

# Manual del Facilitador

Ciudadanía Activa Juvenil



## KIT DE HERRAMIENTAS PARA LA PARTICIPACIÓN CIUDADANÍA ACTIVA JUVENIL.

Para la elaboración del kit de herramientas se realizó un intercambio con la oficina de ChildFund Internacional y con 6 organizaciones socias de ChildFund en Bolivia, en 4 departamentos – La Paz, Oruro, Cochabamba y Tarija.

La presente propuesta fue validada por 4 organizaciones socias de ChildFund Bolivia en la ciudad de Oruro - Estrella del Sur, Renovación Madre Niño. Jesús de Nazareth y Niño Quirquincho Feliz.

Un agradecimiento especial a los educadores y jóvenes que participaron de este proceso.

### Deposito legal:

ChildFund Primera Edición, noviembre de 2015

### Coordinación General:

ChildFund Bolivia

ChildFund Internacional

### Elaboración y validación:

Carolina Sagárnaga

Daniela Alemán

### ChildFund Bolivia

Wendy Mcfarren

Saleg Eid

Ana Vacas

Mónica Núñez

Sheila Maldonado

### ChildFund International

Danielle Roth

### Diseño y diagramación:

Edwin Hidalgo Q.

### Ilustraciones:

Elena Carvajal

### ChildFund Bolivia

Calle 5 de Achumani (c. Francisca Orozco)

Edif. Q Business Center N° 578.

Casilla: 8735.

Teléfono: 2770640 – 2771753

# Contenido

## Parte I

### Manual de Capacitación en Ciudadanía Activa Juvenil

Introducción .....	5
Introducción .....	5
Marco Conceptual de Ciudadanía Activa y Liderazgo desde el Modelo de ChildFund .....	6
Teoría del cambio y juventud de ChildFund.....	6
Ciudadanía Activa y Liderazgo.....	9
Ciudadanía Activa, derechos y agencia .....	10
Marco normativo para la Ciudadanía Activa Juvenil .....	12

## Parte II

### Kit de Herramientas para la Participación Ciudadana Juvenil

Manual del Facilitador .....	13
Estructura .....	14
Descripción de la Estructura por cada Herramienta .....	15
Kit de Herramientas 1. Fotografía para expresarme de formas alternativas.....	16
Kit de Herramientas 2. Liderazgo para mi participación en la comunidad .....	17
Kit de Herramientas 3. Conociendo a mi comunidad .....	18

Kit de Herramientas 4. Micro proyecto para mi comunidad .....	19
Sistema de Monitoreo y Evaluación por Competencias .....	20

### Parte III

#### Facilitar el Kit de Herramientas para la Participación Ciudadana Juvenil

Consideraciones Metodológicas .....	21
El Rol de la o el Facilitador .....	22
Claves para Lograr un Aprendizaje Vivencial con Jóvenes .....	23
Orientaciones Prácticas para realizar las Actividades .....	24
Condiciones y Materiales para realizar las Actividades .....	26
Recomendaciones para guiar las actividades .....	26
Gestión y Apoyo para la Participación Ciudadana .....	28
Participación de las Familias y la Comunidad .....	29
Cierre y Entrega de Insignias. ....	29
Sistematización y Documentación de la Experiencia. ....	29

### Parte IV

#### Lineamientos para la Formación de clubes

1.- Informar, convocar y registrar .....	29
2.- Desarrollar un estatuto para los clubes .....	30
3.- Elección de nombre y diseño del logo .....	31
4.- Uniformes .....	31
5.- Pasaporte y sellos .....	32
6.- Insignias .....	32

### Parte V

#### Actividades adicionales

1.- Actividades Rompe hielo .....	37
2.- Actividades Energizantes .....	39
Bibliografía .....	41



# Manual de Capacitación en Ciudadanía Activa Juvenil

## parte I

### Introducción

Las oportunidades para que los jóvenes participen activamente en sus comunidades posibilitan la construcción de capital social y promueve la resolución de problemas de desarrollo local. Los Programas de Ciudadanía Activa permiten a los jóvenes fortalecer sus identidades ciudadanas y políticas antes de que se consoliden en la edad adulta. En consonancia con el enfoque de ChildFund centrada en el desarrollo de poblaciones desfavorecidas, excluidas y vulnerables, entendemos que los jóvenes de ésta poblaciones tienden a tener bajos niveles de conocimiento y compromiso ciudadano, tienden a carecer de acceso a oportunidades de participación que se ajusten a sus necesidades y circunstancias específicas y tienen menos probabilidades de ser representados.

El manual para para facilitadores es una guía que ayudara a alcanzar los objetivos comprendidos en el Kit de Herramientas para la Participación Ciudadana Juvenil. Tiene como objetivo que la/ el facilitador integre fundamentos teóricos de:

- ✓ Marco conceptual del modelo de “Participación Ciudadana” de ChildFund
- ✓ La Participación Ciudadana para ChildFund Bolivia
- ✓ Participación Ciudadana, Derechos y Agencia
- ✓ Marco referencial de la normativa nacional e internacional integrada en los contenidos de Kit de herramientas para la Ciudadanía Activa Juvenil.

## 1. Marco Conceptual de Ciudadanía Activa y Liderazgo en el Modelo de ChildFund

A partir del reconocimiento de los impactos de los programas de jóvenes, ChildFund ha desarrollado un modelo de programa global que se puede adaptar a las condiciones específicas de los contextos locales. Este modelo está alineado con la teoría del cambio para los jóvenes, y apoya la meta principal del programa de “Los jóvenes son agentes de cambio en sus familias y comunidades”. El modelo se basa en dos componentes fundamentales: 1) Ciudadanía Activa como una acción organizada por una persona o grupo de personas que beneficia a la comunidad y conduce al cambio social; y 2) Liderazgo juvenil se define como tener y utilizar un conjunto de habilidades para organizar o influir en un grupo de personas para alcanzar un objetivo común. Por otro lado la teoría del cambio está integrada por una serie de componentes<sup>1</sup>.

## 2. Teoría del Cambio y Juventud de ChildFund

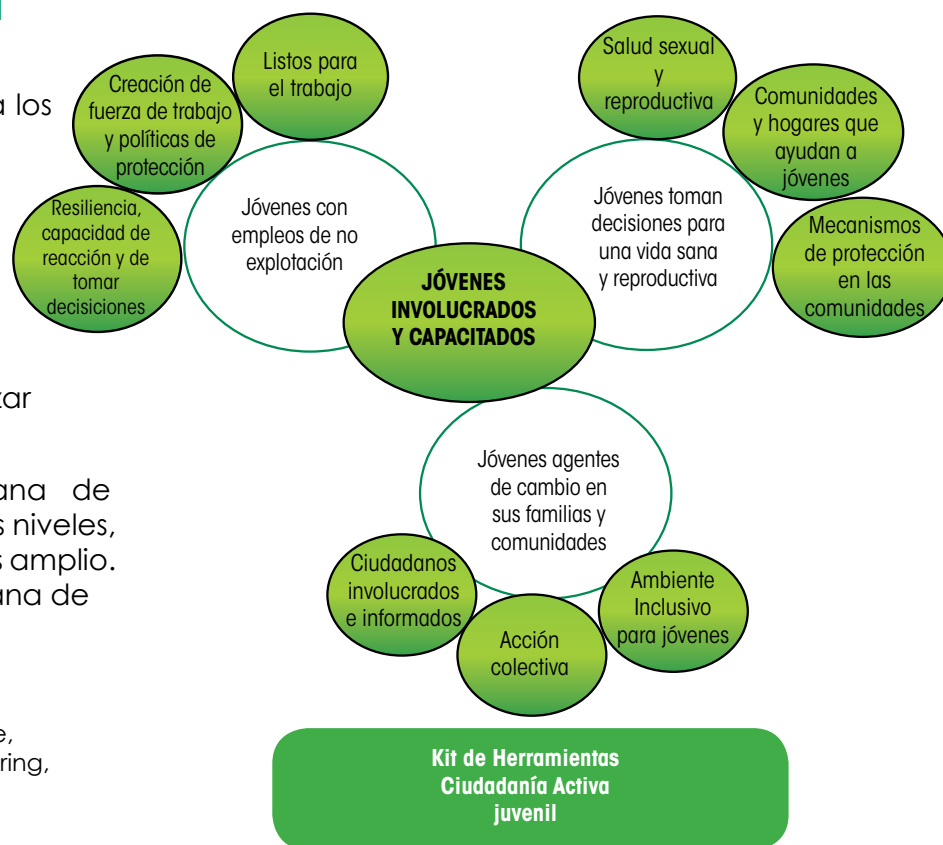
### La teoría del cambio

La teoría del cambio propuesta por ChildFund integra los componentes de:

### 2.1. Mapeo de participación Ciudadana y liderazgo Juvenil

La oportunidad de los jóvenes para liderar el cambio social dentro de sus comunidades es significativamente influenciada por el contexto social, cultural, político e histórico. Por eso es importante realizar un mapeo del medio ambiente que identifique:

1. Oportunidades para la participación ciudadana de jóvenes, incluyendo estructuras, procesos en varios niveles, desde la familia a la comunidad y un contexto más amplio.
2. Barreras específicas para la participación ciudadana de jóvenes



<sup>1</sup> Youth Civic Engagement & Leadership. Insights from Literature, Practitioners & Field Research. By: Rachel Clement, Mary Deering, Carmina Villa-Garcia, & Rindala Mikhael



3. Actores clave en todos los niveles (individuos, familias, comunidades, contexto social)
  - Análisis del contexto histórico y social (incluyendo leyes, movimientos sociales, estado de gobierno, normas y relaciones de género, etc.), y
  - Evaluación de riesgos.

