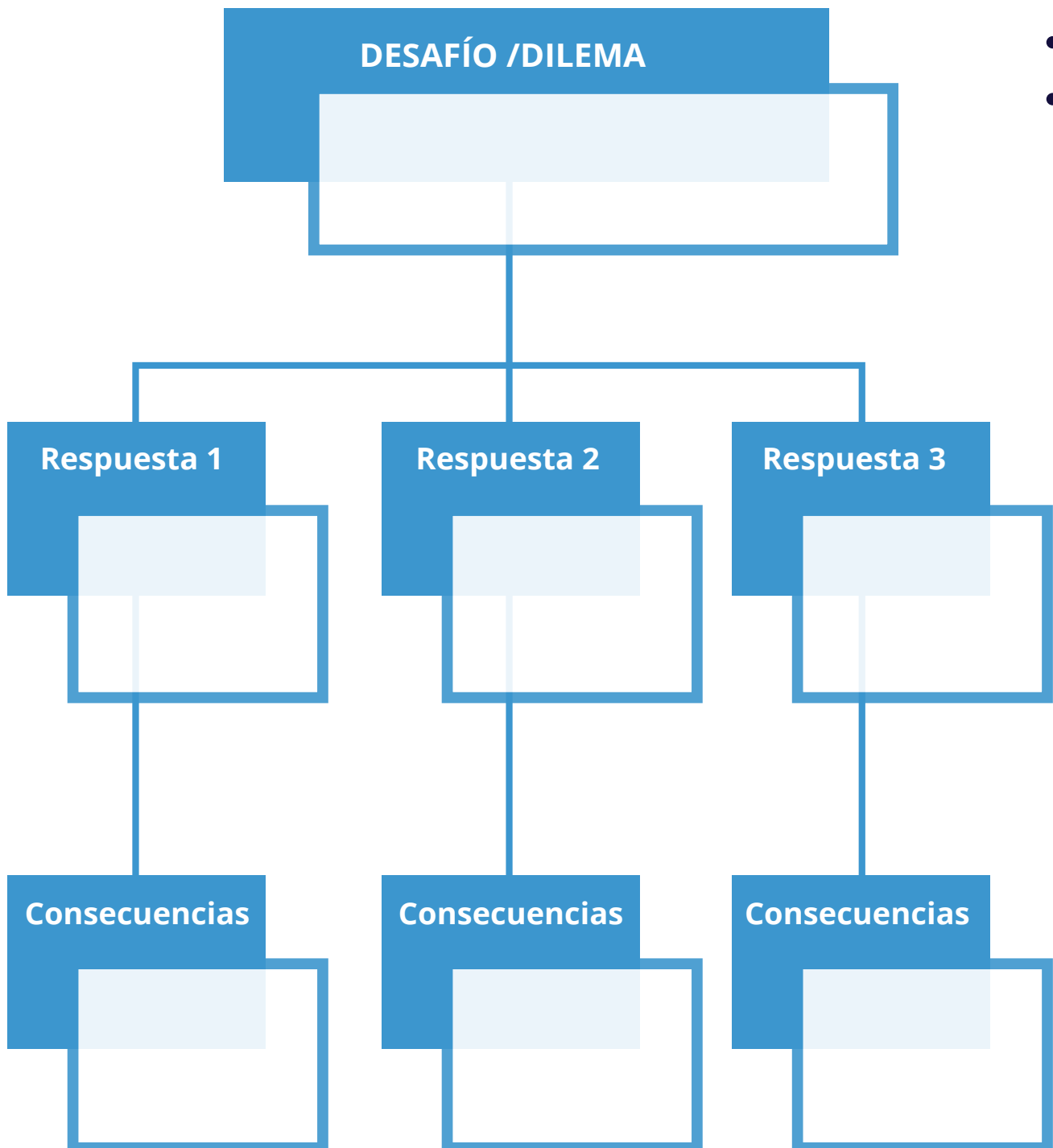
CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

- Piensa en tus participantes al elegir la película y ten en cuenta los siguientes aspectos:
 - Su edad;
 - Sus intereses;
 - Sus necesidades y expectativas de aprendizaje.





Hoja de trabajo "Pensando en los desafíos"





Medios de comunicación social/ Activismo digital

El activismo digital describe el uso de herramientas digitales (Internet, teléfonos móviles y aplicaciones) para provocar cambios en algún ámbito del panorama social, político y económico. Es importante comprender que las herramientas digitales por sí mismas no pueden aportar el cambio deseado. La mejor manera de lograr realmente el cambio que deseas es combinar y complementar el activismo digital con formas "tradicionales" de activismo "offline". Sin embargo, la accesibilidad a las herramientas digitales que ofrecen la posibilidad de comunicarse con cientos, miles o incluso millones de ciudadanos de todo el mundo en un instante añade un nuevo nivel al concepto de activismo. Las herramientas digitales son un medio excelente y en su mayoría rentable para difundir mensajes, información y sugerencias, así como para conectar y organizar a personas y organizaciones que piensan de manera similar. Por todo ello, es un método de activismo especialmente conveniente para aquellos que no tienen acceso o sólo tienen un acceso limitado a otras herramientas y recursos para difundir sus mensajes e ideas. También es uno de los mejores métodos para el reclutamiento inicial de nuevos activistas y partidarios. Esto es fácilmente comprensible, ya que hacer clic en "Me gusta" en Facebook, compartir los vídeos de otros activistas o volver a twittear algo en twitter exige mucho menos esfuerzo, tiempo y dinero que la participación en una manifestación callejera, una mesa redonda dedicada o incluso simplemente leer atentamente y firmar una petición. La desventaja del activismo digital es el aumento del llamado 'clicktivismo'. En otras palabras, un clic pasivo y sin compromiso. Este problema, llamado también "slacktivismo" o "activismo de sillón", debe ser tenido en cuenta antes del inicio de las acciones digitales y especialmente durante la evaluación de su alcance y su éxito, para no abandonar los mensajes e ideales a cambio de "millones" de clics y gustos básicamente sin sentido y sin compromiso.

El activismo digital está siendo utilizado por individuos que no forman parte de un grupo organizado y no tienen intenciones de establecerlo, pero también por asociaciones formalmente organizadas, corporaciones, autoridades locales y nacionales y organizaciones internacionales. En la mayoría de los casos, estos actores lo utilizan para influir en la opinión pública, planificar una acción deseada, difundir información y/o solicitar actividades específicas, transferir recursos (información y activos financieros) o realizar acciones digitales directas. Por supuesto, hay una serie de factores que entran en juego con respecto a quién puede involucrarse, cuándo y de qué manera.

Teniendo esto en cuenta, es obvio que el activismo digital puede ser un método muy poderoso que debería ser utilizado por los activistas para concienciar sobre los ODS y para desarrollar, promover e imponer a los gobiernos, a los

responsables políticos y al público en general las ideas, enfoques, soluciones, propuestas y demandas necesarias para alcanzar los objetivos de los ODS. Por ejemplo, uno de los objetivos del ODS 5 es "eliminar todas las formas de violencia contra todas las mujeres y niñas en las esferas públicas y privadas...". Según el informe de septiembre de 2015 de la Comisión de la *Banda Ancha para el Desarrollo Digital* creada por la UNESCO y la UIT (agencia especializada de las Naciones Unidas para las tecnologías de la información y la comunicación) "el 73% de las mujeres ya han estado expuestas o han experimentado alguna forma de violencia online".¹¹ ¿Podemos siquiera imaginarnos una lucha contra esta forma de violencia contra las mujeres y las niñas sin el activismo online?

El objetivo del siguiente capítulo es aprender los fundamentos del activismo digital: cómo y por qué elegir qué herramienta digital para una determinada campaña; por qué es importante seguir estrictamente los procedimientos de seguridad en Internet; cuáles son las ventajas y limitaciones del activismo digital; y cuáles son los peligros que esperan a cada activista digital. Las actividades cubrirán algunas de las herramientas digitales más populares y accesibles: petición online, red social, blog, vlog (video blog) y micro-blogging. Al final de este capítulo, los participantes podrán desarrollar e implementar una campaña con herramientas digitales básicas y de fácil acceso.



¹¹ <https://www.broadbandcommission.org/publications/Pages/bb-and-gender-2015.aspx>



Activismo digital



INTRODUCCIÓN

El activismo digital es el uso de herramientas digitales para provocar un cambio en algún ámbito de la realidad social, política o económica. Es importante entender estas herramientas y su aplicación más efectiva en el contexto del activismo.

- Aprender a utilizar diferentes herramientas digitales de activismo digital para un propósito específico



TAMAÑO DEL GRUPO

8 - 30 participantes



OBJETIVO GENERAL

Aprender sobre el activismo digital y sus herramientas hasta el nivel que permita a los participantes utilizarlas en sus esfuerzos por alcanzar los objetivos del ODS en sus comunidades locales.



ESPACIO Y MATERIALES

- Ordenador(es), teléfonos inteligentes (si están permitidos).
- Proyector.
- Notas autoadhesivas.
- Carteles, rotafolio.
- Bolígrafos.
- Mis "GEGLpopies" tarjetas de identificación, una para cada participante;
- Blue tack.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Mejorar el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.
- Aprender sobre el activismo en general y el activismo digital como ejemplo específico.



TIEMPO

65 minutos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Los ordenadores deben estar encendidos, mostrando diferentes páginas web relacionadas con el activismo digital. Las esquinas o paredes opuestas de la sala deben estar dispuestas con cuatro carteles con los siguientes títulos: 1) 'El activismo es...'; 2) 'Tipos de activismo'; 3) 'Conozco este tipo de activismo' (cartel adjunto en el apéndice); 4) 'Participé en este tipo de activismo'.



Acción:

Paso uno:

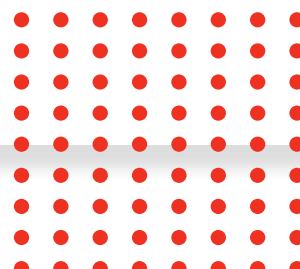
- Pide a los participantes que tomen un post-it y vayan a los carteles 1 y 2, escriban su contribución en las notas del post-it y lo peguen en el respectivo cartel.
- Lee los carteles 1 y 2 y muestra en una pantalla grande la definición de activismo digital:
En una frase, el activismo digital es el uso de herramientas digitales (internet, teléfonos móviles y aplicaciones) para provocar un cambio en algún ámbito de la realidad social, política y económica.
- Invita a los participantes a continuar hacia los carteles 3 y 4. Nuevamente, pídeles que escriban sus respuestas en post-it y que las peguen en los carteles.
- Pregunta a las participantes si desean compartir sus pensamientos sobre su experiencia con las diferentes formas de activismo.
- Entrega a los participantes sus tarjetas de identificación de “GEGLpopies” y pídeles que las lean y llenen las primeras tres líneas.

Paso dos:

- Separa a los participantes en 5 grupos (hasta siete miembros en cada grupo).
- Cada grupo debe recibir un nombre diferente (Grupo 1: GEGL (inicial del país como SI, BG, CY, LT, ES, ...) ODS 5; Grupo 2: GEGL (inicial del país como SI, BG, CY, LT, ES, ...) ODS 11; Grupo 3: GEGL (iniciales del país como SI, BG, CY, LT, ES, ...) ODS 12; Grupo 4: GEGL (iniciales del país como SI, BG, CY, LT, ES, ...) Activismo digital; Grupo 5: GEGL (iniciales del país como SI, BG, CY, LT, ES, ...) Celebrities en torno a los ODS.
- Pide a cada grupo que cree un grupo cerrado en los medios de comunicación social (en FB o Instagram) y que cree mensajes dentro del grupo sobre el significado del nombre de su grupo.
- A continuación, discute y escribe sus ideas sobre los dispositivos y herramientas del activismo digital.

Paso tres:

- Los grupos trabajarán en su grupo de medios sociales. Pídeles que compartan tantos mensajes sobre el tema de su grupo como puedan encontrar online.
- Pide a cada grupo que también publique sus propias ideas sobre su tema.
- Ahora pide a cada uno de los grupos pequeños que inviten al facilitador y al resto de los participantes a unirse a su grupo de medios de comunicación social y a comentar sus mensajes.
- Pide a los participantes que llenen el resto de su tarjeta de identificación de “GEGLpopies”, si quieren, pueden tomar una foto de la tarjeta y publicarla

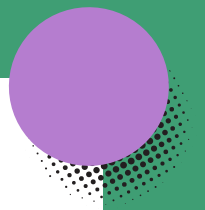




REFLEXIÓN

- ¿Has descubierto algo nuevo sobre el activismo digital?
- ¿Crees que el activismo digital es importante y por qué?
- ¿Crees que puedes usar el activismo digital en el futuro?
- ¿Crees que los ODS son importantes? ¿Por qué?
- ¿Aprendiste algo nuevo sobre los ODS?
- ¿Cómo buscaste los mensajes compartidos? ¿En qué plataformas?
- ¿Qué parte de la actividad te gustó más?
- ¿Cómo te sientes cuando recibes un comentario en una plataforma digital y cómo te sientes cuando recibes un comentario fuera de los medios sociales (aquí / de tus amigos, etc.), qué es más fácil para ti, y qué comentario valoras más?
- ¿Utilizarás tu tarjeta de identificación de "GEGLPopies"?
- ¿Podemos hacer públicos los grupos de medios sociales creados? ¿Quieres invitar a tus amigos al grupo?





