



MANUAL

8KEYCOM

¡Disfruta el juego!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Índice

1. Prefacio	3
2. Descripción del proyecto	4
3. Socios del proyecto	5
4. Las 8 Competencias Clave	6
5. Resumen de la investigación	8
6. Introducción a los juegos	16
7. Descripción de los juegos	
A) "De una forma u otra" - Comunicación en la lengua materna	17
B) "Érase una vez" - Comunicación en lengua extranjera	20
C) "Ethic-poly" - Matemáticas y básicas en ciencia y tecnología	24
D) "4 Elementos" - Matemáticas y básicas en ciencia y tecnología	27
E) "Aventura Digital" – Competencia Digital	30
F) "Mi forma de aprender" - Aprender a aprender	32
G) "Emociones sociales" - Competencia social y cívica	36
H) "60 segundos" - Sentido de iniciativa y emprendimiento	39
I) "Conecta y descubre" - Conciencia cultural y expresión	44
8. Métodos de evaluación:	
A) La ventana de JoHari – herramienta para la autoevaluación	47
B) Evaluación visual	48
C) Formulario de autoreflexión	49
D) Formulario de evaluación para cursos	50
9. Apéndice 1 – Información para "Conecta y descubre"	54
10. Apéndice 2 – Información para "Emociones sociales"	57
11. Apéndice 3 - Información para "4 Elementos"	62
12. Apéndice 4 - Información para "Ethic-poly"	64
13. Apéndice 5 – Información para "60 segundos"	67
14. Apéndice 6 - Información para "Mi forma de aprender"	68
15. Apéndice 7 - Declaración Universal de los Derechos Humanos de la ONU	70
16. Programa Erasmus+	75
17. Youthpass	76
18. Referencias	77
19. Agradecimientos	78
20. Equipo de desarrollo de los juegos	79

Prefacio

¿Por qué juegos?

Actualmente hay más de 5 millones de jóvenes desempleados en la UE, lo que significa que uno de cada cinco jóvenes europeos no puede encontrar trabajo. Uno de los cuatro objetivos principales de la Comisión Europea es abordar el desempleo y desarrollar competencias que son cruciales en el mercado de trabajo. Y aquellos que corren mayor riesgo son los que tienen menos conocimientos o menos oportunidades.

Hoy en día, además de la educación formal, las diferentes actividades de aprendizaje no formal son componentes esenciales para mejorar la competitividad de los jóvenes. Los juegos pueden ser una forma de aprender placentera - si un juego permite que sus jugadores disfruten, aprender será más eficiente a pesar de las dificultades. Cada juego se basa en el aprendizaje y en la participación, de forma voluntaria y con el objetivo de entretenimiento. Los juegos permiten a los jugadores aprender cosas nuevas, mejorando así sus habilidades o competencias básicas.

Los métodos de aprendizaje no formal pueden ayudar a desarrollar las habilidades de los jóvenes y a profundizar su comprensión de los mismos, que es necesaria para encontrar y mantener un empleo, o incluso convertirse en un emprendedor. Es especialmente importante en el caso de las personas en riesgo de exclusión o discriminación por diversas razones, y aquellas que carecen de confianza en sí mismas y motivación personal. Los estudios demuestran que los jóvenes aprenden mejor cuando se les da la oportunidad de tomar un papel activo para entender claramente los objetivos de aprendizaje y ser conscientes de sus propias opciones.

Este manual es el resultado del proyecto Erasmus + "Emprendiendo y sorprendiendo a través de las 8 competencias clave" que fue implementado por el Fondo Regional Báltico de Letonia como coordinador del proyecto, AC Amics de la Biblioteca de la Fonteta de España, Eesti MTÜ Edel Arenduskeskus de Estonia y la Asociación de Personas Sordas de Nova Gradiška de Croacia.

El proyecto duró 18 meses y resultó en el desarrollo de 9 juegos educativos dirigidos a profundizar en la comprensión y desarrollo de las 8 competencias clave en el aprendizaje permanente. Los socios del proyecto también elaboraron un manual que ayuda a jugar los juegos ofreciendo explicaciones, introduciendo reglas para jugar y conteniendo la información pertinente sobre las propias competencias y un resumen de la investigación sobre las competencias que también se llevó a cabo en todos los países involucrados.

Este proyecto fue financiado por la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones de los autores y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Descripción del proyecto

El proyecto de asociación estratégica Erasmus+ "Emprendiendo y sorprendiendo a través de las 8 competencias clave" (Nº 2015-2-LV02-KA205-000815) se implementó desde el 1 de septiembre de 2015 hasta el 31 de marzo de 2017. Cuatro socios participaron en el desarrollo del proyecto - el coordinador del proyecto fue el Fondo Regional Báltico de Letonia y los socios fueron la Asociación Cultural Amics de la Biblioteca de la Fonteta de España, Eesti MTÜ Edel Arenduskeskus de Estonia y la Asociación de Personas Sordas en Nova Gradiška de Croacia. El presupuesto total del proyecto ascendió a 90.406,00 euros.

El objetivo principal del proyecto era desarrollar un nuevo método de educación no formal: un juego interactivo de competencias que promovería y desarrollaría las 8 competencias clave para el aprendizaje permanente: comunicación en la lengua materna; comunicación en lengua extranjera; competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología; competencia digital; aprendiendo a aprender; competencias sociales y cívicas; sentido de iniciativa y espíritu empresarial; conciencia cultural y expresión.

El método desarrollado es un juego que incluye 9 juegos. Cada uno de ellos se centra especialmente en una de las 8 competencias clave, y todos ellos incluyen varios elementos de la Educación No Formal (ENF): simulaciones, discusiones, trabajo individual, trabajo en grupo, etc. Al jugar, los participantes mejorarán sus conocimientos, habilidades y actitudes en diferentes campos y en diferentes niveles. Los juegos pueden adaptarse a varios niveles de complejidad y son adecuados para jóvenes de 13 años o más. Un elemento importante del juego es la evaluación, a través de la cual los jóvenes analizarán y reflejarán las competencias que han desarrollado mediante las tareas o ejercicios específicos en el juego, así como por qué estas competencias son importantes y cómo están conectadas con la vida personal y profesional.

Actividades del proyecto:

1. Investigación realizada en cada país socio sobre las 8 competencias clave de aprendizaje permanente;
2. Compartir las buenas prácticas de trabajo juvenil en los países involucrados;
3. Desarrollo de un nuevo método de ENF - un juego interactivo con el que los jóvenes podrán comprender y desarrollar mejor las ocho competencias clave que se requieren en el mercado de trabajo;
4. Desarrollo de un manual de juego que incluye un resumen de la investigación, materiales sobre las 8 competencias clave, reglas de varios juegos y todos los documentos de apoyo;
5. Producción de material de juego en 200 ejemplares;
6. Ejecución de una formación piloto en la que participen jóvenes de cada país socio;
7. Ejecución de eventos multiplicadores en los que participen 15 animadores / formadores / docentes y 15 jóvenes de cada país socio;
8. Creación de un video sobre el método desarrollado de ENF y las principales ventajas de los juegos.

Más información: www.8competencesgame.com

¡Disfruta el juego!



Perfil de los socios

BALTIC REGIONAL FUND

El Fondo Regional Báltico (BRF) es una organización no gubernamental creada en 2011 con el objetivo de desarrollar, fomentar y apoyar ideas creativas. Los miembros de la Fundación fomentan la idea de un mundo amistoso y pacífico promoviendo el diálogo intercultural y la igualdad y respetando la individualidad. Los seminarios, la formación y los proyectos abren la puerta a nuevas experiencias, competencias y oportunidades promoviendo la educación no formal y el aprendizaje permanente. BRF se encuentra en Riga (Letonia), pero colabora a nivel europeo en la ejecución de proyectos educativos. La organización cuenta con el Centro de Juventud BaMbuss en Riga, donde organiza actividades juveniles como talleres, aprendizaje no formal, debates y clubes especializados, formación de voluntarios, desarrollo de mentores y redes de apoyo entre compañeros y asesoramiento profesional.

www.brfonds.lv



EDELA EESTI ARENDUSKESKUS

El Centro de Desarrollo del Suroeste de Estonia es una organización no gubernamental que ha estado trabajando en el interés público de la iniciativa local y para fines de desarrollo local desde 2008. Haciendo participar a jóvenes en diferentes actividades que contribuyen al desarrollo de la juventud rural ciudadanía activa, la tolerancia y la mejora de su comprensión de las diferencias en las culturas, tradiciones y visión del mundo. En la actualidad capacitamos a los desempleados y ayudamos a los jóvenes desempleados a encontrar trabajo. También organizamos varios seminarios y debates para los jóvenes con el fin de aumentar la tolerancia y la comprensión de las diferencias culturales. Una de las nuevas orientaciones que hemos tomado es promover el espíritu empresarial juvenil. También apoyamos a la comunidad local a través de diferentes proyectos para elevar su identidad e iniciativa.

www.facebook.com/edelaeesti



AC AMICS DE LA BIBLIOTECA DE LA FONTETA

AC Amics de la Biblioteca de la Fonteta es una asociación no gubernamental, sin ánimo de lucro creada en 2005. Conectada en sus orígenes con el movimiento Scout, tiene como objetivo principal “dejar el mundo un poco mejor para las futuras generaciones”. Para este fin, promueve el diálogo intercultural, la educación no-formal y la ciudadanía activa. Nuestro trabajo se centra en jóvenes de 16-35 años y nuestras actividades están conectadas con los juegos (de todos los tipos) y la movilidad internacional.

www.amics.eu



ASSOCIATION OF DEAF AND HARD OF HEARING

La Asociación de Sordos e Hipoacúsicos Nova Gradiška es una organización no gubernamental y sin fines de lucro. La Asociación reúne las personas con problemas de audición y a la población general juvenil en Nova Gradiška y municipios circundantes. De acuerdo con los fines de la Asociación, sus principales actividades son las actividades sociales; la educación, la ciencia y la investigación; la cooperación internacional; protección de los Derechos Humanos y de promoción de la estructura democrática y política. Regularmente implementamos diferentes proyectos para que las personas sordas participen en los aspectos políticos y la vida social, así como para el trabajo con jóvenes. Hemos estado activamente comprometidos en actividades internacionales de juventud desde 2012.

www.ugng.hr



Las 8 Competencias Clave

“El aprendizaje permanente se ha convertido en una necesidad para todos los ciudadanos. Necesitamos desarrollar nuestras habilidades y competencias a lo largo de nuestras vidas, no sólo para nuestra realización personal y nuestra capacidad para involucrarnos activamente con la sociedad en la que vivimos, sino para nuestra capacidad para tener éxito en un mundo de trabajo en constante cambio.”

Ján Figel (Miembro de la Comisión Europea responsable de Educación, Formación, Cultura y Juventud)

Las competencias se definen aquí como una combinación de conocimientos (Knowledge), habilidades (Skills) y actitudes (Attitudes) apropiadas al contexto.



Las competencias clave son aquellas que todos los individuos necesitan para la realización personal y el desarrollo, la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo.

Las competencias clave se consideran todas igualmente importantes, porque cada una de ellas puede contribuir a una vida exitosa en una sociedad del conocimiento. Muchas de las competencias se superponen y se entrelazan: aspectos esenciales para un dominio apoyan la competencia en otro.

El Marco de referencia europeo (diciembre de 2006) establece ocho competencias clave:

1. Comunicación en la lengua materna

La capacidad de expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones tanto en forma oral como escrita (escuchar, hablar, leer y escribir) e interactuar lingüísticamente de manera apropiada y creativa en una amplia gama de contextos (como proyectos, trabajo, hogar y ocio).

2. Comunicación en lengua extranjera

Esta competencia comparte ampliamente las principales dimensiones de la comunicación en la lengua materna, pero en un idioma diferente. La comunicación en lenguas extranjeras también requiere aptitudes como la mediación y la comprensión intercultural.

3. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Competencia matemática es la capacidad de desarrollar y aplicar el pensamiento matemático para resolver una gama de problemas en situaciones cotidianas. Implica el dominio de la aritmética, tanto los procesos matemáticos como el conocimiento. Se trata de la capacidad y la voluntad de utilizar los modos matemáticos de pensamiento (pensamiento lógico y espacial) y presentación (fórmulas, modelos, construcciones, gráficos, gráficos).



Competencia científica se refiere a la capacidad y la voluntad de utilizar el conjunto de conocimientos y la metodología empleada para explicar el mundo natural con el fin de identificar preguntas y extraer conclusiones basadas en la evidencia.

La **competencia en tecnología** se considera como la aplicación de ese conocimiento y metodología en respuesta a deseos o necesidades humanas percibidas.

4. Competencia digital

Implica el uso seguro y crítico de las TIC para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se basa en las competencias básicas en TIC: el uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicarse y participar en redes colaborativas a través de Internet.

5. Aprender a aprender

La capacidad de perseguir y persistir en el aprendizaje, de organizar el propio aprendizaje, tanto individualmente como en grupos. Incluye la toma de conciencia del proceso de aprendizaje y las necesidades. Esta competencia significa ganar, procesar y asimilar nuevos conocimientos y habilidades para usarlos y aplicarlos en una variedad de contextos (por ejemplo, en casa, en el trabajo, en la educación y la formación). La motivación y la confianza son cruciales para la competencia de un individuo.

6. Competencias sociales y cívicas

La competencia social se refiere a la competencia personal, interpersonal e intercultural. Abarca todas las formas de comportamiento que capacitan a los individuos para participar de manera efectiva y constructiva en su vida social y laboral y para resolver conflictos cuando sea necesario. La competencia cívica capacita a los individuos para que participen plenamente en la vida cívica, basándose en su conocimiento de conceptos y estructuras sociales y políticos y en un compromiso de participación activa y democrática.

7. Sentido de iniciativa y emprendimiento

Capacidad de un individuo para convertir ideas en acción. Incluye la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como la capacidad de planificar y gestionar proyectos con el fin de alcanzar los objetivos. Se trata de ser conscientes del contexto de su trabajo y proyectos y de ser capaces de aprovechar las oportunidades. Esto debe incluir la conciencia de los valores éticos y promover la buena gobernanza.

8. Sensibilización y expresión culturales

Apreciación de la importancia de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones en una variedad de medios, incluyendo música, artes escénicas, literatura y las artes visuales.

Más información:

<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/HTML/?uri=URISERV:c11090&from=ES>

Investigación sobre las 8 Competencias Clave

Introducción

La asociación estratégica del programa Erasmus+ “Emprendiendo y sorprendiendo con las 8 competencias clave” (ES8KEYCOM) se implementa para desarrollar unos nuevos métodos de educación no formal – juegos de las Competencias, que promocionarán y desarrollarán las 8 competencias del aprendizaje a lo largo de la vida.

La primera parte de este proyecto consiste en la realización de una investigación (cualitativa y cuantitativa) en cada uno de los países socios sobre las 8 competencias que serán usadas en el desarrollo de los juegos interactivos.

El objetivo principal de la investigación es descubrir el conocimiento que tienen sobre las 8 competencias clave los expertos de diferentes ámbitos y los jóvenes, para entender cuáles consideran más importantes en la inserción en el mundo laboral y, también, entender las técnicas más valoradas que se podrán utilizar cuando se desarrollen los juegos.

La información sobre la investigación será utilizada en la creación de los juegos, para hacerlos más efectivos, fáciles de entender para los jóvenes y más motivadores.

Objetivos de la investigación:

- Averiguar cuánto saben los jóvenes y los expertos sobre las 8 competencias clave;
- Averiguar cuál es el nivel de comprensión sobre las 8 competencias clave y donde se utilizan;
- Averiguar cómo reconocen y auto-evalúan los jóvenes sus propias competencias;
- Averiguar cómo evalúan los jóvenes las competencias desde la perspectiva del empleador;
- Averiguar cuál sería el método más efectivo para incluir las 8 competencias clave en juegos.

Metodología

1. Primera parte de la investigación – cualitativa.

Grupo objeto de análisis: expertos y/o personas implicadas en el proceso de toma de decisiones de distintos campos empresariales y organizaciones (TIC, ONGs, pequeño comercio, empresa, sector cultural, servicios...). En cada país se realizaron entrevistas semiestructuradas sobre las 8 competencias clave y sobre la relevancia de las mismas para el empleo. También se preguntó sobre la brecha existente entre las competencias de los jóvenes y las necesidades del mercado de trabajo.

En total, **40 personas fueron entrevistadas** desde enero 2016 hasta finales de febrero de 2016. Las entrevistas se realizaron a 10 expertos de cada uno de los países implicados – Letonia, Estonia, Croacia y España.

2. Segunda parte de la investigación – cuantitativa

Grupo objeto de análisis: jóvenes de Letonia, Estonia, Croacia y España.

430 entrevistas fueron analizadas, 130 de Letonia, 100 de Estonia, 100 de Croacia y 100 de España, recogidas entre diciembre 2015 y finales de febrero 2016.

Las entrevistas realizadas a los jóvenes de edad 13-25 años tenían como tema central las 8 competencias clave, la forma en que han desarrollado dichas competencias en ellos mismos y la forma en que las valoran desde el mundo del trabajo. También fueron preguntados sobre los formas de aprendizaje y sus juegos favoritos.

Resultados y discusión

1. Investigación cualitativa – entrevistas con expertos

Entrevista semiestructurada para expertos, consistente en 7 preguntas: sobre la posición que ocupan en la empresa, sobre la propia empresa, sobre las competencias y sobre la brecha entre empresa y empleados.

“Podrías decir cuáles son las competencias más importantes que requiere el mercado de trabajo desde tu punto de vista?”

Los conocimientos y habilidades más mencionados han sido los relacionados con la competencia de **comunicación en lengua propia y extranjera**. También las habilidades sociales y algunas habilidades específicas para la actividad profesional han sido mencionadas para algunos trabajos específicos.

En segundo lugar, los expertos mencionaron las habilidades relacionadas con la competencia **cívica y social**, y también las habilidades que están relacionadas con la motivación, las ganas de trabajar y la capacidad de aprender, que estaría relacionada con la competencia de **aprender a aprender**; y en parte, también relacionadas con el sentido de **iniciativa y emprendimiento** destacando las habilidades de gestión, innovación, planificación, iniciativa, etc.

“¿Conoces (o has oído) las ocho competencias clave del aprendizaje permanente y lo que representan cada una de ellas?”

Mientras que las personas relacionadas con el sector de la juventud y las ONGs conocía las 8 competencias clave, los expertos entrevistados del sector de la empresa sólo habían oído hablar de ellas o bien, no sabían nada sobre las mismas. En total, sobre un 20% de los entrevistados conocía lo que son las competencias clave.

“¿Qué competencias clave son más importantes desde el punto de vista de la persona que ofrece trabajo?” (esta pregunta se realizó después de presentar las 8 competencias clave a los entrevistados)

Las respuestas muestran que las competencias cívicas y sociales y las de comunicación en lengua materna son consideradas las más importantes (en algunos casos la comunicación en lengua extranjera también se añadía a la lista).

En segundo lugar se mencionaban el sentido de iniciativa y emprendimiento, que era seguido de la competencia de aprender a aprender. Las competencias matemáticas y digitales sólo se mencionaron una o dos veces. La expresión cultural fue mencionada como la menos importante de todas o no mencionada en absoluto.

“Desde tu punto de vista – ¿existe una brecha entre las competencias que esperan las empresas y las competencias que los jóvenes aportan?”

En general, la respuesta fue “Sí, existe una brecha”. En general, los 40 expertos coinciden en que existe una brecha entre los empleados y los empleadores y la atención se centra en la brecha en relación con las habilidades, competencias y conocimientos que tienen los jóvenes al salir de las instituciones de educación formal. Los empleadores evalúan este conocimiento como principalmente teórico y no suficientemente práctico, este consideran que es el resultado del sistema educativo en general.

“¿Cuáles serían las sugerencias para la reducción de la brecha?”

La mayoría de las sugerencias se centran en la idea de conectar enfoque teórico con enfoque práctico y la conexión de la educación formal con la educación no formal, por ejemplo, a través del trabajo de campo, o la práctica de trabajo en empresas reales (prácticas, o empresas que reciban ayudas por tener becarios), o seminarios educativos sobre empresas, o visitas educativas a las mismas.

2. Investigación cuantitativa - encuestas para los jóvenes.

Participantes

En total 430 encuestas fueron respondidas por jóvenes en Letonia, Estonia, España, Croacia.
Edad: 13-17 años (24%), 18- 25 años (76%).

Sexo: 68% de los participantes eran mujeres, el 32% - de los hombres.

Educación: la mayor parte de los encuestados son graduados de la escuela secundaria.

Situación laboral: La mayoría de los encuestados no tienen trabajo y no está buscándolo, o bien son empleados a tiempo parcial o trabajan durante las vacaciones de verano, ya que en la mayoría de los casos aún están en la escuela o la universidad.

Resultados de las preguntas de la encuesta

¿Has participado en algún proyecto de Erasmus+ o Juventud en Acción?

El 48% de los encuestados (n=430) no ha participado en ningún proyecto JeA o Erasmus+. El 44% ha participado y el 7% no sabe cuáles son estos proyectos (véase el gráfico 1)

Gráfico 1



¿Conoces las ocho competencias clave para el aprendizaje permanente?

En general, se puede concluir que el 20% de los encuestados de todos los países declaran conocer cuáles son las ocho competencias clave, pero el 80% no sabe lo que son o han oído hablar de ellos pero no saben mucho (véase el gráfico 2).

Gráfico 2



"¿En qué medida has desarrollado personalmente estas competencias?" e "Imagina que eres el jefe, ¿cuánto esperarías que tuvieran desarrolladas dichas competencias tus empleados?"

Hemos pedido a todos los encuestados que evalúen cuánto están desarrolladas sus ocho competencias clave, y, en la siguiente pregunta, si fueran empresarios, cuán desarrolladas deberían estar en sus empleados. Por lo tanto estamos comparando las respuestas de auto-evaluación y la comprensión de la juventud sobre las expectativas del empleador.

