



Instituto Interuniversitario de Desarrollo Social y Paz  
MÁSTER UNIVERSITARIO Y DOCTORADO INTERNACIONAL  
EN ESTUDIOS DE PAZ, CONFLICTOS Y DESARROLLO



## TRABAJO FINAL DE MÁSTER CON ORIENTACIÓN PROFESIONAL

«Educación para la paz con adolescentes:  
Elaboración de recursos metodológicos para el fortalecimiento  
de las habilidades transferibles de las y los adolescentes  
del programa MARC Castellón de la organización ILÊWASI»

Estudiante: Andrea Melissa Ramírez Aguilar  
Supervisora: María Paz Ramos Martín  
Tutora: Arecia Aguirre García Carpintero

Castellón, junio, 2022

UNIVERSITAT JAUME I  
Avda. Sos Baynat, s/n  
12071 - Castellón (Spain)  
Tel. +34 964 729 380  
Fax: +34 964 729 385  
[www.epd.uji.es](http://www.epd.uji.es) | [epd@uji.es](mailto:epd@uji.es)



UNIVERSITAT  
JAUME I  
Cátedra UNESCO de Filosofía  
para la Paz

«...tan importante es el medio o forma de educar  
como el fin a conseguir»

Jares, 1999, p.201.

## Tabla de contenido

Resumen .....	1
Introducción.....	1
Objetivos.....	3
Objetivo general .....	3
Objetivos específicos.....	3
Contextualización.....	4
Contexto de asociación ILÊWASI .....	4
Contexto del programa MARC.....	5
Marco teórico.....	7
Enfoque socioafectivo de la educación para la paz .....	7
Enfoque de juventudes.....	10
Enfoque de habilidades transferibles.....	13
Resultados del proceso de consulta realizado al grupo de adolescentes del programa MARC Castellón .....	16
Aspectos por considerar en la facilitación de procesos con población adolescente .....	19
Propuesta metodológica: Recursos para el fortalecimiento de habilidades transferibles .....	22
Actividad #1: «Ideando videojuegos» .....	25
Actividad #2: «Detectives de TikTok».....	27
Actividad #3: «Letras escondidas».....	29
Actividad #4: «Sorteando globos» .....	31
Actividad #5: «¿Papas o puré de patatas?» .....	33
Actividad #6: «¿Trato hecho?».....	35

Actividad #7: «Desenvolviendo emociones» .....	37
Actividad #8: «Somos campeones».....	39
Actividad #9: «El Jenga de los reclamos y las peticiones» .....	41
Actividad #10: «Conectando con nuestras historias».....	43
Actividad #11: «Súper héroes vivientes» .....	45
Actividad #12: «P de participar – P de proponer».....	47
Conclusiones.....	49
Bibliografía.....	51
Anexos .....	57
Anexo 1: Instrumento de encuestas para adolescentes participantes del programa MARC Castellón.....	57
Anexo 2: Resultados y gráfico de la encuesta sobre el género de las personas participantes .....	58
Anexo 3: Resultados y gráfico de la encuesta sobre la edad de las personas participantes .....	59
Anexo 4: Resultados y gráfico de la encuesta sobre la pregunta «¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?».....	60
Anexo 5: Resultados y gráfico de la encuesta sobre la pregunta «¿Qué tipo de actividades te motivan a aprender?».....	62
Anexo 6: Resultados de la encuesta sobre la pregunta «¿Qué tipo de actividades te motivan menos a aprender?» .....	63
Anexo 7: Resultados de la encuesta sobre la pregunta «¿Cómo te gustaría que fueran las sesiones?» .....	64
Anexo 8: Resultados de la encuesta sobre la pregunta «¿Sobre qué temas te gustaría aprender en este espacio?» .....	65
Anexo 10: Actividad #3 «Letras escondidas» sobre la habilidad de resolución de problemas.....	67

Anexo 11: Actividad #6 «¿Trato hecho?» sobre la habilidad de toma de decisiones .....	68
Anexo 12: Actividad #7 «Desenvolviendo emociones» sobre la habilidad de manejo de sí mismo .....	69
Anexo 13: Actividad #7: «Desenvolviendo emociones» sobre la habilidad de manejo de sí mismo .....	70
Anexo 14: Actividad #8 «Somos campeones» sobre la habilidad de resiliencia .....	71
Anexo 15: Actividad #9 «Jenga de reclamos y peticiones» sobre la habilidad de comunicación.....	72