GEGLpopies tarjeta de identificación



Global
Education
Goes
Local



Co-funded
by the
European
Union



MI IDENTIFICACIÓN GEGL POPIE

Mi nombre es____**para mi lo más importante es**____(igualdad de género, Ciudades y comunidades sostenibles, producción y consumo responsable), **porque veo el problema en**____. **El problema es**____(local, nacional, global).

Se me da bien____(escribir historias/poemas, dibujar, hablar con la gente, actuación, baile, deporte, organizar). **Con mis habilidades puedo concienciar a la gente en**____(crear video, diseñar folletos, dibujar pósters/gráficos, hacer pruebas, actuar, organizar campañas/eventos deportivos, escribir un artículo/poema, hacer una petición).

Para difundir mi opinión/conocimiento entre mis compañeros puedo usar____(Facebook, Instagram, SnapChat, Youtube, Kahoot quiz, Actionbound, petition maker...)



Global
Education
Goes
Local



Co-funded
by the
European
Union



IMPORTANTE PARA MIS GEGL POPIES





Herramientas digitales individuales



INTRODUCCIÓN

Esta actividad ofrecerá una visión de las diferentes herramientas digitales y sus puntos fuertes y débiles.



OBJETIVO GENERAL

Aprender acerca de una variedad de herramientas digitales y la mejor manera de usarlas para alcanzar los objetivos del OSD en sus comunidades locales.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Mejorar el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.
- Aprender a utilizar diferentes herramientas digitales de activismo digital para un propósito específico.



TAMAÑO DEL GRUPO

8 - 30 participantes



ESPACIO Y MATERIALES

- Ordenador(es), teléfonos inteligentes (si están permitidos).
- Wi-Fi.
- Proyector.
- post-its.
- carteles, rotafolio.
- Bolígrafos.
- juego de tarjetas de herramientas digitales.
- "Blue Tack".
- Acceso a los grupos cerrados creados en los medios sociales durante la actividad anterior.



TIEMPO

60 minutos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

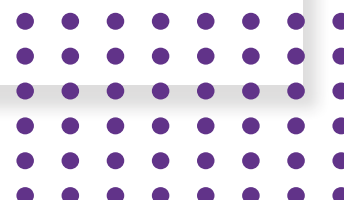
Preparación:

Separa a los participantes en 5 grupos (hasta seis o siete miembros en cada grupo). Cada grupo debería, si es posible, tener acceso a un ordenador y/o a un smartphone.

Acción:

Paso uno:

- A cada grupo se le pide que elija una de las Tarjetas de Herramientas Digitales. Luego se les pide que respondan a las preguntas de su tarjeta.
- Además, pide a los grupos que encuentren ejemplos de su herramienta digital que promueva la Igualdad de Género; Ciudades y Comunidades





Sostenibles; Consumo y Producción Sostenibles y que los publiquen en los grupos de medios sociales.

Paso dos:

- Pide a cada grupo que presente su tarjeta y sus respuestas. Compara los resultados y permite que se hagan preguntas y se discuta.
- Da a los participantes cinco minutos para que también publiquen sus comentarios online.

Paso tres:

- Pide a cada grupo que intente encontrar las debilidades del activismo digital, siguiendo las conclusiones de las sesiones anteriores. Se debe proporcionar orientación en forma de palabras sencillas. Por ejemplo: "clicktivism", "slacktivism", problemas con la demografía, falta de debate real, falta de motivación para la acción offline.
- Pide a cada grupo que presente sus conclusiones. Permite una discusión entre los grupos.



REFLEXIÓN

- Discusión abierta sobre la interconexión y la importancia diferencial para los participantes (en relación con sus habilidades, intereses, preferencias, accesibilidad, etc.).
- ¿Qué herramientas son "las mejores"?
- ¿Cuál es su conexión con la Igualdad de Género, Ciudades y Comunidades Sostenibles y Consumo y Producción Sostenibles?
- ¿Están disponibles para todos por igual? Si no, ¿por qué no?
- ¿Conoces alguna otra herramienta digital que pueda ser usada para propósitos de activismo? Muestra a los participantes un conjunto de aplicaciones que fueron desarrolladas específicamente para el activismo digital (por ejemplo..: Aplicación del Botón del Pánico de Amnistía Internacional para Android, Crowdvoice, Bambuser, Piddler, Mensajes Extraoficiales, Crabgrass).



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

- Para poder demostrar y trabajar correctamente con herramientas digitales, es necesario que los participantes tengan acceso a ordenadores y/o teléfonos inteligentes. Por lo menos un ordenador y un teléfono inteligente deben estar disponibles para que cada grupo trabaje con ellos.
- Prepárate para el activismo digital y especialmente para las herramientas individuales. Es probable que los participantes sepan mucho sobre ciertas herramientas y muy poco o nada sobre otras.
- Adapta la lista de aplicaciones dedicadas al activismo digital a tus participantes y a su contexto social.





1. Describe PETICIÓN ON LINE

¿Qué es?
¿Cómo se puede usar?
¿Cuándo se puede usar?
¿Por qué se puede usar?
¿Quién puede usarlo?
¿Cuáles son sus limitaciones?

Encuentra ejemplos sobre Igualdad de género, Ciudades y comunidades sostenibles, consumo y producción responsable en nuestro grupo de FB.



2. Describa RED SOCIAL

¿Qué es?
¿Cómo se puede usar?
¿Cuándo se puede usar?
¿Por qué se puede usar?
¿Quién puede usarlo?
¿Cuáles son sus limitaciones?

Igualdad de género, Ciudades y comunidades sostenibles, consumo y producción responsable en nuestro grupo de FB.



3. Describe BLOG

¿Qué es?
¿Cómo se puede usar?
¿Cuándo se puede usar?
¿Por qué se puede usar?
¿Quién puede usarlo?
¿Cuáles son sus limitaciones?

Igualdad de género, Ciudades y comunidades sostenibles, consumo y producción responsable en nuestro grupo de FB.



4. Describe VLOG ONLINE

¿Qué es?
¿Cómo se puede usar?
¿Cuándo se puede usar?
¿Por qué se puede usar?
¿Quién puede usarlo?
¿Cuáles son sus limitaciones?

Igualdad de género, Ciudades y comunidades sostenibles, consumo y producción responsable en nuestro grupo de FB.



5. Describe MICRO-BLOGING

¿Qué es?
¿Cómo se puede usar?
¿Cuándo se puede usar?
¿Por qué se puede usar?
¿Quién puede usarlo?
¿Cuáles son sus limitaciones?

Igualdad de género, Ciudades y comunidades sostenibles, consumo y producción responsable en nuestro grupo de FB.





Online y Offline



INTRODUCCIÓN

El activismo digital se ha convertido en parte de nuestra vida cotidiana. Puede que no nos demos cuenta, pero somos su objetivo casi cada vez que nos conectamos a Internet. Su uso puede ser sutil y sus actores sorprendentes (como las empresas o los gobiernos). Las siguientes actividades mostrarán a los participantes que los estilos tradicionales de activismo no tienen tendencia a desaparecer y que si los activistas realmente quieren cambiar algo, es necesario combinar ambas formas de activismo.



OBJETIVO GENERAL

Aprender sobre el activismo digital y sus herramientas y combinarlas con el activismo tradicional offline hasta un nivel que permita a los participantes utilizarlo en sus esfuerzos por

alcanzar los objetivos del ODS en sus comunidades locales.



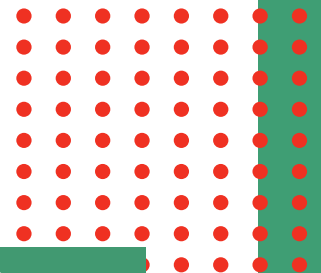
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Mejorar el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.
- Aprender sobre el activismo en general y el activismo digital como ejemplo específico.
- Concienciación de los peligros del activismo digital para los activistas y cómo actuar de forma preventiva.
-



TAMAÑO DEL GRUPO

8 - 30 participantes



Activismo tradicional: Herramientas y formas de activismo tradicional



ESPACIO Y MATERIALES

- Rotafolio.
- Bolígrafos.
- Juego de tarjetas de activismo.
- Chincheta azul.



TIEMPO

45 minutos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD



Preparación:

No se necesita ninguna preparación específica.

Acción:

Paso uno:

- Comienza con una actividad de grupo. Pide al grupo que se ponga de pie en un círculo. Empiezas diciendo "Soy un activista y abogo por _____" Los que están de acuerdo con la declaración, saltan; los que no están de acuerdo, se sientan; los que no tienen una opinión, no se mueven. Luego pídele a otra persona del grupo que diga la siguiente frase. Puedes hacer un círculo completo.

Paso dos:

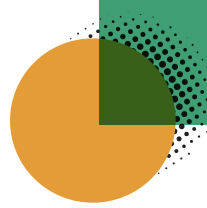
- Divide a los participantes en grupos de cinco, entrégales tarjetas con la imagen de una forma de activismo y pídeles que escriban:
 - lo que creen que representa la foto;
 - qué tipo de activismo es;
 - ejemplos de acciones similares con las que se han encontrado;
 - si la acción logró su objetivo.
- Pide a cada grupo que presente su trabajo de grupo
- Pídeles que elaboren una definición de "Activismo" como grupo - pide a las participantes que hagan una lluvia de ideas y recojan sus ideas, ayúdalos a convertirla en una definición con la que todas puedan trabajar.

Paso tres:

- Pide a cada grupo que discuta y escriba sus pensamientos sobre las diferentes herramientas y expresiones del activismo tradicional, así como sobre la diferencia entre el activismo tradicional y el digital. ¿Qué tipo de activismo creen que es más efectivo?
- Cada grupo presenta sus conclusiones.



Picture credit: www.freepik.com



Conectando las herramientas digitales y el activismo tradicional



ESPACIO Y MATERIALES

- Rotafolio.
- Bolígrafos.
- Juego de tarjetas de activismo.
- "Blue tack"



TIEMPO

45 minutos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

No se necesita ninguna preparación específica.

Acción:

Paso uno:

- Separa a los participantes en grupos de hasta cinco o seis miembros por grupo. Pide a cada grupo que piense en una forma de activismo tradicional que considere la más útil o efectiva.
- A continuación, pide a cada grupo que elija una de las Tarjetas de Activismo Digital/Tradicional. ¿Cómo se relaciona su forma específica de activismo digital con las formas tradicionales de activismo que seleccionaron? Pídeles que respondan a las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo se puede utilizar?
 - ¿Cuándo se puede usar?
 - ¿Por qué se puede usar?
 - ¿Quién puede utilizarlo?
 - ¿Cuáles son sus limitaciones?
 - ¿Será más efectivo?

Paso dos:

- Compara las conclusiones de los grupos y discútelas.





REFLEXIÓN

- ¿Fue difícil encontrar un terreno común entre las herramientas del activismo digital y las formas del activismo tradicional?
- ¿Has sido parte de alguna campaña que consistiera en activismo tanto digital como 'tradicional'?
- Abre la discusión para hablar de la interconexión y la importancia de las diferentes formas de activismo, especialmente en lo que respecta a la igualdad de género, las ciudades y comunidades sostenibles y el consumo y la producción sostenibles.
- ¿Qué tipo de activismo crees que funciona mejor para cada ODS?
- ¿Cuáles crees que son las herramientas o combinación de herramientas más apropiadas para prevenir la violencia de género online?
- ¿Qué herramientas de activismo digital utilizarías para mostrar a la gente lo que es una comunidad sostenible?



Peligros del activismo digital



ESPACIO Y MATERIALES

- Post-its.
- carteles, rotafolio.
- Bolígrafos.
- Chincheta azul.



TIEMPO

45 minutos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

No se necesita ninguna preparación específica.

Acción:

Paso uno:

- Separa a los participantes en grupos (hasta cinco o seis miembros en cada grupo).
- Cada grupo debería, basándose en los hallazgos de las sesiones anteriores, hacer una lluvia de ideas y explorar los peligros del activismo digital. Guíalos si necesitan apoyo. Por ejemplo: vigilancia estatal, ataques personales a activistas, acusaciones de calumnia, acusaciones de difusión de noticias falsas, difusión de noticias falsas sobre activistas, amenazas de acciones legales, cierre de servidores, etc.