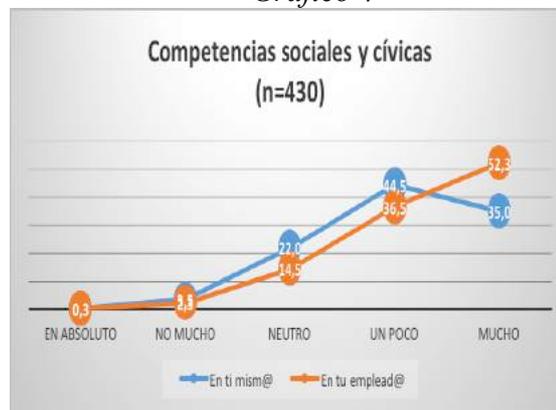
La **comunicación en la lengua materna y las competencias sociales y cívicas** han recibido el más alto nivel de auto-evaluación ("mucho") (véase el gráfico 3 y gráfico 4). Por lo tanto, se puede

concluir que los jóvenes creen que su desarrollo personal de estas competencias es muy alta. Respecto a las expectativas más altas de los empleadores, los jóvenes consideran que es la comunicación en la lengua materna, y después las competencias sociales y cívicas. Esto muestra que los jóvenes creen que estas son las competencias más importantes buscadas por el empleador.

Gráfico 3



Gráfico 4



En cuanto a la respuesta "A veces", las expectativas del empleador son más altas que la autoevaluación de los jóvenes en la mayor parte de las competencias, excepto en la comunicación en lengua materna (ver Gráfico 3) y la conciencia y expresión cultural (véase Gráfico 5), donde los resultados son similares, y las competencias sociales y cívicas, donde autoevaluación supera las expectativas del empleador (véase Gráfico 4). Las evaluaciones más similares en los que la autoevaluación se encuentra con la mayor parte de las expectativas del empleador se pueden observar en la comunicación en la lengua materna (véase el gráfico 3), y de la conciencia y expresión culturales (ver Gráfico 5).

Gráfico 5



Por lo tanto, podemos concluir que los jóvenes sienten más confianza en estas competencias que en otras. Si el empleador esperara que los empleados tuvieran estas competencias "A veces", entonces si que se reunirían los requisitos o incluso se superarían en el caso de las competencias sociales y cívicas.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Se desprende de el gráfico 6 que los jóvenes evalúan esta competencia en si mismos en un nivel inferior al que el empleador podría esperar que fuera (para los niveles "Neutro", "A veces" y "Mucho").

Gráfico 6



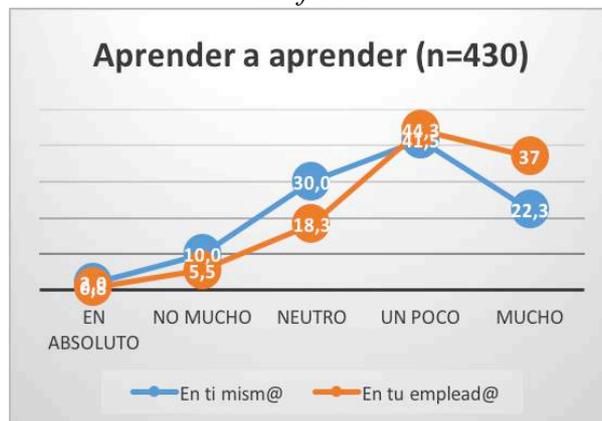
Competencia digital. Como podemos ver en el gráfico 7, la competencia digital se evalúa de manera similar, con una tendencia a evaluar un nivel más bajo de esta competencia que el nivel que el empleador podría esperar que tengan en las respuestas "A veces" y "Mucho", pero en un nivel más alto en las respuestas "No, en absoluto", "No mucho" y "Neutro". Esta tendencia es más bien insignificante, pero aún así muestra que los jóvenes creen que los empleadores tienen expectativas más altas que su propio nivel de esta competencia, aunque la autoevaluación sea bastante alta para la misma.

Gráfico 7



Aprender a aprender. El gráfico 8 muestra que en "Neutro" el aprender a aprender se evalúa a un nivel más alto que el nivel esperado por el empleador. En "A veces" se muestra una tendencia de los jóvenes a pensar que los empleadores esperan más de lo que realmente es, pero su competencia real se acerca a las expectativas. La brecha más grande aparece en el nivel "mucho", donde las expectativas del empleador superan las competencias de los jóvenes.

Gráfico 8



Sentido de la iniciativa y emprendedor. Como podemos ver en el gráfico 9, el nivel del sentido de la iniciativa y emprendimiento es mayor que las expectativas del empleador en "No mucho" y "neutro", pero inferior en "A veces", y mucho más bajo en "Mucho", lo cual sugiere que los jóvenes piensan que los empleadores desean esta competencia más desarrollada que la que realmente tienen. Pero en el nivel "A veces" ambos niveles están muy cerca, por lo que en este nivel de esta competencia podría coincidir con las expectativas.

Gráfico 9

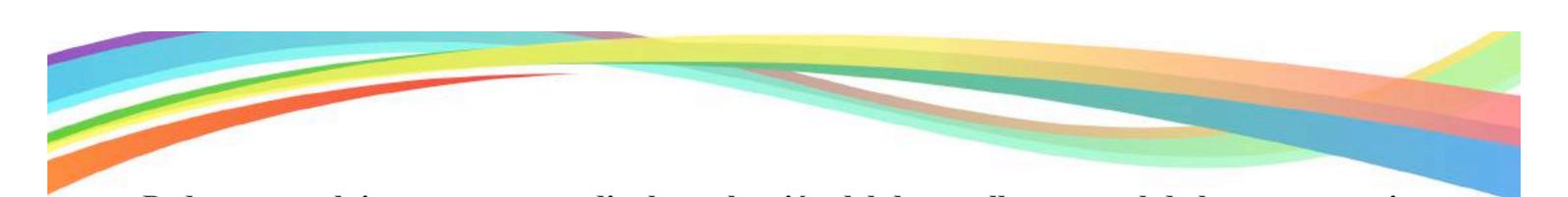


Teniendo en cuenta que la respuesta más común que se da tanto en las expectativas de autoevaluación y de los empleadores es "A veces", es posible identificar la mayor brecha entre las expectativas del empleador y la autoevaluación real. La comparación de todas las competencias muestra que la mayor diferencia se observa en la comunicación en lengua extranjera, donde el nivel de las expectativas excede considerablemente la situación real (véase Gráfico 10). Esto nos permite concluir que los jóvenes creen que esta es la competencia más importante desde el punto de vista del empleador, pero no lo suficientemente desarrollada personalmente.

Gráfico 10



Nos gustaría hacer hincapié en un par de aspectos que probablemente han influido en los resultados. En primer lugar, sólo el 20% de los participantes sabía (o al menos creían saber) cuáles eran las ocho competencias clave y lo que significaban. El resto recibió una breve descripción para leer antes de evaluar las competencias, por lo que su evaluación de las mismas podría haber sido influenciada por el pensamiento estereotipado. En segundo lugar, las preguntas fueron similares en ambos grupos de evaluación lo cual podría haber afectado a los resultados y provocado respuestas similares a las mismas preguntas. En tercer lugar, ya que la mayoría de los participantes estaban buscando un trabajo a tiempo completo, algunos aspectos, tales como ser nervioso o el miedo al fracaso en el intento de encontrar un buen trabajo a tiempo completo, o la reciente crisis y el desempleo podría haber hecho a los encuestados sentirse presionados y con miedo a los requisitos que podrían encontrarse en el proceso de encontrar un trabajo.



Podemos concluir que, en promedio, la evaluación del desarrollo personal de las competencias es inferior a las expectativas del empleador. Es normal que los alumnos y estudiantes tengan esta opinión, ya que todavía están en proceso de formación y se preparan para el mercado laboral. Es, sin embargo, muy importante ayudarles a reconocer sus competencias en cada etapa de la educación, puesto que el mercado laboral es diverso y pueden encontrarse con trabajos en los que no se requiera formación específica puedan comenzar a desarrollar sus competencias de una manera práctica. Los resultados de la encuesta revelan el miedo interior de los jóvenes y la manera en que ven a los empleadores, ya que, en general, los resultados muestran que los empleadores esperan más de lo que creen tener en casi todas las competencias y esto puede conducir a miedo subjetivo de ser inadecuado para algunos trabajos. **Por lo tanto, sería aconsejable ayudar a los jóvenes a reconocer sus competencias y poder confrontarlas con las profesiones que desean realizar, con el fin de poder adecuarlas, mejorarlas y conseguir el trabajo adecuado.**

¿Qué es especialmente importante para ti en el proceso de aprendizaje? El proceso de aprendizaje debe ser ...

Proceso de aprendizaje debería ser de la siguiente manera:

1. **educativo;**
2. **innovador;**
3. **interesante.**

¿Cómo prefieres aprender nuevas cosas?

Se puede concluir que la respuesta más común proporcionada por los jóvenes en esta encuesta es que les gustaría aprender nuevas cosas **mediante su propia experiencia práctica.**

Por favor escribe los 3 juegos de mesa que más te gustan.

Hay algunos juegos como el Monopoly, Alias, Cash flow, juegos de cartas, ajedrez, dominó, Uno, Scrabble, Catán, que son muy populares en todos los países.

Conclusión

Después de llevar a cabo todas las entrevistas y la comparación de todas las respuestas, se puede concluir que la **comunicación en la lengua materna** (y lengua extranjera), así como las **competencias sociales y cívicas** son las competencias más requeridas en diferentes empleos. Las dos siguientes son el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y la de aprender a aprender. Los resultados de la encuesta también revelan que los jóvenes son conscientes del hecho de que la comunicación en la lengua materna y las competencias sociales y cívicas son las competencias que el empresario espera que estén desarrolladas en un nivel muy alto. Así que ambos lados están dando prioridad a las mismas competencias. De esto podemos concluir que el problema no es el desconocimiento de lo que requiere el mercado de trabajo, sino más bien la incapacidad para presentar las competencias personales a un empleador.

Teniendo en cuenta que el objetivo de la investigación es también obtener más información sobre las posibles dificultades que los jóvenes experimentan en la búsqueda de un trabajo, la pregunta acerca de la brecha mostró que **existe una brecha en cuatro países de la UE entre las competencias que la empleador espera del empleado y las competencias que el empleado tiene o presenta en realidad.** La principal razón de esta diferencia es el hecho de que el conocimiento de las personas adquieren en las instituciones de educación formal es teórico, mientras que los empleadores esperan que el conocimiento más práctico. Esto significa que se requieren métodos educativos más prácticos y no formales en la educación formal. Todo tipo de instrumentos, métodos y materiales que puedan educar e informar a los jóvenes sobre las diferentes profesiones y su



relación con las competencias particulares (habilidades, conocimientos y actitudes) deben ser promovidos, así como las herramientas para el desarrollo de diferentes competencias de una manera práctica.

Tanto la investigación cualitativa como la cuantitativa de la investigación revelan que aproximadamente el 20% de las personas saben lo que son las ocho competencias clave. Esto significa que la mayoría de los jóvenes y empleadores las desconocen. Esto podría contribuir a llegar a un entendimiento común de lo que exactamente dos lados esperan y qué competencias deben desarrollarse más.

Con el fin de desarrollar las herramienta previstas en este proyecto, también hemos pedido a los jóvenes a nombrar los juegos que más se juegan, y explicar la forma en que les gustaría aprender y lo que les resulta más importante para el proceso de aprendizaje. **Se puede concluir que el proceso de aprendizaje debe ser educativo, innovador e interesante, donde los jóvenes pueden aprender mediante la experiencia propia, siendo un aprendizaje práctico que cumpla con el enfoque de la educación no formal.** Estos aspectos serán utilizados para desarrollar una nueva herramienta en este proyecto, es decir, juegos para los jóvenes.

Un análisis de los principales objetivos de la investigación, puede concluir que el nivel de comprensión y conocimiento de las 8 competencias clave es más bien bajo, tanto en el grupo de expertos como entre los jóvenes. Esta investigación muestra tendencia general que podría ser desarrollada más en futuras investigaciones.

El objetivo principal de este proyecto es crear juegos para los jóvenes de 13-25 años de edad. Esta investigación muestra claramente que tal herramienta es necesaria para ayudar a educar a los jóvenes sobre las ocho competencias clave, entenderlas, así como para definir, reconocer y analizar sus propias competencias con el fin de estar más preparados para presentarlas a un empleador. Se van emplear una serie de métodos y formas de involucrar a los jóvenes en el desarrollo de las competencias de una manera interesante y educativa, que les permita aprender de forma práctica.

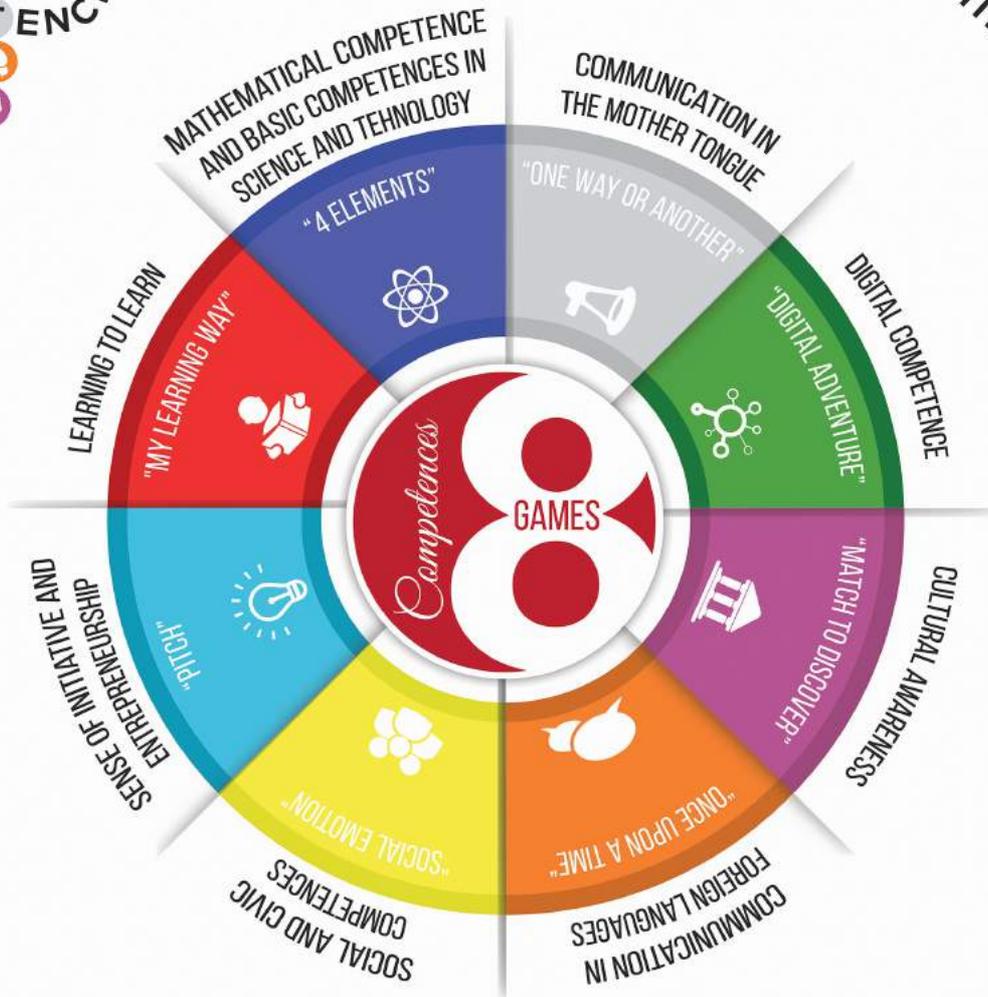
En cuanto a una investigación futura sobre las competencias, sería necesario determinar si los jóvenes y los expertos entienden las competencias de la misma manera con el fin de averiguar lo que cada grupo espera de forma más precisa.



GAME "8KEYCOM"

WWW.8COMPETENCESGAME.COM

BONUS GAME
"ETHIC-POLY"



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Baltic Regional Fund



UDRUGA GLUHIH I NAGLUHIH NOVA GRADIŠKA

PROJECT "ENTERPRISING AND SURPRISING THROUGH 8 KEY COMPETENCES" 2015-2-LV02-KA205-000815

Descripción del juego

Nombre del juego	“DE UNA FORMA U OTRA”
Nombre de la competencia	Comunicación en lengua materna
Breve descripción de la competencia	Es la habilidad de expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos y opiniones tanto de manera oral como escrita (escuchando, hablando, leyendo y escribiendo), e interactuar lingüísticamente de una manera creativa y en gran variedad de contextos (por ejemplo, en proyectos, trabajo, en casa o en el tiempo libre).
Objetivos del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Entender y desarrollar comunicación en lengua materna • Concienciar respecto a la importancia de la escucha activa, así como desarrollarla. • Ampliar el vocabulario de los participantes • Mejorar el pensamiento creativo de los participantes
Duración del juego (en minutos)	60 – 90 min
Número de participantes mínimo y máximo	3 – 30
Recursos/materiales/equipo necesario	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de cartas (1 Ojos/Boca, 4 Orejas/Boca, 1 Mano) • 1 libreta de dibujo • Pizarrita • Lápices de colores • Un amplio espacio
 <p>Normas y descripción paso a paso (elementos contenidos y métodos)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Todos los participantes en un círculo. Es necesario hacer un juego para romper el hielo (energizer). 2. Hablar sobre las 8 competencias clave con los participantes, sobretodo sobre la competencia de comunicación en lengua materna. Ofrecer a los participantes información sobre esa competencia 3. El facilitador describirá el objetivo principal del juego, las normas y el procedimiento. 4. Los participantes son divididos en grupos. Cada grupo tiene el mismo número de participantes (mínimo 3, máximo 6), y cada participante tiene su rol en el grupo. Los roles son los siguientes: <ol style="list-style-type: none"> a. <u>Ojos</u> – una carta con ojos y boca. Esta persona tiene permitido ver el dibujo. b. <u>Orejas</u> – una carta con orejas y boca. Esta persona recibe el mensaje desde los “Ojos” y lo transmite a otras “Orejas”, o directamente a “Manos” (depende del tamaño del grupo). c. <u>Manos</u> – una carta con manos. Esta persona dibuja lo que le digan. <p>Los grupos deben ser hechos de una manera creativa. Los participantes deben dar su nombre al resto del grupo. Cada miembro del grupo lo puede llevar encima con un post-it.</p> 5. Los grupos deben ser separados y cada uno tendrá su espacio en la habitación (Podemos utilizar un espacio exterior también, y así

	<p>separar más a los dos grupos). “Manos” debe estar separado de los otros tanto como sea posible. Cada “Manos” tendrá su pizarrita y un juego de lápices de colores.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Los participantes con el rol de “Ojos” pueden ver el dibujo, que estará situado en algún lugar fuera de la habitación, dónde los otros participantes no lo puedan ver. 7. Ahora los “Ojos” describen que vieron a sus respectivos compañeros de equipo que tienen el rol de “Orejas”, deben hacerlo siguiendo estas reglas: <ol style="list-style-type: none"> a. No se puede utilizar la palabra exacta (por ejemplo, si hay una nube en el dibujo, no se puede decir nube, pero puede describirse utilizando otras palabras); b. No se puede nombrar el color, pero se puede describir utilizando otras palabras (por ejemplo, en vez de rojo, se puede decir “el color del fuego”, etc.); c. Solo se puede transmitir un mensaje cada vez: si hay 5 objetos en el dibujo, solo se puede describir un objeto por cada mensaje. d. Se pueden utilizar palabras para determinar la ubicación en el dibujo (izquierda, derecha, arriba, abajo); e. “Orejas” solo tiene permitido hacer preguntas de respuesta “Sí/No” <ol style="list-style-type: none"> 8. “Orejas” ahora tiene la tarea de transmitir el mensaje recibido de “Ojos” a los otros compañeros de equipo siguiendo las mismas reglas. El mensaje no debe cambiar. Cuando la última persona con la carta “Orejas” reciba el mensaje, lo debe transmitir a “Manos”. 9. Ahora cada participante con la carta “Manos”, debe dibujar en la pizarrita o en el papel lo que le haya dicho su compañero de equipo. 10. Toda la ronda, desde que “Ojos” envía el mensaje hasta que “Manos” lo recibe, no debe durar más de 5 minutos. El número de rondas depende del número de objetos a transmitir en el juego. Antes de que empiece el juego, hay que asegurarse de que cada persona que tiene la carta “Ojos” identifica el mismo número de objetos en el dibujo. 11. Cuando todos los grupos hayan terminado de dibujar, hay que comparar su dibujo con el original. El grupo que consiga que su dibujo sea más parecido al original será el ganador. 12. Se puede reunir después a los participantes para que reflexionen sobre el juego. Dependiendo del tiempo disponible, en grupos grandes, pequeños o individualmente con plantillas de autorreflexión.
<p>Cuestiones para la evaluación/reflexión</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Experiencia) ¿Que has podido observar durante el juego? (Objetivos)? ¿Qué ha ocurrido? 2. (Reflexión) ¿Cómo te sentiste? ¿Has encontrado el juego difícil? ¿Qué ha sido lo más complicado? ¿Ha sido difícil transmitir el mensaje? 3. (Conceptualización) ¿Qué has aprendido del juego? ¿Qué crees que es lo más importante para conseguir una buena comunicación? 4. (Aplicación) ¿Cómo podemos aplicarlo a nuestra vida diaria?
<p>Modificaciones del juego (si es posible)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Este juego puede ser también usado para desarrollar las competencias en lengua no materna si se trabaja en un grupo intercultural; o también se pueden desarrollar las habilidades comunicativas en general. También puede ser utilizado como una actividad para construir grupos.