## Índice de Gráficos

Gráfico #1.....	59
Gráfico #2.....	60
Gráfico #3.....	61
Gráfico #4.....	62
Gráfico #5.....	64
Gráfico #6.....	65
Gráfico #7.....	66

**«Educación para la paz con adolescentes: Elaboración de recursos metodológicos para el fortalecimiento de las habilidades transferibles de las y los adolescentes del programa MARC Castellón de la organización ILÊWASI»**

**Resumen**

El presente proyecto tiene como objetivo la elaboración de recursos metodológicos que permitan trabajar el fortalecimiento de las habilidades transferibles de las y los adolescentes del programa Medios Alternativos de Resolución de Conflictos (MARC) de la organización ILÊWASI, con el fin de que puedan adaptarse a diversos contextos y afrontar los retos de su vida cotidiana, en el ámbito familiar, escolar y social en el que se desenvuelven. Con el fin de que los recursos metodológicos sean atractivos para las y los adolescentes, los mismos se diseñan desde un enfoque de juventudes y un enfoque socioafectivo de educación para la paz, procurando así revertir la mirada de obligatoriedad hacia un espacio de disfrute y aprendizaje lúdico en el que ellos y ellas quieran participar y aprender colectivamente.

**Introducción**

La convivencia humana ha sido un tema de estudio a lo largo de la historia, pues debido a las diferencias sociales y culturales, los seres humanos, desde temprana edad, hemos tenido dificultad de entendernos, llegar a acuerdos y buscar soluciones de forma pacífica. Así, la educación para la paz se ha vuelto clave en la adquisición y fortalecimiento de habilidades, actitudes, conocimientos y herramientas para construir las paces, lo cual es vital en etapas tempranas, donde los procesos de construcción de identidad individual y colectiva toman parte.

En esta línea de educación para la paz es en la que trabaja el Centro investigación, defensa y promoción de los derechos de los niños, niñas y adolescentes ILÊWASI, por medio de programas y proyectos que buscan facilitar el desarrollo integral y el proceso de inclusión socioeducativo de los niños, niñas y adolescentes de la provincia de Castellón, entre los que se encuentra el programa Medios Alternativas de Resolución de Conflictos (MARC).

El programa MARC tiene como objetivo favorecer la igualdad e inclusión de los y las adolescentes con origen migrante en la provincia de Castellón. La integración social de dicha

población ha representado un reto importante, especialmente en la Comunidad Valenciana, la cual es una de las autonomías españolas que presentan niveles más elevados de población migrante (Instituto Nacional de Estadística de España, 2022). De esta forma, el programa MARC surge como una iniciativa para favorecer la igualdad e inclusión de los y las adolescentes y jóvenes con origen cultural diverso, buscando la cohesión social a través de un acompañamiento e intervención socioeducativo, orientándoles hacia oportunidades de voluntariado europeo (ILÊWASI, 2021).

La población de adolescentes que participa en el programa MARC en Castellón de la Plana es principalmente referida por las oficinas de servicios sociales de la provincia de Castellón, pues atraviesan problemas familiares y sociales de diversa índole, por lo que deben asistir semanalmente al programa de forma obligatoria. Por lo tanto, ha sido de interés de ILÊWASI el desarrollar actividades que sean atractivas para ellos y ellas, de forma tal que se logre revertir la mirada de obligatoriedad hacia un espacio de disfrute y aprendizaje lúdico al que quieran asistir.

En ese sentido, el presente proyecto tiene como objetivo la elaboración de recursos metodológicos que permitan trabajar el fortalecimiento de las habilidades transferibles de las y los adolescentes del programa MARC en Castellón de la Plana, con el fin de que puedan adaptarse a diversos contextos y afrontar los retos que supone su vida cotidiana, en el ámbito familiar, escolar y social. Es importante destacar que se buscaron diseñar recursos metodológicos desde un enfoque socioafectivo y un enfoque de juventudes, tomando en consideración las preferencias e intereses del grupo de adolescentes, con el fin de que las actividades fuesen atractivas y generar en ellos y ellas un mayor interés por asistir, participar y aprender colectivamente.

En ese sentido, la presente propuesta resulta novedosa pues busca transformar los conceptos teóricos del enfoque de habilidades transferibles de UNICEF (2020a; 2022) en recursos metodológicos que permitan trabajar el fortalecimiento de dichas habilidades con población adolescente desde un enfoque socioafectivo y de juventudes, generando reflexiones a partir de sus propias vivencias y experiencias y proponiendo formas de convivencia más pacíficas.