Paso dos:

- Pide a todos los grupos que presenten sus conclusiones.
- Discute sobre las mejores maneras de prevenir y contrarrestar estos peligros.





Tarjetas de activismo

Protesta, Derechos humanos para los solicitantes de asilo - Eslovenia



Autores de la foto: Darij & Ana, Tomada el 22 de junio de 2009

IASC 2012



Autor de la foto: Griffin Boyce, Tomada el 26 de julio de 2012

Carteles



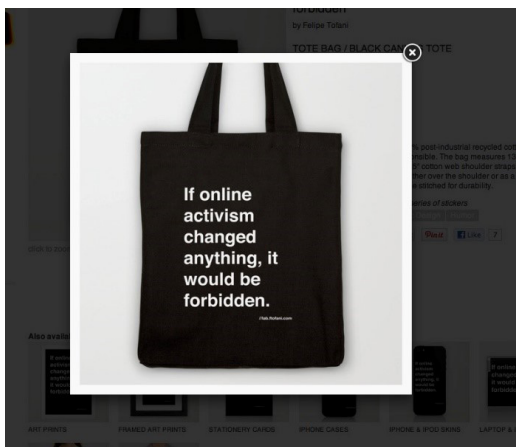
Autor de la foto: Antonio Bonanno, Tomada el 10 de mayo de 2006,

Bloqueo de los ministros de la UE



Autores de la foto: Darij & Ana, Tomada el 5 de septiembre de 2003

Activismo en línea

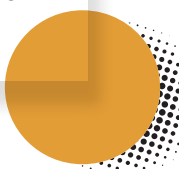


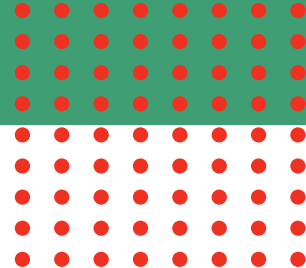
Autor de la foto: Felipe Tofani, Tomada el 31 de enero de 2013

Graffiti



Autor de la foto: Fibonacci Blue, Tomada el 17 de agosto de 2012





Control



Tactical Technology Collective, Supervivencia en la Era Digital, sneto 7.3.2019

Boicot



Autor de la foto: Fibonacci Blue

Huelga de hambre



Autor de la foto: Joegoauk Goe, Tomada el 28 de marzo de 2015

Día Internacional de la Mujer



Autor de la foto: Maestro Steve Rapport, Día Internacional de la Mujer

Día Internacional de la Mujer 1 de marzo



Autor de la foto: Molly Adams

Día Internacional de la Mujer 2 de marzo



Autor de la foto: Molly Adams Los Angeles 3/5/17



Campaña de concienciación pública



Autor de la foto: Felipe RubyGoes, Tomada el 15 de mayo de 2013



l Ministro de Educación de Eslovenia escribe su compromiso en los Días de la Diversidad

Debate público en el espacio abierto sobre la igualdad de derechos, Días de la Diversidad, IAS Ljubljana



Autor de la foto: www.africanstudy.org



Hagamos una campaña digital



INTRODUCCIÓN

Esta actividad ofrecerá una introducción a la campaña digital. Esta actividad se basa en las anteriores, en las que se introdujo a los participantes en diferentes formas de activismo digital. Aquí, los participantes tendrán la oportunidad de planear e implementar una campaña digital que promueva los ODS.

Durante la fase de preparación de la campaña, los participantes tendrán que utilizar todas las habilidades y conocimientos adquiridos en las sesiones anteriores.



OBJETIVO GENERAL

Aprender a organizar una campaña digital concreta.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Mejorar el pensamiento crítico.
- Mejorar las habilidades de trabajo en equipo.

- Aprender a utilizar las diferentes herramientas digitales del activismo digital implementando una campaña real.



TAMAÑO DEL GRUPO

8 - 30 participantes



ESPACIO Y MATERIALES

- Ordenador(es), teléfonos inteligentes (si están permitidos);
- Wi-Fi;
- post-it;
- pósters, papelógrafo;
- bolígrafos;
- juego de cartas;
- Chincheta azul.



TIEMPO

3 horas



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Separa a los participantes en grupos (hasta cinco o seis miembros en cada grupo). Cada grupo debería, si es posible, tener acceso a un ordenador y/o a un smartphone y descargar Kahoot¹² para jugar a un concurso.

12. <https://kahoot.com/>



Acción:

Paso uno:

- Comienza con un cuestionario en línea de Kahoot - puedes utilizar uno existente¹³ o crear uno propio.
- Pide a cada grupo que explore los ODS 5, 11 y 12 desde diferentes temas y perspectivas, mientras piensan en cómo podría ser una posible campaña digital en torno a uno de ellos.
- Cada grupo necesita entonces decidir sobre uno de los tres ODS y debe desarrollar una fuerte argumentación sobre por qué su enfoque de la campaña digital es el mejor para este ODS en particular.

Paso dos:

- Una vez que el grupo se haya decidido por el tema, pídeles que elaboren un boceto básico de su campaña (actividades, herramientas digitales, personas necesarias).
- Pide a todos los grupos que presenten sus resultados. Ahora es el momento de que el grupo decida cuál de las campañas se implementará en conjunto.
- Puedes mostrarles diferentes herramientas que pueden utilizar para ayudar a la implementación de su campaña, como Canva para el diseño de cualquier material visual; Actionbound para la creación de desafíos en línea; Kahoot para la sensibilización; Mentimeter para medir el éxito; Padlet o Trello como herramientas de gestión.¹⁴

Paso tres:

- Ahora los participantes deben dividir la campaña propuesta en partes manejables (como la administración, el contenido, las herramientas digitales, etc.). Discute con tus participantes cómo les gustaría trabajar y ayúdales a formar pequeños grupos con funciones y responsabilidades específicas para la campaña.
- Deja tiempo para que cada grupo trabaje en la parte de la campaña que le corresponde para que pueda implementarla.
- Pide a los grupos que presenten su trabajo y asegúrate de que dé tiempo para la retroalimentación, aclaración y comentarios, ya que todo el grupo debe apoyar la campaña y ser consciente de sus diferentes elementos.
- A continuación, asegúrate de que el trabajo de los diferentes grupos pueda integrarse en una campaña coherente.

13. <https://create.kahoot.it/details/global-citizenship-review-chapters-7-8/4e7db681-b05c-4343-8aed-19e4411c658e> <https://en.actionbound.com/>;

14. <https://kahoot.com/>; <https://www.mentimeter.com/>; <https://padlet.com/>; <https://trello.com/>





REFLEXIÓN

- ¿Fue fácil/difícil ponerse de acuerdo sobre un tema para su campaña? ¿Por qué?
- ¿Fue fácil/difícil ponerse de acuerdo sobre las herramientas para su campaña?
- ¿Qué piensas de tu campaña? ¿Cuáles son sus puntos fuertes? ¿Cuáles son sus debilidades?
- ¿Sienten que todos están trabajando para una campaña conjunta? ¿Cómo podría hacerse esto de manera diferente?
- ¿Qué has aprendido de este proceso?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

- La implementación real de la campaña diseñada es el objetivo real de estas sesiones particulares.
- La campaña debe durar al menos 14 días para que las participantes encuentren tiempo suficiente para utilizar y poner en práctica las habilidades y conocimientos aprendidos. Durante este período, las complejidades de una campaña digital se manifestarán y tendrás la oportunidad de abordarlas y reflexionar sobre ellas con los participantes.
- Es importante que sigas de cerca la implementación de la campaña y ofrezcas todo el apoyo y asesoramiento que los participantes puedan necesitar. Una vez finalizada la campaña, es importante reflexionar conjuntamente sobre el trabajo y evaluar el resultado y el aprendizaje que se desprende de este proceso.





Arte urbano/ Pop urbano

Arte Urbano y Street Art

El Arte Urbano es usado como un término genérico y sinónimo de los diversos tipos de arte visual y arte de acción, no sólo en los espacios públicos. El arte urbano incluye graffiti, arte callejero, arte de pegatinas, tejido urbano, jardinería de guerrilla y "ad busting" (transformación de la publicidad). El Arte Urbano es la forma legal del arte callejero y el graffiti.¹⁵ El arte callejero es un arte visual creado en lugares públicos; normalmente son obras de arte no autorizadas que se ejecutan fuera del contexto de los medios artísticos tradicionales. Otros términos para este tipo de arte son "arte público independiente", "post-grafiti" y "neon-grafiti", y está estrechamente relacionado con el arte de guerrilla. Las formas y medios comunes incluyen el graffiti de pintura en aerosol, el graffiti en plantillas, el arte de las pegatinas, las instalaciones en las calles y la escultura. La proyección de video y el arte con hilo y lana también han ganado cierta popularidad cerca del comienzo del siglo XXI¹⁶. Típicamente, el Arte de la Calle se utiliza para distinguir las obras de arte contemporáneas del espacio público del graffiti territorial, el vandalismo y el arte corporativo. El Arte de Guerrilla, una sub-forma de arte callejero, significa que los elementos existentes de los espacios urbanos son cambiados por el hecho de que un artista (en su mayoría) anónimo añade algo al espacio.

Objetivos generales del arte urbano:

- El arte callejero se utiliza a menudo para transmitir mensajes políticos, declaraciones sociales, temas medioambientales o para concienciar sobre la injusticia o temas de actualidad.
- El arte callejero se expresa a menudo a través de manipulaciones de la vida cotidiana.
- El arte callejero es siempre crítico y con un brillo especial en sus ojos.

Métodos de Arte urbano

Los métodos y expresiones del arte callejero son tan diversos como los propios artistas de arte callejero. Sin embargo, aquí hay algunos ejemplos típicos de arte callejero, que a su vez sirven de inspiración para el trabajo con los jóvenes.

- **Objetos tridimensionales:** Brad Downey (*1980 en Louisville, Kentucky, EEUU) es un artista de acción y arte callejero americano. Vive en Berlín. Downey suele crear objetos tridimensionales en el espacio público. Él llama a estas obras esculturas.
- **Arte callejero temporal con tizas:** El artista de tizas David Zinn (<https://zinnart.com/>) hace sonreír a la gente con su pintura. En los senderos, en los bordillos y en los objetos, David Zinn levanta pequeñas criaturas de tiza - hasta que la próxima lluvia enjuague las obras de arte. Marlene

15. https://de.wikipedia.org/wiki/Urban_Art

16. https://en.wikipedia.org/wiki/Street_art

Hausegger es una artista callejera austriaca que también hace pequeñas manipulaciones cotidianas con un humor sutil.

- **Graffiti de plantillas:** Banksy, un artista callejero británico, utiliza la táctica de la guerrilla de la comunicación para proporcionar una perspectiva alternativa en cuestiones políticas y económicas. A menudo cambia y modifica motivos e imágenes familiares.¹⁷
- **Arte de la Cinta adhesiva:** El arte de las cintas describe el arte que ha evolucionado a partir de las cintas. Se pueden utilizar varias cintas adhesivas con diferentes estructuras, colores y formas. El arte de la cinta surgió de la búsqueda de una alternativa a las latas de spray. El arte de la cinta se utilizó originalmente en el espacio urbano público. Cada vez más, el arte de la cinta está siendo descubierto por los medios de comunicación y utilizado por los individuos en el interior privado. En algunos casos, el arte de la cinta también se combina con el arte del graffiti.¹⁸
- **Lego Guerrilla Art:** Lego Guerrilla como una de las innumerables variedades de arte guerrillero tiene el simple objetivo de embellecer la ciudad o incluso de hacerla más 'habitable'.
- **Graffiti de Musgo:** El graffiti de musgo es un tipo de arte callejero que utiliza musgo vivo para escribir en las paredes de los espacios públicos. El musgo se puede mezclar y pintar en una pared y luego puede crecer en su posición. Al reemplazar los químicos dañinos que se encuentran en las pinturas (como el metanol, que daña el sistema nervioso cuando se consume en grandes cantidades) por materia vegetal, el artista puede seguir creando obras sin dañar el medio ambiente. Después de la aplicación, el musgo crece, añadiendo una nueva dimensión al medio artístico, así como ampliando el concepto de jardinería de guerrilla. Para más información, hay un blog sobre el graffiti de musgo.¹⁹
- **Palabras:** Incluso los refranes, citas o eslóganes pueden ser utilizados artísticamente en el sentido de arte callejero.²⁰
- **Deporte Urbano:** Junto al Street Art, el deporte también se suma a la cultura pop urbana de esta generación: Los deportes de calle son deportes que se practican en entornos urbanos. Otras características clave atribuibles incluyen su naturaleza no comercial y no profesional. Los deportes de calle son una expresión de los orígenes espontáneos, improvisados y creativos del deporte adaptado por el ingenio humano al entorno urbano. Los tipos típicos de deportes urbanos que realizan los jóvenes son: hockey callejero, fútbol callejero, baloncesto o patinaje.²¹

Con la ayuda de los diversos métodos y expresiones del arte callejero, las siguientes actividades concretas pueden ser utilizadas para que los jóvenes se interesen en trabajar con los ODS.