	<ul style="list-style-type: none"> • En vez de rondas de transmitir un mensaje cada vez, se puede también fijar un tiempo de juego – por ejemplo, 15 minutos, y el grupo que termine primero y con el parecido más similar al del dibujo original será el ganador.
Consejos para dinamizadores/facilitadores	<ul style="list-style-type: none"> • Leer las instrucciones atentamente. • Se tiene que observar a los grupos. El monitor debe observar como el mensaje es transmitido de un miembro a otro. También lo puede realizar un miembro de grupo que tenga un rol de “observador”. • El juego se puede jugar en diferentes niveles (fácil, medio o avanzado) dependiendo del dibujo elegido. Se pueden descargar dibujos de nuestra página web, imprimirlos o dibujarlos uno mismo. • El juego se puede realizar en espacios exteriores. • Es muy importante dar las instrucciones de manera clara. Al principio, si hay tiempo, el facilitador puede discutir y hacer una lluvia de ideas (brainstorm) sobre comunicación con los participantes. • Cuando se haga la reflexión final, posterior al juego, los facilitadores deben prestar atención a la atmósfera del juego y adaptarlo para el futuro si es necesario. • También, al final de la actividad, se debe dejar un tiempo para la reflexión común sobre “comunicación” y como pueden desarrollarse dichas habilidades. • Si deseas jugar a este juego con participantes con impedimentos auditivos, asegúrate de tener un traductor de lenguaje de signos disponible. Además, puedes permitir a los participantes anotar el mensaje que necesiten transmitir. • ¡Se creativo! Puedes inventar nuevos juegos y reglas a partir del material disponible.
Otros comentarios	<p><i>“El mayor problema de comunicación es que no escuchamos para entender, escuchamos para responder.” /Farzana Jaffer Jeraj/</i></p>

Descripción del juego

Nombre del juego	“ÉRASE UNA VEZ...”
Nombre de la competencia	Comunicación en lengua extranjera
Breve descripción de la competencia	Generalmente, esta competencia tiene las mismas dimensiones y características que la comunicación en lengua materna, pero en un idioma distinto. La comunicación en lenguas extranjeras requiere también aptitudes como la mediación y la comprensión intercultural.
Objetivos del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir vocabulario nuevo en lengua extranjera • Desarrollar habilidades para conversar en lengua extranjera • Desarrollar habilidades de expresión y comunicación • Desarrollar habilidades de trabajo en equipo • Saber ser creativo e innovador • Desarrollar la imaginación de los jugadores • Desarrollar la creación de vínculos y encontrar características comunes entre lenguas • Ayudar a desarrollar la habilidad de aprender idiomas en contextos no formales
Duración del juego (en minutos)	45 – 90 min
Número de participantes mínimo y máximo	6 – 24
Recursos/materiales/equipo necesario	Juego de cartas (las 120 cartas del juego)
 <p>Normas y descripción paso a paso (elementos contenidos y métodos)</p>	<p>Nivel 1:</p> <p>El juego consiste en 120 cartas, las cartas de símbolos especiales (“CAMBIA LA DIRECCIÓN”, “NUEVA HISTORIA”, “SALTA”) no van a ser utilizadas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Todos los participantes deben hacer un círculo. Es necesario realizar un juego energizer. 2. Debatir respecto a las 8 competencias clave con los participantes, particularmente respecto a la competencia que se desarrolla en este juego, ofreciendo información breve sobre la competencia a los participantes. 3. El facilitador describirá los principales objetivos del juego, normas y procedimiento. 4. Se dejan las cartas encima de la mesa, en un montón. Los jugadores no reciben cartas. Se dejan allí. 5. El dinamizador o algún participante puede empezar el juego cogiendo una carta del montón de cartas de encima de la mesa. 6. El primer participante empieza a contar una historia inspirándose en la carta y la ronda empieza, siguiendo las agujas del reloj. 7. Tras el inicio, todos los jugadores toman, uno por uno, una carta del montón y, con la inspiración que ofrece el dibujo de la carta, se debe

componer y dar continuidad a la historia. Las cartas se colocan formando una espiral.

8. El juego durará hasta que se usen todas las cartas o cuando el dinamizador decida que es momento de terminar.
9. Cuando el juego haya terminado, el dinamizador comenzará una reflexión entorno al juego (véase cuestiones para la reflexión).

Nivel 2: (adecuado para grupos pequeños):

El juego consiste en 120 cartas, las cartas de símbolos especiales (“CAMBIA LA DIRECCIÓN”, “NUEVA HISTORIA”, “SALTA”) no van a ser utilizadas.

1. Todos los participantes deben hacer un círculo. Es necesario realizar un juego energizer.
2. Debatir respecto a las 8 competencias clave con los participantes, particularmente respecto a la competencia que se desarrolla en este juego, ofreciendo información breve sobre la competencia a los participantes.
3. El facilitador describirá los principales objetivos del juego, normas y procedimiento.
4. Cada jugador recibe 5 cartas y las pone todas en la mesa contando una historia basada en ellas al mismo tiempo.
5. La narración de la historia comienza desde la persona sentada a la izquierda hasta el jugador que repartió las cartas y continúa hacia la derecha.
6. El juego dura hasta que se usen todas las cartas o cuando el facilitador decide que es el momento de terminar.
7. Cuando el juego ha terminado, el facilitador comienza la reflexión posterior (véase cuestiones para reflexión).

Nivel 3:

1. Todos los participantes deben hacer un círculo. Es necesario realizar un juego energizer.
2. Debatir respecto a las 8 competencias clave con los participantes, particularmente respecto a la competencia que se desarrolla en este juego, ofreciendo información breve sobre la competencia a los participantes.
3. El facilitador describirá los principales objetivos del juego, normas y procedimiento.

El juego tiene 120 cartas, incluyendo:

- 8 cartas con un símbolo especial “NUEVA HISTORIA” (imagen de un sol en la esquina superior de la carta). Este símbolo permite empezar una nueva historia en el juego (pero debe realizarse en el turno de dicho jugador). El jugador que comienza una nueva historia tiene que establecer un nuevo color. La carta "NUEVA HISTORIA" es la única tarjeta que no tiene que seguir el color establecido.
- 8 cartas con un símbolo especial “CAMBIA DE DIRECCIÓN” (imagen de una cruz en la esquina superior de la carta). Este símbolo significa cambiar el orden de juego en dirección opuesta.
- 8 cartas con un símbolo especial “SALTA” (imagen de una mano en la esquina superior de la carta). Este símbolo significa que la

	<p>siguiente persona, sentada al lado, pierde su turno. Las esquinas de las cartas están coloreadas – amarillo, rojo, azul- Dependiendo del color de la primera carta y de la dirección, la siguiente carta que se añada debe ser del mismo color y puesta en la mesa por el siguiente jugador, continuando la historia. Si el jugador no tiene dicho color, deberá coger una carta nueva del montón hasta que encuentre una del mismo color y pueda usarla en el juego. Si no hay más cartas encima de la mesa, el jugador o jugadora pierde su turno y juega el siguiente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Al principio del juego, cada jugador recibe 3 cartas. El resto de cartas se dejan en el montón encima de la mesa. 5. El facilitador o participante que inicia el juego, lo abre cogiendo una carta de la espiral del medio y empieza a contar la historia (cada jugador puede añadir un máximo de 3 frases por carta). 6. La ronda empieza en el sentido de las agujas del reloj. 7. El juego dura hasta que todas las cartas sean usadas o hasta que el facilitador decida que es tiempo de terminar. 8. Cuando el juego termine, el facilitador empezará con la reflexión (véase cuestiones para reflexión)
<p>Cuestiones para la evaluación/reflexión</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Experiencia) ¿Qué has podido observar durante el juego (objetivos)? ¿Qué ha ocurrido? ¿Te ha gustado el juego? ¿Te pareció difícil? ¿Fuisteis un buen grupo? ¿Qué has notado? ¿Cuándo había dificultades, te lo pasaste bien? ¿Qué es lo que hicieron? ¿Tuviste algún momento en el que te hubiera gustado cambiar la tarjeta (por la combinación de colores), para poder seguir contando tu historia? 2. (Reflexiones) ¿Cómo te has sentido hablando una lengua extranjera? ¿Sentiste que era complicado para ti expresarte en una lengua extranjera? 3. (Conceptualización) ¿Qué has aprendido del juego? ¿Cómo piensas que es de importante que las personas puedan entender a las demás? ¿Qué has podido aprender por ti mismo del juego? ¿Qué habéis aprendido todos? ¿Qué nuevas palabras has aprendido durante el juego? 4. (Aplicación) ¿Cómo podemos transferir lo que hemos aprendido en el juego a nuestra vida diaria? ¿Qué habilidades tomarás contigo del juego para tu vida diaria? (por ejemplo, la habilidad de ser líder de un grupo, de prestar atención, etc.)
<p>Modificaciones del juego (si es posible)</p>	<p>Las esquinas de las cartas están coloreadas en el nivel 3 del juego - amarillo, rojo, azul. Dependiendo del color y la dirección de la primera carta, la siguiente carta añadida tiene que ser del mismo color. Una sugerencia de modificación puede ser la obligación de utilizar necesariamente otro color.</p>
<p>Consejos para dinamizadores/facilitadores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lee las instrucciones detenidamente. • La reflexión final depende del tiempo disponible. Hay distintas opciones: en un círculo grande o en grupos más pequeños o individualmente con plantillas de autorreflexión. Invita al grupo a sentarse en círculo y a hacer preguntas para compartir experiencias respecto a lo aprendido y a todo el proceso. • Tiempo previsto:

	<ul style="list-style-type: none"> - 5 min introducción - 60 minutos jugando - Reflexión de 25 minutos <p>Fíjate en situaciones o momentos en que algún jugador le gustaría dar la vuelta a la carta (debido a la combinación de colores) para que él / ella pueda seguir contando su historia. Se puede permitir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durante la reflexión podemos usar algunos objetos (como una bola) como material de ayuda. • ¡Se creativo! Puedes inventar nuevos juegos y reglas a partir del material disponible.
Otros comentarios	<i>¡La mejor manera de entendernos mutuamente es hablando unos con otros!</i>

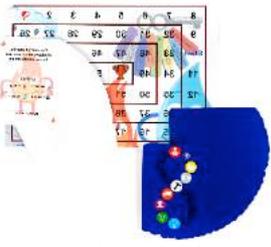
Descripción del juego

Nombre del juego	“ETIC-POLY”
Nombre de la competencia	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
Breve descripción de la competencia	<p><u>La competencia matemática</u> es la capacidad de desarrollar y aplicar el pensamiento matemático para resolver una serie de problemas en situaciones cotidianas. Basándose en el dominio de la aritmética, se hace hincapié en el proceso y la actividad, así como en el conocimiento. La competencia matemática implica, en diferentes niveles, la capacidad y la voluntad de utilizar los modelos matemáticos de pensamiento (pensamiento lógico y espacial) y presentación (fórmulas, modelos, construcciones y gráficos).</p> <p><u>La competencia en ciencia</u> se refiere a la capacidad y la voluntad de utilizar aquellos conocimientos y metodología empleada para explicar el mundo natural, con el fin de identificar preguntas y sacar conclusiones basadas en la evidencia.</p> <p><u>La competencia en tecnología</u> es vista como la aplicación de ese conocimiento y metodología en respuesta a las necesidades y deseos humanos. La competencia en ciencia y tecnología implica una comprensión de los cambios causados por la actividad humana y la responsabilidad de cada ciudadano.</p>
Objetivos del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Considerar y reflexionar sobre el precio de las cosas • Aprender a optimizar un presupuesto • Descubrir la importancia de distintos factores en la economía • Evaluar el impacto de la financiación en proyectos sociales
Duración del juego (en minutos)	60 min
Min y máx número de jugadores	5 – 30 (El número máximo de jugadores es 6, así que en caso de haber más, se pueden hacer equipos de 2 o incluso 3 personas por equipo, o bien jugar paralelamente)
Recursos/Materiales/Equipo necesario	<ul style="list-style-type: none"> • La caja del juego incluye un tablero, cartas de proyectos, cartas de "GIVE & GET", dinero (impreso en varios colores), 1 ficha por jugador, dos dados de 6 lados.
 <p>Normas y descripción paso a paso (elementos contenidos y métodos)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Todos los participantes en un círculo. Es necesario hacer un juego para romper el hielo (energizer). 2. Hablar sobre las 8 competencias clave con los participantes, particularmente sobre la competencia del juego. Ofrecer a los participantes información sobre esa competencia 3. El facilitador describirá los objetivos principales del juego, las normas y el procedimiento. <p>REGLAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El objetivo del juego es gestionar el presupuesto disponible (a

	<p>partir de 4M € / jugador) invirtiendo en tantos proyectos sociales como sea posible.</p> <ul style="list-style-type: none">- Uno de los jugadores también tendrá el rol de "banquero", manteniendo los fondos personales separados de los fondos comunes.- Cada jugador lanza un dado a la vez, comenzando con el banquero. El jugador con el total más alto inicia el juego. Se coloca la ficha en la esquina dónde aparece GO, luego se tiran los dados y se mueve la ficha hacia adelante (en el sentido de las agujas del reloj) en el número de espacios indicados en los dados.- Después de haber completado el turno, este pasa al jugador o jugadora de la izquierda. Dos o más fichas pueden situarse en el mismo hueco al mismo tiempo.- Dependiendo del hueco donde si sitúe tu ficha, puedes tener derecho a invertir en un proyecto, estar obligado a contribuir en el proyecto de otro jugador, a pagar impuestos, a sacar una tarjeta «GIVE & GET», etc.- Si sacas dobles, mueves tu ficha como de costumbre, la suma de los dos dados, y estarás sujeto a cualquier privilegio o penalización de la casilla en la que aterrices. Los dados son tuyos de nuevo, tiras, mueves tu ficha como antes. Esto sólo se permite una vez por turno, por lo que, si vuelves a sacar dobles, no ocurre nada.- Cada vez que la ficha de un jugador caiga o pase sobre CUALQUIER ESQUINA, el banquero paga a ese jugador 100K €.- Siempre que un jugador sitúe su ficha en un proyecto que todavía está disponible, el jugador puede decidir si invertir en él o no. Si el jugador decide invertir, él / ella pagará al banco la cantidad mostrada en la carta, y recibirá la carta de dicho proyecto. Si el proyecto ya tiene dueño, el jugador tendrá que darle apoyo pagando al propietario del proyecto la cantidad indicada en la carta del proyecto. Esta cantidad será diferente dependiendo de si el propietario tiene un proyecto o más en el mismo campo.- Siempre que un jugador quiera renunciar a un proyecto, él / ella puede devolverlo al juego y el banco le devolverá la cantidad de "renuncia".- Si un jugador no tiene ni dinero ni proyectos, el resto de los jugadores decidirán si este jugador continúa jugando o si es eliminado del juego.- Las tarjetas "GIVE & GET" no son opcionales. Todo lo que está escrito debe ser cumplido.
--	--

	<p>- FIN DEL JUEGO: el facilitador decidirá si es un juego de tiempo limitado o si se extiende hasta que solo un jugador se convierta en el inversor principal en el juego.</p> <p>4. Se puede reunir después a los participantes para que reflexionen sobre el juego. Dependiendo del tiempo disponible, en grupos grandes, pequeños o individualmente con plantillas de autorreflexión.</p>
Cuestiones para la evaluación/reflexión	<p>1. (Experiencia) ¿Qué observaste durante el juego (hechos objetivos)? ¿Qué ha ocurrido? ¿Conoces proyectos como los que aparecen en el juego?</p> <p>2. (Reflexión) ¿Cómo te has sentido?</p> <p>3.(Conceptualización) ¿Qué has aprendido del juego?</p> <p>4. (Aplicación) ¿Cómo podemos aplicarlo a nuestra vida diaria? ¿Cómo influye la economía en el desarrollo social?</p>
Modificaciones del juego (si es posible)	<p>Si tenemos un grupo grande, se puede imprimir el tablero en gran formato, A1, y así jugar en pequeños grupos, cambiando parte de las acciones que se llevan a cabo de manera creativa y activa.</p>
Consejos para dinamizadores/facilitadores	<ul style="list-style-type: none"> • Leer las instrucciones atentamente. • Si hay muchos jugadores, uno de ellos puede elegir tener únicamente el rol de banquero en lugar de jugador. • El juego podría adaptarse a proyectos locales reales, teniendo en cuenta los fondos asignados a las organizaciones sociales por las instituciones públicas. Esto ayudaría a comprender mejor la realidad local y podría vincularse con la competencia emprendedora. • ¡Se creativo! Puedes inventar nuevos juegos y reglas a partir del material disponible.
Otros comentarios	<p><i>"No se puede predecir el resultado del desarrollo humano. Todo lo que puedes hacer es, como un granjero, crear las condiciones bajo las cuales comenzará a florecer. " / Ken Robinson /</i></p>

Descripción del juego

Nombre del juego	“4 ELEMENTOS”
Nombre de la competencia	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
Breve descripción de la competencia	<p><u>La competencia matemática</u> es la capacidad de desarrollar y aplicar el pensamiento matemático para resolver una serie de problemas en situaciones cotidianas. Basándose en el dominio de la aritmética, se hace hincapié en el proceso y la actividad, así como en el conocimiento. La competencia matemática implica, en diferentes niveles, la capacidad y la voluntad de utilizar los modelos matemáticos de pensamiento (pensamiento lógico y espacial) y presentación (fórmulas, modelos, construcciones y gráficos).</p> <p><u>La competencia en ciencia</u> se refiere a la capacidad y la voluntad de utilizar aquellos conocimientos y metodología empleada para explicar el mundo natural, con el fin de identificar preguntas y sacar conclusiones basadas en la evidencia.</p> <p><u>La competencia en tecnología</u> es vista como la aplicación de ese conocimiento y metodología en respuesta a las necesidades y deseos humanos. La competencia en ciencia y tecnología implica una comprensión de los cambios causados por la actividad humana y la responsabilidad de cada ciudadano.</p>
Objetivos del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender el concepto de sostenibilidad • Descubrir cuáles son las acciones diarias que más afectan al cambio climático. • Comprender los beneficios de la cooperación. • Reflexionar sobre nuestras actitudes y actividades diarias y sobre cómo afectan al medio ambiente
Duración del juego (en minutos)	60 min
Min y máx número de jugadores	4 – 30 (El juego es para 4 jugadores, así que, si hay más, se podrían construir equipos de 2 e incluso 3 personas por equipo, o bien jugar paralelamente)
Recursos/Materiales/Equipo necesario	La caja de juego incluye las cartas, un tablero para la puntuación y 5 fichas (para el tablero)
 <p>Normas y descripción paso a paso (elementos contenidos y métodos)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Todos los participantes en un círculo. Es necesario hacer un juego para romper el hielo (energizer). 2. Hablar sobre las 8 competencias clave con los participantes, particularmente sobre la competencia del juego. Ofrecer a los participantes información sobre esa competencia 3. El facilitador describirá los objetivos principales del juego, las normas y el procedimiento.

	<p>REGLAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada participante elegirá uno de los cuatro elementos (agua, fuego, aire, tierra), el jugador colocará su ficha en la casilla de inicio (número 10) del tablero y comenzará el juego. También habrá de situar la ficha común "Planet" en la casilla de inicio (la número 10). • El objetivo del juego es lograr la mayor puntuación en el elemento. • Hay una baraja común de 80 cartas, se barajan, y cada jugador recibe 3 de ellas de manera aleatoria. Las restantes se dejarán al medio del tablero. • El primer jugador será aquel cuyo cumpleaños caiga más temprano. • En cada turno el jugador puede: <ul style="list-style-type: none"> a. Juega una carta (las cartas, cuando se usan, van al centro de la mesa, junto a las que no se usan); b. Cambiar todas las cartas (descartar las 3 cartas y coger 3 nuevas); c. Pasar el turno • Cuando se juega una carta, se debe leer EN VOZ ALTA, y afecta a algunos (o todos) los jugadores, aumentando o disminuyendo su puntuación. Mueve las fichas en el tablero de acuerdo con los números de la carta. • Durante el juego las acciones de los jugadores también influyen en el planeta, así que mueve la ficha del planeta de acuerdo a las cartas jugadas. Si el planeta alcanza el número 0, muere, y el juego ha terminado. <p>• FIN DEL JUEGO: Se recomienda un juego de tiempo limitado de 20 a 30 minutos. El facilitador puede establecer una duración distinta. Si el planeta muere, el facilitador puede decidir si comienza un nuevo juego o se pasa a realizar una reflexión.</p> <p>Se puede reunir después a los participantes para que reflexionen sobre el juego. Dependiendo del tiempo disponible, en grupos grandes, pequeños o individualmente con plantillas de autorreflexión.</p>
<p>Cuestiones para la evaluación/reflexión</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Experiencia) ¿Qué has observado durante el juego (hechos objetivos)? ¿Qué ha pasado? ¿Responden las tarjetas a "reales" en tu ciudad? 2. (Reflexión) ¿Cómo te has sentido? ¿Te "reconociste" en diferentes cartas? 3. (Conceptualización) ¿Qué has aprendido del juego? 4. (Aplicación) ¿Cómo podemos aplicarlo a nuestra vida diaria? ¿Qué pequeños pasos se pueden tomar en nuestras vidas diarias para proteger el medio ambiente?
<p>Modificaciones del juego (si es posible)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se podrían crear cartas nuevas en las siguientes sesiones, o incluso se podría agregar un nuevo "elemento" a los 4 existentes.
<p>Consejos para dinamizadores/facilitadores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leer las instrucciones atentamente. • Antes o posteriormente al juego, existen muchas películas sobre el impacto humano en el medio ambiente que pueden ser visionadas. Sugerimos “Garbage Island” (https://www.youtube.com/watch?v=D41rO7mL6zM) o Home (https://www.youtube.com/watch?v=jqxENMKaeCU). Esta última

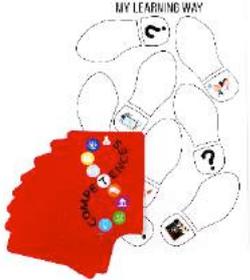
	<p>traducida a muchos idiomas.</p> <ul style="list-style-type: none">• Cada una de las cartas muestra una situación diferente (buena o mala) para el planeta. A través de las mismas se debe tener cuidado en que todo el mundo entienda la situación expuesta, o alentar también un debate sobre algunas de ellas. Algunas son más controvertidas, mientras que algunos son más fáciles.• ¡Se creativo! Puedes inventar nuevos juegos y reglas a partir del material disponible.
Otros comentarios	<p><i>“Deja este mundo un poco mejor de lo que lo encontraste.”/ Baden Powell/</i></p>

Descripción del juego

Nombre del juego	“AVENTURA DIGITAL”
Nombre de la competencia	Competencia digital
Breve descripción de la competencia	La competencia digital implica un uso seguro y crítico de la Tecnología de la Sociedad de la Información tanto para el trabajo, como para el ocio y la comunicación. Se basa en las competencias básicas en TIC: el uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicarse y participar en redes sociales a través de Internet.
Objetivos del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Descubre cómo usar Google Traductor • Explora y aprende cómo usar el teléfono móvil de manera diferente • Descubre nuevos idiomas en el mundo • Desarrolla la creación e invención de historias.
Duración del juego (en minutos)	60 min
Min y máx número de jugadores	1 - 30 (dependerá principalmente del número de teléfonos disponibles para la actividad)
Recursos/Materiales/Equipo necesario	<ul style="list-style-type: none"> • Un teléfono móvil por participante (o al menos uno por cada dos participantes) con Google Translate instalado y conexión a Internet. • Cartas del juego (30 cartas de Palabras para traducir más 2 cartas para el Facilitador)
 <p>Normas y descripción paso a paso (elementos contenidos y métodos)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Antes de comenzar el juego, los líderes publican 30 palabras en diferentes idiomas alrededor de la sala (edificio o área). 2. Todos los participantes en un círculo. Es necesario hacer un juego para romper el hielo (energizer). 3. Hablar sobre las 8 competencias clave con los participantes, particularmente sobre la competencia del juego. Ofrecer a los participantes información sobre esa competencia 4. El facilitador describirá los objetivos principales del juego, las normas y el procedimiento. 5. Forma parejas / tríos para iniciar el juego. 6. Los participantes recorrerán la sala con sus teléfonos móviles tratando de identificar el idioma y el significado de las palabras. 7. Usando las palabras que cada equipo ha "recogido", se inventan historias. 8. A continuación, las historias deben ser compartidas. 9. Mostrar la opción de traducción "en directo" con los idiomas descargados desconectados: necesitarán descargar un paquete de idioma en su teléfono (sólo algunos de ellos están disponibles para la traducción "en directo" de la cámara). Muestra cómo utilizar esta función. 10. Se puede reunir después a los participantes para que reflexionen sobre el juego. Dependiendo del tiempo disponible, en grupos grandes, pequeños o individualmente con plantillas de autorreflexión.