## 2.2. Exploración de sí mismos, para ser actores de cambio en la sociedad

Los jóvenes representan un importante grupo en todas las sociedades; sin olvidar que son diversos, por género, etnicidad, clase, orientación sexual, cultura, religión, incluso la edad. Necesitan la oportunidad de reflexionar y explorar su papel en un mundo social más amplio. Es también importante que sientan que tienen la capacidad para efectuar cambios. Deben ser apoyados a través de un proceso facilitado por sus pares para formular y responder las siguientes preguntas como individuos:

- √ ¿Cuáles son mis valores?
- √ ¿Cómo me relaciono con los demás?
- √ ¿Cuál es mi situación?
- √ ¿Cuál es la situación de los demás?
- √ ¿Qué puedo hacer yo por mi situación y la situación de los demás?
- √ ¿Qué quiero hacer?

Estas preguntas tienen por objeto fomentar la auto-reflexión sobre su mundo (casa, escuela, comunidad). Pensando en las similitudes y diferencias de sus experiencias vividas, se puede ayudar a los jóvenes a

formar una orientación pro-social y fomentar la acción reflexiva sobre la identidad, experiencias y valores.

## 2.3. Habilidades para la vida

La importancia de las habilidades para la vida trasciende los resultados del desarrollo de la juventud. La inversión en la construcción de habilidades específicas para la vida apoyará los esfuerzos de los jóvenes para participar en sus comunidades. Estas habilidades para la vida incluyen pero no se limitan a: negociación, comunicación, resolución de pensamiento crítico / problema, autoestima, oratoria, determinación de objetivos, gestión de proyectos, y otros como es exigido por el contexto. Mejorado el apoyo psicosocial y el desarrollo de estas habilidades se apoyará la participación de los jóvenes, esto incluye: la construcción de relaciones positivas, gestión del estrés, la prevención y respuesta al abuso.

## 2.4. Ciudadanía, conocimiento y habilidades

Las habilidades para la vida por sí solas no ayudan a los jóvenes a ser agentes de cambio en un sentido socio-político. El conocimiento de las leyes de un país, los procesos políticos, los movimientos históricos y la aplicación de los instrumentos jurídicos internacionales ayudarán a los jóvenes a ser agentes de cambio más eficaces. Una amplia educación ciudadana, incluidas la información y la reflexión sobre los derechos ciudadanos, sociales y humanos; será apoyar a los jóvenes en la promoción ante los tomadores de decisión, mientras se construyen las bases para la participación en la vida adulta.

Las Competencias ciudadanas pueden incluir entre otras: 1) Situación / análisis social 2) Promoción 3) Análisis del poder 4) La búsqueda de consenso 4) Gestión de los conflictos pacíficamente 8) Uso de la tecnología para compartir la información 7) Formación de coaliciones. A través de este programa, los jóvenes deben tener la oportunidad de practicar estas habilidades.

## 2.5. Asociación, representación y voz

Como grupo, los jóvenes tienen el potencial de ser una fuerza influyente para un cambio positivo y el desarrollo de sus sociedades. Ellos necesitan la oportunidad de reunirse, reflexionar sobre los problemas que les afectan, practicar la creación de consenso y tener un diálogo abierto. Cuando se realizan estas acciones, los jóvenes se encuentran en una excelente posición para desarrollar una opinión valiosa y trabajar juntos para ejecutar una acción. La asociación es fundamental para este esfuerzo, por lo que los jóvenes deben unirse a través de un foro virtual o físico y tener la oportunidad de trabajar juntos. Desde un punto de vista práctico, no todos los jóvenes pueden estar a la vanguardia de un proceso de cambio. Por ejemplo, sólo un pequeño número de jóvenes puede ir ante las autoridades para abogar por un cambio de política. Sin embargo, es crucial que el cambio de política que se abogó represente los intereses de un grupo más amplio de jóvenes de la comunidad. Los líderes juveniles son los que representan la voz de sus compañeros. Los jóvenes tienen derecho a expresar sus necesidades e intereses únicos, además, los jóvenes líderes que representan a sus compañeros tienen que formar parte de un

mecanismo de retroalimentación donde las acciones se comparten.

## 2.6. Acción juvenil

Equipados con conocimientos y habilidades en un ambiente de apoyo, los jóvenes pueden tomar medidas para beneficio propio y de su comunidad. Las acciones pueden incluir la promoción ante los tomadores de decisiones, el servicio a la comunidad, la movilización de los compañeros, y la investigación-acción participativa. La acción juvenil requiere el interés compartido y la cooperación. Cuenta con el apoyo a través de fuertes lazos sociales. En su mejor momento, la acción juvenil debe ser orgánica procedente, diseñada, e inspirada por jóvenes para jóvenes.

## 2.7. Ambiente inclusivo

Un ambiente juvenil inclusivo se puede definir como un entorno donde se valora la participación activa de los jóvenes en la vida diaria. Esto no es algo que se puede lograr con un solo proyecto o actor que trabaja solo. Un ambiente inclusivo se puede lograr en muchos años. Sin embargo, los ejecutores de programas tienen un papel clave que desempeñar en el apoyo al desarrollo y florecimiento de tal espacio. Los siguientes son los componentes claves de un ambiente juvenil inclusivo:

- ✓ Alianzas efectivas entre jóvenes y adultos
- ✓ Disponibilidad y acceso a foros orientados a los jóvenes
- ✓ Las percepciones positivas de la juventud



- ✓ Participación activa de Jóvenes en procesos políticos, sociales, locales, inclusión en instituciones.
- ✓ Acceso a la información.

Los ejes transversales para ejercer una Ciudadanía Activa por las y los jóvenes son:

1. Prevención y Manejo de la Violencia.
2. Enfoque de género.

### 3. Ciudadanía Activa y Liderazgo

En el Programa de Clubes, ChildFund Bolivia integra la participación ciudadana de jóvenes en sus comunidades, porque reconoce que es su derecho. Junto a sus socios locales promueve espacios para que las y los jóvenes puedan organizarse, formarse en valores cívicos y derechos; además de llevar a cabo su propio análisis situacional del bienestar de la juventud y así formarse como agentes de cambio para su familia, comunidad y país. Estos espacios facilitan el desarrollo de capacidades claves en las y los jóvenes tales como: derechos humanos; liderazgo social, expresión y comunicación; análisis de la situación y gestión de proyectos; además, de entender que los adultos que son tomadores de decisiones, también deben desarrollar capacidades, para comprender el punto de vista de las y los jóvenes, escucharlos y comunicarse con ellos.

La perspectiva de Ciudadanía Activa juvenil en esta metodología crea la conciencia necesaria para comprender que tanto la "participación" como "el

liderazgo" son asuntos políticos, y que sensibilizar para una participación ciudadana juvenil es un proceso político. Participación y jóvenes tienen implicaciones sobre la distribución de poder en las comunidades. En la metodología participativa las ideas cambian, y temas como poder y conflicto, serán experimentados tanto por las facilitadoras/ es como por los jóvenes.

Para lograr esta meta ChildFund Bolivia ha desarrollado una serie de Herramientas Educativas que buscan promover una Ciudadanía Activa y protagónica de las y los jóvenes en diferentes espacios. Estos Kits de Herramientas rescatan la metodología de investigación participativa de "Imágenes que Hablan"<sup>2</sup> desarrollada por PROSIN Y PROCOSI y aplicada en Bolivia y el exterior para el proceso de autodiagnóstico; así como la experiencia del Proyecto Warmi<sup>3</sup> en cuanto al diseño e implementación de planes propios, utilizando metodologías para resolución de problemas e involucrando procesos de autodiagnóstico, planificación en forma colectiva, implementación del plan y participación en el proceso de evaluación.