17. <http://www.streetartbio.com/banksy>

18. https://en.wikipedia.org/wiki/Tape_Art

19. <https://growsomethinggreen.com/blogs/grow-something-green/moss-graffiti-guerrilla-gardening-recipe>

20. https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Graffiti-_und_Streetart-Künstlern

21. https://en.wikipedia.org/wiki/Street_sports



Comentarlo



INTRODUCCIÓN

Los adolescentes están acostumbrados a dejar sus comentarios en los medios sociales constantemente - en su mayoría sólo con un símbolo de pulgar hacia arriba / pulgar hacia abajo para representar "me gusta" o "no me gusta". Esta actividad invita a los participantes a hacer esto ahora en la vida real en su ciudad o pueblo donde vean una referencia a los OSD. El comentario se hace con métodos creativos de Arte Callejero.



OBJETIVO GENERAL

Con la ayuda de esta actividad, los jóvenes pueden averiguar en qué áreas de su propia ciudad hay problemas y posibilidades de mejora - en relación con la discriminación de género, la sostenibilidad o el consumo irresponsable (ODS 5, 11, 12). Además, pueden encontrar soluciones creativas o identificar lugares donde el desarrollo sostenible ya funciona bien.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Mejorar el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas

- Probar técnicas creativas y reconozca sus propias habilidades artísticas
- Promover un sentido de autoeficacia (Mi opinión es importante, mi comentario es visto, puedo cambiar las cosas)



TAMAÑO DEL GRUPO

5 - 25 participantes



ESPACIO Y MATERIALES

- hojas de rotafolio.
- lápices, marcadores.
- materiales creativos como cinta adhesiva de color, tiza para pintar las calles, spray de tiza, plantillas, papel sólido para los letreros, cinta adhesiva de doble cara para fijar los letreros, tal vez usar "tape Up"-App para probar el arte de la cinta.
- teléfonos inteligentes o cámaras.



TIEMPO

5 horas (incluyendo 2 horas en la ciudad/comunidad).





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

No se necesita ninguna preparación específica.

Acción:

Paso uno:

- Comienza con una discusión de grupo moderada sobre los temas: "¿Qué te mueve?", "2050: en qué ambiente / mundo quieres vivir?" y/o "¿Qué es importante para ti?". Reúne los principales puntos de discusión en un papel de rotafolio visible para el grupo.

Paso dos:

- A fin de prepararse para el comentario real dentro de la comunidad, se invita a los participantes a probar los diferentes materiales creativos. Pueden trabajar en pequeños grupos y experimentar, usando los puntos de discusión como guía para sus expresiones creativas.
- Pide a los participantes que consideren qué métodos creen que funcionarán mejor para hacer comentarios en la esfera pública de su vecindario/comunidad.
- Discutir juntos la pregunta "¿Qué se permite en el arte callejero y qué es ilegal?"

Paso tres:

- Los participantes se dividen en pequeños grupos y se les pide que vayan al centro de la ciudad / un distrito específico / el barrio.
- Cada uno tiene que averiguar por sí mismo qué lugares/cosas le gustaría comentar.
- Deja comentarios en las paredes, en las estaciones de metro, en las escaleras,...(pulgares hacia arriba, pulgares hacia abajo, citas, reclamos, preguntas, burbujas de voz, rociados en los cuadros con tiza en aerosol y plantillas, letreros autoadhesivos, papeles arrancables, imágenes de cinta y más.) como "El verde le quedaría muy bien a este lugar".
- Tomar una foto de los lugares / cosas comentadas con el teléfono o la cámara para reflexionar más tarde en el grupo.



REFLEXIÓN

- ¿Qué era importante para ti comentar en tu ciudad y por qué?
- ¿Cómo te sentiste al comentar los lugares / cosas?
- ¿Hubo alguna reacción de la gente que te vio comentar?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN



- Puedes distribuir fácilmente esta actividad en dos días, trabajando en el Paso Uno y el Paso Dos el primer día, y en el Paso Tres el segundo día;
- La gama de métodos creativos se puede ampliar;
- Podrías profundizar en la cuestión de "¿Qué es importante para mí en términos de un medio ambiente sano, igualdad, consumo sostenible, etc.?" en sus discusiones con los participantes antes de comentar los temas del barrio;
- Después de la acción, quizás quieras organizar una exposición en un espacio público con fotos de los lugares y cosas comentadas por los jóvenes





El arte a los desechos



INTRODUCCIÓN

Es una actividad en la que los jóvenes crean esculturas a partir de residuos y las presentan en un espacio público de su ciudad/ pueblo/comunidad.



OBJETIVO GENERAL

Mejorar el pensamiento crítico sobre el estilo de vida y los patrones de consumo de cada uno (ODS 12) y sobre las conexiones globales de los bienes de consumo.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Crear arte a partir de lo que se deja atrás.
- Tratar el tema del consumo sostenible.
- Sensibilizar sobre el tema de la basura (a través de la exposición en el espacio público).
- Transformar las emociones de los participantes (esculturas de residuos con carga emocional).
- Desafiar el concepto de competencia: El arte de los residuos no tiene que ser "bonito".



TAMAÑO DEL GRUPO

5 - 25 participantes



ESPACIO Y MATERIALES

- basura: recogida en el espacio público o traída de casa.
- si es necesario: guantes para la recogida de residuos.
- pegamento, alambre, cinta para la construcción de las esculturas.
- mesas o similares para presentar en el espacio público.
- cámara para capturar las esculturas de residuos.



TIEMPO

6 horas (incluyendo el tiempo de permanencia en la ciudad/ comunidad)





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Dependiendo de cuánto tiempo tengas, podrías pedir a los participantes que cada uno traiga una bolsa llena de basura recogida en su comunidad/el centro de la ciudad/otros lugares públicos.

Acción:

Paso uno:

- Comienza con una ronda de introducción pidiendo a los participantes que digan algunas palabras sobre los dos puntos siguientes:
 - Residuos en general.
 - ¿Qué es el arte para ti?
- A continuación, discute cómo podrían crear arte a partir de los residuos. ¿Qué les viene a la mente?

Paso dos:

- Divide el grupo en grupos más pequeños. Con el fin de recoger residuos para la escultura más tarde en la sesión, los participantes son enviados a recoger los residuos en los espacios públicos. Dependiendo de su ubicación y alrededores, puedes enviar a los participantes en pequeños grupos por su cuenta, equipados con guantes y bolsas de basura; o pueden ir en grupo. También puedes pedir a los participantes por adelantado que recojan y traigan los residuos.

Paso tres:

- A continuación, divide a los participantes en pequeños grupos. Cada grupo recibe una cantidad de la basura recogida en los espacios públicos. Pide a los grupos que diseñen sus propias estatuas o esculturas a partir de la basura. Proporcionarles material como cinta adhesiva, alambre, cintas, etc. ¿Qué les gustaría representar con su(s) obra(s) de arte?
- Una vez que los grupos estén hechos, se pueden exhibir las esculturas. ¿Dónde les gustaría a los participantes colocarlos? Puedes exhibirlos en tu centro juvenil, o tal vez en un parque público o un patio de recreo.
- Toma fotos de sus obras de arte.



REFLEXIÓN

- ¿Cómo reaccionó la gente a la exposición?
- ¿Tenías un mensaje claro? ¿Fue este mensaje entendido por otras personas?
- ¿Qué pensaste cuando fuiste a recoger la basura dejada por otras personas?
- ¿Cambió esta actividad tu perspectiva sobre los residuos en los espacios públicos?





- ¿Qué opinas de los residuos generados por nuestro estilo de vida?
- ¿Qué habría que cambiar? ¿Qué puedes cambiar?
- ¿Qué era el residuo antes / qué pasa una vez que se tira?
- ¿A dónde van nuestros residuos, que producimos en nuestra comunidad?
- ¿Qué sectores públicos producen residuos?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

- Puedes distribuir fácilmente esta actividad en dos días, trabajando en el Paso Uno y el Paso Dos el primer día, y en el Paso Tres el segundo día;
- Además, podrías incluir una sesión de trabajo sobre "cero desechos" y sobre lo que se puede hacer para evitar el mayor número posible de desechos en todo el sistema.





Mi espacio



INTRODUCCIÓN

En esta actividad, los jóvenes descubrirán, nombrarán y harán visibles sus lugares favoritos de la ciudad. Estos lugares son vistos y reflexionados juntos. Con la ayuda de los códigos QR adjuntos, los adultos y otros jóvenes pueden obtener información (auditiva / visual / audiovisual) sobre lo que hace que estos lugares sean sus favoritos.

- jóvenes en relación con los espacios públicos.
- Aprender a comprender mejor a otras generaciones y su uso y necesidades en los espacios públicos.



TAMAÑO DEL GRUPO

5 - 25 participantes



OBJETIVO GENERAL

- Promover la conciencia sobre:
- qué lugares están disponibles para los jóvenes dentro de su ciudad/pueblo/comunidad que sean inclusivos, seguros, resistentes y sostenibles (ODS 11);
 - si los hombres y las mujeres jóvenes reciben el mismo trato en los lugares públicos (ODS 5);
 - cómo se diseñan estos lugares en términos de consumo sostenible (ODS 12).



ESPACIO Y MATERIALES

- Cámaras, micrófono (para videos, fotos, entrevistas).
- Aplicación QR Code Generator, acceso a Internet.
- Papel de rotafolio, lápices.
- Ordenador, impresora, laminadora, agujas, cinta (para crear el contenido, para imprimir, hacer resistente a la intemperie y fijar los códigos QC impresos).



TIEMPO

6 horas



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Hacer visibles los problemas y deseos de los jóvenes.
- Promover la conciencia de las necesidades propias de los



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Asegúrate de que haya al menos un ordenador con acceso a Internet, al menos un teléfono inteligente con la posibilidad de descargar y utilizar la aplicación generadora de código QR.

Acción:

Paso uno:

- Comienza con una discusión introductoria a lo largo de estas preguntas:
 - ¿Dónde prefieres pasar tu tiempo libre y por qué? por ejemplo, en lugares de libre consumo, lejos de los padres, en instalaciones deportivas, etc;
 - En qué lugares tienes el deber de consumir algo/ cuáles están libres del deber de consumir;
 - Discriminación contra las personas en determinados lugares;
 - Lugares verdes en la ciudad, naturaleza en la ciudad;
 - ¿Existe acceso a espacios verdes y públicos seguros, inclusivos y accesibles?
 - Chicos y chicas - ¿quién está dónde?
 - Acumulación de residuos en lugares públicos.

Paso dos:

- Los participantes saldrán ahora a explorar su ciudad o su barrio en pequeños grupos, equipados con teléfonos móviles, quizás con micrófonos, papel y bolígrafos. Se pide a los participantes que tomen notas sobre los lugares o que graben videos cortos en el sitio, que hagan entrevistas cortas y que tomen fotos relacionadas con la pregunta "¿Qué hace que este lugar sea un lugar favorito para mí? "¿Qué puedo hacer aquí?" (la materia prima se produce aquí).

Paso tres:

- Divide a los participantes en pequeños grupos. Pídeles que diseñen los contenidos para los códigos QR de la materia prima: que pueden ser textos, videos, fotos o entrevistas.
- Cuando terminen, guarda los contenidos como archivos comunes (mp3, mp4, avi, mov, jpg) y ponlos en un lugar de acceso público (dropbox o nube);
- Ahora pide a los participantes que generen códigos QR con la ayuda del generador de códigos QR para el enlace a este lugar (buzón o nube).
- Imprime el Código QR y hazlo resistente a la intemperie laminándolo, o poniéndolo en un archivo plástico delgado que pueda ser cerrado con cinta adhesiva.
- A continuación, pide a los grupos participantes que salgan una vez más y fijen su código QR en sus lugares favoritos.



REFLEXIÓN

- ¿Qué necesitas, qué falta en tu ciudad/comunidad/vecindario?
- ¿Qué lugares son buenos para la juventud y por qué?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

- Se puede diseñar un mapa de la ciudad con los lugares preferidos de los jóvenes, en el que los lugares están provistos de códigos QR. Este mapa puede imprimirse como un folleto o un póster y enviarse a las personas interesadas o presentarse en un formato grande en un lugar público.
- Para algunos grupos puede tener sentido que los pequeños grupos sean acompañados a los lugares favoritos y que reciban ayuda para la creación de videos y entrevistas.