Por lo tanto, el presente trabajo se aborda a partir de los siguientes apartados: objetivos generales y específicos; contextualización, tanto de la organización como del programa en

cuestión; marco teórico, referente al enfoque socioafectivo de educación para la paz, el enfoque de juventudes y el enfoque de habilidades transferibles; resultados del proceso de consulta realizado al grupo de adolescentes del programa MARC Castellón; aspectos por considerar en la facilitación de procesos con población adolescente; la propuesta de recursos metodológicos para el fortalecimiento de las habilidades transferibles con población adolescente; y, por último, las conclusiones.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

- Desarrollar una propuesta de recursos metodológicos dirigida al fortalecimiento de las habilidades transferibles de las y los adolescentes del programa MARC de la organización ILÊWASI, que les permita adaptarse a diversos contextos y afrontar los retos de su vida cotidiana.

### **Objetivos específicos**

- Diseñar recursos metodológicos que permitan fortalecer la dimensión individual de las y los adolescentes del programa MARC, para que puedan desarrollar habilidades de empoderamiento personal.
- Elaborar recursos metodológicos que permitan fortalecer la dimensión cognitiva de las y los adolescentes del programa MARC, para que puedan desarrollar habilidades para el aprendizaje.
- Crear recursos metodológicos que permitan fortalecer la dimensión social de las y los adolescentes del programa MARC, para que puedan desarrollar habilidades para vivir en comunidad y ejercer una ciudadanía activa.
- Generar recursos metodológicos que permitan fortalecer la dimensión instrumental de las y los adolescentes del programa MARC, para que puedan desarrollar habilidades para la empleabilidad.

## **Contextualización**

La propuesta de recursos metodológicos dirigida al fortalecimiento de habilidades transferibles se encuentra enmarcada en el contexto del trabajo que realiza la organización ILÊWASI en la provincia de Castellón en España, específicamente en el trabajo de integración social que realizan con adolescentes a través del programa Métodos Alternativos de Resolución de Conflictos (MARC).

## **Contexto de asociación ILÊWASI**

El centro de investigación, defensa y promoción de los derechos de los niños, niñas y adolescentes ILÊWASI es una asociación, fundada en el año 2009 y con sede en Castellón, que tiene como misión «conseguir un mundo en que los derechos de la infancia se cumplen y, por tanto, es más justo» (ILÊWASI, 2019). Su visión es «investigar, defender y promover los derechos de la infancia en todo el mundo trabajando con una red y un equipo intercultural» (ILÊWASI, 2019), de ahí que trabaja con ellos y ellas de forma directa por medio de programas, proyectos y actividades de carácter formal, no formal e informal, en la promoción de sus derechos con sus familias, centros educativos y ayuntamientos.

El principal objetivo de la organización es proteger y facilitar el desarrollo integral y el proceso de inclusión socioeducativo de niños y niñas de 6 a 12 años y adolescentes de 13 a 17 años, apoyando a las y los mismos, a sus familias y sus comunidades. Esto lo realizan por medio de diferentes programas y proyectos entre los que se encuentran (ILÊWASI, 2020):

- Por ti (o mejor conocido como «Pececitos»): proyecto de acción socioeducativa que tiene como objetivo facilitar el desarrollo integral y el proceso de inclusión social y socioeducativa de niños, niñas y adolescentes de Castellón de entre 6 y 17 años, así como posibilitar una labor preventiva de apoyo a las y los mismos y sus familias.
- ILÊSPORT: proyecto dirigido a favorecer la integración social y el ocio saludable de niños, niñas y adolescentes de Castellón a través de la actividad física y el deporte.
- Generación 30: proyecto que tiene como objetivo la realización de actividades de apoyo, fomento, implementación y sensibilización de la Agenda 2030, los ODS y el voluntariado entre las y los jóvenes de la provincia de Castellón.