<p>Cuestiones para la evaluación/reflexión</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Experiencia) ¿Qué has observado durante el juego (hechos objetivos)? ¿Qué ha ocurrido? ¿Habías utilizado Google Translate antes? 2. (Reflexión) ¿Cómo te has sentido? ¿Ha sido difícil? ¿Fue más difícil traducir o inventar una historia? 3. (Conceptualización) ¿Qué podemos aprender del juego? ¿Qué conocimientos, habilidades o actitudes digitales has desarrollado en esta actividad? ¿Aprendiste alguna palabra nueva? 4. (Aplicación) ¿Cómo podemos transferirlo a nuestras vidas? ¿Dónde se puede utilizar este tipo de herramienta?
<p>Modificaciones del juego (si es posible)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Invitar a los participantes (en grupos de 3) a pensar en 5 palabras en su idioma, luego traducirlas a otros idiomas, copiar en papel A4 y colgarlos alrededor de la sala. • Invitar a explorar diferentes alfabetos. Así todos los participantes pueden tratar de traducir las diferentes palabras. • También se puede incluir opcionalmente la invención de historias.
<p>Consejos para dinamizadores/facilitadores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leer las instrucciones atentamente. • Los temas pueden ser diferentes. Si estás involucrado en un proyecto sobre medio ambiente, deportes o política, una buena opción es encontrar palabras nuevas en diferentes idiomas e imprimirlas antes de la actividad. • Puedes ayudar a los participantes a inventar sus historias haciéndoles las siguientes preguntas (si se considera necesario): <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cuál es el comienzo de la historia? ¿El núcleo? ¿El fin? ○ ¿Quiénes son los personajes? ○ ¿Qué te gusta de ellos? ○ ¿Dónde tiene lugar la historia? ○ ¿Ocurre algún problema en la historia? Si es así, ¿cómo se resuelve? ○ ¿Qué piensas del final? ¿Existe una conexión entre el final y el comienzo de la historia? • También se pueden tener algunos diccionarios en papel en caso de que se quiera tener un debate más largo sobre las herramientas digitales y analógicas. • También se pueden utilizar otras herramientas de traducción, pero la actividad se crea para Google Translate. • ¡Se creativo! Puedes inventar nuevos juegos y reglas a partir del material disponible.
<p>Otros comentarios</p>	<p><i>"El verdadero problema no es si las máquinas piensan sino si los hombres lo hacen." / B. F. Skinner /</i></p>

Descripción del juego

Nombre del juego	“MI FORMA DE APRENDER”
Nombre de la competencia	Aprender a aprender
Breve descripción de la competencia	Aprender a aprender está relacionado con el aprendizaje, la habilidad de perseguir y organizar nuestro propio proceso de aprendizaje, ya sea individualmente o en grupos, de acuerdo con nuestras propias necesidades, y la conciencia de los métodos y oportunidades.
Objetivos del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender la importancia del aprendizaje permanente • Entender el modo de aprendizaje de un jugador • Entender la motivación del jugador para aprender • Organizar el aprendizaje propio del jugador • Que los jugadores puedan hacer frente a los obstáculos • Mostrar el aprendizaje como un hábito útil • Aprender a ser responsable del propio aprendizaje • Desarrollar habilidades para evaluarse a sí mismo • Evaluar los resultados del aprendizaje personal • Definir un objetivo personal y hacer un plan de aprendizaje personal con pasos
Duración del juego (en minutos)	60 – 90 minutos
Min y máx número de jugadores	5 a 30
Recursos/Materiales/Equipo necesario	<ul style="list-style-type: none"> • Set de cartas del juego (8 tarjetas de tareas específicas y 1 tarjeta para el facilitador con los pasos) • Folleto impreso "STEPS" para cada participante • Rota folio • Rotuladores de colores • Amplio espacio • Utiliza los recursos que tiene alrededor del espacio, afuera. También puede preparar materiales adicionales, por ejemplo, bolas, juegos, globos, etc, y / o proveer de acceso a Internet. • Para el Nivel 2, una plantilla adicional "Escaleras de aprendizaje" para cada participante
 <p>Reglas y descripción paso a paso (Elementos de contenido,</p>	<p>Nivel 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Todos los participantes en un círculo. Es necesario hacer un juego para romper el hielo (energizer). 2. Hablar sobre las 8 competencias clave con los participantes, particularmente sobre la competencia del juego. Ofrecer a los participantes información sobre esa competencia 3. Junto con los participantes, hacer una lista de ideas de lo que, en general, los participantes podrían aprender en 30 minutos utilizando los recursos disponibles en la sala dónde realizaremos las dinámicas.

<p>métodos, con división del tiempo en minutos, cuando sea aplicable)</p>	<p>4. Pida a cada persona que elija una cosa de la lista que aprenderá durante los próximos 30 minutos.</p> <p>5. El facilitador normalmente deberá describir los principales objetivos del juego, las reglas, las tareas y el procedimiento. La tarea principal es aprender cosas nuevas en los siguientes 30 minutos usando ciertos pasos-tareas y hacer pequeñas notas en la libreta personal "STEPS" (pasos):</p> <p>A) Carta <u>Manos</u> - práctica solo.</p> <p>B) Carta <u>de Búsqueda</u> - encuentra información sobre la cosa que elegiste aprender usando Internet / un libro / llamando a un miembro de la familia, amigos. Puede ser cualquier información teórica, historia, aspectos prácticos, etc.</p> <p>C) Carta <u>Con otras personas</u> - practica y aprende junto con los miembros del grupo</p> <p>D) Carta <u>Video</u> - encuentra y mira un vídeo sobre la cosa que has decidido aprender y aprende del mismo.</p> <p>E) Carta <u>Infancia</u> - haz una pausa por un momento y recuerda cosas de su infancia, algunos momentos en que aprendió algo, cómo lo hizo, cómo se sintió, lo que supuso mayor desafío, etc</p> <p>F) Cartas <u>Pregunta</u> - hay 3 cartas con un signo de interrogación "?" en el juego, y los participantes tienen que hacer las tareas dadas por el facilitador. Antes del juego, el facilitador selecciona preguntas específicas que son apropiadas para el grupo en cuestión teniendo en cuenta su edad, experiencia, sentimientos, etc. Por ejemplo, pueden ser más activos si los participantes tuvieron un día largo antes o pueden estar más relacionado con el aprendizaje de experiencias o objetivos específicos de aprendizaje.</p> <p>Ejemplos de preguntas / tareas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pregunta al menos a 3 participantes: ¿Cuáles son tus momentos de aprendizaje más memorables de tu infancia? • Pregunta al menos a 3 participantes: ¿Cuáles son tus momentos de aprendizaje más memorables de la escuela? • Pregunta al menos a 3 participantes: ¿Qué cosas nuevas te gustaría aprender en los próximos 5 años o menos? • Preguntar al menos a 3 participantes: Si el aprendizaje fuera un objeto, ¿cuál sería? • ¡Observa a tus compañeros de juego y anota 3 cosas comunes que nota durante su proceso de aprendizaje! • Hacer un ejercicio físico - 10 sentadillas. • Hacer un ejercicio físico - 10 ejercicios de estiramientos. • Respiración consciente - permanece quieto y concéntrate en tu respiración por un minuto. Comienza por respirar lentamente hacia dentro y fuera. Un ciclo debe durar aproximadamente 6 segundos. Respira a través de la nariz y a través de su boca, dejando que su respiración fluya sin esfuerzo dentro y fuera de su cuerpo.
---	---

- Observación plena - elige un objeto de su entorno inmediato y céntrate en su visión por un minuto o dos. Podría ser una flor, un insecto, o incluso las nubes o la luna. No hagas nada más que ver el objeto. Simplemente relájate en armonía, siempre y cuando tu concentración lo permita. Míralo como si lo estuvieras viendo por primera vez.
- Haz una lista de las cosas que son importantes para ti en el proceso de aprendizaje.
- Siéntate libre de crear tus propias preguntas.

1. Los participantes van, practican y hacen las tareas.
2. Cuando cualquiera de los participantes complete las 8 tareas y aprende las cosas elegidas por él / ella, debe decir: "Bingo. ¡He aprendido!"
3. Se puede reunir después a los participantes para que reflexionen sobre el juego y la experiencia. (Puede consultar la sección “preguntas para la reflexión“)

Nivel 2:

1. Después del ejercicio de Nivel 1 explica las instrucciones de grupo para el ejercicio "Escaleras de aprendizaje". El objetivo de este ejercicio es involucrar a los participantes en la planificación consciente de su propio proceso de aprendizaje.
2. Muestra un ejemplo completo de “Escaleras de aprendizaje”.

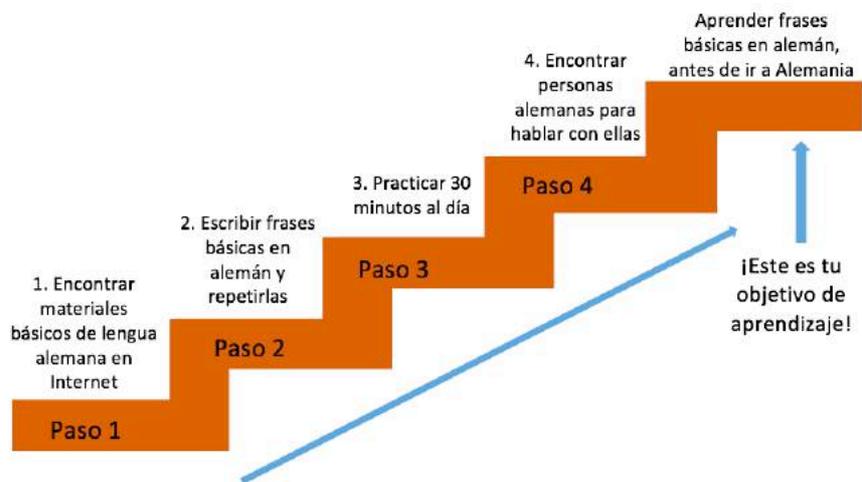
Ejemplo del ejercicio de la escalera:

Para entender el principio del ejercicio de la escalera, veamos cómo funciona.

Paso 1 - Escribe un objetivo de aprendizaje en el paso más alto. Mira el ejemplo.

Paso 2 - Escribe 4 acciones o pasos que son necesarios para el logro de este objetivo.

Paso 3 - Comparte tus planes en pareja.



	<p>3. Invita a los participantes individualmente a tomar un papel y a dibujar escaleras de aprendizaje de cinco pasos (o usar la plantilla preparada "Escaleras de aprendizaje") y pedirles que escriban una meta de aprendizaje en el escalón más alto.</p> <p>4. Invita a los participantes a escribir las 4 acciones / pasos que son necesarios para el logro de esta meta. Comienza desde el paso más bajo y sube. Escribe cada acción en un paso. Diles a los participantes que tienen 7 minutos para esta tarea.</p> <p>5. Invita a los participantes a hacer parejas y compartir sus planes cuando estén preparados. Puedes darles unos minutos para desarrollarlos una vez compartidos.</p>
Cuestiones para la evaluación/reflexión	<p>1. (Experiencia) ¿Qué has observado durante las actividades (hechos objetivos)? ¿Qué ha pasado? ¿Qué has aprendido? ¿Te ha gustado el juego? ¿Cuáles han sido los momentos difíciles? ¿Qué has disfrutado más?</p> <p>2. (Reflexión) ¿Cómo te has sentido? ¿Cómo has aprendido? ¿Has "reconocido" tu estilo de aprendizaje? ¿Conseguiste aprender lo que habías planeado? Si no es así, ¿por qué no?</p> <p>3. (Conceptualización) ¿Qué podemos aprender del juego?</p> <p>4. (Aplicación) ¿Cómo podemos transferirlo a nuestras vidas? ¿Cómo podemos aprender cosas nuevas en nuestra vida diaria como un hábito más?</p>
Consejos para dinamizadores/facilitadores	<p>• Para el Nivel 2, asegúrate de que los participantes comprendan claramente la meta expuesta. Puedes utilizar el modelo "SMART GOAL" para este propósito:</p> <p>S-specific (Específico); M-measurable (Medible); A-achievable (Realizable); R-realistic (Realista); T-time-bound (Limitado en el tiempo).</p> <p>¡Se creativo! Puedes inventar nuevos juegos y reglas a partir del material disponible.</p>
Modificaciones del juego (si es posible)	<p>1. Dependiendo de su tiempo disponible, puedes pedir a cada jugador que demuestre lo que ha aprendido.</p> <p>2. Si hay suficiente tiempo, antes de la reflexión, los participantes pueden evaluar individualmente su aprendizaje (utilizando la plantilla del formulario de autoevaluación).</p> <p>3. Para una entrevista, puedes elegir preguntar sólo "¿Cómo aprendiste?" O puedes ir más allá y usar todas las preguntas para compartir la experiencia y discutirla.</p> <p>4. Reflexión final dependerá del tiempo disponible, hay distintas opciones: en un círculo grande o en grupos más pequeños, o individualmente con plantillas de autorreflexión.</p>
Otros comentarios	<p><i>"Aprender - es lo mismo que remar contra la corriente: tan pronto como dejas de remar, ¡serás llevado de vuelta!" /Proverbio chino/</i></p>

Descripción del juego

Nombre del juego	“EMOCIONES SOCIALES”
Nombre de la competencia	Competencia cívica y social
Breve descripción de la competencia	Competencia personal, interpersonal e intercultural. Abarca todas las formas de comportamiento que capacitan a los individuos para participar de manera efectiva y constructiva en su vida social y laboral y para resolver conflictos cuando estos ocurren. La competencia cívica capacita a los individuos para que participen plenamente en la vida cívica, basándose en su conocimiento de conceptos y estructuras sociales y políticos y en un compromiso de participación activa y democrática.
Objetivos del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a desarrollar las competencias sociales y cívicas • Desarrollar habilidades de expresión y comunicación • Desarrollar trabajo en equipo • Ser creativo e innovador • Desarrollar la imaginación de los jugadores • Desarrollar la creación de vínculos y encontrar características comunes • Ayudar a gestionar el estrés y la frustración y expresar estas emociones constructivamente • Desarrollar confianza en sí mismo y honestidad • Desarrollar el compromiso y la superación de los prejuicios • Desarrollar habilidades de comunicación en la esfera pública, y solidaridad e interés en la comunidad local para resolver problemas • Desarrollar el potencial de auto-realización y capacidad para funcionar como un ciudadano consciente y responsable que es capaz de apoyar el desarrollo de una sociedad democrática • Desarrollar conciencia y capacidad para seguir normas y valores socialmente aceptados, incluyendo varias reglas de los medios • Desarrollar habilidades de cooperación en distintas situaciones • Desarrollar la tolerancia y la capacidad de entender las diferencias entre las personas • Ayudar a respetar la diversidad social, incluida la religiosa y étnica • Desarrollar la voluntad de asumir la responsabilidad de dar forma a sus propias vidas
Duración del juego (en minutos)	45 – 90 min
Mín y máx nº de jugadores	6 – 24
Recursos/Materiales/Equipo necesario	Cartas del juego (42 cartas de emoción, 30 cartas de situación)



Normas y descripción paso a paso (elementos contenidos y métodos)

Versión I:

1. En el primer nivel, el facilitador elige 5-6 cartas de situación que son adecuadas para el grupo que juega.
2. Todos los participantes en un círculo. Es necesario hacer un juego para romper el hielo (energizer).
3. Hablar sobre las 8 competencias clave con los participantes, particularmente sobre la competencia del juego. Ofrecer a los participantes información sobre esa competencia
4. El facilitador describirá los objetivos principales del juego, las normas y el procedimiento.
5. Las cartas de situación elegidas y cartas de emoción extendidas están en la mesa.
6. El facilitador toma una carta de situación y la lee en voz alta.
7. El resto de los jugadores eligen una carta de emoción al azar.
8. Todos los jugadores tienen que describir o actuar lo que podrían sentir en la situación dada en base a sus cartas de emoción. El facilitador decide quién es el primero. La ronda continúa en el sentido de las agujas del reloj.
9. Cuando el círculo ha terminado, el facilitador comienza a informar (por favor, mira las preguntas para la sesión de reflexión).
10. Después de la sesión de reflexión los jugadores ponen todas las cartas de vuelta en la mesa y las cartas se barajan.
11. El facilitador toma una nueva carta de situación y todo vuelve a repetirse. El juego se juega dependiendo del tamaño del grupo - hasta que se usen todas las cartas o cuando el facilitador decida que es momento de terminar.
12. Se puede reunir después a los participantes para que reflexionen sobre el juego. Dependiendo del tiempo disponible, en grupos grandes, pequeños o individualmente con plantillas de autorreflexión.

Versión II:

En el segundo nivel (este es un nivel más difícil, ya que algunas de las cartas tienen temas de conversación demasiado profundos para algunos jugadores, por lo tanto, hay que considerar las características del grupo)

1. Ahora todas las cartas de situación entran dentro del juego.
2. Todos los participantes en un círculo. Es necesario hacer un juego para romper el hielo (energizer).
3. Hablar sobre las 8 competencias clave con los participantes, particularmente sobre la competencia del juego. Ofrecer a los participantes información sobre esa competencia
4. El facilitador describirá los objetivos principales del juego, las normas y el procedimiento.
5. Las cartas de situación elegidas y de emoción están en la mesa.
6. El facilitador toma una carta de situación y la lee en voz alta.
7. El resto de los jugadores eligen una carta de emoción al azar.
8. Todos los jugadores tienen que describir o actuar lo que podrían sentir en la situación dada en base a sus cartas de emoción. El facilitador decide quién es el primero. La ronda continúa en el sentido de las agujas del reloj.
9. Cuando el círculo ha terminado, el facilitador comienza a informar

	<p>(por favor, mira las preguntas para la sesión de reflexión).</p> <p>10. Después de la sesión de reflexión los jugadores ponen todas las cartas de vuelta en la mesa y las cartas se barajan.</p> <p>11. El facilitador toma una nueva carta de situación y todo vuelve a repetirse. El juego se juega dependiendo del tamaño del grupo - hasta que se usen todas las cartas o cuando el facilitador del juego decida que es el momento de terminar.</p> <p>12. Se puede reunir después a los participantes para que reflexionen sobre el juego. Dependiendo del tiempo disponible, en grupos grandes, pequeños o individualmente con plantillas de autorreflexión.</p>
Cuestiones para la evaluación/reflexión	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se puede reunir después a los participantes para reflexionar sobre el juego. Dependiendo del tiempo disponible, en grupos grandes, pequeños o individualmente con plantillas de autorreflexión. Invita al grupo a sentarse en círculo y a realizar preguntas para compartir la experiencia de todo proceso de aprendizaje. 2. (Experiencia) ¿Qué has observado durante el juego (hechos objetivos)? ¿Qué ha pasado? ¿Te ha gustado el juego? ¿Qué ha sido difícil en este juego? ¿Trabajaste bien en grupo? ¿Qué has notado? ¿Cuáles han sido los momentos más difíciles, cuáles has disfrutado? ¿Qué han sido? 3. (Reflexión) ¿Cómo te sentiste, cuando tuviste que jugar diferentes papeles (emocionales)? ¿Por qué? 4. (Conceptualización) ¿Qué podemos aprender de él? ¿Cómo piensas que es importante que la gente se entienda y comprenda mutuamente? ¿Qué has aprendido de este juego? ¿Qué hemos aprendido todos juntos? 5. (Aplicación) ¿Cómo podemos transferirlo a nuestras vidas? ¿Qué casos similares has notado en la vida real? ¿Has pensado en situaciones similares antes? ¿Qué habilidades puedes llevar contigo desde este juego a la vida cotidiana? (Por ejemplo, la habilidad para ser líder en un grupo, de notar, etc.)
Modificaciones del juego (si es posible)	<ul style="list-style-type: none"> • El juego se puede jugar sin las cartas de emoción. <p>¡IMPORTANTE! No olvides que algunas de las cartas tienen temas de conversación demasiado profundos para algunos jugadores - ¡tome en consideración las características de los participantes!</p>
Consejos para dinamizadores/facilitadores	<ul style="list-style-type: none"> • Lee las instrucciones con mucha atención. • Haz una sesión de reflexión después de cada ronda y hacer la reflexión final al final del juego. • Durante la reflexión se pueden utilizar algunos juguetes (como una bola de permiso para hablar) como material auxiliar. • Las cartas de situación desarrolladas se basan en la Declaración Universal de Derechos Humanos. Obtén más información sobre los derechos humanos en el Apéndice 7 (Declaración Universal de Derechos Humanos). • ¡Se creativo! Puedes inventar nuevos juegos y reglas a partir del material disponible.
Otros comentarios	<i>"Utiliza palabras suaves pero argumentos contundentes" /Elias Canetti /</i>

Descripción del juego

Nombre del juego	“60 SEGUNDOS”
Nombre de la competencia	Sentido de la iniciativa emprendedora y del espíritu emprendedor
Breve descripción de la competencia	El sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor es la capacidad de convertir las ideas en acción. Implica la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como la capacidad de planificar y gestionar proyectos para alcanzar los objetivos. El individuo es consciente del contexto de su trabajo y es capaz de aprovechar las oportunidades que surgen en él. Es la base para adquirir habilidades y conocimientos más específicos que necesitan aquellos que quieran establecer o contribuir a una actividad social o empresarial. Incluyendo la conciencia de valores éticos y promover el buen gobierno.
Objetivos del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Crear nuevas ideas e innovar • Desarrollar la capacidad de convertir ideas en acción • Atreverse a tomar riesgos • Animar y alentar en la toma de iniciativa • Asumir la responsabilidad de las propias decisiones. • Presentar ideas desarrolladas • Desarrollar las habilidades de presentación, pensamiento creativo, trabajo en equipo, argumentación y comunicación.
Duración del juego (en minutos)	90 min (Nivel 1)
Min and máx número de jugadores	6 – 36 (en grupos pequeños)
Recursos/Materiales/Equipo necesario	<p>Nivel 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una sala para el juego y una silla para todos los participantes, si es posible una pequeña mesa para cada grupo. • Las cartas del juego (36 cartas de situación - 12 situaciones diferentes (3 cartas para cada situación), 36 tarjetas de inspiración). • Bolsa roja con monedas (1 moneda por persona). • Reloj de arena para el límite de tiempo (1 min). • 12 plantillas "Banco de ideas" para notas e ideas. • 12 lápices. <p>Nivel 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartas del juego adicionales e instrucciones • 12 cartas Iceberg (12 cartas con las preguntas ¿Por qué? ¿Cómo? ¿Qué?)
	<p>Nivel 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Todos los participantes en un círculo. Es necesario hacer un juego para romper el hielo (energizer). 2. Hablar sobre las 8 competencias clave con los participantes, particularmente sobre la competencia del juego. Ofrecer a los participantes información sobre esa competencia 3. El facilitador describirá los objetivos principales del juego, las normas y el procedimiento.