- 
- 2 PROCOSI. USAID, 2009. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN". "Imágenes que Hablan" es el resultado de un proceso de participación comunitaria desarrollado dentro del marco del Proyecto de Salud Comunitaria(PSC); iniciativa que forma parte de la estrategia de Salud de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID) en apoyo al sector salud de Bolivia
  - 3 Desarrollado por Save the Children/ Bolivia como parte del proyecto de USAID/ MotherCare, el Proyecto Warmi se llevó a cabo en 50 comunidades rurales remotas de la Provincia de Inquisivi en Bolivia de 1990 a 1993

#### 4. Ciudadanía Activa, Derechos y Agencia

La Ciudadanía Activa es la capacidad de incidencia de los actores sociales en la proyección y dirección de sus propios proyectos de vida, desde lo político, lo social y lo económico. En su visión de participación ciudadana Mariñez (2006), contempla no solamente al actor social sino también a las condiciones sociales necesarias para que se lleve a cabo esta participación, a manera de leyes que garanticen los derechos de las personas a ejercer su ciudadanía. Al mismo tiempo resalta el papel de las sociedades que permiten este ejercicio como toda aquella que: “reconozca el derecho de todas las personas a la ciudadanía plena; que cree espacios para su ejercicio; que apoye a las personas en su análisis y su comunicación de propuestas, y que establezca reglas que permitan que todas y todos puedan ejercerla realmente de manera equitativa.” Donde, el concepto de agencia juega un factor fundamental ya que es el que facilita que las personas desarrollen sus capacidades y habilidades y logren los objetivos que se proponen, como resultado de sus propias elecciones y decisiones.

“Agencia” es un concepto aglutinador de una variedad de características personales. Entre estas destacan la auto-determinación, auto-eficacia – auto-regulación y el locus de control interno. Según Sen (2006), la capacidad de agencia depende de las posibilidades que tiene una comunidad para dirigir su propio destino.

En esta capacidad están directamente implicadas las condiciones materiales básicas, tales como la salud, la educación y el empleo, así como las posibilidades de los individuos para participar y transformar situaciones vividas como injustas. Además estas condiciones, también existen otro tipo de condiciones referidas a la transformación del sujeto en actor (Touraine, 1997). Tanto Touraine (1997) como Sen (2006) le asignan un papel preponderante a la libertad del individuo para construirse a sí mismo, para hacer sus propias elecciones, para ejercer su capacidad de agencia.

Esta visión bidireccional de Participación Ciudadana (actor social – condiciones sociales de participación) planteada por Mariñez (2006), es coherente con la perspectiva de Sen (2006) y Touraine (1997) acerca de la Capacidad de Agencia, donde se concibe a un sujeto activo, como usuario de derechos, productor de mensajes y creador de comunidad. También tiene en cuenta las condiciones sociales que permiten incluir las diferentes expresiones de ciudadanía. Por tanto se podría decir que la capacidad de agencia de los jóvenes se conforma a partir de un proceso de transformación del sujeto en actor y en la interacción con ciertas condiciones materiales y sociales. La expresión de esta capacidad de agencia puede observarse a partir de experiencias de relaciones de solidaridad y cooperación, que se dan en la familia y otras esferas de socialización, pero también están presentes en la participación y las acciones colectivas a lo largo de la vida de los jóvenes.

## 4.1. Marco Normativo para la Participación Ciudadana Juvenil

Instrumento Jurídico – Ley	Descripción
Convención sobre los Derechos del Niño.	Tratado internacional que reconoce los derechos de los niños y las niñas, definidos como personas menores de 18 años. Establece en forma de ley internacional que los Estados Partes deben asegurar que todos los niños y niñas —sin ningún tipo de discriminación— se beneficien de una serie de medidas especiales de protección y asistencia; tengan acceso a servicios como la educación y la atención de la salud; puedan desarrollar plenamente sus personalidades, habilidades y talentos; crezcan en un ambiente de felicidad, amor y comprensión; y reciban información sobre la manera en que pueden alcanzar sus derechos y participar en el proceso de una forma accesible y activa. Los Principios rectores de la convención de los derechos del niño son: No discriminación, Interés superior del niño, Supervivencia y Desarrollo y participación
Convención Iberoamericana de los derechos de los jóvenes	Los Estados Parte en la Convención reconocen el derecho de todos los jóvenes a gozar y disfrutar de todos los derechos humanos, y se comprometen a respetar y garantizar a los jóvenes el pleno disfrute y ejercicio de sus derechos civiles, políticos, económicos, sociales, y culturales. Estos son: Libertad de expresión reunión y asociación: a disponer de foros juveniles y a crear organizaciones y asociaciones donde se analicen sus problemas y puedan presentar propuestas de iniciativas políticas ante las instancias públicas encargadas de atender asuntos relativos a la juventud, sin ningún tipo de interferencia o limitación Participación de los jóvenes en la formulación de políticas y leyes referidas a la juventud, articulando los mecanismos adecuados para hacer efectivo el análisis y discusión de las iniciativas de los jóvenes, a través de sus organizaciones y asociaciones.
Constitución Política del Estado. Estado Plurinacional de Bolivia, 2009.	Reconoce que los derechos son “inviolables, universales, interdependientes, indivisibles y progresivos y que el Estado tiene el deber de promoverlos, protegerlos y respetarlos y que todo ser humano tiene estos derechos. Incorpora el principio de inclusión y reconoce los derechos fundamentales para todas las personas, y específicamente a favor de la niñez, adolescencia y juventud y de otros grupos tradicionales, excluidos como las poblaciones indígenas.
Ley de la Educación N° 070 Avelino Siñani - Elizardo Pérez. Bolivia	Enfoque educativo pedagógico constructivista socio histórico cultural, basado en el modelo educativo socio comunitario productivo que integra las dimensiones de: saber (conocimientos científicos) ser (valores y principios) decidir (poder, participación) y hacer (producción, desarrollo productivo).
Ley de la juventud, 21 de febrero de 2013. Bolivia	Tiene por objeto garantizar a las jóvenes y a los jóvenes el ejercicio pleno de sus derechos y deberes, el diseño del marco institucional, las instancias de representación y deliberación de la juventud, y el establecimiento de políticas públicas. Principios y valores: Plurinacionalidad, Interculturalidad, Complementariedad, Descolonización, Universalidad, Igualdad de oportunidades, Igualdad de Género, no discriminación, Participación y Corresponsabilidad, Diversidades e identidades, Protección, Desarrollo Integral, Organización Propia. Se promueven instancias de representación, participación y deliberación de la juventud, en las entidades territoriales autónomas.
Ley 548, 17 de Julio de 2014. Código Niño, Niña Adolescente	Tiene por objeto reconocer, desarrollar y regular el ejercicio de los derechos de la niña, niño y adolescente, implementando un Sistema Plurinacional Integral de la Niña, Niño y Adolescente, para la garantía de esos derechos mediante la corresponsabilidad del Estado en todos sus niveles, la familia y la sociedad. Instrumento legal se basa en once principios: interés superior, prioridad absoluta, igualdad y no discriminación, equidad de género, participación, diversidad cultural, desarrollo integral, corresponsabilidad, rol de la familia, ejercicio progresivo de derechos y especialidad.

En el marco de la Ley de autonomías se han venido creando leyes regionales y ordenanzas municipales que deben ser revisadas y tomadas en cuenta para este trabajo



# Kit de Herramientas para la Ciudadanía Activa Juvenil

## parte II

**E**l Kit de Herramientas para la Ciudadanía Activa Juvenil se compone de:

- 1.- Manual del Facilitador
- 2.- Fotografía para expresarme de maneras alternativas.
- 3.- Liderazgo para mi participación en la comunidad
- 4.- Conociendo mi comunidad
- 5.- Micro proyectos para mi comunidad.

Con la finalidad de desarrollar y fortalecer en las y los participantes el liderazgo y protagonismo juvenil en diferentes espacios de la sociedad para ser agentes de cambio. A través del uso de la metodología de investigación participativa.

### 1. Manual del Facilitador

El Manual del Facilitador es un documento de referencia y apoyo para el facilitador, para la persona que asuma la aplicación del Programa de Ciudadanía Activa Juvenil.

El Manual tiene:

- √ Una sección para conocer y actualizar conceptos la participación ciudadana juvenil.
- √ La segunda sección está orientada a conocer el "Programa de Ciudadanía Activa Juvenil".
- √ Una sección sobre la metodología, el rol del facilitador y orientaciones para el desarrollo de las actividades planteadas en las 4 herramientas.