- **SOMriure:** programa de Educación para el Desarrollo que pretende que los niños, niñas y adolescentes incorporen los derechos humanos desde la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Aquí se ubica el proyecto «FILOPAZ» que implementa acciones de Filosofía para la Paz con niños y niñas, buscando contribuir a la construcción de una cultura de paz y una ciudadanía global, solidaria y participativa, mediante el desarrollo del pensamiento crítico, creaCtivo y solidario.
- **ENS COMPLEMENTEN:** programa en materia de integración cultural que busca promover el respeto por los derechos humanos y la inclusión social de niños, niñas y adolescentes, como una forma de prevenir la discriminación y fomentar la interculturalidad.
- **CONEIXEU:** programa que tiene como objetivo ofrecer a las personas jóvenes de Castellón los recursos que pone la Unión Europea a disposición de la juventud para mejorar su empleabilidad.
- **MARC:** programa que tiene como objetivo favorecer la igualdad e inclusión de los y las adolescentes y jóvenes con origen cultural diverso, buscando la cohesión social a través de un acompañamiento y una intervención socioeducativa, orientándoles hacia oportunidades de voluntariado europeo.
- **Erasmus+ Strategic Partnerships:** programa que engloba proyectos europeos tales como “Suitcase of my Life” que busca promover el diálogo intergeneracional entre personas jóvenes y personas seniors, o “Turn on the brain” dirigido a mejorar las competencias digitales juveniles, y eliminar la desinformación, la difusión de bulos y la violencia.

### **Contexto del programa MARC**

El programa Medios Alternativos de Resolución de Conflictos (MARC) surgió inicialmente en el 2015 entre las organizaciones ANEFAM e ILÊWASI en la provincia de Castellón, como un programa de prevención y atención de las situaciones de riesgo en la familia y la infancia, a través de una atención jurídica y sociopsicológica, centrada en la mediación (ILÊWASI y ANEFAM, 2020).

En el año 2020, en medio del contexto de la pandemia por COVID-19, el programa MARC resurgió como una forma de trabajar cuestiones emocionales, familiares y sociales con

jóvenes del municipio de Almazora, por lo que se desarrolló como una iniciativa de acompañamiento e intervención social con población joven migrante, desde un enfoque integrador que abarcó el asesoramiento socioeducativo, psicológico y jurídico, para potenciar su integración social y su orientación hacia oportunidades de voluntariado europeo (ILÊWASI 2021).

En el 2021, se empezó a desarrollar el programa MARC en Castellón de la Plana, pero en esta ocasión con población adolescente derivada por la oficina de servicios sociales de Castellón, con el fin de que se les brindase atención escolar y psicosocial. De acuerdo con la información proporcionada por el psicólogo de ILÊWASI, las y los adolescentes participantes del programa MARC en Castellón tienen entre 12 y 16 años y atraviesan cada uno problemáticas de diversa índole, por lo que deben asistir al programa dos veces por semana de forma obligatoria. Entre las principales problemáticas que las y los adolescentes enfrentan se encuentran:

- Adolescentes con problemas a nivel escolar (fracaso escolar, repetición, absentismo y/o acoso escolar).
- Adolescentes con problemas intrafamiliares.
- Adolescentes con problemas de integración social con sus pares (por ejemplo, por temas de migración).
- Adolescente con problemas sociales, por acercamiento a círculos de influencia negativos.
- Adolescentes de programas especiales por medicación, debido a condiciones psicológicas.

Para mayo del 2022 se tenía planificado que el grupo de adolescentes se distribuyera en dos grupos, de acuerdo con sus particularidades y/o necesidades. Las líneas de acción con cada grupo serían distintas, pues con un grupo el trabajo se enfocaría principalmente en el área de formación académica (repaso escolar) e integración social, mientras que con el otro grupo el trabajo se enfocaría en la orientación académica y el crecimiento personal. Con este último grupo, se tenía considerado trabajar temas de autoestima, respeto, interculturalidad, y habilidades sociales que les permitiese su integración social y mejorar sus relaciones interpersonales.

En ese sentido, la presente propuesta resultó relevante pues el objetivo del crecimiento personal y el fortalecimiento de las habilidades psicosociales que la organización tiene con

las y los adolescentes se encuentra estrechamente vinculado con las habilidades transferibles, necesarias para adaptarse a los distintos contextos y hacerles frente a los desafíos de la vida cotidiana. En este sentido, la propuesta de recursos metodológicos pretende que las actividades que se desarrollen sean atractivas para ellos y ellas, de forma tal que se logre revertir la mirada de obligatoriedad hacia un espacio de disfrute y aprendizaje lúdico al que quieran asistir, participar y aprender.

Al momento de finalizar el presente trabajo, el programa MARC Castellón se suspendió temporalmente, debido a decisiones internas de la organización. Sin embargo, la organización espera poder reactivar el programa en Castellón en septiembre del 2022, de forma tal que los recursos metodológicos que aquí se diseñan pueden ser el punto de partida para retomar dicho proceso de trabajo con la población adolescente.