Normas y descripción paso a paso (elementos contenidos y métodos)

4. Divide a los participantes en grupos pequeños, de 3 personas, dando a cada persona una carta de situación (hay 36 cartas en total, son 12 imágenes repetidas 3 veces). Elige tantas cartas como necesites dependiendo del tamaño del grupo.

Instrucciones para el participante: "Por favor, echa un vistazo a tu carta. Encuentra dos socios que tengan las mismas cartas que tú. Haz un grupo con ellos.

La carta de situación muestra amigos reunidos para discutir 3 grandes ideas. Las ideas pueden relacionarse con negocios, iniciativas o proyectos sociales. ¿Qué ideas tienes? Por favor, venid con 3 ideas de tu grupo anotadas. Tenéis 7 minutos para este ejercicio."

5. Cada grupo toma la plantilla del Banco de Ideas y un lápiz y escriben ideas.

6. Proporciona más instrucciones a los grupos: "Por favor, elegid una carta de Inspiración para cada una de vuestras ideas (cada grupo recibe 3 cartas de Inspiración). Podéis utilizar algunos elementos de la carta o todos ellos como una inspiración para hacer vuestras ideas aún más creativas e innovadoras. Por favor escribid por lo menos 5-7 ideas avanzadas en total. Tenéis 7 minutos para este ejercicio".

7. Cada grupo continúa usando la plantilla del Banco de Ideas, escribiendo las ideas.

8. Invita a los participantes a elegir una de las ideas que más les guste y que preparen una presentación de un minuto sobre el tema. Proporciona las siguientes instrucciones: "Estimados desarrolladores de ideas, hay personas alrededor a quienes les gustaría apoyaros con este dinero para hacer que vuestras ideas sean reales. Tenéis que ser capaces de mostrar a estas personas por qué deben apoyaros. Ahora tenéis 7 minutos para preparar una presentación de un minuto sobre vuestra idea".

9. Antes de las presentaciones cada participante coge una moneda de la bolsa roja.

10. El facilitador tiene un reloj de arena, para que todos puedan verlo, y controla el límite de un minuto para cada presentación.

11. Después de las presentaciones, los participantes tienen un minuto para evaluar individualmente qué idea les gustaría apoyar con su dinero. Después de un minuto, los participantes dan todas sus monedas al mismo tiempo. ¡IMPORTANTE! Dígales que el ganador será la persona que reciba más dinero.

12. Todos los participantes regresan al círculo con el dinero que recibieron, calculan las monedas recibidas y anuncian los resultados de la votación. Felicita a todos.

13. Se puede reunir después a los participantes para que reflexionen sobre el juego. Dependiendo del tiempo disponible, en grupos grandes, pequeños o individualmente con plantillas de autorreflexión.

Nivel 2:

1. Invita al grupo a seguir trabajando en la idea que presentaron en el Nivel 1.

2. Invita a los participantes a tomar una carta Iceberg (12 cartas idénticas en total). Antes de dejarlos trabajar, usa la tarjeta Iceberg para proporcionar información teórica que explique la teoría del Modelo del Círculo Dorado.



Según el modelo del círculo de oro de Simon Sinek, hay que hacerse tres importantes preguntas cuando se quiere lanzar un negocio - porqué, cómo y qué. Este modelo es el resultado de una investigación sobre el éxito de los líderes y de las empresas más influyentes en el mundo.

En este modelo ¿POR QUÉ? es la creencia, el propósito o la causa. ¿CÓMO? Son las acciones específicas que tomas para realizar esa creencia. Y ¿QUÉ? son los resultados de esas acciones - todo lo que dices y haces. Y el orden de hacerse estas preguntas es desde la invisible (parte submarina) a la parte visible (superior) a partir de ¿POR QUÉ?

- *Por qué - Esta es la creencia básica del negocio. El por qué la idea existe.*
- *Cómo - Es como la idea va a cumplir esa creencia básica. Estas son las cosas que hacen la idea especial y diferente de los competidores, una estrategia.*
- *Qué - Es lo que la compañía hace para cumplir esa creencia básica. Estos son productos que la empresa vende o servicios que ofrece.*

Si el Círculo Dorado está en equilibrio, si los tres niveles están presentes y funcionando, la combinación se vuelve como nuestra huella personal: la identidad del negocio. Sabiendo el POR QUÉ, entendemos las razones de lo que hacemos.

3. Invita a los participantes a desarrollar su idea usando el modelo de Iceberg y que preparen una presentación de un minuto. Toma la bolsa roja con el dinero, ponla en un lugar visible para todos los participantes y proporciona las siguientes instrucciones: "Estimados desarrolladores de ideas, hay personas alrededor a quienes les gustaría apoyaros con este dinero para hacer que sus ideas sean reales. Tenéis que ser capaces de mostrar a estas personas por qué deben apoyaros. Ahora tenéis tiempo para preparar una presentación de un minuto sobre la idea. Cuando os encontréis preparando las

	<p>presentaciones, pensad en las respuestas a todas las preguntas de la carta Iceberg sobre la idea, escribidlas y usadlas para vuestra presentación."</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Antes de las presentaciones cada participante coge una moneda de la bolsa roja. 5. El facilitador coge el reloj de arena y lo pone para que todos puedan verlo, y controla el límite de un minuto de tiempo para cada presentación. 6. Después de las presentaciones, los participantes tienen un minuto para evaluar individualmente qué idea les gustaría apoyar con su dinero. Tras un minuto, los participantes votan con sus monedas que idea les ha gustado más en el mismo momento. ¡IMPORTANTE! Diles que el ganador será la persona que reciba más dinero. 7. Todos los participantes regresan al círculo con el dinero que han recibido, suman las monedas y anuncian los resultados de la votación. Felicita a todos e invita a todos los participantes a devolver dinero a la bolsa roja. 8. Pide al grupo que identifique los momentos que, de las presentaciones que escucharon, les ha gustado más. 9. Introduce a los participantes en los principios fundamentales de una presentación exitosa. Principio 1: Simple Principio 2: Inesperado Principio 3: Concreto Principio 4: Tener credibilidad Principio 5: Emocionar. Principio 6: Historias. 10. Se puede reunir después a los participantes para que reflexionen sobre el juego. Dependiendo del tiempo disponible, en grupos grandes, pequeños o individualmente con plantillas de autorreflexión.
<p>Cuestiones para la evaluación/reflexión</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Experiencia) ¿Qué has observado durante el juego (hechos objetivos)? ¿Qué ha pasado? 2. (Reflexión) ¿Cómo te has sentido? ¿Qué ha sido lo más fácil? ¿Y lo más difícil? 3. (Conceptualización) ¿Qué has aprendido personalmente? ¿Qué hemos aprendido entre todos como grupo? 4. (Aplicación) ¿Cómo podemos transferirlo a nuestras vidas? ¿Cómo puedes desarrollar proyectos/negocios en tu vida diaria y qué necesitas para ello? <p>Si hay más tiempo, antes de la reflexión en común, a los participantes se les puede pedir que respondan personalmente a las preguntas de la plantilla de autorreflexión (el facilitador las distribuye a todos).</p>
<p>Modificaciones del juego (si es posible)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Al principio, puedes no comunicar a los participantes el hecho de que hay una presentación (en el nivel 2) al final para mantener el foco de atención en todo el proceso. • El tamaño de los grupos depende del número total de participantes y los objetivos del juego. También se puede jugar individualmente. • El grupo puede desarrollar más ideas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Puedes dar un tema e invitar al grupo a presentar las ideas relevantes. • Cuando las primeras 3 ideas estén listas, un grupo puede pasarlas a otro grupo para desarrollarlas aún más con la tarjeta de Inspiración. • Cuando los grupos tienen 5-7 ideas, cada persona puede elegir una idea y desarrollarla más. • Puedes pedir a los grupos que presenten sus resultados en cada etapa del desarrollo de la idea. • La presentación puede realizarse por un representante del grupo o todos los miembros del grupo, pueden hacerlo juntos. • Las presentaciones pueden hacerse ante personas que podrían estar interesadas en apoyar ideas (pueden venir de negocios, del mundo social o fundaciones, etc.). • Después de la presentación, se da la bienvenida a las preguntas de los oyentes. • Una vez terminadas las ideas, es posible llegar al siguiente nivel (de acuerdo a un plan, plazos y metas de la formación), el de la gestión de proyectos.
<p style="text-align: center;">Consejos para dinamizadores/facilitadores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leer las instrucciones detenidamente. • Cuando presentes el modelo del Iceberg (los principios del Círculo Dorado), da un ejemplo de una idea específica (ONG, comercial, etc.). • Asegúrate de que los jóvenes comprendan que se centran en la presentación en las tres preguntas de la tarjeta Iceberg. • Considera la posibilidad de involucrar a 2 facilitadores al elegir el Nivel 2 del juego para dar apoyo suficiente para cada grupo. • Asegúrate de que cada persona tiene una sola moneda y elige una sola idea. Motiva a los jóvenes, apóyalos para que la idea de que se convierta en real. • ¡Se creativo! Puedes inventar nuevos juegos y reglas a partir del material disponible.
<p>Otros comentarios</p>	<p><i>"La imaginación es el comienzo de la creación. Te imaginas lo que deseas, serás lo que tú te imaginas y al final creas lo que quieres."</i> /George Bernard Shaw /</p>

Descripción del juego

Nombre del juego	“CONECTA Y DESCUBRE”
Nombre de la competencia	Conciencia y expresión cultural
Breve descripción de la competencia	Apreciar la importancia de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones en una variedad de medios, incluyendo música, artes escénicas, literatura y las artes visuales.
Objetivos del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender y desarrollar la competencia de la conciencia y la expresión culturales • Aumentar la expresión creativa de los participantes • Profundizar y ampliar el conocimiento de las principales ciudades europeas • Desarrollar el sentido de la competición entre los jugadores • Aumentar el trabajo en equipo y las habilidades de comunicación de los participantes
Duración del juego (en minutos)	60 min
Número de participantes mínimo y máximo	5 – 30
Recursos/materiales/equipo necesario	<ul style="list-style-type: none"> • Cartas del juego (30 cartas de ciudades, 30 cartas de nombre) • Rota folio • Rotuladores de colores • Habitación grande
 <p>Normas y descripción paso a paso (elementos contenidos y métodos)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Todos los participantes en un círculo. Es necesario hacer un juego para romper el hielo (energizer). 2. Hablar sobre las 8 competencias clave con los participantes, particularmente sobre la competencia del juego. Ofrecer a los participantes información sobre esa competencia 3. El facilitador describirá los objetivos principales del juego, las normas y el procedimiento. 4. Divide a los participantes en pequeños grupos (3-5 personas en un grupo). Si solo tienes 5 participantes, explica que cada uno de ellos jugará solo. 5. Distribuye las cartas de manera par a todos los grupos. Explica a los participantes que todas las ciudades del juego son capitales de los países miembros de la UE u otras ciudades europeas. 6. Explica a cada grupo que la tarea es emparejar la carta con el nombre de la ciudad y la carta con la foto. 7. Para ello, dales 5 minutos para preparar la tarea. 8. Después de que terminen, comprueba cuantos pares se han adivinado correctamente. Elimina aquellos que no son correctos y deja sólo los correctos. 9. En la segunda fase del juego, explica que ahora van a tener que competir entre sí. 10. Un participante de un grupo debe tomar una pizarra o panel y dibujar lo que está en su tarjeta. El resto del grupo debe adivinar qué ciudad

	<p>es según el dibujo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Otro participante del grupo dibuja otra ciudad en la pizarra o panel. Los facilitadores estarán siguiendo el proceso y apuntando la puntuación de aquellas ciudades que se hayan acertado. 12. Cada grupo debe volver a dibujar en la pizarra o panel, mientras los otros grupos tratan de adivinarlo. Se debe dar un máximo de 30 segundos para dibujar y 30 segundos para adivinar. No se deben permitir los gritos, explica la necesidad de levantar la mano. El primero que la levante es el que tendrá derecho a adivinarlo primero. Si nadie adivina, pasar a la siguiente ciudad. 13. Después de que todos los grupos hayan salido, calcular los puntos. El grupo que consiga más puntos es el ganador. 14. Ten todas las cartas a mano y explica a los participantes brevemente la conexión entre la ciudad y el símbolo o dibujo de la carta. (Ver Apéndice 1). 15. Se puede reunir después a los participantes para que reflexionen sobre el juego. Dependiendo del tiempo disponible, en grupos grandes, pequeños o individualmente con plantillas de autorreflexión. <p>El sistema de puntuación es el siguiente: Cada grupo obtiene 1 punto por cada acierto durante la primera parte del juego. En la segunda parte, el grupo que adivina la ciudad correcta dibujada por el otro equipo anota 1 punto. Además, si el dibujo se hace de una manera correcta, fácil de adivinar (en lugar de hacerlo complicado de adivinar expresamente), el grupo que dibujo obtiene 1 punto.</p>
<p>Cuestiones para la evaluación/reflexión</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Experiencia) ¿Qué has observado durante el juego (hechos objetivos)? ¿Qué ha pasado? ¿Cómo de exitoso ha sido el proceso de toma de decisiones en tu grupo? 2. (Reflexión) ¿Cómo te has sentido? ¿Qué rol has tomado? ¿Has sido más competitivo o colaborativo? ¿Has combinado ambas opciones? 3. (Conceptualización) ¿Qué has aprendido de ello? ¿...? 4. (Aplicación) ¿Cómo podemos transferirlos a nuestras vidas? ¿...?
<p>Modificaciones del juego (si es posible)</p>	<p>Hay varias opciones posibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel fácil: los participantes no dibujan en la segunda parte del juego, sino que simplemente muestran una de sus cartas con el símbolo o foto para que otros grupos lo adivinen. • Nivel fácil: Permite que los participantes dibujen símbolos diferentes y más fáciles de las ciudades que los que hay en las cartas, símbolos que les son más familiares o más fáciles de dibujar. No tienen que dibujar los mismos símbolos que hay en sus tarjetas. <ul style="list-style-type: none"> • Puedes jugar sólo la primera parte del juego como un energizer. • Puedes jugar sólo la segunda parte del juego - dibujando y adivinando - como un concurso.
<p>Consejos para dinamizadores/facilitadores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puedes dividir las 30 cartas para un nivel fácil, medio o avanzado y jugar el juego según la experiencia de tu grupo. Sin embargo, depende de su contexto sociocultural cuáles tarjetas van para qué nivel, y es cada facilitador que se encargue en cada momento el que lo determinará.

	<ul style="list-style-type: none"> • Lee atentamente las instrucciones y familiarízate con el Apéndice 1 de este manual. • Es muy importante dar instrucciones claras y seguir los límites de tiempo al usar este juego. • Explica a los grupos que no deben hablar en voz alta antes de la segunda fase del juego (o separarlos tanto como el espacio lo permita). • Al principio, si el tiempo disponible lo permite, el facilitador puede discutir y reflexionar sobre la cultura y la expresión cultural con los participantes. • Con respecto a las reflexiones sobre el juego, los facilitadores deben prestar atención al desarrollo del juego y adaptar las preguntas según sea necesario. • También, al final de la actividad, se debe proporcionar algún tiempo para reflexionar sobre esta competencia y cómo podemos desarrollarla y usarla. • ¡Se creativo! Puedes inventar nuevos juegos y reglas a partir del material disponible.
Otros comentarios	<p><i>"La cultura es casi todo lo que hacemos y que los monos no hacen!"</i> <i>/Lord Raglan/</i></p>

MÉTODOS DE EVALUACIÓN

La ventana de JoHari - Una herramienta para el autoconocimiento

	CONOCIDO POR EL YO	DESCONOCIDO POR EL YO
CONOCIDO POR LOS DEMÁS	ÁREA LIBRE	ÁREA CIEGA
DESCONOCIDO POR LOS DEMÁS	ÁREA OCULTA	ÁREA DESCONOCIDA

Explicaremos los cuatro cuadros de la ventana:

Área Libre (cuadro 1)

Este cuadro representa las cosas que sabes sobre ti mismo y las cosas que los demás saben sobre ti. Incluye el comportamiento, el conocimiento, las habilidades, la actitud y la historia "pública".

Área Ciega (cuadro 2)

Este cuadro representa las cosas sobre las que no eres consciente, pero que los demás conocen.

Área Oculta (cuadro 3)

Este cuadro representa las cosas que sabes sobre ti mismo, pero los demás no.

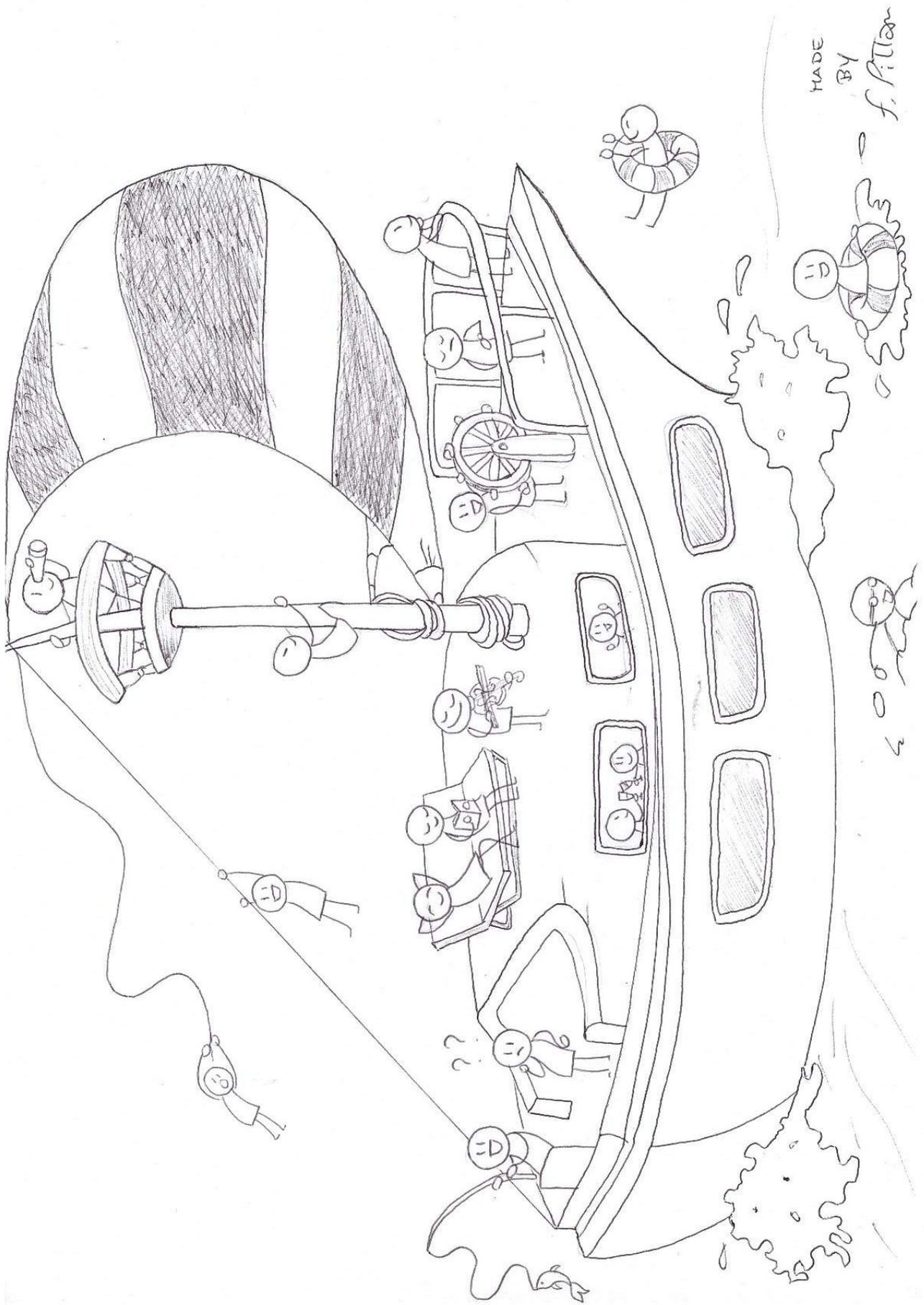
Área Desconocida (cuadro 4)

El último cuadro representa las cosas que no son conocidas ni por ti ni por el resto de personas.