- ✓ La cuarta contiene lineamientos para la organización de un club
- ✓ La Quinta sección tiene una batería de dinámicas de animación y rompehielos para complementar las actividades propuestas.

## 2. Estructura

Cada herramienta está estructurada de la siguiente manera:

- a) **Objetivo.**  
Es el fin o la meta de la herramienta. Es decir, lo que se quiere lograr con la aplicación de la herramienta.
- b) **Resultados por competencias.**  
Son los cambios en la vida de las y los jóvenes, que se van a lograr con las actividades. Estos cambios están definidos como competencias que adquiere la o el joven.
- c) **Descripción de la herramienta.**  
Cada herramienta está dividida por destinos. Por lo general existen de 3 a 4 destinos por cada herramienta. El destino tiene la finalidad de dividir grupos de actividades que están orientadas a objetivos comunes.  
  
Incluye una tabla con resumen de la herramienta (destino, las competencias, las actividades, los verificadores y el tiempo estimado por actividad).

Descripción de la organización de cada actividad (objetivos, verificadores, recursos, procedimiento y material de apoyo).

- ✓ **Seguimiento, y evaluación del logro de competencias.**  
Seguimiento es el acompañamiento al proceso de uso de las herramientas, orientado a la autoevaluación que debe realizar cada participante.
- ✓ **Consejos prácticos para el desarrollo de la herramienta.**  
Son recomendaciones que la o el facilitador debe tomar en cuenta para el desarrollo de la herramienta.
- ✓ **Destinos.**  
Los destinos organizan las actividades para lograr objetivos.
- ✓ **Actividades.**  
Son acciones didácticas vivenciales que permiten el aprendizaje experiencial con jóvenes a través del juego, el análisis y la reflexión. Una transversal importante en las actividades es el uso de la fotografía como herramienta de expresión, comunicación de ideas, pensamientos y sentimientos.



✓ **Bibliografía.**  
Son documentos que han sido consultados y revisados para el diseño del Programa.

✓ **Anexos.**  
Son documentos y materiales complementarios para el desarrollo de las actividades así como para el seguimiento y evaluación.



# KIT DE HERRAMIENTAS 1

## Fotografía para expresarme de formas alternativas/Matriz de competencias

**Objetivo:** Que las y los jóvenes logren explorar y expresar sus ideas, emociones y valores de sí mismos a través de la fotografía.

Destino	Competencias	Actividad	Verificador	Tiempo	
1. Descubriendo la fotografía.	Expresión a través de la fotografía de manera alternativa.  Autoconocimiento.  Comunicación.	1.1 ¡A usar la cámara!	Reconoce las funciones básicas de la cámara digital Puede tomar fotos.	60 a 90 minutos	
		1.2 De arriba hacia abajo con luces y sombras.	Puede tomar fotos desde distintos ángulos (puntos de vista). Puede tomar fotos que usan diferentes tipos de luz.	60 a 90 minutos	
		1.3 El reto de escribir con la luz.	Puede tomar fotografías utilizando las técnicas básicas de rellena el cuadro y la regla de los tercios.	60 a 90 minutos	
2. Autoexploración mediante la fotografía.		2.1 Mi universo interior.	Está motivado a explorar sus emociones y pensamientos. Puede tomar fotos que expresen emociones usando las técnicas del color, tipos de luz, entre otras. Puede expresar el significado de su foto.	60 a 90 minutos	
		2.2 Reconociendo mis talentos y propósitos.	Está motivado a explorar ámbitos de su interés y para su desarrollo. Demuestra su capacidad creativa y artística a través de la fotografía. Puede expresarse y dar mensajes verbales como escritos de las fotos.	60 a 90 minutos	
		2.3 Lo que tengo en común con los demás.	Escucha de manera activa a sus pares, asegurando la comprensión de los mensajes. Puede tomar una fotografía de grupo en movimiento.	60 a 90 minutos	
3. Expresándonos de maneras alternativas.		3.1 Prácticas de fotografía en las redes sociales.	Utiliza las redes sociales para compartir sus fotos con otras personas. Tiene su red de relaciones para intercambiar ideas, experiencia e intereses.	60 a 90 minutos	
		3.2 Organización de la exposición artística fotográfica.	Establece redes de relaciones compartiendo sus experiencias, identidad e intereses. Se expresa de forma clara tanto de forma oral como escrita.	60 a 90 minutos	
Cierre del módulo.			Exposición fotográfica.		90 a 120 minutos
Actividad de reflexión personal			Reflexiona sobre lo que quiere para su futuro y cómo lo va a lograr. Recibe la insignia	20 30 minutos	



## KIT DE HERRAMIENTAS 2

### Liderazgo para mi participación en la comunidad/matriz de competencias

**Objetivo:** Que las y los jóvenes desarrollen y fortalezcan habilidades para generar participación y liderazgo juvenil en la familia, escuela y comunidad.

Destino	Competencias	Actividad	Verificador	Tiempo
1. Conociendo mis derechos y responsabilidades	Conocimiento de derechos	1.1 Principios de la Convención de los Derechos del Niño	Identificar y mencionar los principios de la Convención de los Derechos del Niño	50 a 60 minutos
		1.2 Los cinco grupos de derechos	Conocer los 5 grupos de derechos de las niñas/os y sus deberes	50 a 60 minutos
		1.3 Tipos de discriminación en nuestro contexto	Identificar tipos discriminación y expresar como afectan estos al desarrollo personal y social.	50 a 60 minutos
2. Trabajo en equipo y liderazgo	Liderazgo cooperativo	2.1 Anudado	Identificar las cualidades necesarias para ser un buen líder	30 a 40 minutos
		2.2 Colaboración	Expresar dos razones de porque es importante trabajar en colaboración	30 a 40 minutos
		2.3 Tú como líder.	Identificar tres cualidades personales que tiene para ser líder	50 a 60 minutos
3. Proyectar mis sueños y toma de decisiones	Resiliencia Toma de decisiones	3.1 Mi personaje Favorito	Reconocer y expresar valores personales a partir de su personaje favorito	50 a 60 minutos
		3.2 Mapa de Sueños	Realizar un proyecto de vida a corto plazo	50 a 60 minutos
		3.3 Llegar a la isla	Aplicar el modelo de toma de decisiones en el análisis de situaciones cotidianas.	50 a 60 minutos
4. Aplicar mis conocimientos en fotografía e inspirar a mi comunidad	Participación	4.1 Exposición de Mapa de Sueños	Transmitir sus proyectos de vida personales a través de Fotografías a personas de la comunidad	60 a 90 minutos
Actividad de Reflexión Personal			Reflexiona sobre lo que quiere para su futuro y cómo lo va a lograr Recibe la insignia	20 a 30 minutos



## KIT DE HERRAMIENTAS 3

### Conociendo mi comunidad

**Objetivo:** Que las y los jóvenes logren identificar los desafíos y oportunidades en la comunidad o barrio, a partir del diálogo entre pares y otros actores que pueden facilitar la participación ciudadana juvenil.

Destino	Competencias	Actividad	Verificador	Tiempo
1. Las realidades de los jóvenes	Análisis crítico. Participación representativa. Auto reflexión.	1.1 Curiosidades y preocupaciones.	Puede expresar con soltura sus preocupaciones y curiosidades sobre temas concretos. Puede hacer un análisis crítico de las situaciones que viven las y los jóvenes de su comunidad.	45 a 60 minutos
		1.2 Mapeo de participación ciudadana juvenil.	Puede identificar los espacios y oportunidades para ejercer ciudadanía activa Puede reconocer relaciones o espacios de poder en su comunidad que impiden la participación ciudadana juvenil.	45 a 60 minutos
2. Miradas de mi barrio y comunidad		2.1 La historia de la comunidad	Puede comunicarse con respeto y abiertamente a partir de una conversación y/o entrevista. Recoge la percepción de sus pares y otros actores sobre situaciones que les preocupan.	90 a 120 minutos
		2.2 Diagnóstico comunitario a través de la fotografía	Identifica 3 retos, 3 fortalezas y 3 talentos de la comunidad y/o barrio. Utiliza técnicas básicas de fotografía y diagnóstico comunitario.	90 a 120 minutos
		2.3 La situación de la comunidad, aquí y ahora.	Puede interpretar y describir imágenes identificadas de su comunidad. Puede identificar los problemas prioritarios a partir de un análisis crítico.	90 a 120 minutos
		2.4. Árbol de problemas.	Puede analizar un problema en concreto identificando causas y consecuencias.	45 a 60 minutos
3. Abriendo nuevos espacios para jóvenes.		3.1 Acciones de incidencia para las y los jóvenes de mi comunidad.	Puede representar a sus pares en espacios con tomadores de decisión. Puede plantear sus ideas de manera coherente y segura frente a tomadores de decisión.	45 a 60 minutos
		3.2 Organización de la exposición fotográfica: Nuestras miradas.	Establece redes de relaciones compartiendo la experiencia con diferentes actores de la comunidad. Se expresa de forma clara tanto de forma oral como escrita.	45 a 60 minutos
Cierre del módulo.		Exposición fotográfica.	Participa de la exposición fotográfica.	90 a 120 minutos
<b>Actividad de reflexión personal</b>			<b>Puede reflexionar sobre situación en el presente y proyectar sus sueños Recibe la insignia</b>	<b>20 a 30 minutos</b>



## KIT DE HERRAMIENTAS 4

### Micro proyecto para mi comunidad

**Objetivo:** Que las y los jóvenes lleven a cabo la implementación de un micro proyecto en su barrio y/o comunidad, utilizando las habilidades desarrolladas en los módulos de fotografía, liderazgo y conociendo mi comunidad para generar participación ciudadana.