### **Marco teórico**

El marco teórico de esta propuesta de recursos metodológicos está basado en tres enfoques: el enfoque socioafectivo, el enfoque de juventudes y el enfoque de habilidades para la vida. La articulación de estos tres enfoques para el diseño de los recursos metodológicos es lo que permite hacer una propuesta dirigida hacia la educación para la paz, tanto para fortalecer las habilidades de la población adolescente como para posibilitar entornos y convivencias más pacíficas y solidarias.

### **Enfoque socioafectivo de la educación para la paz**

La Educación para la Paz, de acuerdo con Jares (1999, p.124) es entendida como un

proceso educativo, dinámico, continuo y permanente, fundamentado en los conceptos de paz positiva y en la perspectiva creativa del conflicto, como elementos significantes y definidores, y que, a través de la aplicación de enfoques socioafectivos y problematizantes, pretende desarrollar un nuevo tipo de cultura, la cultura de la paz, que ayude a las personas a desvelar críticamente la realidad para poder situarse ante ella y actuar en consecuencia.

Por tanto, la Educación para la Paz busca no sólo desarrollar conocimientos, sino también las actitudes y destrezas que necesarias para construir la paz (Gómez, 2014). Por ello, Jares (1999) indica que la Educación para Paz debe ser crítica con los valores de conformismo, individualismo, intolerancia, etnocentrismo, androcentrismo, etc., y presentar valores

alternativos que fomenten una cultura de paz: justicia, igualdad, respeto, reciprocidad, solidaridad, etc. Por tanto, se le ha asignado una carga actitudinal-afectiva a la Educación para la Paz, pues requiere de la transmisión no sólo de contenidos sino también de emociones: «La paz es un valor, una emoción, un conocimiento, un sentimiento, un ideal, por ello, los contenidos cognitivos se quedan cortos para expresar todo lo que este concepto en sí encierra» (Gómez, 2014, p.276).

Es así como desde la Educación para la Paz surge el enfoque socioafectivo que involucra componentes afectivos y experienciales, para reflexionar sobre las emociones que ha generado la experiencia vivida, y posibilitar así cambios en actitudes y conductas (Jares, 1999).

El enfoque socioafectivo consiste en “vivenciar en la propia piel” la situación que se quiere trabajar, para así tener una experiencia en primera persona que nos haga entender y sentir lo que estamos trabajando, motivarnos a investigarlo y, en definitiva, desarrollar una actitud empática que nos lleve a cambiar nuestros valores y formas de comportarnos, que nos lleve, a un compromiso personal transformador (Cascón, 2006, p.23).

En el método socioafectivo es primordial partir de la experiencia personal, por medio de actividades que involucren vivencias afectivas, para que así lo sucedido, lo vivido y lo sentido se pueda reflexionar a nivel grupal (Fernández, Palomero y Teruel, 2009). Por lo tanto, el método socioafectivo cuestiona las formas tradicionales de educar y/o aprender basadas en la acumulación de la información, por lo que propone el desarrollo de actividades donde las personas puedan adquirir conciencia y conocimiento a través de la experiencia personal o grupal que su participación suponga (Jares, 1999).

Esto se producirá, en cambio, cuando vivan experiencias personales, se analicen los comportamientos propios y los ajenos; será entonces cuando el ser humano percibirá mejor sus pulsiones, sus sentimientos y los sentimientos de los demás, y comprenderá mejor las relaciones implícitas en la comunicación entre los individuos. De alguna forma se pretende que, a través de ese conocer experiencial, los alumnos ‘aprendan en su propia piel’ (Grasa, 1985) para, de esta forma, estar en mejor situación de comprender al otro; entiendo por ‘otro’ personas, países, situaciones, etc., diferentes a las de uno (Jares, 1999, p.204).

De esta manera, Jares (1999, p.205) afirma que los pasos a seguir en el método socioafectivo son los siguientes:

1. Vivencia de una experiencia – situación empírica o situación experiencial-, real o simulada, que el individuo comparte en tanto que miembro de un grupo.

2. Descripción y análisis de esta: describir y analizar las propias reacciones de las personas que participan en la anterior situación experiencial, alumnos y profesores.
3. Generalizar y extender la experiencia vivida a situaciones de la vida real: relacionar el micro nivel del grupo-clase con el meso o macro nivel, pero a partir de la vivencia y el análisis de esta.