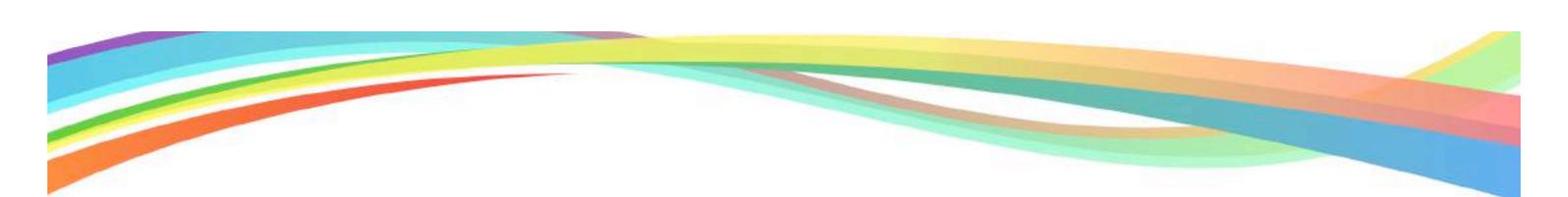
Objetivo final

El objetivo final de la Ventana de JoHari es ampliar el Área Libre, sin revelar información que sea demasiado personal. El Área Libre es el cuadro más importante y generalmente cuanto más se conozca el grupo, más productivo, cooperativo y efectivo será el trabajo conjunto. El proceso de ampliación del cuadro del Área Libre se llama "auto-revelación" y es un proceso de dar y recibir que tiene lugar entre ti mismo y entre las personas que están interactuando. A medida que se comparte información, tu Área Libre se expande verticalmente i tu Área Oculta se vuelva más pequeña. Asimismo, a medida que la gente de tu equipo te da retroalimentación de lo que sabe o ve acerca de ti, tu Área Libre se expande horizontalmente y tu Zona Ciega se vuelve más pequeña. Si se hace bien el proceso de dar y recibir, compartir y abrir la comunicación genera confianza dentro del grupo.

Más información en: <https://www.mindtools.com/CommSkill/JohariWindow.htm>



MADE
BY
f. p. ten



Formulario de autoevaluación

¿SOBRE QUÉ VA ESTE JUEGO? ¿CÓMO LO DESCRIBIRÍAS EN POCAS PALABRAS?

--

¿CUÁNTO TE HA GUSTADO? ¿HA SIDO FÁCIL DE JUGAR? ¿HA SIDO DIVERTIDO?

--

¿QUÉ HAS APRENDIDO CON ESTE JUEGO? ¿SABES MÁS SOBRE LAS COMPETENCIAS CLAVE AHORA?

--

¿CÓMO LO PUEDES APLICAR A TU VIDA REAL? ¿COMO TE PODRÍA AYUDAR EN TU VIDA PROFESIONAL EN EL FUTURO?

--

Formulario de evaluación de la formación

*Por favor toma un tiempo de calidad para responder a estas preguntas.
Marca las respuestas apropiadas. Responde como era "antes de la actividad" o ahora,
después de la actividad, como se indica antes de las opciones de respuesta.*

Pregunta 1:

¿Cuánto sabes sobre las 8 competencias clave?

Antes del curso > Nada - Un poco - Moderado - Mucho - Todo

Después del curso > Nada - Un poco - Moderado - Mucho - Todo

Explica/Comenta:

Pregunta 2:

¿Cuánto te gustó la actividad en general? (0 = para nada, 6 = perfectoa)

Después del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Explica/Comenta:

Pregunta 3:

¿Volverías a jugar?

Después del curso > No - Yes

Explica/Comenta:

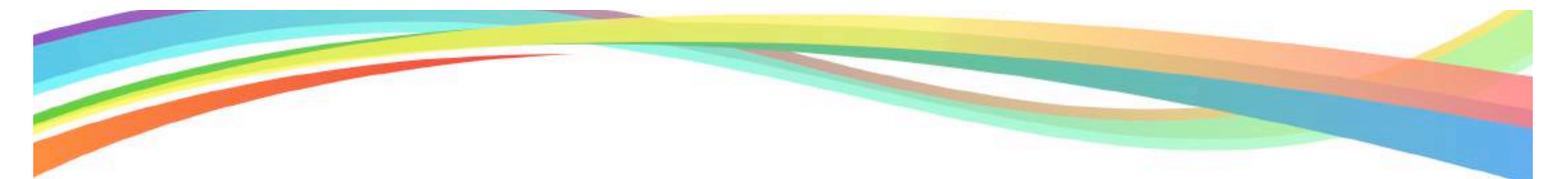
Pregunta 4:

Valora tu sentido de iniciativa y competencia de emprendimiento (0 = ninguno, 6 = perfectoo)

Antes del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Después del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Explica/Comenta:



Pregunta 5:

Valora tu conocimiento cultural y capacidad de expresión (0 = ninguno, 6 = perfectoo)

Antes del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Después del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Explica/Comenta:

Pregunta 6:

Valora tu competencia digital (0=nada, 6=perfecto)

Antes del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Después del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Explica/Comenta:

Pregunta 7:

Valeora tu competencia matemática y científico-tecnológica (0=nada, 6=perfecto)

Antes del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Después del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Explica/Comenta:

Pregunta 8:

Valora tu competencia de aprender a aprender (0=nada, 6=perfecto)

Antes del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

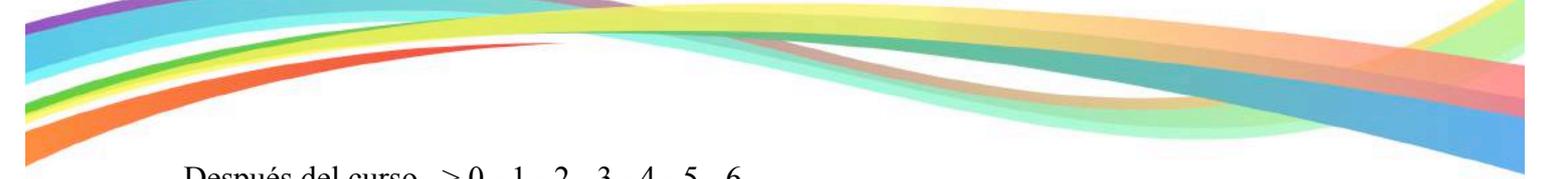
Después del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Explica/Comenta:

Pregunta 9:

Valora tu competencia cívica y social (0=nada, 6=perfecto)

Antes del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6



Después del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Explica/Comenta:

Pregunta 10:

Valora tu competencia de comunicación en lengua extranjera (0=nada, 6=perfecto)

Antes del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Después del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Explica/Comenta:

Pregunta 11:

Valora tu competencia de comunicación en lengua materna (0=nada, 6=perfecto)

Antes del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Después del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Explica/Comenta:

Pregunta 12:

Valora el equipo de facilitación/animación de la actividad (0=muy mal, 6=muy bien)

Después del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Explica/Comenta:

Pregunta 13:

**Valora la jugabilidad de los juegos y las reglas
(0 = demasiado simple y aburrido, 6 = demasiado complejo y difícil)**

Después del curso > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Explica/Comenta:



Pregunta 14:

(Sólo para los trabajadores de la juventud) ¿Usarías este juego en el futuro?

Antes del curso > Yes - No

Después del curso > Yes - No

Explica/Comenta:

Pregunta 15:

Comentarios generales sobre los materiales utilizados:

Pregunta 16:

Comentarios generales sobre la jugabilidad del (los) juego (s):

Pregunta 17:

Comentarios generales sobre el nivel de dificultad:

Pregunta 18:

Comentarios generales sobre las reglas:

Pregunta 19:

Otros comentarios:

Apéndice 1 - Información sobre "Conecta y descubre"

VIENA - Bola de nieve de cristal - El austriaco Erwin Perzy, inventor de la bola de nieve de cristal, junto con su hermano Ludwig abrió la primera tienda de bolas de nieve de cristal en Viena.

BRUSELAS - Audrey Hepburn - Audrey Hepburn nació con el nombre de Audrey Kathleen Hepbrun-Ruston el 4 de mayo de 1929 en Bruselas.

SOFIA -San Alejandro Nevsky - La Catedral de San Alejandro Nevsky es una catedral búlgara ortodoxa de Sofía. Es una de las catedrales ortodoxas más grandes del mundo, así como uno de los símbolos de Sofía y una de las principales atracciones turísticas.

ZAGREB- Corazón "licitar" - El corazón "licitar" es una tarta hecha de masa de miel decorada con muchos colores. Forma parte del patrimonio cultural de Croacia y es un símbolo tradicional de Zagreb. Los corazones "licitar" pequeños son la decoración preferida para los árboles de Navidad en las casas croatas, mientras que los "licitars" grandes se regalan a los enamorados en ocasiones especiales (bodas, el día de San Valentín).

NICOSIA - Frontera - Nicosia, capital de Chipre, es la única ciudad en Europa que todavía está dividida en dos partes: una pertenece a Chipre y la otra al llamado Norte de Chipre, mientras que en el medio hay tropas de la Fuerza de Protección de las Naciones Unidas.

PRAGA - Reloj Astronómico - el reloj es una de las atracciones turísticas más conocidas de Europa y un deber para los visitantes de Praga. También es conocido como el "orloj" de Praga, que tal y como cuenta la leyenda local, la ciudad sufrirá si se descuida el reloj y si se pone en peligro el buen funcionamiento de este.

TALLIN - Skype - Tallin es conocida como la capital donde nació el Skype.

COPENHAGUE - Lego - Lego empezó en el taller de Ole Kirk Christiansen en Dinamarca.

HELSINKI - Nokia - NOKIA es una multinacional y una empresa de información y tecnología finlandesa. El lugar de la patente está en Helsinki.

PARIS - Cine - La película "La salida de los obreros de la fábrica" de Lyon (Sortie de l'usine Lumière) (1895) dirigida por el francés Louis Lumière está considerada la primera película de movimiento real (la primera producción de la historia del cine).

BERLIN - El muro - El muro de Berlín dividió físicamente Berlín del Oeste y el Este de Alemania durante 28 años y ha sido un símbolo de la Guerra Fría.

ATENAS - Escala - Según la mitología griega, Atenas era la diosa de la justicia y la escala era el símbolo para la justicia.

BUDAPEST - Cubo de Rubik - El Cubo de Rubik fue inventado en Budapest en 1974 por el escultor y profesor de arquitectura húngaro Ernő Rubik. Los primeros lotes de prueba del cubo se vendieron en las tiendas de juguetes de Budapest.



DUBLIN - U2 - U2 es una banda de rock irlandés de Dublín. La banda se formó en la escuela "Dublin's Temple Mount School".

ROMA - Lobo - según la leyenda, los gemelos Rómulo y Remo fueron salvados y amamantados por una loba. Con el tiempo, Rómulo asesinó a su hermano y pasó a fundar Roma.

RIGA - Monumento a la Libertad - El Monumento a la Libertad situado en Riga es un homenaje a los soldados asesinados durante la Guerra de la Independencia de Letonia. Está considerado un símbolo de la libertad, la independencia y la soberanía de Letonia.

VILNA - Šakotis - Su nombre significa "árbol ramificado" o "árbol con muchas ramas" debido a su forma (que suele ser cónica, como un pino y con gotas como ramas). Se hornea en un proceso de tiempo y mano de obra intensivo pintando capas de masa sobre un asador giratorio en un horno abierto especial o sobre un fuego abierto. Šakotis es uno de los postres más importantes en las celebraciones lituanas, especialmente en boda o en otras ocasiones especiales como la Navidad.

LUXEMBURGO - Árbol de Navidad - Según algunas fuentes, Luxemburgo fue la primera ciudad que tuvo un árbol de Navidad. Hoy en día tiene incluso una feria de árboles de Navidad.

LA VALETA - Cruz de Malta - La Cruz de Malta se exhibe como parte de la bandera civil maltesa. Las monedas de uno y dos euros de Malta llevan esta cruz. También es la marca registrada de Air Malta, la compañía aérea nacional de Malta.

ÁMSTERDAM - Ventanas sin cortinas - La mayoría de casas en Ámsterdam no tienen cortinas y puedes echar un vistazo en cada casa, ver lo que tienen para cenar o lo que ven en la tele.

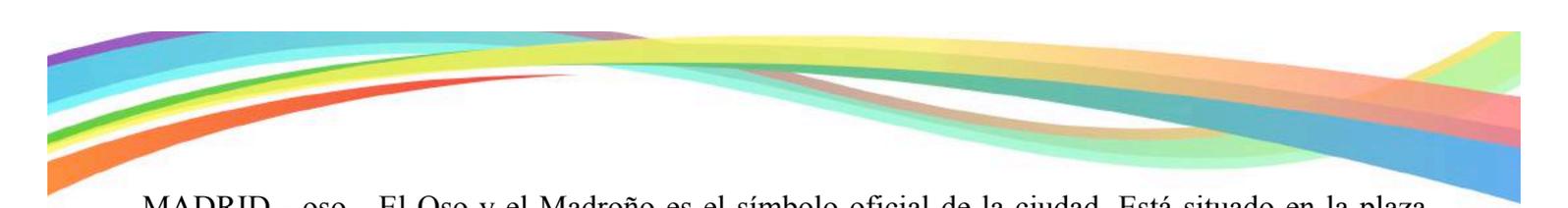
VARSOVIA - Sirena - La Sirena de Varsovia es un símbolo de la ciudad, representada en el escudo y en una serie de estatuas. Según la leyenda, la sirena estaba nadando en el río cuando se detuvo en una orilla cerca del casco antiguo para descansar y decidió quedarse allí. Los pescadores locales se enamoraron de ella, pero un comerciante rico la atrapó. Al oír sus gritos, los pescadores la rescataron y, desde entonces, la sirena se armó con una espada y un escudo lista para proteger la ciudad y sus residentes.

LISBOA - Sardinias - En junio Lisboa celebra San Antonio y la ciudad queda invadida por un humo característico y un inconfundible olor a sardinias, que están consideradas el símbolo de la ciudad y el plato más famoso.

BUCAREST - Palacio del Parlamento - El Palacio del Parlamento es una de las atracciones turísticas más grandes de Rumania. Es el segundo edificio más grande del mundo (después del Pentágono).

BRATISLAVA - Castillo - El Castillo de Bratislava es el castillo principal de Bratislava. Es un edificio enorme con cuatro torres en las esquinas colocado sobre una colina rocosa aislada que ha sido un distintivo de la ciudad durante siglos.

LIUBLIANA - Metelkova - La ciudad de Metelkova es un centro social autónomo en el centro de Liubliana, uno de los distritos urbanos ocupados más grandes de Europa situado en una base militar abandonada. La autoproclamada ciudad se ha convertido en el centro líder de música y arte underground de toda la región. Fue nombrado así por cercanía a la calle Metelko.



MADRID - oso - El Oso y el Madroño es el símbolo oficial de la ciudad. Está situado en la plaza central más famosa de Madrid, La Puerta del Sol.

ESTOCOLMO - Museo de ABBA - El museo de ABBA es una exposición interactiva del grupo pop ABBA que se inauguró en Estocolmo en mayo del 2013. ABBA es un grupo de pop sueco muy conocido.

LONDRES - Sherlock Holmes - Es un detective privado ficticio que vive en la calle Baker 221B en Londres. Es un personaje creado por el autor británico Arthur Conan Doyle.

OSLO - El grito - El grito es el cuadro más famoso de Munch y una de las obras de arte más reconocidas del mundo. Una versión de este cuadro está colocada en la galería nacional de Oslo y también hay dos versiones en el museo de Munch en Oslo.

ANKARA - Mustafa Kemal Atatürk - Fue un oficial del ejército turco, revolucionario y fundador de la República de Turquía, donde sirvió como primer presidente desde 1923 hasta su muerte en 1938. Su apellido, Atatürk (que significa "Padre de los Turcos"), le fue concedido en 1934 y prohibido a cualquier otra persona del parlamento turco.

Apéndice 2 - Información sobre "Emociones sociales"

Tarjetas de situación:

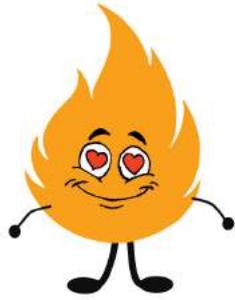
1. Soy judío. Hay una iglesia y una mezquita en mi pueblo. Voy al ayuntamiento a pedir el permiso para abrir una sinagoga. No obtengo el permiso y la razón que me dan es que ya hay demasiadas instituciones religiosas en el pueblo. ¿Cómo me siento al respecto?
2. Mi pareja y yo somos del mismo género. Queremos adoptar un hijo/a. El orfanato nos lo ha denegado diciendo que no dan en adopción niños/as a familias gay. ¿Cómo me siento al respecto?
3. Hay una guerra civil en curso y de repente me enfrento con mi propio hermano, al que quiero mucho, en el frente opuesto. ¿Cómo me siento al respecto?
4. Mi hermana me acaba de decir que tiene una relación homosexual. ¿Cómo me siento al respecto?
5. Los teléfonos móviles están prohibidos en mi escuela. ¿Cómo me siento al respecto?
6. Me entero de que mi compañero de trabajo varón recibe 1/3 de salario más que yo por hacer el mismo trabajo. ¿Cómo me siento al respecto?
7. Refugiados se instalan al lado de mi casa, son mis vecinos. ¿Cómo me siento al respecto?
8. Estoy en una larga cola de espera cuando de repente un embajador se coloca al frente y su única excusa es que él es más importante que los otros en la cola de espera. ¿Cómo me siento al respecto?
9. Me entero de que mi compañera de trabajo mujer recibe un 1/3 de salario menos que yo por hacer el mismo trabajo. ¿Cómo me siento al respecto?
10. A mi hermana le han diagnosticado una enfermedad incurable y está atormentada. Quiere la eutanasia. ¿Cómo me siento al respecto?
11. Mi mejor amigo siempre obliga a su hijo a entrenar, de manera que obtenga las mejores puntuaciones. ¿Cómo me siento al respecto?
12. Me han ofrecido ganar dinero de una manera ilegal. ¿Cómo me siento al respecto?
13. Un funcionario asigna a un niño a una escuela de nivel inferior después de enterarse de que niño es de origen rumano. ¿Cómo me siento al respecto?
14. Es el día de las elecciones. Estoy de pie con un voto en mi mano. ¿Cómo me siento al respecto?
15. En mi colegio se han impuesto reglas estrictas respecto al uso de drogas. ¿Cómo me siento al respecto?
16. Depende de mi decisión que las minorías puedan presentarse en lugares públicos o no. ¿Cómo me siento al respecto?

- 
17. En el país X se asigna más dinero del presupuesto estatal a la defensa que al sector social. Por esta razón, los ámbitos de educación y sanidad están sufriendo enormemente. ¿Cómo me siento al respecto?
 18. Me entero de que mis compañero de clase le hacen ciber-bullying a un profesor provocador. ¿Cómo me siento al respecto?
 19. Mi madre se quejó del problema de alcoholemia de mi padrastro. Como resultado, mi padrastro le pega constantemente. ¿Cómo me siento al respecto?
 20. Como patrono de mi empresa tengo que elegir entre dos trabajadores equivalentes de los cuales uno tiene necesidades especiales (que no le impiden trabajar). ¿Cómo me siento al respecto?
 21. Mi vecino cogió un cinturón y le pegó a su hijo de 6 años con él. ¿Cómo me siento al respecto?
 22. Observo que han tirado basura en un parque nacional. ¿Cómo me siento al respecto?
 23. Estoy en un país X donde fumar está permitido en todos los sitios. ¿Cómo me siento al respecto?
 24. Mi país ha denegado temporalmente el acceso a todas las redes sociales. ¿Cómo me siento al respecto?
 25. Estoy de camino a casa de mi amigo que vive en el país X y llevo chocolates rellenos de licor como regalo. Cuando llego al país resulta que tales chocolates están prohibidos y la posesión y la ingesta de estos están sujetos a un castigo severo. ¿Cómo me siento al respecto?
 26. Me voy al país X donde las mujeres no tienen permiso para conducir coches. ¿Cómo me siento al respecto?
 27. Mientras estoy en el extranjero, mi país experimenta algunos cambios y ya no es el país que era. Por lo tanto, mi pasaporte ya no es válido y no tengo oportunidad de volver a casa. ¿Cómo me siento al respecto?
 28. Me pongo enfermo de repente en un país extranjero y no tengo los fondos necesarios para cubrir el coste del tratamiento, por lo tanto, me niegan el tratamiento. ¿Cómo me siento al respecto?
 29. Llevo una minifalda en un baile oficial organizado por el Presidente ¿Cómo me siento al respecto?
 30. Estoy solo en la oposición del gobierno local compuesto por 15 miembros. ¿Cómo me siento al respecto?