Destino	Competencias	Actividad	Verificador	Tiempo
1. Siendo parte de la solución.	Pensamiento Estratégico	1.1 Árbol de Problemas y Soluciones	Transformar una causa en una actividad y un efecto en un resultado	60 a 90 minutos
		1.2 Quienes son parte de la solución	Identificar a persona, grupos y organizaciones de la comunidad involucradas en la solución del problema	30 a 60 minutos
2. Tomando acción	Planeación Participativa	2.1 Primeros pasos para el plan de acción	Desarrollar un plan de acción general	50 a 60 minutos
	Liderazgo juvenil	2.2 Preparación para el Plan de Acción	Conformación de comites de jóvenes y plan de acción	50 a 60 minutos
	Gestión de Proyectos	2.3 Agenda de Implementación	Agenda de Implementación en formato electrónico	50 a 60 minutos
		2.4 Presupuesto	Presupuesto desarrollado en formato electrónico	60 a 120 minutos
3. Socializando y compartiendo experiencias.	Participación Social	3.1 Vamos a Celebrar	Transmitir el microproyecto a través de fotografías a la Comunidad y compartir	60 a 90 minutos
		3.2 Cómo fue nuestra Experiencia	Reconocer que funciono, que no funciono ¿porque?	60 a 120 minutos
Actividad de Reflexión Personal			Reflexiona sobre lo que quiere para su futuro y cómo lo va a lograr. Recibe la insignia	50 a 60 minutos

### 3. Sistema de Monitoreo y Evaluación por Competencias

Para hacer el seguimiento de cada participante necesitamos llevar un **registro de participación por actividad**. Una vez que la o el joven cumple con la actividad recibirá un sello en su pasaporte. Este seguimiento lo hacemos al finalizar cada actividad y de manera individual.

Al finalizar el Kit de Herramientas, entregamos a cada joven la **tarjeta de reflexión personal**. 1.- Cada joven llena la hoja de afirmaciones eligiendo una de las tres opciones (sí, a veces, no), para cada afirmación. 2.- De acuerdo al número de afirmaciones (sí) identifica el nivel en el que se encuentran sus competencias (iniciando, mejorando, capísimo). 3.- Después, realiza su reflexión personal en los dos recuadros propuestos (lo que quiero para mi futuro, cómo pienso lograrlo). 4.- En la parte posterior de la tarjeta, está el recorrido del proceso por destinos y actividades. De acuerdo a los registros de asistencia, entregamos a cada joven los adhesivos correspondientes a cada actividad, de esta forma la o el joven sabe en qué participó.

El monitoreo lo realizamos de manera continua, es decir cuando hayamos terminado de aplicar las actividades de cada destino y debemos seguir los siguientes pasos:

**Paso 1:** Utilizamos el instrumento de monitoreo y evaluación (anexo 3), podemos llenarlo de manera manual o virtual y colocamos el nombre completo del participante y el número de caso (si es necesario).

**Paso 2:** En cada sesión revisamos la lista de asistencia y tiqueamos cuando verificamos la presencia del o la joven en la actividad efectuada. Realizamos recomendaciones en la columna de observaciones si se ha percibido algo muy importante para afianzar o fortalecer.

**Paso 3:** Tiqueamos si la o el participante realizó la reflexión personal y colocamos la categoría auto asignada por cada participante.

**Paso 4:** Una vez que la o el participante cumple con un 80% de asistencia a las actividades, realizamos la entrega de la insignia.



# Facilitar el Kit de Herramientas para la Ciudadanía Activa Juvenil

## III parte

### 1 . Consideraciones Metodológicas

Para trabajar como facilitador es importante tener claridad de que esta metodología es para un proceso enseñanza-aprendizaje participativo. La enseñanza participativa ha demostrado su potencial de incidir en actitudes y comportamientos, pues trabaja a partir de tres tipos de aprendizaje:

#### ✓ Aprendizaje mediante el juego vivencial:

La combinación del aprendizaje con el juego y la diversión activa crea una atmósfera positiva y de confianza, permite la participación dinámica de las y los participantes, facilita la comunicación abierta sobre aspectos relacionados con la persona, sus pensamientos, sus actitudes, sus emociones y su actuar.

#### ✓ Aprendizaje mediante el intercambio de conocimientos e ideas con iguales y en grupos:

El compartir los propios conocimientos, opiniones y oírlos de sus pares mejora el aprendizaje y aumenta la confianza en sí mismo, el análisis crítico y la solidaridad.

#### ✓ Aprendizaje mediante la reflexión personal:

Para lograr mayor incidencia en las actitudes y comportamientos de las y los participantes, las herramientas incluyen, aparte de la transmisión de conocimientos, la reflexión personal de las y los participantes respecto del desarrollo o fortalecimiento de las competencias propuestas.

## 2. El Rol de la o el Facilitador

El rol de un facilitador es ayudar a un grupo a interactuar en este proceso (identificar problemas, causas y buscar soluciones), mediante el planteo de preguntas que estimulan nuevas formas de analizar y de pensar en su situación.

El facilitador no conoce todas las respuestas. Su función es ayudar al grupo a pensar críticamente acerca de sus propias necesidades e intereses y a tomar decisiones por su cuenta.

Debe haber un equilibrio entre presentar ideas que guíen al grupo y a la vez escuchar y cuestionar pacientemente. También animar a cada integrante del grupo a aportar lo mejor según sus posibilidades.

Otro rol clave del facilitador es fomentar la confianza y el respeto entre los integrantes del grupo e incentivar el diálogo y el aprendizaje; así, todo el grupo saldrá beneficiado.

Por lo tanto, un buen facilitador complementa su experiencia y conocimientos al desarrollar, adquiere y fortalece actitudes y habilidades. Se autoevalúa y concentra sus esfuerzos en los aspectos que debe mejorar.

- ✓ Los conocimientos (el tema, el grupo y aspectos metodológicos y didácticos).
- ✓ Las actitudes (la motivación, la aceptación, el respeto, la disposición para interactuar).

- ✓ Las habilidades (capacidad de conducción grupal, capacidad de comunicación, entre otras).

## 3. Claves para Lograr un Aprendizaje Vivencial con Jóvenes

El logro del aprendizaje en los jóvenes depende fundamentalmente del facilitador, de su actitud hacia ellas y ellos y su capacidad de animar a un análisis y reflexión interactiva de los temas o situaciones que se presenten en el proceso.

Para lograrlo, es importante que la o el facilitador se esfuerce por:

1.- Crear un ambiente de confianza, demostrando respeto y aprecio hacia cada participante.

- ✓ Nunca criticar o burlarse de los participantes, ni emitir juicios sobre lo que piensan.
- ✓ Valorar cada aporte.
- ✓ Animar a que entre ellas y ellos se traten con respeto.
- ✓ Permitir la expresión libre de sus emociones, pensamientos, dudas, acuerdos y desacuerdos.

2.- Tratar a los y las participantes como iguales, evitar una actitud paternalista o de maestro. El facilitador no enseña.

- √ Abordar los conocimientos, opiniones y experiencias de los y las participantes, apoyar con los conocimientos propios cuando sea necesario, pero “no decirles lo que deben hacer”.
- √ No tratar de convencerles de algo, permitir que ellos mismos saquen sus conclusiones de lo que aprenden.

### 3.- Animar a la reflexión personal.

- √ Evitar preguntas y comentarios sugestivos tales como: “¿verdad que no debemos discriminar?” o “no deben someterse a la presión grupal”.
- √ Hacer preguntas que conduzcan a una reflexión más profunda, abordando también las dificultades sentidas por los participantes.
- √ Ayudar a que las y los jóvenes se proyecten hacia el futuro, definiendo lo que quieren lograr y cómo lo van a realizar.