**VAMOS A LA
ACCIÓN**



*"Una meta sin un plan es sólo un deseo".
Antoine de Saint-Exupéry*

Un objetivo sin un plan es sólo un deseo, dijo una vez Antoine de Saint-Exupéry. La educación global, que no conduce a la acción, es sólo una actividad divertida. Los resultados finales de la educación global son el cambio de comportamiento y la potenciación de la autonomía para actuar. Podemos verlo como un proceso en el que los estudiantes obtienen más información y toman conciencia de los problemas mundiales, desarrollan habilidades y actitudes y adquieren una comprensión más profunda de las interdependencias entre ellos y uno o varios desafíos mundiales. Empiezan a comprender las conexiones entre su comunidad local, ellos mismos –en referencia a sus acciones– y el mundo global. Algunos podrían entender que estos son los elementos centrales de la educación global, pero podemos preguntarnos: ¿por qué queremos que los estudiantes obtengan más información?

El concepto de educación global surgió junto con el proceso de globalización cuando el mundo comenzó a reconocer las desigualdades entre el norte y el sur global. Se reconoció la importancia de la cooperación entre todos los miembros de la comunidad mundial para resolver los problemas mundiales. Por lo tanto, el objetivo final de los programas de educación global es capacitar a los ciudadanos del mundo para que tomen medidas, de modo que cada vez más personas tomen conciencia y compromiso de aportar su parte para luchar contra la injusticia y contribuir al desarrollo sostenible de nuestro planeta.

Este capítulo tiene como objetivo apoyar a los educadores para que trabajen en la toma de medidas en el marco de las actividades educativas. A través del marco llamado 6 pasos hacia la Ciudadanía Global (también conocido como el Proceso Get Global!) desarrollado por el consorcio de organizaciones internacionales activas en el campo de la cooperación para el desarrollo y la educación global²². Proporciona una estructura para que los alumnos gestionen su propio aprendizaje. Les permite pasar de pensar en los temas que son importantes para ellos, a planificar y participar en la acción, así como reflexionar sobre su desempeño y la evaluación de su trabajo. Los 6 pasos de este marco son:

- **Paso 1. ¡Haz preguntas!** – anima a que los estudiantes exploren su comprensión, valores y actitudes hacia la ciudadanía global. Puede utilizarse como línea de base para medir y registrar sus respuestas, y las actividades pueden repetirse a lo largo de los pasos.
- **Paso 2. ¡Consigue un número!** - fomenta que los estudiantes generen temas importantes que afecten sus vidas. Les ayuda a pensar en los problemas en un contexto local y global, y luego a elegir uno sobre el que actuar para mejorar la situación.

22. Price, J. (2003). ¡Consígase Global! Un enfoque basado en las habilidades para una ciudadanía global activa. ActionAid.

- **Paso 3. Obtén más información!** - supone que los estudiantes averigüen más sobre el tema que han elegido. Les permite indagar el tema en profundidad e investigar cómo afecta a las personas y al entorno a nivel local y global.
- **Paso 4. ¡Planifica!** - genera que los estudiantes decidan qué acción tomar y cómo implementarla. Les apoya en la consideración de la viabilidad de sus ideas y en el manejo de las implicaciones prácticas.
- **Paso 5. ¡Ponte en marcha!** - involucra a los estudiantes a tomar medidas.
- **Paso 6. ¡Piensa en ello!** - implica que los estudiantes reflexionen sobre el programa Get Global! Proceso. Les propone considerar lo que han aprendido y logrado, y lo que harían de manera diferente la próxima vez.

Los primeros y segundos pasos de este marco pueden cubrirse mediante la implementación de actividades de los capítulos anteriores a este conjunto de herramientas. Las actividades permitirán a los participantes comprender mejor sus conexiones con el mundo globalizado y descubrir los temas en los que les gustaría seguir trabajando. En este capítulo encontrarás algunas herramientas que te ayudarán a cubrir toda la preparación para la acción, empezando por investigar más sobre el tema, a través de la búsqueda de posibles soluciones y la planificación de acciones.



Seleccionando el tema: Bola de nieve



INTRODUCCIÓN

En esta actividad, los jóvenes Esta es una actividad muy simple y corta que ayudará a los grupos a decidir, de manera colaborativa, sobre cuáles son los temas en los que les gustaría seguir trabajando, y sobre los que deberían actuar.



OBJETIVO GENERAL

Esta actividad tiene como objetivo ayudar a los participantes a seleccionar el tema en el que quieren trabajar.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Desarrollar argumentos.
- Aprender a tomar decisiones de forma consensuada.



TAMAÑO DEL GRUPO

8 - 30 participantes



ESPACIO Y MATERIALES

- Pequeños trozos de papel.
- Bolígrafos para cada participante.



TIEMPO

20-30 minutos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Explicaremos a los participantes que con esta actividad tomarán decisiones sobre los temas que más les preocupan o más interés les generan. Mencionaremos que, este es un paso importante en la preparación de su acción.

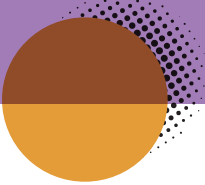
Acción:

Paso uno:

- Agruparemos por parejas a los participantes y les pediremos que discutan y decidan cuáles son los temas más relevantes en su comunidad local y por qué. Deberán escribirlos en un papel.

Paso dos:

- Los grupos empezarán a fusionarse. Dos parejas se fusionan y crean un grupo de cuatro personas, estos deberán presentar lo que han discutido y decidir, cuáles de los temas son los más relevantes para todo el grupo.



La fusión continúa hasta que todo el grupo se divide en dos grupos con dos declaraciones cada uno.

Paso tres:

- Pediremos a cada grupo que escriba sus opciones en un gran papel y que lo expongan para que todos puedan verlas. Daremos a los participantes un espacio de tiempo para explicar sus opciones y hacer preguntas si es necesario.



REFLEXIÓN

- Qué opinas de los temas seleccionados?
- ¿Por qué crees que terminaste con esta lista de problemas?
- ¿Qué necesitas para tomar medidas sobre este tema?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

- Cuanto más grande sea el grupo, más tiempo se necesitará para implementar esta actividad.
- Si tienes un problema con la gestión del tiempo en el grupo y les gusta hablar mucho, puede ser útil limitar el tiempo por ronda, y tener un sonido para anunciar el final de la ronda.



Insta-Consultas



INTRODUCCIÓN

Esta actividad fomenta el uso de Instagram para comprender mejor los temas seleccionados para la acción, para aportar la diversidad de perspectivas y para aprender más sobre las causas y las posibles consecuencias. Al utilizar Instagram, los participantes se abren y se comprometen potencialmente con personas fuera del grupo, lo cual es importante para tomar medidas dentro de la comunidad.



OBJETIVO GENERAL

Reflexionar sobre las causas de los problemas que los participantes eligieron para su acción.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Aprender a utilizar los medios sociales para tomar medidas.
- Mejorar el pensamiento crítico.



TAMAÑO DEL GRUPO

5 - 35 participantes



ESPACIO Y MATERIALES

- Teléfonos móviles con acceso a las cuentas de Instagram.
- Conexión a Internet.
- Papel de rotafolio.
- Marcadores.



TIEMPO

60 minutos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Explicaremos a los participantes que en esta sesión van a trabajar más en los temas que les interesan y sobre los que les gustaría actuar. Junto con sus amigos en línea y fuera de línea, se les animará a tratar de obtener diferentes perspectivas sobre el tema y sobre el porqué ocurre, lo que debería ayudarles a planificar sus acciones. Para esta actividad, cada participante necesita idealmente un teléfono móvil con acceso a una cuenta de Instagram. Alternativamente, los participantes podrán trabajar en parejas durante el Paso 1.

Acción:

Paso uno:

- La primera parte de esta actividad debe hacerse individualmente. Pediremos a los participantes que tomen sus teléfonos móviles y creen un story de Instagram en el que pregunten por qué se produce su problema, por ejemplo: ¿Por qué no hay igualdad entre niñas y niños? ¿Por qué hay tanta basura en mi ciudad? Les indicaremos que etiqueten a sus amigos, así como que usen **#GEGE** y **#GlobalEducationGoesPop** para poder buscar sus historias.

Paso dos:

- Luego pediremos a cada participante del grupo que reflexione sobre las preguntas de sus colegas, buscando sus historias y respondiendo a sus preguntas. Para asegurarse de que la actividad sea significativa, cada participante deberá responder a la mayoría o a todas las preguntas de los miembros del grupo (dependiendo del tamaño del grupo).

Paso tres:

- Dividiremos a los participantes en grupos pequeños (5-6 personas cada uno), con temas similares o iguales si es posible, y les pediremos que compartan lo que han averiguado. A continuación, como grupo deben crear un cartel sobre las causas principales de su tema seleccionado, respondiendo a la pregunta: ¿Por qué se produce este problema?



REFLEXIÓN

- ¿Encontraste algo sorprendente en las respuestas? Si es así, ¿qué?
- ¿Qué opinas sobre hacer el brainstorming sobre las causas y consecuencias públicamente en los medios sociales? ¿Cuáles son los lados positivos y negativos?
- ¿Qué más crees que necesitas para evaluar adecuadamente tu problema?
- ¿Piensas hacer un seguimiento de tu story en las próximas 24h?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

- Para crear la historia de Instagram, podemos sugerir el uso de la aplicación Canva²³, que ofrece crear diferentes opciones de diseño y puede ser muy útil para aquellos participantes que tengan dificultades para diseñar su propia historia de Instagram.
- Si tenemos suficiente tiempo, podemos añadir preguntas adicionales a las stories que exploren las posibles soluciones y aporten diferentes perspectivas:

23. <https://www.canva.com>





- ¿Qué puedo hacer para cambiar el tema?
- ¿Cómo puede empeorar el asunto (de esta manera se pide que se reflexione sobre las posibles consecuencias negativas)?
- ¿Qué haría (nombra a una persona famosa en tu contexto) con respecto a este asunto/qué solución propondría esta persona?
- ¿Cómo imaginas que será la situación dentro de 5 años?
- Informaremos a los participantes que sólo los textos cortos funcionan como respuestas en Instagram.
- Es mejor revisar el funcionamiento de Instagram antes de implementar esta actividad, ya que podrían ocurrir algunos cambios desde la fecha de publicación de este kit de herramientas.





Solución Zines



INTRODUCCIÓN

Los Zines son revistas producidas por aficionados y escritas para una subcultura de entusiastas dedicados en un interés particular. Esta actividad se centrará en la búsqueda de diferentes soluciones para el problema específico y su publicación en los fanzines.



OBJETIVO GENERAL

Ayudar a los alumnos a encontrar soluciones para los desafíos planteados a través de la forma de expresiones artísticas, como los fanzines.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Desarrollar el pensamiento crítico.

- Explorar la expresión artística para buscar soluciones a los diferentes retos.



TAMAÑO DEL GRUPO

4 - 30 participantes



ESPACIO Y MATERIALES

- Ejemplos de fanzines para mostrar a los participantes, o fotos de los ejemplos de fanzines.
- Variedad de materiales para pintura, dibujo, collage.
- Periódicos y revistas antiguas.



TIEMPO

2 horas



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Prepararemos una breve presentación sobre los fanzines y explicaremos a los participantes la filosofía que hay detrás, así como la forma en que se han desarrollado y distribuido los fanzines. Explicaremos a los participantes que deberán buscar varias soluciones para los problemas que han seleccionado.

Los Zines dan voz a personas anónimas a diario. La idea básica es que alguien se siente, escriba, reúna, dibuje o edite un montón de cosas que le interesan profundamente... y las distribuya. El proceso de creación de un zine es directo,



permaneciendo bajo el control del escritor en todo momento. Tal vez su faceta más destacada es que se genera sin ninguna interferencia externa, sin ningún control desde arriba, sin ninguna censura, sin ninguna supervisión o manipulación.

Los Zines son auto-publicaciones, normalmente, se utiliza una fotocopiadora para reproducir el contenido. Las Zines comparten un ideal democrático y participativo en el sentido de que abogan por que varias multitudes de personas se involucren en un diálogo sobre los temas que les afectan. Apuntan a la inclusión, valorando una multiplicidad de voces y valores en lugar de sólo los dominantes y, por lo tanto, rechazan la evaluación de la valía basada en criterios de exclusión como la edad, la riqueza, el estatus político y el capital cultural.

Acción:

Paso uno:

- Dividiremos a los participantes en grupos según el tema que quieran trabajar. Cada grupo desarrollará un zine (un zine, un problema). Los grupos pueden ser grandes, con hasta 10 participantes.