Tarjetas de emociones:

Abandoned	Abandonado
Aggressive	Agresivo
Amazed	Asombrado
Amused	Divertido
Anxious	Ansioso
Apathetic	Apático
Ashamed	Avergonzado
Astonished	Asombrado
Avoidance	Evitación
Confused	Confuso
Courageous	Valiente
Depressed	Deprimido
Despair	Desesperación
Disgust	Asco
Eager	Ansioso
Embarrassed	Desconcertado
Excited	Emocionado
Fear	Miedo
Furious	Furioso
Guilty	Culpable
Hesitant	Vacilante

Hopeful	Esperanzado
Inquisitive	Inquisitivo
Insecure	Inseguro
Inspired	Inspirado
Irritated	Irritado
Jealous	Celoso
Joyful	Alegre
Lonely	Solitario
Loving	Amoroso
Mad	Enojado
Optimistic	Optimista
Peaceful	Pacífico
Playful	Juguetón
Powerless	Impotente
Proud	Orgullosa
Sarcastic	Sarcástico
Startled	Sorprendido
Sensitive	Sensible
Skeptical	Escéptico
Submissive	Sumiso
Terrified	Aterrorizado



amoroso



solitario



alegre



celoso



irritado



inspirado



inseguro



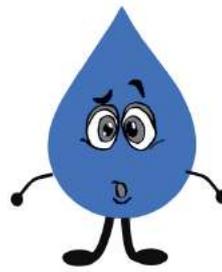
inquisitivo



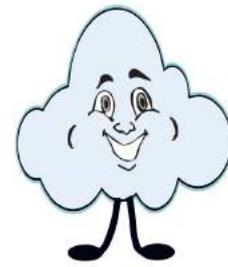
juguetón



pacífico



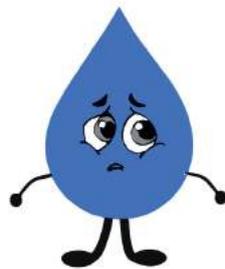
enojado



optimista



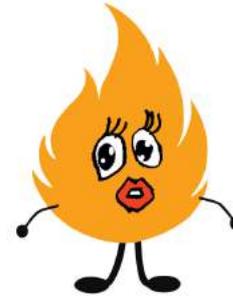
esperanzado



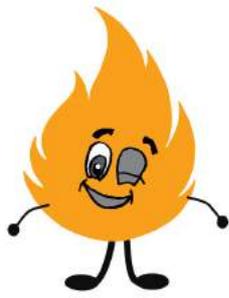
aterrorizado



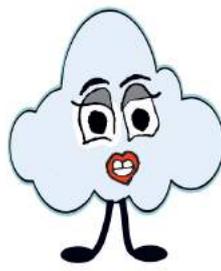
sumiso



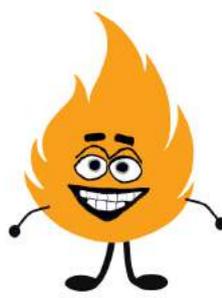
escéptico



sensible



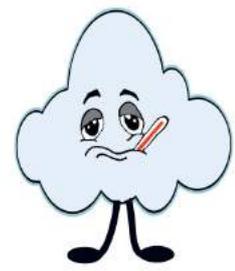
sorprendido



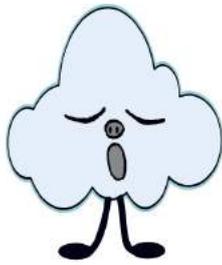
sarcástico



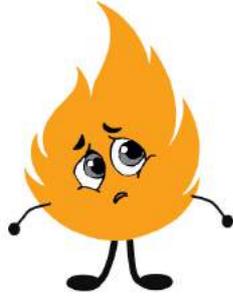
orgullosa



impotente



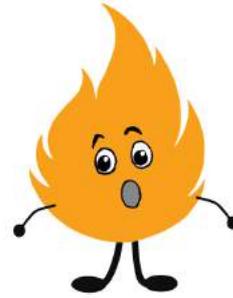
apático



ansioso



divertido



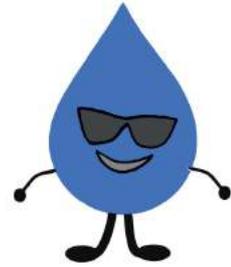
asombrado



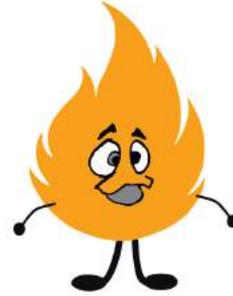
deprimido



desesperado



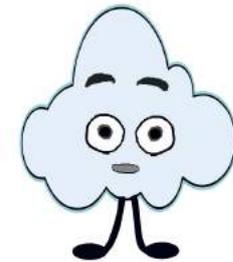
valiente



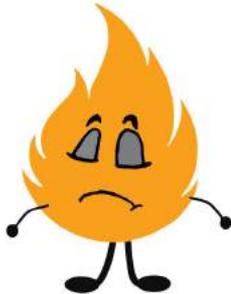
confundido



evasivo



asombrado



avergonzado



vacilante



agresivo



abandonado



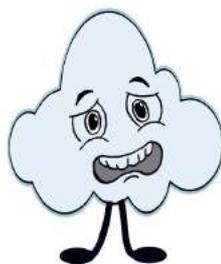
asqueado



ansioso



emocionado



asustado



desconcertado



furioso



culpable

Apéndice 3 - “4 Elementos” información

Cartas del juego

NUMERO DE CARTA; TIPO PRINCIPAL; TEXTO

- 1; AGUA; En casa, decides ducharte en lugar de bañarte
- 2; AGUA; Prefieres darte un baño a una ducha
- 3; AGUA; La contaminación de los ríos ha aumentado
- 4; AGUA; Lluvia ácida a causa de la contaminación
- 5; AGUA; Presas y plantas hidráulicas se han construido en tu país
- 6; AGUA; Poca lluvia este año: riesgo de incendios y aumento de alergias
- 7; AGUA; La contaminación del suelo esta contaminando los manantiales subterráneos
- 8; AGUA; En casa utilizas botellas de cristal en lugar de botellas plástico
- 9; AGUA; Tienes una piscina y cambias el agua cada 2 días
- 10; AGUA; Grandes inundaciones en algunas zonas del planeta
- 11; AGUA; Cierras el grifo de agua mientras te cepillas los dientes
- 12; AGUA; Instalas mecanismos de ahorro de agua en la cisterna del váter
- 13; AGUA; No reutilizas el agua que sale de la máquina de aire acondicionado
- 14; AGUA; Un gran barco petrolero se ha hundido cerca de la costa
- 15; AGUA; Una nueva planta depuradora se ha construido en tu ciudad
- 16; AGUA; Un sistema para reutilizar el agua de lluvia se instala en tu casa
- 17; AGUA; El deshielo de los polos eleva el nivel del mar
- 18; AGUA; Nunca tiras las toallitas usadas en el WC
- 19; AGUA; Nunca tiras el aceite de cocinar usado en el retrete
- 20; AGUA; Siempre cierras el grifo mientras te afeitas
- 21; TIERRA; Has aprendido a hacer compost
- 22; TIERRA; Dos nuevos vertederos se construyen en tu ciudad
- 23; TIERRA; Estas aprendiendo a cultivar tu propia comida ecológica
- 24; TIERRA; Decides reducir la cantidad de carne que consumes semanalmente
- 25; TIERRA; Decides seguir una dieta vegetariana
- 26; TIERRA; Investigas sobre los derechos de los animales y sus vidas en las granjas
- 27; TIERRA; Dejas de comprar pescados pequeños
- 28; TIERRA; No conoces la etiqueta-verde “Eco”
- 29; TIERRA; La pesca incontrolada pone en peligro algunas especies de pescados
- 30; TIERRA; Caza ilegal
- 31; TIERRA; Especies invasoras de plantas están reemplazando la flora local
- 32; TIERRA; El calentamiento global está derritiendo los polos
- 33; TIERRA; Terremotos
- 34; TIERRA; Campaña de concienciación sobre la huella de carbono
- 35; TIERRA; Construcción masiva de viviendas en la costa
- 36; TIERRA; Muchos campos de cultivos biológicos aparecen en la zona donde vives
- 37; TIERRA; Los fertilizantes químicos son substituidos por otros naturales
- 38; TIERRA; El consumo de productos de proximidad aparece en tu supermercado
- 39; TIERRA; Una nueva planta de reciclaje se construye en tu ciudad
- 40; TIERRA; Tu familia ha decidido dejar de usar bolsas de plástico
- 41; FUEGO; Instalas paneles de energía solar en tu casa
- 42; FUEGO; No cierras las ventanas aunque el aire acondicionado esté encendido
- 43; FUEGO; Tu vieja lavadora es de clase B (Clasificación energética)
- 44; FUEGO; Tu frigorífico es A++
- 45; FUEGO; Instalas paneles aislantes en las paredes de tu casa

- 
- 46; FUEGO; No tienes ventanas de doble cristal aislante en casa
- 47; FUEGO; En invierno tu calefacción está a 28°
- 48; FUEGO; A causa del seco verano, muchos fuegos se producen en los bosques
- 49; FUEGO; Desarrollo de la energía geotérmica para calefacción
- 50; FUEGO; Desarrollo del motor eléctrico para coches
- 51; FUEGO; Aumento del 10% de los automóviles en el mundo
- 52; FUEGO; Utilizas la bicicleta para ir a trabajar
- 53; FUEGO; Las leyes de la UE prohíben la quema de la paja del arroz
- 54; FUEGO; Empiezas a compartir tu coche con 4 amig@s para ir a la universidad
- 55; FUEGO; Pones pegatinas “apaga la luz” por toda tu casa
- 56; FUEGO; Minimizas el uso de aparatos en “stand-by” (TV, ordenador...)
- 57; FUEGO; En invierno, utilizas mantas en lugar de sistemas de calefacción
- 58; FUEGO; Instalas un sistema de calefacción más eficiente en tu casa
- 59; FUEGO; El transporte público siempre está lleno, utilizas tu coche
- 60; FUEGO; En lugar de reciclar el papel, lo utilizas para encender la barbacoa
- 61; AIRE; Aumenta el número de plantas de energía eólicas en tu país
- 62; AIRE; Prefieres utilizar desodorante en spray al de roll-on
- 63; AIRE; Catástrofes causadas por tornados
- 64; AIRE; El agujero en la capa de ozono se hace más grande
- 65; AIRE; Las emisiones globales de CO2 aumentan en un 2% al año
- 66; AIRE; Olas de aire caliente incrementan el uso de sistemas de aire acondicionado
- 67; AIRE; En verano, utilizas el aire acondicionado a 19°
- 68; AIRE; En tu oficina, la maquina de aire acondicionado se queda encendida día y noche (aunque no haya nadie)
- 69; AIRE; Utilizas ventilación natural en tu casa cuando es posible
- 70; AIRE; En tu familia, cada persona tiene su coche
- 71; AIRE; Prefieres utilizar el desodorante natural al de aerosol
- 72; AIRE; No utilizas aerosoles en casa
- 73; AIRE; Reduce la velocidad. Conducir un poco más despacio ahorra combustible
- 74; AIRE; Baja la calefacción y abrigate un poco en casa
- 75; AIRE; Compra local, o mejor todavía, cultiva tus propias verduras, así se ahorra energía en el transporte
- 76; AIRE; Cocina para tus amigos, así la comida en mayor cantidad utiliza menos empaquetado
- 77; AIRE; Rechaza las bolsas de plástico o al menos, reutilízalas. Las bolsas de tela son mejores
- 78; AIRE; Bebe agua del grifo o filtrada, no embotellada
- 79; AIRE; Crea un ambiente más agradable utilizando velas, así ahorrarás energía
- 80; AIRE; Compra en tiendas con políticas sostenibles y respetuosas con el medioambiente; no compres donde no las tengan

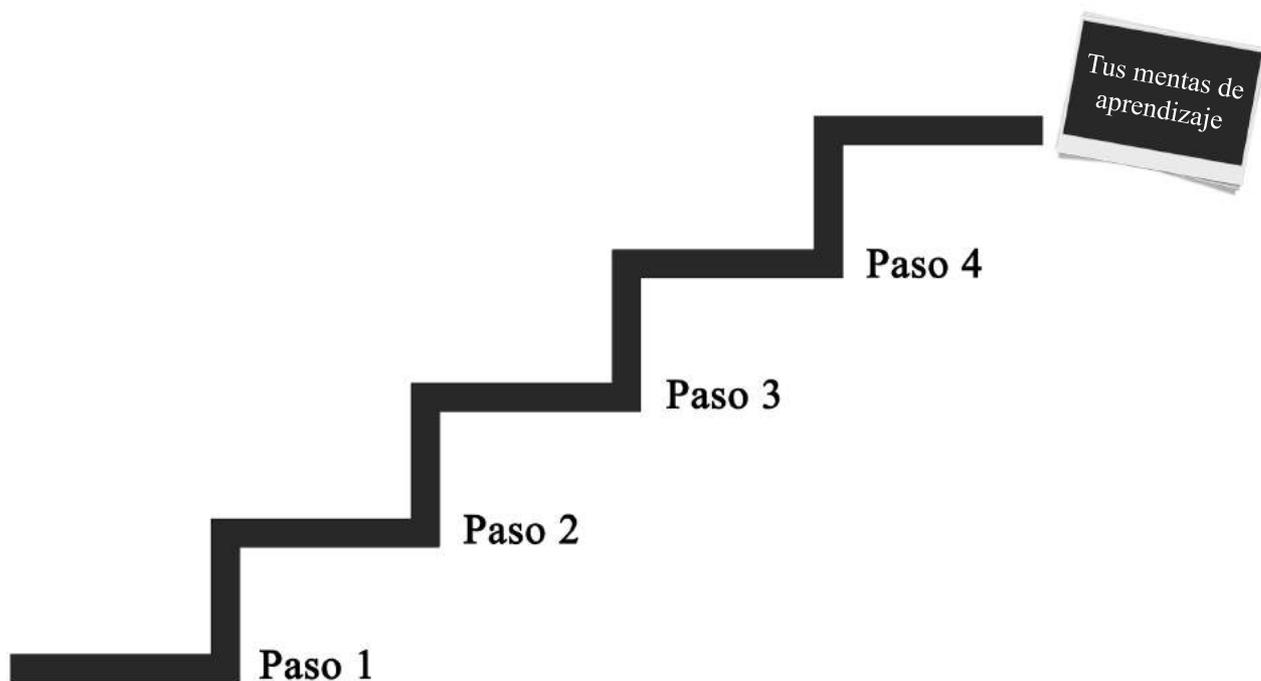
APÉNDICE: ETHIC-POLY (CARTAS GIVE&GET Y CASILLAS)

CARTAS GIVE&GET	
Private donor gives you 500K€	Recibes una donación de 500K€
Private donor gives you 600K€	Recibes una donación de 500K€
Private donor gives you 300K€	Recibes una donación de 300K€
Private donor gives you 400K€	Recibes una donación de 400K€
The other players contribute to your projects 200K€ each	TODAS las personas te entregan 200K€ para tus proyectos
The other players contribute to your projects 300K€ each	TODAS las personas te entregan 300K€ para tus proyectos
The other players contribute to your projects 300K€ each	TODAS las personas te entregan 300K€ para tus proyectos
Xmas campaigns raise 1M€ for you	La campaña de Navidad consigue 1M€ para ti
Receive 200K€ for each of your active projects	Recibes 200K€ por cada uno de tus proyectos
Corruption in the governments causes resources leak 400K€	Pierdes 400K€ a causa de la corrupción en algunos gobiernos
A dictatorship arises in one of the countries. You lose one project	Una dictadura se instaura en uno de los países. Pierdes un Proyecto
A dictatorship arises in one of the countries. You lose one project	Una dictadura se instaura en uno de los países. Pierdes un Proyecto
A dictatorship arises in one of the countries. You lose one project	Una dictadura se instaura en uno de los países. Pierdes un Proyecto
It is hard to find volunteers for your projects, pay a campaign to raise awareness 300K€	Es difícil encontrar voluntariado para tus proyectos, pagas 300K€ para organizar una campaña de sensibilización
Tornado. You arrange an emergency campaign and all players contribute with 200K€	Tornado. Organizas una campaña de emergencia y TODAS las personas contribuyen con 200K€
Flooding. You arrange an emergency campaign and all players contribute with 300K€	Inundaciones. Organizas una campaña de emergencia y TODAS las personas contribuyen con 300K€
Earthquake. You arrange an emergency campaign and all players contribute with 300K€	Terremoto. Organizas una campaña de emergencia y TODAS las personas contribuyen con 300K€
Internal problems in your organization. Miss one turn	Problemas internos en tu organización. Pierdes un turno
New international regulations on cooperation and development. Miss one turn to study them.	Nuevas leyes internacionales de cooperación al desarrollo. Pierdes un turno estudiándolas
You support an Educational project from other player with 200K€	Apoyas un proyecto EDUCATIVO de otra persona con 200K€
You support each Educational project with 100K€	Apoyas un proyecto EDUCATIVO de otra persona con 100K€
You support a HEALTH project from other player with 200K€	Apoyas un proyecto de SALUD de otra persona con 200K€

You support each HEALTH project with 100K€	Apoyas TODOS los proyectos de SALUD con 100K€
You support a DEVELOPMENT project from other player with 200K€	Apoyas un proyecto de DESARROLLO de otra persona con 200K€
You support each DEVELOPMENT project with 100K€	Apoyas TODOS los proyectos de DESARROLLO con 100K€
You support a MY COUNTRY project from other player with 200K€	Apoyas un proyecto de MI PAÍS de otra persona con 200K€
You support each MY COUNTRY project with 100K€	Apoyas TODOS los proyectos de MY COUNTRY con 100K€
You receive support from EU in all your projects (each one 100K€)	Recibes apoyo de la UE en todos tus proyectos (cada uno 100K€)
New EU funding for Educational projects. Receive 200K€ for each one you have	Nueva financiación europea para proyectos de EDUCACIÓN. Recibes 200K€ por cada uno que tengas
Many volunteers want to collaborate in your projects. You have another turn	Muchas personas voluntarias quieren colaborar en tus proyectos. Tienes otro turno
Local government support your project with a new law. You have another turn	El gobierno local apoya uno de tus proyectos. Tienes otro turno
Exchange rate and the stokes market influence benefit your projects. +200K€	El cambio de moneda y la bolsa influye positivamente en tus proyectos + 200K€

TILES	CASILLA DE JUEGO
HEALTH	SALUD
AIDS prevention campaign	Campaña de prevención del SIDA
Basic nutrition campaign	Campaña básica de nutrición
Basic vaccination campaign	Campaña básica de vacunación
Building hospitals and health centers	Construcción de hospitales y centros de salud
Sending ambulances and first aids kits	Envío de ambulancias y kits de primeros auxilios
Campaigns to stop human traffic	Campañas para erradicar el tráfico de personas
EDUCATION	EDUCACIÓN
Building 4 new schools	Construcción de 4 nuevas escuelas
Providing educational materials	Provisión de materiales escolares
Training local teachers and educators	Formación de profesorado
Promotion of sport and non formal education	Promoción del deporte y de la educación no formal
Campaign about children rights to education	Campaña sobre los derechos de los niños y las niñas
Development of ICT networks for education	Desarrollo de redes TIC para la educación
DEVELOPMENT	DESARROLLO
Micro-credit support to social business	Micro-créditos para el apoyo a la empresa social
Training local bussines in ICT for e-commerce	Formación para negocios locales sobre TICs y e-comercio
Improving the public transport network	Mejora de las redes públicas de transporte local
Campaign for the empowerment of women	Campañas para el empoderamiento de la mujer
Building facilities for the refugees communities	Construcción de instalaciones para las comunidades de personas refugiadas
Fair trade support campaign	Campaña de apoyo al comercio justo
MY COUNTRY	4° MUNDO
Campaign against gender violence	Campaña contra la violencia de género
Activities to prevent bullying and cyberbullying	Actividades para prevenir el acoso y el ciberacoso
Campaign about healthy lifestyles for children and adults	Campaña sobre hábitos saludables de vida para infancia y juventud
Addiction prevention activities	Actividades de prevención de adicciones
Empowerment of youth and employability	Empoderamiento de jóvenes para la empleabilidad
Activities against discrimination and racism/xenophobia	Actividades contra la discriminación y el racismo/xenofobia

ESCALERAS DE APRENDIZAJE



MY LEARNING WAY



Apéndice 7 - Declaración Universal de Derechos Humanos de las Naciones Unidas.

Nota

El 10 de diciembre de 1948 la Asamblea General de las Naciones Unidas adoptó y proclamó la Declaración Universal de Derechos Humanos, cuyo texto entero aparece en las páginas siguientes. A raíz de este acto histórico, la Asamblea hizo un llamamiento a todos los países miembro para que dieran a conocer el texto de la Declaración y para que lo difundieran, lo exhibieran, lo leyeran y lo expusieran principalmente en escuelas y otras instituciones educativas sin distinción por el estatus político de los países o territorios.

Preámbulo

Considerando que el reconocimiento de la dignidad intrínseca y de los derechos universales e inalienables de todos los miembros de la familia humana es el fundamento de la libertad, la justicia y la paz en el mundo.

Considerando que el desconocimiento y el menosprecio de los derechos humanos han originado actos de barbarie ultrajantes para la conciencia de la humanidad, y el advenimiento de un mundo en que los seres humanos disfruten de la libertad de expresión, de creencias y la libertad del temor y de que se ha proclamado como la aspiración más elevada de la gente común.

Considerando que es esencial, si el hombre no debe ser obligado a recurrir, en última instancia, a la rebelión contra la tiranía y la opresión, que los derechos humanos sean protegidos por el ejercicio de la ley.

Considerando que es esencial para promover el desarrollo de relaciones amistosas entre las naciones.

Considerando que los pueblos de las Naciones Unidas han reafirmado en la Carta su fe en los derechos humanos fundamentales, en la dignidad y el valor de la persona humana y en la igualdad de derechos de hombres y mujeres y que han decidido promover el progreso social y elevar el nivel de vida con mayor libertad.

Considerando que los Estados Miembros se han comprometido a asegurar, en cooperación con las Naciones Unidas, la promoción del respeto universal y la observancia de los derechos humanos y las libertades fundamentales.

Considerando que una concepción común de estos derechos y libertades es de la mayor importancia para el pleno cumplimiento de dicho compromiso.

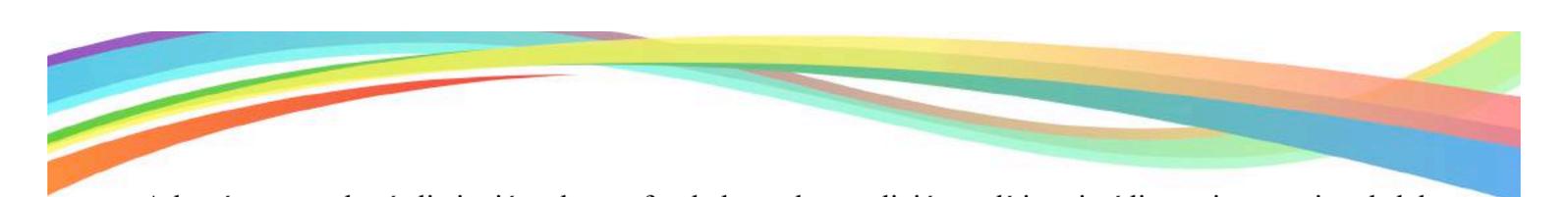
Ahora, por lo tanto, la Asamblea General proclama la presente Declaración Universal de Derechos Humanos como ideal común por el que todos los pueblos y naciones deben esforzarse, a fin de que tanto los individuos como las instituciones, inspirándose constantemente en ella, promuevan, mediante la enseñanza y la educación, el respeto a estos derechos y libertades, y aseguren, por medidas progresivas de carácter nacional e internacional, su reconocimiento y aplicación universales y efectivos, tanto entre los pueblos de los Estados Miembros como entre los de los territorios colocados bajo su jurisdicción.

Artículo 1.

Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros.