## 4. Prácticas para realizar Actividades

### 4.1. Conocimiento y actualización en el tema

La o el facilitador debe manejar las actividades de manera indicada. Eso quiere decir que debe pasar por un proceso de capacitación.

Por otra parte, para preparar cada actividad debe revisar y conocer bien el tema que se trabajará durante el proceso.

### 4.2. Conformación de grupos

Las actividades han sido pensadas para trabajar en grupos de 20 personas por facilitador. Si existe un número más amplio de participantes es mejor dividir al grupo o contar con un facilitador de apoyo.

Antes de iniciar el proceso, es importante que se verifique la edad de los participantes, de ser posible debemos organizar dos grupos de acuerdo a las edades, uno con jóvenes de 15 a 18 años y otro de 19 a 24 años.

Organizarlos en dos grupos etéreos permitirá a las y los jóvenes profundizar en sus intereses a partir de las actividades propuestas en cada uno de las herramientas.

### 4.3. Inducción

Cada destino sugiere una sesión de inducción, que tiene el objetivo de orientar acerca de que se tratan las actividades. Aplicar estas sesiones permite despertar interés y expectativas en las y los jóvenes para participar en las actividades.

### 4.4. Bienvenida y despedida

En el primer encuentro la o el facilitador se debe presentar ante las y los jóvenes. Este momento es vital porque va a mostrar cómo es. Esta impresión debe ser positiva, animada, abierta y flexible.

Para cada encuentro que se tenga con las y los jóvenes, es muy importante que la o el facilitador de la bienvenida, puede ser uno a uno o de manera general. Puede decir algo positivo, celebrar su presencia, señalar que se divertirán. Reconocer su presencia, su puntualidad y compromiso ayudará a mantener la participación durante todo el proceso.

También la despedida es importante, en una forma de agradecimiento y de invitación a la siguiente actividad.

Otro aspecto importante es llamar a las y los participantes por su nombre para involucrar a todos, incluso si algunos participantes son tímidos les demuestra que le importan sus opiniones y sus contribuciones.

#### **4.5. Dinámicas rompehielos**

Dentro del kit de herramientas existen actividades que son dinámicas, interactivas, algunas que son reflexivas y otras de análisis. Como complemento vital de estas actividades centrales están las dinámicas de animación y rompehielos, las cuales se administran al inicio de la actividad para motivar y cuando la actividad central es morosa o prolongada.

En la parte 5 de este manual se presentan varias propuestas para aplicarlas durante el proceso.

#### **4.6. Flexibilidad y creatividad en las actividades**

Las actividades han sido diseñadas para realizarse como un programa integral, que tiene que ser aplicado de

manera progresiva, es decir iniciar con la herramienta 1, sigue con la 2, 3 y termina con la 4.

Cada actividad debe ser aplicada en una sesión. Por eso la o el facilitador debe organizarse y administrar el tiempo de manera adecuada, para garantizar un proceso de aprendizaje experiencial que motive y ayude a la permanencia de las y los jóvenes.

Se puede utilizar las actividades de forma flexible para hacerlo más cercano a la realidad de las y los jóvenes. Ejemplo: si las y los participantes no cuentan con teléfonos inteligentes, se utilizan las cámaras digitales.

### **5. Condiciones y Materiales para realizar las Actividades**

Se tiene un tiempo estimado por actividad, sin embargo, diversos factores propios de cada grupo o del contexto pueden hacer que estos tiempos aumenten o disminuyan. Por esto, las actividades pueden ser adaptadas al tiempo que efectivamente tenga disponible y considere adecuado.

Las actividades se deben realizar en un espacio amplio y agradable, que tenga la menor cantidad de distractores posibles, donde los participantes puedan circular y, a la vez, tener privacidad.

Preparar el material para la actividad con anticipación, especialmente cuando se haga la impresión de las fotografías para organizar la exposición de las mismas.

Las bebidas y alimentos son muy valorados por las y los jóvenes, y ayudan a que se mantengan en el proceso grupal.

Las actividades deportivas antes o después de las actividades también ayudan a la convocatoria y permanencia de los jóvenes en los grupos.

## 6. Recomendaciones para Guiar las Actividades

Es conveniente, siempre que sea posible, la presencia de dos facilitadores.

Al comienzo de cada actividad, se recomienda realizar un resumen de la actividad anterior, en el cual participen todos. Esto ayudará a que las y los jóvenes internalicen la información que vayan recibiendo actividad tras actividad y a mejorar el sentido de proceso grupal.

En todos los momentos en que se trabaje con el grupo completo, se recomienda ubicarlos en círculo o media luna para que se puedan ver entre ellas y ellos. El círculo o media luna puede hacerse con sillas o sentados en el piso. Si algún joven se ubicara más atrás, se debe adecuar la ubicación para que todos puedan escucharse y mirarse.

Las explicaciones y entrega de contenidos se deben realizar de manera breve, motivando a las y los participantes a reaccionar desde su propia experiencia respecto de los temas a tratar.

En muchas de las actividades pedimos dividir a los integrantes del taller en grupos. Si bien la recomendación que aparece en las actividades es dividirlos en grupos de 5 jóvenes, este número puede variar dependiendo de la cantidad de jóvenes que conformen el taller, de las dinámicas internas que presente el grupo y del objetivo que se quiera lograr.

Algunas de las actividades contienen material de apoyo, diseñado para ser utilizadas como complemento de las actividades. En la mayoría de los casos, se distribuye a las y los participantes o a los grupos de jóvenes o que se utilice. Para ello, se debe reproducir (fotocopiar o imprimir) las hojas necesarias en forma previa a la ejecución de la actividad.

### 6.1. Buen trato hacia las y los jóvenes y respeto hacia sus opiniones

Se recomienda que la o el facilitador propicie un ambiente respetuoso donde las y los jóvenes se sientan en confianza y donde no existan juicios o críticas a priori de las actitudes, lenguaje o posturas de los jóvenes.

Es muy importante que se respete el nivel de profundidad con el que los jóvenes participantes comparten sus experiencias. Esto, sobre todo al inicio del trabajo en grupo, ya que es necesario que se generen confianzas básicas entre los participantes, y entre ellos y la o el facilitador (y viceversa), para que las personas se abran a compartir sus experiencias sin sentirse expuestas o amenazadas.

En este sentido, se debe tener en cuenta que el contacto físico y el compartir experiencias personales no siempre son fáciles para los jóvenes. Por ello, es importante que cada joven se sienta libre de participar o compartir en cada actividad, respetando así su derecho de participar en silencio algunas veces.

Se espera que la o el facilitador formule preguntas abiertas, y eviten inducir respuestas, consejos, recetas o advertencias. También refuerce constantemente la autoestima, las capacidades y las habilidades de las y los jóvenes.

Es importante que la o el facilitador regule la palabra, cuidando que todos puedan ser escuchados. Durante los momentos en que se compartan experiencias en el grupo, todas las opiniones deben ser aceptadas y respetadas (con la excepción de transgresiones a las reglas de convivencia como maltrato verbal a un compañero, lo cual debe ser detenido de inmediato). Así, no existen opiniones o respuestas buenas o malas.

Si se presenta una situación de maltrato (verbal o físico) durante una actividad, es función de la o el facilitador detener la situación inmediatamente y convertir lo sucedido en tema de conversación y aprendizaje grupal.

## 6.2. Apoyo y contención emocional

Construir un clima de confianza y un espacio seguro para conversar de las experiencias es un desafío para cualquier facilitador que trabaja con jóvenes, especialmente si éstos provienen de contextos de riesgo y mayor vulnerabilidad.

Cuando un participante comparte una experiencia personal o íntima es un momento importante para el grupo, y cuidar el respeto a esa persona es un valor fundamental. Por esta razón, es muy importante que la o el facilitador conozca las historias personales de los integrantes del grupo y cuide que nadie se exponga.

La o el facilitador debe crear un sentido de seguridad. Es decir, las y los participantes necesitan sentirse seguros y saber que pueden equivocarse y fallar. Es un buen comienzo prometer que la información que se comparte en el grupo será confidencial.

Se recomienda aplicar, cuando sea necesario técnicas de apoyo y contención emocional como el afrontamiento, la escucha activa, la conexión empática natural y la orientación a otros servicios especializados.

## 6.3. Promover la comunicación en el grupo

Después de dar instrucciones para un ejercicio, pregunte si tienen preguntas y asegúrese de que los participantes entiendan lo que van a hacer a continuación.