Paso dos:

- Pediremos a cada grupo que haga una lluvia de ideas sobre las posibles soluciones que se les ocurran mientras piensan en el problema seleccionado. Anotarán todas las soluciones posibles.

Paso tres:

- Los grupos empezarán a trabajar en los fanzines mostrando una solución para su problema específico. Cada participante o en parejas deberán seleccionar una solución en la que les gustaría trabajar. Las soluciones no deben repetirse.
- La tarea de cada participante o pareja será la de crear una página del fanzine, describiendo en profundidad la solución. Luego el grupo necesitará juntar todas las páginas para crear la versión final del fanzine.
- Finalmente, prepararemos la mesa donde se expondrán todos los trabajos, y dejaremos que los participantes den una vuelta para ver las soluciones propuestas.



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

- Podemos traer ejemplos de otros fanzines al grupo para que se inspiren.
- Sugeriremos a los participantes, que investiguen más a fondo su solución para ver el posible impacto y comprobar los hechos.
- Apuntaremos que, una persona/grupo pueda hacer más de una página de la revista de la solución si disponen de tiempo suficiente.
- Es muy recomendable hacer visibles los zines de la solución. Podríamos fotocopiarlas y entregarlas a los participantes, o difundir las revistas en institutos/universidades, o publicarlas en redes sociales.





Fotos de Zines



Reunión de Líderes Mundiales



INTRODUCCIÓN

Se trata de la simulación de la asamblea de líderes mundiales en la que los participantes podrán presentar su posible solución sobre el tema que figura en el orden del día y luego, juntos, decidir cuál o cuales de las soluciones se deben aplicar.



OBJETIVO GENERAL

Ayudar a los participantes a buscar soluciones a los problemas existentes.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Desarrollar habilidades de debate.
- Hablar en público.



TAMAÑO DEL GRUPO

12 - 30 participantes



ESPACIO Y MATERIALES

- Espacio que mejor se adapte a la reunión de la asamblea.



TIEMPO

90 minutos



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Explicaremos a los participantes que van a simular la asamblea de los líderes mundiales, cuya tarea es decidir qué tipo de soluciones quieren implementar para resolver el tema que está en su agenda de hoy (elegir el tema que han seleccionado previamente).

Acción:

Paso uno:

- Dividiremos a los participantes en grupos más pequeños, para crear al menos cuatro grupos.
- Daremos a los participantes diez minutos para que preparen una presentación de su solución, analizando todos los pros y los contras.

Paso dos:

- Seleccionarán a una persona que presidirá la reunión (si es una persona del grupo, no debe formar parte de ninguno de los grupos pequeños). Mientras otros grupos estén trabajando, podemos preparar a esta





persona para su papel –deberá facilitar el proceso para llegar a una decisión final sobre la solución que se implementará y debe hacerse de manera respetuosa y democrática.

Paso tres:

- Dará comienzo la Asamblea General y cada grupo deberá presentar primero su posible solución (una por grupo), luego la asamblea podrá iniciar el debate.
- La asamblea finalizará, con la votación de la decisión final sobre que solución adoptarán los participantes.



REFLEXIÓN

- ¿Cómo te sientes después de esta actividad?
- ¿Cuál es tu opinión sobre el proceso de toma de decisiones?
- ¿Tenías suficiente información para tomar la decisión? ¿Qué te ayudó a lograrlo?
- ¿Estás satisfecho con los resultados de este proceso?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

Si estamos implementando la actividad en la escuela/instituto, podemos adaptar el contexto a un entorno escolar diciendo que son un consejo escolar o cualquier otro organismo que les sea mas familiar y que pudiera tener la capacidad de decidir sobre el tema que han seleccionado.





Póster inclusivo



INTRODUCCIÓN

Esta herramienta está diseñada para preparar a la juventud en el desarrollo de sus campañas de comunicación, que siempre son, uno de los elementos importantes de cualquier acción.



OBJETIVO GENERAL

Concienciar sobre la importancia de la comunicación inclusiva.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Evaluar críticamente los mensajes ocultos en las diferentes campañas de comunicación.
- Preparar a los participantes para llevar a cabo sus propias campañas de comunicación sin que se produzca un impacto negativo.



TAMAÑO DEL GRUPO

10 - 30 participantes



ESPACIO Y MATERIALES

- Materiales de dibujo.
- Fotos y/o periódicos viejos.
- Rotuladores.
- Papel de rotafolio
- Ordenador con acceso a Internet o materiales previamente descargados.
- Formularios de evaluación impresos - uno para cada grupo.



TIEMPO

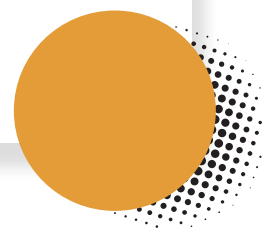
90 minutos

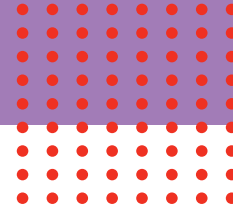


DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación:

Explicaremos a los participantes que elaborarán carteles para comunicar los problemas mundiales a sus comunidades locales. Trabajarán en grupos y cada uno de ellos recibirá un tema específico en el que deberá centrarse su póster. El objetivo de esta actividad es reflexionar sobre cómo comunicarnos adecuadamente con el mundo exterior y cómo seguir el Código de Conducta sobre Imágenes y Mensajes.





Acción:

Paso uno:

- Presentaremos el vídeo y la lista de control para su publicación en los medios sociales desarrollada por RADI-AID: <https://www.radiaid.com/social-media-guide/> , que se basa en el Código de Conducta sobre Imágenes y Mensajes (véase el capítulo 2.4).
- Preguntaremos a los participantes qué más deberán tener en cuenta cuando planifiquen una campaña de comunicación. Escribiremos todas sus respuestas en un rotafolio.
- Si los participantes tienen dificultades para identificar los diferentes elementos, podremos ayudarles sugiriendo lo siguiente: lenguaje inclusivo de género; existencia de estereotipos en el mensaje; transparencia de la información; de dónde proviene la información; lenguaje constructivo, etc.

Paso dos:

- Dividiremos al grupo en equipos más pequeños y distribuiremos los temas (siempre podemos adaptarlos a nuestras necesidades locales). Pediremos a los participantes que sean creativos haciendo sus carteles.
- Una vez finalizados los pósteres, repartiremos los carteles de manera que ninguno de los grupos tenga su propio cartel y pediremos a los participantes que evalúen los trabajos utilizando el formulario de evaluación.

Paso tres:

- Devolveremos los pósteres junto con las evaluaciones escritas a los grupos originales y les pediremos que los revisen..



REFLEXIÓN

- ¿Cómo de fácil/difícil fue para ti diseñar los pósteres?
- ¿Cómo fue para ti, la experiencia de evaluar los distintos trabajos?
- ¿Qué elementos te parecieron más desafiantes y por qué?
- ¿Reflexionas normalmente sobre el mensaje oculto que contiene la comunicación? ¿por qué/por qué no?
- ¿Qué tipo de impacto negativo oculto encontraste en los pósteres?
- ¿Puedes dar algún ejemplo del impacto de los mensajes ocultos en la comunicación de su vida cotidiana?
- ¿Qué tipo de recomendaciones puedes dar en el proceso de planificación de acciones?



CONSEJOS PARA LA FACILITACIÓN, POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

Para hacer los pósteres podemos pedir a la gente que dibuje, haga un collage (en este caso sería útil preparar/imprimir también fotos que se considerarían inapropiadas según el código de conducta) o podríamos sugerir hacer el póster usando herramientas de diseño en online. Para todos los escenarios sería útil incluir imágenes en los carteles de manera que tengan la oportunidad de informar sobre los códigos de conducta.



Escenarios

Escenario 1: Tu organización planea generar conciencia sobre la desigualdad de género que existe en tu comunidad. Hay muchos casos de desigualdad, y a ti, te gustaría que la gente tomara conciencia de ello. Pero la motivación por esta acción, fue inspirada por una situación específica: en un bar de tu ciudad, sólo se contratan hombres debido a una política interna, y la motivación que hay detrás es atraer a más mujeres para que acudan al bar.

Escenario 2: Hay un gran problema con la basura en tu ciudad. Sencillamente, tu ciudad está sucia, y parece que hay una cultura popular de tirar todo al suelo de las calles. Necesitas desarrollar una estrategia de comunicación para resolver este problema.

Escenario 3: Estás organizando actividades de voluntariado en Ghana y andas buscando voluntarios. ¿Cómo animarías a la juventud a participar en tu actividad?

Formulario para la evaluación de los carteles:

- 1. ¿Qué sentimientos te despierta el póster?
- 2. ¿El lenguaje de este póster es inclusivo?
- 3. ¿Puedes encontrar algún estereotipo en el póster?
- 4. ¿Qué tipo de impacto puede tener este póster?



<i>Niveles / Impacto</i>	<i>Impacto positivo</i>	<i>Impacto negativo</i>
Personas involucradas en la comunicación		
Instituciones detrás de la campaña		
Comunidad local		
Medio Ambiente		
Interesados		



Ejemplos de acciones

A continuación se presentan tres ejemplos de acciones que los socios del proyecto GEGL implementaron dentro de algunas de las pequeñas localidades que participan en el proyecto.

Juegos de fin de semana online en Mazarrón (España)

La fecha:	15-16 de diciembre de 2018
Organizado por:	Concejalía de la Juventud de Mazarrón
Se abordan los ODS:	5 y 11
No. de participantes:	+ 100

Contexto de la acción

La Concejalía de la Juventud de Mazarrón decidió organizar los "Juegos de fin de semana online" porque era el evento más demandado por los jóvenes de la comunidad. El año anterior se realizó una encuesta en las escuelas secundarias sobre las necesidades de los jóvenes en cuanto a actividades de tiempo libre. La respuesta más frecuente fue la de los juegos en línea. Además, la Concejalía de la Juventud observó un consumo irresponsable de videojuegos en cuanto al tiempo que pasa el ordenador, el tipo de juegos a los que juegan (sobre todo los competitivos y violentos, donde valores como la tolerancia y el respeto están ausentes). Los jóvenes aprenden a ser irrespetuosos con las personas y su entorno, se vuelven insensibles a la violencia. No aprenden a pensar críticamente y no tienen las habilidades para decidir qué juegos son buenos para ellos y cuáles son los perjudiciales.

La acción

El evento fue preparado estratégicamente: La Concejalía de la Juventud quiso ofrecer algo atractivo para los jóvenes y en paralelo tener talleres educativos para reflexionar sobre lo que estaban haciendo.

La elección del espacio fue crucial: el evento se celebró en el centro deportivo donde muchos jóvenes van a practicar el deporte, un lugar que conocen y que está cerca de ellos. Por otro lado, el gran espacio permitió a los organizadores reunir a más de un centenar de personas en una sola sala, mientras que también había varias salas pequeñas en el mismo lugar donde se podían realizar los talleres.

A la hora de preparar los talleres, la Concejalía buscó profesionales que conocieran bien el tema y que al mismo tiempo fueran capaces de trabajar con enfoques participativos para que los jóvenes pudieran tener una experiencia de aprendizaje divertida.





La actividad duró dos días completos (sábado y domingo). Se tomaron las siguientes medidas para mantener a los jóvenes motivados y permanecer durante todo el evento:

- Además de los juegos en línea, los jóvenes podían usar la cancha de baloncesto y voleibol mientras esperaban su turno para jugar;
- Hubo dos talleres diferentes que tuvieron lugar en paralelo a los juegos en línea. El primero fue sobre los estereotipos en la publicidad, tratando el tema del sexismo en el marketing y la publicidad y el consumismo vs. el consumo responsable. El otro era sobre diferentes tipos de peligros en Internet (ciberacoso, grooming, sexting, phishing, etc.) y con consejos sobre cómo participar en diferentes redes sociales de forma segura. Cada una duraba 40 minutos y se repetía varias veces al día para que los jóvenes pudieran elegir la que quisieran mientras esperaban su turno para jugar.
- Una motivación extra para los participantes fueron los premios: a los tres primeros ganadores de cada juego se les concedieron premios en metálico gracias a la colaboración del Ayuntamiento de Mazarrón.

Los resultados

A través de la acción, los jóvenes aprendieron sobre la importancia de moderar su tiempo de juego, pasar su tiempo libre en el ordenador y poder tener más tiempo libre para gastarlo de diferentes maneras. También comprendieron el impacto de aprendizaje de los videojuegos que están jugando, pudiendo dar una mirada crítica a los que pueden ser perjudiciales para ellos y para los demás. Los jóvenes también se dieron cuenta de la importancia del control parental para su bienestar y seguridad (en términos de tiempo y contenido de los juegos). Reflexionaron sobre las diferentes amenazas en Internet y las formas de protegerse.