Artículo 2.

Toda persona tiene los derechos y libertades proclamados en esta Declaración, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición.



Además, no se hará distinción alguna fundada en la condición política, jurídica o internacional del país o territorio de cuya jurisdicción dependa una persona, tanto si se trata de un país independiente, como de un territorio bajo administración fiduciaria, no autónomo o sometido a cualquier otra limitación de soberanía.

Artículo 3.

Todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona.

Artículo 4.

Nadie estará sometido a esclavitud ni a servidumbre; la esclavitud y la trata de esclavos están prohibidas en todas sus formas.

Artículo 5.

Nadie será sometido a torturas ni a penas o tratos crueles, inhumanos o degradantes.

Artículo 6.

Todo ser humano tiene derecho, en todas partes, al reconocimiento de su personalidad jurídica.

Artículo 7.

Todos son iguales ante la ley y tienen, sin distinción, derecho a igual protección de la ley. Todos tienen derecho a igual protección contra toda discriminación que infrinja esta Declaración y contra toda provocación a tal discriminación.

Artículo 8.

Toda persona tiene derecho a un recurso efectivo, ante los tribunales nacionales competentes, que la ampare contra actos que violen sus derechos fundamentales reconocidos por la constitución o por la ley.

Artículo 9.

Nadie podrá ser arbitrariamente detenido, preso ni exiliado.

Artículo 10.

Toda persona tiene derecho, en condiciones de plena igualdad, a ser oída públicamente y con justicia por un tribunal independiente e imparcial, para la determinación de sus derechos y obligaciones o para el examen de cualquier acusación contra ella en materia penal.

Artículo 11.

Toda persona acusada de un delito tiene derecho a que se presuma su inocencia mientras no se pruebe su culpabilidad, conforme a la ley y en juicio público, en el que se le hayan asegurado todas las garantías necesarias para su defensa.

Nadie se considerará culpable por ningún delito a causa de algún acto u omisión que en el momento de cometerse no constituyera un delito, según el derecho nacional o internacional. Tampoco se impondrá pena más grave que la que era aplicable en el momento de la comisión del delito.

Artículo 12.

Nadie será objeto de interferencias arbitrarias en su vida privada, su familia, su domicilio o su correspondencia, ni de ataques a su honra y a su reputación. Toda persona tiene derecho a la protección de la ley contra tales interferencias o ataques.

Artículo 13.

Toda persona tiene derecho a circular libremente y a elegir su residencia en el territorio de cada Estado.



Toda persona tiene derecho a salir de cualquier país, incluso del propio, y a regresar a su país.

Artículo 14.

En caso de persecución, toda persona tiene derecho a buscar asilo, y a disfrutar de él, en otros países.

Este derecho no podrá ser invocado contra una acción judicial legítima por crímenes comunes o por actos opuestos a los propósitos y principios de las Naciones Unidas.

Artículo 15.

Toda persona tiene derecho a una nacionalidad.

A nadie se privará arbitrariamente de su nacionalidad ni del derecho a cambiar de nacionalidad.

Artículo 16.

Hombres y mujeres con mayoría de edad, tienen derecho, sin restricción alguna por motivos de raza, nacionalidad o religión, a casarse y fundar una familia. Disfrutarán de iguales derechos en cuanto al matrimonio, durante el matrimonio y en su disolución.

Sólo mediante libre y pleno consentimiento de los futuros esposos podrá contraerse el matrimonio.

La familia es la unidad fundamental y natural de la sociedad y tiene derecho a la protección de la sociedad y del Estado.

Artículo 17.

Toda persona tiene derecho a la propiedad, individual y colectiva.

Nadie será privado arbitrariamente de su propiedad.

Artículo 18.

Toda persona tiene derecho a la libertad de pensamiento, de conciencia y de religión; este derecho incluye la libertad de cambiar de religión o de creencia, así como la libertad, tanto individual como colectivamente o bien en público o en privado, de manifestar su religión o su creencia en la enseñanza, en la práctica, en el culto y en la observancia.

Artículo 19.

Toda persona tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye no ser molestada a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión.

Artículo 20.

Toda persona tiene derecho a la libertad de reunión y de asociación pacíficas.

Nadie podrá ser obligado a pertenecer a una asociación.

Artículo 21.

Toda persona tiene derecho a participar en el gobierno de su país, directamente o por medio de representantes libremente escogidos.

Toda persona tiene el derecho de acceso, en condiciones de igualdad, a las funciones públicas de su país.

La voluntad del pueblo es la base de la autoridad del poder público; esta voluntad se expresará mediante elecciones auténticas que habrán de celebrarse periódicamente, por sufragio universal y por voto secreto u otro procedimiento equivalente que garantice la libertad del voto.

Artículo 22.

Toda persona, como miembro de la sociedad, tiene derecho a la seguridad social, y a obtener, mediante el esfuerzo nacional y la cooperación internacional y en conformidad con la organización y los recursos de cada Estado, la satisfacción de los derechos económicos, sociales y culturales, indispensables para su dignidad y para el libre desarrollo de su personalidad.

Artículo 23.

Toda persona tiene derecho al trabajo, a la libre elección de su trabajo, a condiciones equitativas y satisfactorias de trabajo y a la protección contra el desempleo.

Toda persona tiene derecho, sin discriminación alguna, a igual salario por trabajo igual.

Toda persona que trabaja tiene derecho a una remuneración equitativa y satisfactoria, que le asegure, así como a su familia, una existencia conforme a la dignidad humana y que se complementará, en caso necesario, con cualesquiera otros medios de protección social.

Toda persona tiene derecho a fundar sindicatos y a sindicarse para la defensa de sus intereses.

Artículo 24.

Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas.

Artículo 25.

Toda persona tiene derecho a un nivel de vida adecuado que le asegure, así como a su familia, la salud y el bienestar, y en especial la alimentación, el vestido, la vivienda, la asistencia médica y los servicios sociales necesarios; tiene asimismo derecho a los seguros en caso de desempleo, enfermedad, invalidez, vejez y otros casos de pérdida de sus medios de subsistencia por causas ajenas a su voluntad.

La maternidad y la infancia tienen derecho a cuidados y asistencia especiales. Todos los niños, nacidos de matrimonio o fuera de matrimonio, tienen derecho a igual protección social.

Artículo 26.

Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la educación básica y fundamental. La educación básica será obligatoria. La educación técnica y profesional habrá de ser accesible en general y el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.

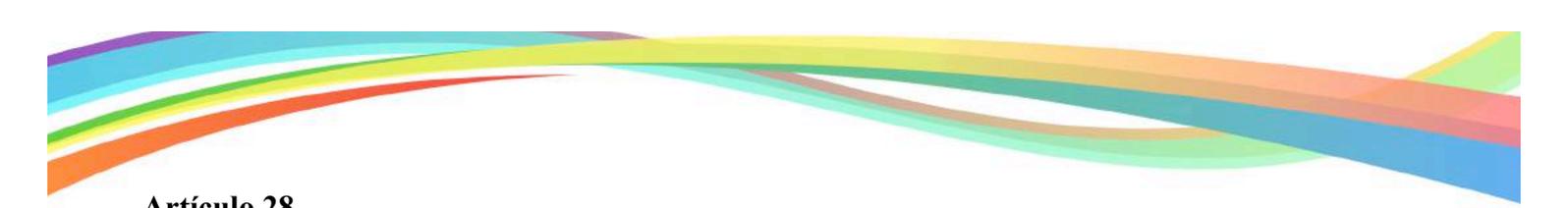
La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales. Promoverá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos raciales o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.

Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos.

Artículo 27.

Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.

Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora.



Artículo 28.

Toda persona tiene derecho a que se establezca un orden social e internacional en el que los derechos y libertades proclamados en esta Declaración se hagan plenamente efectivos.

Artículo 29.

Toda persona tiene deberes respecto a la comunidad, puesto que sólo en ella puede desarrollar libre y plenamente su personalidad.

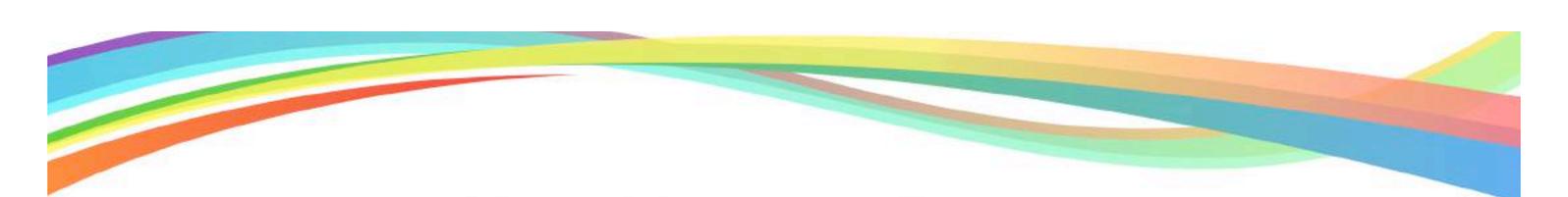
En el ejercicio de sus derechos y en el disfrute de sus libertades, toda persona estará solamente sujeta a las limitaciones establecidas por la ley con el único fin de asegurar el reconocimiento y el respeto de los derechos y libertades de los demás, y de satisfacer las justas exigencias de la moral, del orden público y del bienestar general en una sociedad democrática.

Estos derechos y libertades no podrán en ningún caso ser ejercidos en oposición a los propósitos y principios de las Naciones Unidas.

Artículo 30.

Nada en esta Declaración podrá interpretarse en el sentido de que confiere derecho alguno al Estado, a un grupo o a una persona, para emprender y desarrollar actividades o realizar actos que tiendan a la supresión de cualquiera de los derechos y libertades proclamados en esta Declaración.

Más información en: <http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>



Marco del programa Erasmus+

Erasmus+ es un nuevo programa de la Unión Europea para fomentar las destrezas y el empleo a través de la educación, la formación, la juventud y el deporte. Durante los años 2014-2020 el programa dará la oportunidad a más de 4 millones de europeos de estudiar, formarse, adquirir experiencia laboral y hacer voluntariado en el extranjero.

¿Qué implica?

La financiación de las actividades juveniles de Erasmus+ tiene por objetivo mejorar las competencias clave, las destrezas y el empleo de la gente joven, fomentar la inclusión y bienestar social, el trabajo juvenil y la política de juventud a nivel local, nacional e internacional. Concretamente en el ámbito de la juventud, el programa Erasmus + ofrece tres oportunidades principales:

Acción clave 1- Movilidad de la gente joven por motivos de aprendizaje.

La gente joven tiene la oportunidad de participar en intercambios juveniles o hacer un voluntariado por un periodo de hasta un año en otro país. Los trabajadores jóvenes pueden participar en actividades de formación y creación de redes en el extranjero o pasar un tiempo en una organización juvenil de otro país para hacer un trabajo de observación.

Acción clave 2- Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas.

Las organizaciones pueden solicitar financiación para trabajar en asociación con organizaciones de participantes de otros países. Los proyectos financiados en el marco de esta acción se centrarán en el intercambio y el desarrollo de prácticas innovadoras en materia de educación, formación y provisión de jóvenes entre países participantes.

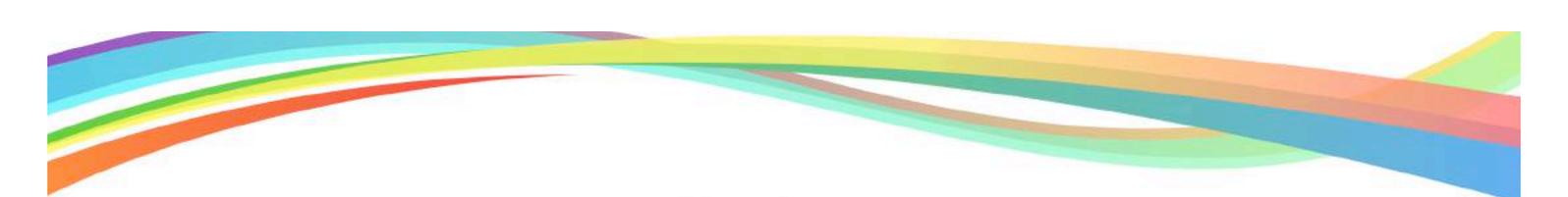
Acción clave 3- Apoyo a las reformas de políticas.

El programa Erasmus+ financiará actividades estratégicas que apoyen la reforma de política de toda la UE. Las oportunidades de financiación en el ámbito de juventud en esta acción pueden adoptar la forma de reuniones entre gente joven y la toma de decisiones.

¿Quién puede participar?

En el marco de Erasmus + se ofrecen diversas oportunidades, incluyendo oportunidades para gente joven (de 13 a 30 años), organizaciones juveniles y otros interesados activos en el campo de la juventud.

Más información en: http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/node_es



Youthpass

Youthpass forma parte de una estrategia amplia de la Comisión Europea encaminada a fomentar el reconocimiento del aprendizaje no formal entre los jóvenes y los trabajadores juveniles, apoyando así su empleabilidad y ciudadanía activa, y también el reconocimiento social del trabajo juvenil en Europa. Está disponible para proyectos financiados por los programas Erasmus +: Juventud en Acción (2014-2020) y Juventud en Acción (2007-2013). Como una herramienta para documentar y reconocer resultados de aprendizaje, pone la política en práctica y práctica en la política.

Al crear su certificado Youthpass junto con una persona de apoyo, los participantes de los proyectos tienen la posibilidad de describir lo que han hecho en su proyecto y las competencias que han adquirido. Así, Youthpass apoya la reflexión sobre el proceso de aprendizaje no formal y los resultados. Existe la oportunidad de describir cada una de las 8 competencias clave dentro del Certificado Youthpass.

Como un instrumento de validación a escala europea para el aprendizaje no formal en el ámbito de la juventud, Youthpass contribuye a reforzar el reconocimiento social del trabajo juvenil. Describiendo el valor añadido del proyecto, Youthpass apoya la ciudadanía europea activa de los jóvenes y de los trabajadores juveniles. Youthpass también tiene como objetivo apoyar la empleabilidad de los jóvenes y de los trabajadores de jóvenes documentando la adquisición de competencias clave en un certificado.

Youthpass es también una valiosa herramienta para la documentación y la reflexión sobre el proceso de aprendizaje en las actividades juveniles. Actualmente está disponible para los Intercambios Juveniles, el Servicio Voluntario Europeo, la Movilidad de los Profesionales de Juventud (todos ellos dentro de la Acción Clave 1 y 2), para las reuniones de Diálogo Estructurado (Acción Clave 3) y para las Actividades de Cooperación Transnacional (TCA) de las Agencias Nacionales. Cada participante de tales actividades tiene derecho a recibir el Youthpass, para así reconocer sus resultados de aprendizaje.

Hay varias publicaciones de SALTO - Youth que están facilitando el proceso de uso de Youthpass. Esas publicaciones se pueden encontrar en el sitio web www.youthpass.eu.

También se establece un vínculo más fuerte con Europass y sinergias con el proceso de definición de un marco europeo de capacidades, competencias y ocupaciones (ESCO), como forma de reforzar el reconocimiento del aprendizaje no formal en toda Europa.

Por último, los procesos, modelos y prácticas de Youthpass se presentarán en los contextos nacional, regional y local para que sirvan de inspiración para el desarrollo de instrumentos similares fuera del programa Erasmus +: Juventud en Acción.



Referencias

Sinek, S. (2009). *Start With Why: How Great Leaders Inspire Everyone to Take Action*. Gildan Media, LLC

Sinek, S. (2009). How great leaders inspire action (video). Retrieved from https://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action

Luft, J.; Ingham, H. (1955). The Johari window, a graphic model of interpersonal awareness. *Proceedings of the western training laboratory in group development*. University of California, Los Angeles

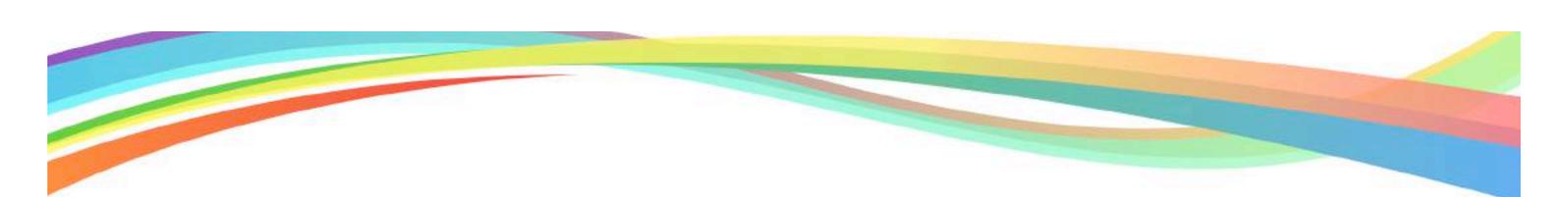
<https://www.mindtools.com/CommSkll/JohariWindow.htm>

Recommendation 2006/962/EC of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning, Official Journal L 394 (30.12.2006)

<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=URISERV:c11090>

The Universal Declaration of Human Rights, Official webpage of United Nations

<http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>



Agradecimientos

Agradecemos a la Agencia Nacional de Letonia el reconocimiento del potencial de este proyecto y la importancia de su implementación; Y al programa Erasmus + por permitir esta oportunidad.

Este proyecto ha sido posible gracias a la contribución de muchos amigos y colegas que apoyaron las diferentes tareas.

También expresamos nuestra gratitud a las muchas personas que apoyaron y trabajaron con nosotros a través del proyecto. A cada uno de los miembros de nuestro equipo que han puesto un esfuerzo considerable en la implementación de este proyecto, contribuyendo con su creatividad y trabajo duro. A todos los que participaron en la investigación y la formación en todos los países y respondieron a las preguntas, jugaron y ofrecieron comentarios para mejorar las herramientas.

Un agradecimiento especial a Aija Krodere, fotógrafo de Letonia, por hacer las fotos para el juego "Pitch", y Francesca Pittau, una ilustradora de Italia por hacer los dibujos para el juego "Pitch".

Queremos expresar nuestro sincero agradecimiento a Reinis Salmins, un diseñador de Letonia, por producir el diseño de todas las tarjetas para los juegos "Pitch" y "My Learning Way", por el trabajo desinteresado de crear este manual y video de juegos y por una estrecha colaboración con la imprenta para hacer los juegos completos y listos para su uso.

Agradecemos especialmente a Patrizia Izquierdo, Amparo Chisvert y Carlos Sancho, quienes siempre han sido una buena fuente de ideas, y destacar el hermoso trabajo realizado por Ferran Cabezas, autor de los dibujos del juego "4 Elements". Extendemos el agradecimiento a todos los voluntarios y voluntarias de AMICS.EU que han ayudado a diseñar, probar y dar a conocer los juegos.

También expresamos nuestro agradecimiento a Anu Tammearu-Mežule, a Liisi Kruusimägi, a Oliver Sild, a Agnes Talalaev, a Aare Raev, a Raul Kurrik, a Angelika Sild, a Liis Leppnurm, a Alex Sepp, a Ketlin Kurrik ya Anu Annus.

Un agradecimiento a Eggert Valter, un diseñador de Estonia, por hacer todas las ilustraciones para los juegos "Emoción Social" y "Érase una vez".

También estamos muy agradecidos a Paolo Pelesk, que ha hecho un excelente trabajo en el diseño de tarjetas para el juego "Match to Discover", e Ivan Došlić, que ha contribuido con su hermosa obra de arte para el "One Way another".

Por último, pero no por ello menos importante, aprovechamos esta oportunidad para expresar nuestro agradecimiento a Manuela Strinavić, que ha contribuido a la implementación de este proyecto de muchas maneras.

Creadores

Antonio Benaches Bodi

Experto en TIC y educación. Pasión por los juegos

Al jugar, podemos disfrutar y desarrollar nuestras competencias de muchas maneras. Los juegos pueden ser herramientas muy motivadoras y atractivas si las usamos sabiamente. Vamos a jugar más y hablar menos!



Ginta Salmina

Miembro del Consejo del Fondo Báltico Regional, formador no formal

El aprendizaje permanente es un viaje, y es nuestra propia responsabilidad elegir la dirección y la forma de aprender. ¡Hagamos nuestras vidas y viajes inolvidables con nuevos e interesantes métodos y juegos!

Josep Morera Lopez

Especialista en recursos humanos

La gamificación es una excelente forma de mejorar las competencias y las 8 competencias clave que son muy importantes en términos de empleabilidad.



Josip Brozovic

Coordinador de proyecto y abogado

Hoy se destaca la necesidad de nuevas herramientas para ayudar a la transferencia de nuevos conocimientos y habilidades a los jóvenes. Creo que los juegos pueden desempeñar un papel importante en el fortalecimiento de los jóvenes para los nuevos retos de nuestro tiempo.



Krista Habakukk

Presidenta de Estonian Village Movement Kodukant

Si quieres ir rápido, vete solo. Si quieres ir muy lejos, vete juntos.



Marika Valter

Gerente de la ONG Centro de Desarrollo del Suroeste de Estonia y del Centro Abierto de Jóvenes Paikuse

Trabajo con la juventud - Mi trabajo es el futuro.

Natalja Gudakovska

Formadora en el campo de jóvenes, coach y especialista en trabajo juvenil

Las personas son más propensas a aprender cuando juegan, ya que es una experiencia real lo que obtienen, es decir, la experiencia y el conocimiento que es fácil de retener. Aprender a través de juegos hace que el proceso de aprendizaje sea atractivo y atractivo. ¡Juega, descubre a ti mismo ya los demás, y aprende!



Nikolina Jurekovic

Coordinadora del proyecto, profesional de juventud



Como Maya Angelou dijo, "Todos somos creativos, pero para cuando somos 3 de 4 años, alguien nos ha sacado la creatividad. Algunas personas callan a los niños que comienzan a contar historias. Los niños bailan en sus cunas, pero alguien insistirá en que permanezcan quietos. En el momento en que las personas creativas son 10 o 12, quieren ser como todos los demás ". Por lo tanto, al involucrarme en proyectos como este, trato de sacar a mi hijo creativo interior para ayudar a los demás a sacar el suyo .

Zane Veinberga

Psicóloga, formadora

Para mí, "juego" es un punto donde el interés, la atención, el aprendizaje y la alegría se unen y ayudan a alcanzar nuevas alturas!



Más información:

www.8competencesgame.com

www.facebook.com/8keycom