Manejar con dinamismo (tono de voz fuerte, actitud abierta, control de la posición de participantes).

Mantener el control sobre el desarrollo de la actividad y facilitar la participación.

Estructurar y dirigir la discusión (hacer preguntas, pedir comentarios, resumir, dejar claro la respuesta correcta, evitar la desviación del tema, por ejemplo, discusiones amplias sobre aspectos secundarios, etc.).



## 7. Gestión y Apoyo para la Ciudadanía Activa

Los procesos de gestión y coordinación que realice la o el facilitador van a ayudar al grupo de jóvenes a poner en práctica las competencias que están fortaleciendo o ganando con el proceso. En este sentido, las y los jóvenes deben aprovechar y demandar espacios para presentar frente a tomadores de decisión sus ideas, propuestas, pensamientos y observaciones.

## 8. Participación de las Familias y la Comunidad

Las familias y la comunidad deben participar de todo el proceso, a través de reuniones informativas que las podemos convocar como facilitadores o también cuando las y los jóvenes quieren compartir algún tema que estos actores. También, durante las actividades de exposición fotográfica o expresión artística para que puedan apreciar los trabajos de las y los jóvenes.

Por otro lado, si existe en algún caso un problema particular, podemos citar a los padres o madres de familia

a una reunión de seguimiento, orientación o derivación del caso a instancias especializadas.

## 9. Cierre y Entrega de Insignias

Al finalizar las actividades de cada herramienta se debe organizar la entrega de insignias, a través del cual se reconozca la participación de las y los jóvenes y el compromiso adquirido con el Kit de Herramientas. Esta actividad se puede realizar en el marco de las exposiciones de fotografía para cada herramienta (1, 2 y 3) y al finalizar la socialización de resultados del micro proyecto (4).

Cuando concluyan el Programa se recomienda entregar certificados de participación con el número de horas prácticas y algunos reconocimientos para las y los participantes más destacados. Esto será un detalle motivador y de utilidad para cada participante.

## 10. Sistematización y Documentación de la Experiencia

Para cada herramienta pedimos la participación voluntaria de 2 a 3 jóvenes para realizar la sistematización

del proceso. Esta tarea tiene la finalidad de recoger las experiencias de las y los jóvenes durante el desarrollo del kit de herramientas. Pueden tener diario de campo, donde van a ir anotando las buenas prácticas, lecciones aprendidas y testimonios de su experiencia.



# Lineamientos para la Formación de Clubes

## parte IV

Las actividades de los kits de herramientas han sido pensadas para ser trabajadas como parte de las sesiones de los clubes.

Antes de iniciar el proceso de capacitación es importante haber cumplido con los pasos previos:

Informar, convocar a los NNA y sus padres sobre los clubes de jóvenes e inscribirlos.

Desarrollar un estatuto para los clubes.

Elección de nombre y diseño de logos

Uniformes

Pasaporte y sellos

Insignias

### 1. Informar, convocar y registrar

Hay que convocar a las niñas, niños y adolescentes a los clubes según su edad y registrarlos, no debemos olvidar que es importante que los padres y madres sepan de que se tratan los clubes para que los niñas, niños y adolescentes puedan asistir con más facilidad. Es una buena idea a invitar a los padres de familia al registro.

Los clubes se dividen en tres por grupo etareos de 8 a 12, de 13 a 14 son los clubes de niñas y niños y de 15 a los 24 son los clubes de jóvenes.

Durante el registro oficial deberíamos explicar la dinámica de los clubes (que van a hacer, como, donde, frecuencia etc).

## 2. Desarrollar un estatuto para los clubes

Por grupo etareo las niñas, niños y adolescentes de todos los clubes tienen que desarrollar un estatuto.

En términos básicos, un estatuto es un conjunto de reglas escritas o un acuerdo que regule los objetivos de su grupo, la forma en que se llevará a cabo y cómo los miembros trabajaran juntos.

Es de suma importancia por qué:

- ✓ Sin un acuerdo escrito, los niños y jóvenes pueden sentirse confundidos por el propósito de su grupo y no participar activamente.
- ✓ Con el haremos que los niños y jóvenes se sientan comprometidos con su grupo y puedan estar involucrados sobre su naturaleza, actividades, etc. – en otras palabras empoderados.
- ✓ Actuará como punto de referencia y ayudar a resolver cualquier problema o reto que pueda surgir.

Para ver el formato del estatuto ver el Anexo 1

### 2.1 Contenido del estatuto

Normalmente los estatutos pueden contener ciertas cosas básicas, sugerimos a continuación algunas. Sin

embargo, los integrantes de los clubes deben sentirse libres de quitar o incluir los elementos descritos

#### a) Nombre del Club

El estatuto deberá llevar el nombre del club para identificar a que grupo pertenece el estatuto

#### b) Objetivo del club

Debe contestar a la pregunta ¿para qué se junta el club? ¿Qué es lo que esperan lograr? Los objetivos deben abarcar no sólo el presente sino también lo que se quiere para el futuro.

Es recomendable que los objetivos sean lo más amplios posibles, así podremos cambiar las actividades sin necesidad de modificar los estatutos.

#### c) Las reglas del club

Las reglas existen para que los integrantes participen en un ambiente seguro y positivo. El o la facilitadora debería acordar junto con los niños y jóvenes las reglas de su club.

No debe ser una lista de cosas que no pueden hacer si no una lista que describe que esperamos de nuestros compañeros.

Ejemplo:

Lista negativa	Lista Positiva
No insultar ni pelear con sus compañeros No llevar algo que no te pertenece No ensuciar	Intenta a respetar a tus compañeros siempre Cuida los materiales de tu club. Procura mantener limpio el club

Ojo: debemos transformar la lista de reglas negativas a positivas y no deberíamos incluir ningún tipo de castigo o sanción.

### 3. Elección de nombre y diseño del logo

Cada club desarrollará su identidad, a través de su logo y nombre, estos elementos aportaran a dar un sentido de pertenencia a los integrantes

### 4. Uniformes

Los integrantes de los clubes deberán tener un uniforme que será utilizado durante sus actividades.

El uniforme podrá ser una polera o chaleco dependiendo de la región. A nivel nacional los clubes de un grupo etareo tienen el mismo color: el club de 8-12 años tendrá el color `ChildFund primary green 348`, el club de 13-14 tendrá `ChildFund secondary green 376`, y el club de 15+ años tendrá el color blanco. El propósito de tener el mis-

mo color es tener los clubes unificados a nivel nacional, así que las niñas, niños y adolescentes no solamente integran su club local y regional si no son parte de la red nacional.

Los uniformes son importantes porque aportan las siguientes características al club

- a) La igualdad: El uniforme representa la igualdad entre los compañeros. Los niños y los jóvenes vienen de familias con diferentes niveles económicos y algunos incluso de diferentes grupos étnicos, por lo tanto, con el uniforme va a crear un sentido de igualdad.
- b) Identidad: El uniforme identificara al niño como parte de su club, le hará sentirse más unido a él y lo motivará a dar lo mejor de sí cuando lo represente.
- c) Compromiso: El uso de un uniforme es un recordatorio constante para cada miembro de su compromiso con los ideales y propósitos del club.

## 5 Pasaporte y sellos

El pasaporte sirve para documentar la participación de los jóvenes en cada actividad del club, a través de un sello que tiene un diseño para cada kit educativo. Para ver el modelo de pasaporte ver el Anexo 2, los sellos tienen el mismo modelo de las insignias.

## 6. Insignias

La insignia es la demostración de que él o la joven han alcanzado las competencias esperadas durante el desarrollo del kit, se entrega en un evento especial y debe ser adherido al uniforme en un lugar visible. Para ver los modelos de las insignias ver el anexo 3.

## Anexo 1

Estatuto del Club	
Proyecto	
Nombre del club	
Grupo etareo	
Objetivo:	
Reglas/nomas del club	

Estoy de acuerdo y me comprometo a tratar de cumplir el estatuto y ayudar a los demás integrantes del club a practicarlas

Fecha

Nombres y firmas



## Anexo 2 Pasaporte



LUGARES VISITADOS			
<div>ChildFund Bolivia</div>			

FOTO	
NOMBRES	FECHA DE NACIMIENTO
APELLIDOS	PROYECTO
NACIONALIDAD	CLUB
LUGAR DE NACIMIENTO	

ChildFund  
Bolivia

## Anexo 3: Insignias

### Liderazgo



Diámetro 4cm  
Color de estrella amarillo.  
Colores como mostrado para lo demás.

### Conociendo Mi Comunidad



Diámetro 4cm  
Diseño y colores como mostrado.