Como resultado de la acción, los jóvenes son ahora conscientes de que hay formas de contaminar el mundo incluso a través de los videojuegos. Entienden que son una parte del mundo donde necesitan actuar críticamente y ser responsables de su propia acción.

Los jóvenes se divirtieron y conocieron a muchos compañeros de la localidad con los que comparten los mismos intereses. Hicieron nuevos amigos y se motivaron a participar en otras actividades del municipio.

Consejos para otros que quieran tomar una acción similar

- Si es posible, pregunta a los jóvenes qué es lo que quieren hacer y luego adapte esa misma actividad para que sea útil en términos de aprendizaje sobre los diferentes SDS.
- Los talleres no pueden ser muy largos. Deben ser dinámicos y divertidos y deben estar directamente relacionados con la actividad para que los jóvenes reflexionen directamente sobre lo que han hecho.
- Un aspecto muy importante para que los jóvenes no pierdan la motivación son los tiempos de espera: la actividad debe organizarse de manera que los participantes no tengan la sensación de estar perdiendo el tiempo.





- Proponer varias alternativas a la actividad principal: en este caso, los talleres se organizaron varias veces al día. Además, los jóvenes podrían usar la cancha de deportes para jugar al fútbol o al baloncesto.

Paseo fotográfico en Athienou (Chipre)

La fecha: 14 de octubre de 2018
Organizado por: Centro Mundos del Futuro - Nicosia Photowalks
Se abordan los ODS: 5
Nº de gente comprometida: 40

Contexto de la acción

Esta actividad fue organizada por una de las cinco localidades que participan en el proyecto GEGL en Chipre, con el fin de sensibilizar sobre la igualdad de género.

Aunque las mujeres de Athienou son tradicionalmente activas y emprendedoras, reciben muy poco reconocimiento de su papel como elemento vital en la sociedad. La mayoría de los espacios sociales en Athienou son para niños y hombres; las iglesias suelen estar centradas en el hombre; el empresariado rara vez se considera igualmente adecuado para hombres y mujeres; la historia recuerda sobre todo a los hombres.

La acción

Se trata de un paseo fotográfico por el pueblo de Athienou, centrado en las mujeres de Athienou desde la antigüedad hasta los tiempos modernos. Fue una actividad creativa con el objetivo de sensibilizar sobre el ODS 5 - Igualdad de Género, y proporcionar información interesante sobre cómo las mujeres influyeron en el desarrollo de Athienou e hicieron historia, con evidencias desde la arquitectura hasta el patrimonio intangible protegido por la UNESCO.

Un fotógrafo profesional también estuvo presente para ayudar a los participantes en la sesión de fotos de manera creativa/artística, y luego se invitó a los participantes a compartir sus fotos en línea con hashtags específicos, con el fin de ayudar a crear una memoria colectiva positiva.

La caminata comenzó en el Museo de Athienou donde los participantes aprendieron sobre diferentes deidades femeninas y su historia, vieron exposiciones revolucionarias (para su época) y aprendieron sobre el proceso de añadir una actividad tradicionalmente femenina en el pueblo (el encaje) a la Lista del Patrimonio Cultural Inmaterial Nacional de la UNESCO. También experimentaron su influencia en el desarrollo de la historia de Athienou a través de la arquitectura. El grupo también habló con diferentes empresarias y artistas. A través de la discusión en las diferentes paradas, se discutieron





diferentes ODS, incluyendo (aparte del ODS 5) los ODS 11 y 12. Participaron alrededor de 40 personas procedentes de Athienou, Chipre y el extranjero.

Los resultados

La acción contribuyó a la sensibilización sobre el ODS 5 en general, pero también sobre el papel de las mujeres específicamente en el pueblo de Athienou. Centrarse en las mujeres ayudó a los participantes a comprender la importancia del papel de la mujer en la sociedad a lo largo de los años, y cómo las desigualdades de género se encuentran en casi todos los aspectos de la vida en la sociedad. El uso de la fotografía fue crucial para enfocar los detalles e involucrarse en el paseo y en la memoria colectiva del mismo.

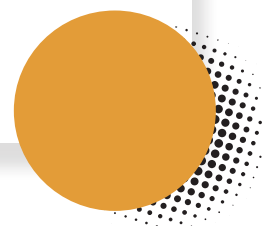
Consejos para otros que quieran tomar una acción similar

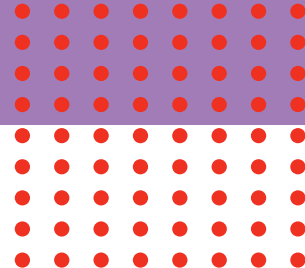
- El facilitador debe conocer muy bien el lugar donde se organiza la caminata.
- El "paseo" puede ser a pie o en bicicleta (combinando, por lo tanto, una forma más experimental de experimentar la sostenibilidad).
- Se deben proporcionar hashtags fáciles de usar.
- Instagram es actualmente una de las mejores plataformas de medios sociales para esto.
- Los grupos deben ser de alrededor de 25 personas para facilitar el movimiento por el área y crear una atmósfera bastante íntima, permitiendo a los participantes compartir sus puntos de vista/preguntas.
- Un fotógrafo profesional/conocido es un activo importante pero no necesario para el éxito de la acción.
- La publicación inmediata en línea es importante.
- Es importante utilizar diferentes puntos de parada, para generar discusiones sobre diferentes aspectos del tema y alcanzar el interés del mayor número posible de participantes (arquitectura, pintura, literatura, emprendimiento, historia, política, etc.).
- Es importante involucrar a la gente de la zona en tiempo real: el contacto directo con las personas interesantes es más fuerte que sólo hablar de ellas o de sus logros o su papel en la sociedad.
- Es importante llegar a las diferentes edades y a ambos géneros.

Testimonios

"Se generaron interesantes discusiones, incluso en relación con la brecha salarial y la igualdad en el lugar de trabajo."

"Muchas discusiones se llevaron a cabo en grupos de sólo hombres o mujeres; es importante tratar de fusionar estos grupos."





Fairkochen en Gratkorn (Austria)²⁴

La fecha: 17 de octubre de 2018
Organizado por: Suedwind
Se abordan los ODS: 11, 12
No. de gente comprometida: 11

El contexto de la acción

Junto con los socios locales, Suedwind eligió la cocina como una forma de comunicar los ODS porque es una simple actividad práctica, que también atrajo a los jóvenes que inicialmente no estaban interesados en los temas de desarrollo en absoluto. La cocina ofrece muchos puntos de partida para el debate, por ejemplo, el derroche de recursos, la agricultura regional y el consumo sostenible. Además, da a los jóvenes la oportunidad de ser activos desde el primer día.

La acción

Por invitación del centro juvenil ARENA, la autora local del libro de cocina Gratkorn, Brigitte Rühl-Preitler, cocinó con los participantes recetas buenas, asequibles y regionales de su libro "Comer para vivir". Durante el taller, también presentó cómo se pueden hacer compras sostenibles con sólo aplicar el plan de compras correcto y cómo las comidas sobrantes del día anterior pueden ser "recicladas" a otra comida deliciosa para que no tenga que terminar en la basura.

Otro enfoque fue el de los ingredientes ecológicos y regionales y las ventajas de la agricultura regional y ecológica tanto a nivel local como mundial. Al final del taller, el grupo comió juntos los platos que habían preparado en el taller. Como obsequio, cada participante recibió un ejemplar del libro "Comer para vivir" de Brigitte Rühl-Preitler.

Los resultados

Fue una actividad práctica que reunió a jóvenes y ancianos de la misma localidad. Ayudó a los jóvenes a ponerse en contacto con los ODS sin tener que escuchar una presentación "aburrida". Tomaron conciencia de la importancia de la producción ecológica y regional y de las consecuencias de la producción mundial de alimentos (ODS 11, 12). Mientras comían juntos, los jóvenes también se abrieron a los mayores.

Consejos para otros que quieran tomar una acción similar

- El grupo no debe ser demasiado grande. El cocinero tiene que tener suficiente tiempo para ponerse en contacto con todos los participantes, para cocinar, pero también para discutir. No más de 15 personas por taller son nuestra recomendación. Haga un esfuerzo para invitar a los

²⁴. En Austria, Fairkochen se pronuncia de la misma manera que 'verkochen', que significa cocinar algo de las sobras.



jóvenes y a las personas mayores, esto también puede ser útil para el cocinero.

- Suedwind cooperó con una escuela secundaria, que tiene una cocina grande y bien equipada para sus clases de cocina. El poder utilizar sus instalaciones profesionales fue muy útil para la acción y ciertamente puede ser recomendado.

La vida en armonía con la naturaleza (Bulgaria)

La fecha: 15 de agosto - 15 de noviembre de 2018
Organizado por: Centro Comunitario en el pueblo de Kurtovo Konare
Se abordan los ODS: 11, 12
No. de gente comprometida: 300 representantes de la comunidad local (niños, estudiantes y jóvenes) que participan en capacitaciones, talleres y reuniones informativas.

Más de 1000 invitados a la Fiesta Kurtovo Konare - festival de pimientos, tomates, alimentos tradicionales y artesanía - se han familiarizado con la iniciativa también.

El contexto de la acción

Esta acción se ofreció como una oportunidad para posicionar el Centro Comunitario como un Centro Civil activo para el desarrollo sostenible de la comunidad local:

- Creciente contribución del Centro Comunitario hacia el uso eficiente y sostenible de los recursos naturales del pueblo;
- Creación de un modelo local exitoso de cooperación para la implementación de los ODS 11 y 12.

La acción

La acción comprendió seminarios de capacitación para estudiantes y jóvenes sobre el ODS 11 y el ODS 12 y la campaña de información "La vida en armonía con la naturaleza", que incluyó representaciones teatrales, talleres creativos, exposiciones, actividades de visibilidad y de difusión.

Se llevaron a cabo las siguientes actividades:





1. Cinco seminarios de información/formación sobre el ODS 11 y 12 con un total de 77 participantes (estudiantes y jóvenes);
2. Elaboración de materiales de recursos sobre los ODS 11 y 12 para los niños de los jardines de infancia y los estudiantes de las escuelas primarias y secundarias.
3. Organización de la campaña de información "Vivir en armonía con la naturaleza", incl.:
 - 7 lecciones de presentación realizadas para alumnos de 1 a 7º grado sobre el tema del consumo sostenible (recogida selectiva de residuos, reciclaje, ahorro de energía, etc.). Con la participación de 80 niños de los jardines de infancia y 160 estudiantes de la escuela primaria;
 - Actuación de aprendizaje para los alumnos de 1º y 2º de primaria y los niños de la guardería "Paraíso Infantil";
 - Dos talleres creativos organizados para artículos hechos a mano con materiales reciclados y naturales como, por ejemplo, el trabajo con cáscara de maíz y arcilla.
 - Inclusión de grupos de rock durante la Fiesta Kurtovo Konare con canciones temáticas con énfasis en la naturaleza limpia y la protección del patrimonio cultural y natural de la comunidad local.
 - Jamboree fotográfico organizado con una exposición de 14 fotos preparadas por jóvenes fotógrafos aficionados y presentadas durante el Kurtovo Konare Fest 2018.
 - Exposición de artículos de materiales reciclados con motivo del Día Internacional de la ONU (24 de octubre)
 - Campaña de clausura con un encuentro especial entre abuelos y nietos en el Día de la Alimentación Sana (8 de noviembre).
4. Visibilidad - publicaciones en medios de comunicación, reunión final, bolsas de publicidad.

Los resultados

- Dentro de la iniciativa Vida en armonía con la naturaleza se llevaron a cabo cinco seminarios de capacitación sobre los ODS 11 y 12 con 77 participantes y 8 actividades diferentes.
- Se organizaron dos exposiciones y se produjeron películas, ambas con la participación de jóvenes.
- 32 publicaciones en medios de comunicación y 100 bolsas de tela producidas.
- Aumento del interés de la comunidad local y especialmente de nuestros jóvenes hacia los seminarios sobre ODS 11 y 12.
- Los representantes de la comunidad local adquirieron nuevos conocimientos y habilidades.
- Se mejoró la imagen del Centro Comunitario como un Centro Civil activo.
- Creación de nuevas asociaciones.



Consejos para otros que quieran tomar una acción similar

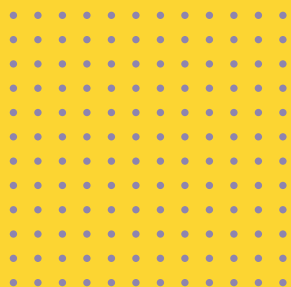
Vivir en armonía con la naturaleza significa mantener la naturaleza y trabajar para construir comunidades locales sostenibles. En este sentido, el tema puede crecer continuamente con nuevas iniciativas.