### Fotografía



Diámetro 4cm  
Color de cámara amarilla.  
Colores de lo demás como mostrado.

### Microproyectos



Diámetro 4cm  
Diseño y colores como mostrado.

**Ojo.** Lo sellos no son a color, y el tamaño será de 2cm. diámetro

# Actividades Adicionales

## parte V

Se presenta un repertorio de dinámicas recopiladas de una serie de manuales para adolescentes<sup>4</sup>, que podrán servirle a la hora de facilitar aprendizajes en las y los jóvenes<sup>5</sup>, se recomienda usar éstas al inicio de cada módulo y camino y a lo largo de las actividades dependiendo el tipo de proceso que se quiere estimular en las y los jóvenes, la administración de tiempo entre una y otra actividad, y el conocimiento de cómo aprenden las y los jóvenes.

### 1. Actividades Rompehielo

El objetivo de las dinámicas rompehielo es crear un clima apropiado para la integración del grupo, estimulan las relaciones entre participantes y crean un espíritu de equipo. Usted puede alternar estas dinámicas entre las actividades a realizar en los diferentes módulos, el tiempo que se emplea para cada una de las dinámicas es de 5 a 10 minutos aproximadamente.

---

4 Revise el sector de la bibliografía.

5 Si desea ampliar el repertorio de dinámicas rompehielo le sugerimos que revise los siguientes documentos, que puede conseguir a través de la web:

1. 24 Dinámicas grupales para trabajar con adolescentes. GAZTE FORUM
2. 100 Formas de animar grupos: juegos para usar en talleres, reuniones y la comunidad. ALIANZA

### 1.1. El pulpo

Los participantes se dividen en grupos de cinco. Uno de ellos se rodea de los otros que le tocan con un dedo. El jugador del centro es la cabeza del pulpo, que tiene los ojos abiertos y dirige los desplazamientos del animal. Los que le rodean son los tentáculos: tienen los ojos cerrados y deben seguir todos los movimientos de la cabeza, sin perder el contacto físico de la punta del dedo con el jugador del centro. A la señal se va cambiando de posiciones. Al finalizar la dinámica compartir en grupo las sensaciones vividas.

### 1.2. Nombre y círculo

Pida a los participantes que dibujen un círculo imaginario con su pie derecho, sentados o de pie. Haga esto por un minuto. Mientras aún están haciendo los círculos, pídales que escriban su nombre en el aire con la mano derecha. Esto es realmente difícil. Para hacerlo más fácil, diga a las participantes que intenten hacer los círculos con el pie izquierdo y escribir con la mano derecha.

### 1.3. Diálogo rítmico

Divida a los participantes en dos equipos, cada uno con un líder. Uno de los líderes piensa en un ritmo, un movimiento corporal, aplausos, una pequeña patada sobre el piso, etc. Y el resto de su equipo lo repite tres veces. El líder del otro equipo responde inventando un ritmo que su equipo repite tres veces. Debe haber una respuesta dinámica y correspondiente entre los dos

equipos, así como en un diálogo. Los líderes pueden ser relevados en cualquier momento durante la actividad.

### 1.4. Espalda contra espalda

Pida a los participantes que se dividan en parejas y que se paren espalda contra espalda, recostándose uno contra el otro. Sin romper el contacto en la espalda, pídales que se sienten sobre el piso. Luego, sin usar las manos, pídales que se paren de nuevo y que regresen a la posición inicial.

### 1.5. Círculo de confianza

Divida a los participantes en grupos de tres. Un participante en el medio y los otros dos parados mirándole de frente y de espalda. El participante del centro se deja caer, bien sea hacia delante o hacia atrás, sin mover sus pies del centro. Los participantes al frente y detrás de él suavemente detienen su caída y le empujan de regreso al centro. Haga que las participantes roten sus posiciones de forma tal que todos tengan la oportunidad de estar en el centro.

### 1.6. No contestes

Pida al grupo que forme un círculo. Una persona comienza viendo hacia otra y le pregunta: "¿Cuál es tu hábito más fastidioso?". Sin embargo, esta persona no debe responder la pregunta por sí misma – la persona a su izquierda debe responder. ¡Las personas pueden hacer sus respuestas lo más imaginativas que sea posible!



## 2. Actividades Energizantes

El objetivo de las dinámicas energizantes es animar y motivar a las y los participantes cuando estos se encuentran cansados, a partir de ejercicios motrices. Usted puede alternar estas dinámicas entre las actividades constructivas de planificación y organización mental, que se dan en los Módulos, se sugiere utilizar éstas a lo largo de las actividades principalmente del módulo 3 y 4. El tiempo que se emplea para cada dinámica es de 5 a 10 minutos aproximadamente.

### 2.1. Sacudir las tensiones

Este es un ejercicio para cargar energía, bien sea para animarse o para sacudirse las tensiones. Pida a los participantes que se paren y que salten sobre un pie y sobre el otro. Al mismo tiempo, pídeles que hagan movimientos con sus brazos similares a sacudirse el agua del cuerpo.

### 2.2. Sin espacio vacío

Pida a los participantes que caminen alrededor del salón muy rápidamente intentando mantener una distancia más o menos igual del resto, separándose por toda la sala. De vez en cuando el facilitador dice «paren». En este momento, todos los movimientos deben detenerse y no debe haber ningún gran espacio vacío en el salón. Continúe el movimiento, pero esta vez, contrario a decir «paren», el facilitador dice un número. Todos deben

juntarse en grupos de ese número tan rápido como sea posible, asegurándose que todavía guardan una distancia igual con los demás grupos de manera que no haya grandes espacios vacíos en la sala.

### 2.3. ¿Qué tipo de animal?

Pida a los participantes que se dividan en parejas y que formen un círculo. Ponga suficientes sillas en el círculo para que todas las parejas, excepto una, tengan asientos. En secreto, cada pareja decide qué tipo de animal va a ser. Los dos participantes sin sillas son los elefantes. Estos caminan por el círculo diciendo los nombres de diferentes animales. Cuando adivinan correctamente, los animales que han sido nombrados tienen que pararse y caminar detrás de los elefantes, actuando como los animales que representan. Esto continúa hasta que los elefantes ya no puedan adivinar más. Luego ellos dicen "Leones!" y todas las parejas corren hacia las sillas. La pareja que se queda sin sillas se convierte en los elefantes en el siguiente turno.

### 2.4. Grupo de estatuas

Pida al grupo que se mueva por el salón, moviendo y soltando sus brazos y relajando sus cabezas y sus cuellos. Después de un momento, diga una palabra. El grupo debe formar estatuas que describan esa palabra. Por ejemplo, el facilitador dice "paz". Todos los participantes instantáneamente y sin hablar tienen que adoptar posiciones que demuestren lo que para ellos significa 'paz'. Repita el ejercicio varias veces.

## 2.5. Barras de fútbol

El grupo simula que asiste a un partido de fútbol. El facilitador asigna barras específicas a varias secciones del círculo, tal como 'Pasa', 'Patea', 'Burla', 'Cabecea', etc. Cuando el facilitador señala con el dedo a una sección, esa sección grita su barra. Cuando el facilitador levanta sus manos al aire, todos gritan "¡Gol!".

## 2.6. Hokey Cokey

Los participantes se paran y forman un círculo para cantar la canción y hacer las acciones. El primer verso es así:

"Pon tu PIE DERECHO adentro  
Pon tu PIE DERECHO afuera  
Adentro, afuera, adentro, afuera  
Y sacúdelo por completo  
Haz el hokey - cokey (meneando la cintura)  
Y te das la vuelta completa  
*¡Esto es de lo que se trata!"*

Con cada nuevo verso sustituya 'pie Derecho' por una parte del cuerpo diferente – pie izquierdo, brazo derecho, brazo izquierdo, cabeza y todo el cuerpo.





# Bibliografía

PROCOSI. Formato. Publicado: LA PAZ: USAID, 2009. IMÁGENES QUE HABLAN COMO UNA METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Proyecto Warmi – Bolivia. Desarrollado por Save the Children/ Bolivia como parte del proyecto de USAID/ MotherCare, el Proyecto Warmi se llevó a cabo en 50 comunidades rurales remotas de la Provincia de Inquisivi en Bolivia de 1990 a 1993.

Sen, A. (2006). Desarrollo y Libertad. En A. Sen, Desarrollo y Libertad. Bogotá: Planeta.

Touraine. (1997). ¿Podremos vivir juntos? Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica

24 Dinámicas grupales para trabajar con adolescentes. GAZTE FORUM

100 Formas de animar grupos: juegos para usar en talleres, reuniones y la comunidad. ALIANZA