Testimonios

- "Queremos más zonas verdes, más contenedores, el paisajismo del patio de la escuela, la conservación del Varbinyaka / bosque local /.... " - estudiantes de 6° grado durante uno de los entrenamientos;
- "La naturaleza es nuestra madre y no podríamos vivir sin ella. Pero todos los días contaminamos el suelo con desechos, todos los días cortamos los bosques y destruimos los céspedes para construir nuevos edificios sin pensar que en realidad nos estamos dividiendo con una parte de nosotros. Todos los días contaminamos el aire con sustancias venenosas, y nadie piensa que nos envenena..."
- No es casualidad que la gente haya dicho que una persona empieza a valorar algo cuando lo ha perdido... " - Milica Andonova /16 años del pueblo de Kurtovo Konare;
- "¡Espero poder mostrar un día a mis hijos la naturaleza de Kurtovo Konare!" - Petar Stoilov, 15 años;
- La conservación de la naturaleza es nuestra misión, de la banda de rock "Something colorful", así que te saludamos con la canción "Want sun" - Quiero sol / Quiero aire, quiero agua limpia y las sonrisas de nuestros niños!... interpretada durante el Kurtovo Konare Fest ... / - Angel Yanakiev - Mingera (líder de la banda de rock "Algo colorido")

h





EVALUACIÓN





Para sacar el máximo provecho de cualquier experiencia de aprendizaje, es importante que tomemos un tiempo para reflexionar sobre lo que se ha hecho y sobre lo que se ha aprendido. Las evaluaciones forman parte del Marco de Aprendizaje Global y generalmente nos permiten reconocer el aprendizaje para proceder al siguiente nivel o a la siguiente experiencia de aprendizaje. Una evaluación también te mantiene conectado con los participantes y su nivel de comprensión, lo que te ayudará a planificar las próximas actividades o a adaptar mejor las siguientes sesiones de taller/capacitación. La retroalimentación de los participantes es valiosa para que puedas planificar mejor y asegurarte de que todos puedan aprovechar al máximo las actividades.

Podría ser útil incluir rondas rápidas de retroalimentación como parte de la discusión y el informe de cada actividad y que se tome un poco más de tiempo para evaluar el aprendizaje después de haber completado varias actividades - por ejemplo, después de un día completo de taller y, por supuesto, al final de un taller y de una capacitación (que típicamente incluiría varios talleres o sesiones de capacitación individuales).

Ejemplo 1:

Nos sentaremos en círculo grande y pasaremos alrededor de un objeto, que puede ser una piedra, un palo o cualquier otra cosa que los participantes puedan sostener en sus manos mientras hablan antes de pasárselo a la persona que está a su lado. Se le pide al primer participante que diga algo que haya causado una impresión específica, o algo sorprendente... sobre la actividad. Luego pasará el objeto al siguiente participante, quien compartirá lo que guarde de esta actividad, hasta que todos hayan tenido la oportunidad de hablar.

Ejemplo 2:

Colocaremos un gran número de fotos/tarjetas postales u otras imágenes en el suelo. Pediremos a los participantes que escojan dos dibujos cada uno - uno que represente algo de la actividad anterior que les haya impresionado y otro que represente algo que les haya resultado difícil. A continuación, pediremos a los participantes que muestren sus fotos y compartan sus pensamientos con el grupo. Crearemos un breve debate con las dificultades, para asegurarnos de que los participantes no se pierdan en términos de contenido, ni se desaniman para continuar con la siguiente actividad.

Ejemplo 3:

Entregaremos 3 burbujas de voz (o alternativamente notas post-it) y pediremos a los participantes que compartan tres cosas diferentes: 1. Algo que les sorprendió; 2. Algo que aprendieron; y 3. Algo sobre lo que les gustaría tener más información o estudiar más.

Pegaremos las respuestas en esquinas separadas de la sala o en rotafolios separados para que todas las respuestas al punto 1 estén juntas, etc. y



pediremos a los participantes que caminen y lean los comentarios de los demás participantes.

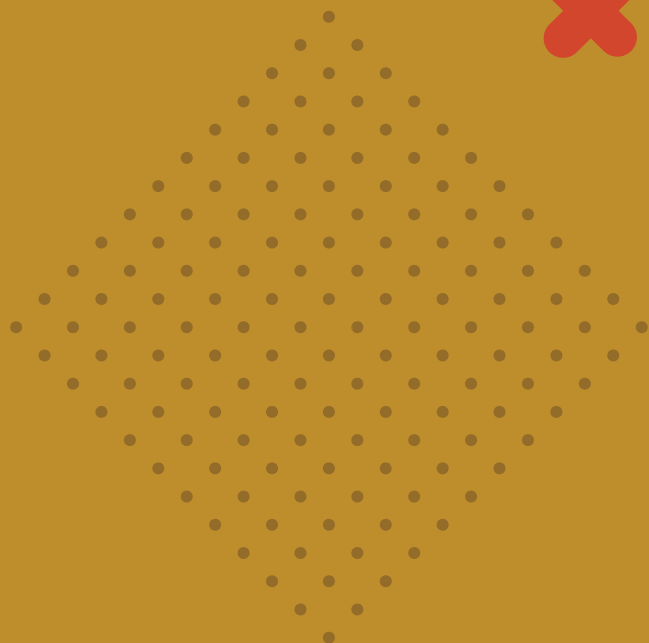
Ejemplo 4:

Pediremos a los participantes que se pongan de pie en la sala e imaginen una línea a través de la sala. Pueden colocar un letrero en cada extremo de la línea imaginaria, o simplemente pedir a los participantes que imaginen que un lado dice "Estoy de acuerdo" y el otro extremo dice "No estoy de acuerdo". Explicaremos que el facilitador leerá una serie de afirmaciones y que, después de cada una de ellas, las participantes se colocarán en la línea imaginaria, según lo que estén de acuerdo o no con la afirmación que se lea. Después de cada declaración, podemos pedir a uno o dos voluntarios que compartan sus pensamientos con nosotros y luego pasar a la siguiente declaración.

Las declaraciones sugeridas, se pueden añadir o adaptar a nuestra sesión/ tema específico:

- He disfrutado de esta actividad.
- Encontré esta actividad bastante difícil.
- Ahora veo [insertar el tema o el asunto principal de su actividad/taller aquí] de manera diferente que antes.
- Es importante "hacer lo que se dice" e implementar los valores que queremos promover, como los derechos humanos, la justicia, el respeto, la solidaridad...





GLOSARIO





Código de Conducta sobre Imágenes y Mensajes: un marco al que las ONG pueden referirse cuando diseñan e implementan su estrategia de comunicación pública o cuando publican fotos y/o mensajes para ayudarles a mantener el pleno respeto por la dignidad humana. Se basa en un conjunto de principios clave que tienen como objetivo garantizar que se eviten las imágenes estereotipadas o sensacionales. Las organizaciones que se suscriban al Código de Conducta se esforzarán por elegir imágenes y mensajes que representen toda la complejidad de una situación y se comprometerán a solicitar el permiso de las personas retratadas en las fotos que utilicen.

Igualdad de género: se refiere a la igualdad de derechos, responsabilidades y oportunidades en todos los sectores de la sociedad para hombres y mujeres, independientemente de su género. Implica que se tomen en consideración los intereses, necesidades y prioridades tanto de los hombres como de las mujeres. La igualdad de género es una cuestión de derechos humanos, así como una condición previa y un indicador del desarrollo sostenible centrado en las personas.

Ciudadanía Global: se refiere al concepto de que la identidad de uno trasciende, incluso respetando, las fronteras geográficas y nacionales, y que nuestras acciones sociales, políticas, ambientales y económicas ocurren en un mundo interconectado. Todos tenemos derechos y responsabilidades como ciudadanos globales hacia nuestro planeta y hacia su desarrollo sostenible.

Educación Global: La Educación Global es un proceso de aprendizaje holístico y activo basado en los valores de la solidaridad, la igualdad, la justicia, la inclusión y la cooperación que contribuye a la erradicación de la pobreza y a la promoción del desarrollo sostenible. Es una 'educación que abre los ojos y las mentes de las personas a las realidades del mundo, y las despierta para lograr un mundo de mayor justicia, equidad y derechos humanos para todos. Se entiende que la Educación global abarca la educación para el desarrollo, la educación en materia de derechos humanos, la educación para la sostenibilidad, la educación para la paz y la prevención de conflictos y la educación intercultural, que es la dimensión mundial de la educación para la ciudadanía. (Definición del Centro Norte-Sur o del Consejo de Europa)

Aprendizaje global: véase Educación global. Proceso de aprendizaje activo basado en valores de solidaridad, igualdad, justicia, inclusión y cooperación para explorar críticamente los problemas globales y desarrollar una comprensión del propio papel y responsabilidad dentro del mundo interconectado.

Norte Global: un término utilizado para describir a los países de altos ingresos en Europa y América del Norte.

Sur Global: término utilizado para describir a los países de bajos y medianos ingresos de África, Asia, América Latina y el Caribe.





Cultura Pop: la cultura actual de la juventud. Esta cultura está en constante cambio y sujeta a muchas influencias diferentes. La cultura pop se transmite a través de los medios de comunicación de masas (en línea y fuera de línea) y está dirigida especialmente a los jóvenes.

Desarrollo sostenible: desarrollo que satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades. El desarrollo sostenible incluye tres dimensiones: la dimensión ambiental, la dimensión social y la dimensión económica.

Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS): Los Objetivos de Desarrollo Sostenible son el plan para lograr un futuro mejor y más sostenible para todos. Acordados por los líderes mundiales durante la Cumbre de la ONU en 2015, abordan los desafíos globales a los que se enfrentan este planeta y sus habitantes, incluidos los relacionados con la pobreza, la desigualdad, el cambio climático, la degradación del medio ambiente, la paz y la justicia. Los 17 Objetivos están todos interconectados y, para no dejar a nadie atrás, es importante que todos ellos se alcancen para el año 2030. Los ODS son objetivos globales y son relevantes para todos los países.



Fotos de arte urbano



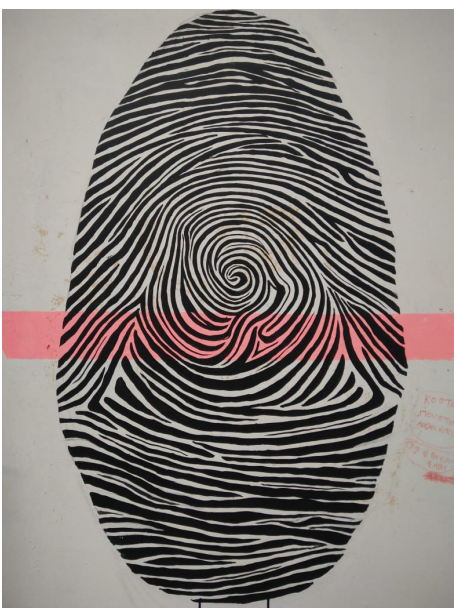
Autor de la foto: Ciudad de México, México, Vladislav Petkov



Autora de la foto: Madagascar, Helene Josephides



Autora de la foto: Madagascar, Helene Josephides



Autora de la foto: Madagascar, Helene Josephides



Autora de la foto: Nicosia, Chipre, Kerstin WittigFerguson





Autor de la foto: Kampala, Uganda, Vladislav Petkov



Autor de la foto: Kampala, Uganda, Vladislav Petkov



Autora de la foto: Nicosia, Chipre, Kerstin WittigFergeson



Autora de la foto: Lisboa, Portugal, Fatema Islam





CONTACTOS:

info@cazalla-intercultural.org

CAZALLA INTERCULTURAL

Este manual está desarrollado para organizaciones locales, estructuras, trabajadores juveniles y profesores para enseñar la educación global a los jóvenes, usando la cultura pop. También ofrece un enfoque centrado en el participante, participativo, metodologías orientadas al diálogo y a la experiencia, arraigadas en temas y formas de la cultura pop.

Todas las actividades de este manual están diseñadas de manera muy práctica y atractiva. Son actividades muy creativas y fáciles de usar, basadas en diferentes elementos de la cultura pop con el objetivo de capturar el interés y la curiosidad de los jóvenes. Los objetivos de aprendizaje de todas las actividades se relacionan con uno o los tres objetivos de objetivos de desarrollo sostenible (ODS 5, 11, 12) en los que se centra el proyecto "Global education goes local".

Sería muy útil utilizar una variedad de herramientas y actividades de este manual, con el fin de involucrar a los participantes y motivarles para que después hagan sus propias acciones.



Esta publicación se ha realizado con el apoyo financiero de la Unión Europea en el marco del proyecto "Global education goes local". El contenido de esta publicación es responsabilidad exclusiva de la Fundación C.E.G.A. y en ningún caso puede ser considerada como un reflejo de la posición de la Unión Europea.