Por consiguiente, el equilibrio entre la dimensión cognitiva y la afectivo-emocional se convierten en una forma de prevención y reducción de conductas violentas, de resolución positiva de conflictos y, por tanto, una forma de fomentar relaciones interpersonales más respetuosas, cooperativas y solidarias (Gutiérrez, 2005) que potencien el desarrollo emocional y faciliten la convivencia y el bienestar personal y social (Curiel, Ojalvo y Cortizas, 2018).

El método socioafectivo plantea una nueva forma de relacionarse con el conocimiento, pues según Jares (1999, p.207) «el conocimiento mejor es aquel que uno descubre personalmente, con el que uno se enfrenta, el que uno examina y finalmente integra». Es así como la educación socioafectiva utiliza el espacio colectivo para favorecer el desarrollo individual y grupal mediante el aprendizaje experiencial. El mismo «se fundamenta en el uso de la propia experiencia para explorar los conocimientos, valores, actitudes y sentimientos, compartiendo con otros la experiencia mediante el uso de métodos activos» (de la Caba, 2001, p.82)

Jares (1999) considera que los juegos cooperativos pueden ser fundamentales para fomentar valores relativos a la paz, pues, al no implicar competición, facilitan la integración de grupo, la comunicación y la igualdad, lo que permite vivenciar la experiencia sin pensar en la exclusión:

los juegos deben ser sensibles a esos valores y ser un instrumento que nos ayude a realizar el tránsito de una cultura de la competitividad, de la indiferencia, de la hostilidad y del menosprecio por una cultura de la cooperación, de la reciprocidad, de la tolerancia, de la sensibilidad, del aprecio y de la afirmación (Jares, 1999, p.196).

Así, desde el enfoque socioafectivo, el juego se convierte en una actividad inclusiva, pues «todos los participantes adquieren un sentido de victoria y no de derrota, nadie pierde; por tanto, nadie sale del juego y tampoco nadie se convierte en observador, desarrolla la autoconfianza y genera entre los jugadores un sentido de unidad donde el éxito es

compartido» (González, Rebolledo y Domínguez, 2021, p.253-254). Así, los juegos cooperativos se convierten en una forma de ensayar y modelar experiencias colaborativas positivas que puedan ser trasladadas luego a la vida cotidiana.

Por lo tanto, en el método socioafectivo, la dimensión afectivo-emocional es el eje central que permite el desarrollo integral de las personas; pues, aprender desde la transmisión de las propias experiencias —y la escucha de las vivencias y experiencia de otros—, puede posibilitar la construcción de dinámicas y convivencias más pacíficas (Huber, 2013). Así, el enfoque de juventudes resulta importante para romper paradigmas adultocentristas, valorar las vivencias de las personas jóvenes y generar aprendizajes a partir de sus experiencias.

### **Enfoque de juventudes**

La adolescencia es un período clave en el desarrollo humano pues es una etapa del ciclo de la vida de suma importancia que proporciona elementos que pueden promover el desarrollo positivo de las personas (Acuña, 2019). Sin embargo, en el trabajo con personas adolescentes, ha prevalecido un punto de vista adultocéntrico donde se ha considerado la fase juvenil (adolescencia y juventud) como un periodo de crisis, y donde las personas adultas han considerado a las personas adolescentes como la fuente de problemas, etiquetándoles como personas «incompletas», «incapaces», «inexpertas», «desinteresadas», «rebeldes», «inseguras», «peligrosas» y otros estigmas o prejuicios utilizados en las distintas esferas sociales (UNFPA, 2010; UNICEF 2013b; Aldeas Infantiles SOS LAAM, 2017). De esta forma, se ha considerado a la población adolescente más como una población meta que como sujetos de derechos «con capacidades y potencialidades para participar activamente en la construcción de soluciones para los desafíos que enfrentan las sociedades donde ellas se desarrollan» (Aldeas Infantiles SOS LAAM, 2017, p.14).

De acuerdo con Duarte, citado por UNFPA (2010, p.6) el adultocentrismo:

pone en condición de superioridad a algunas personas por sobre otras por el sólo hecho de tener cierta edad -ser mayores o cumplir ciertos roles sociales (trabajar, estar casado, participar en las elecciones, etc.) (...) Luchar contra el adultocentrismo no es luchar contra los adultos, sino contra las expresiones de esa cultura dominante y, al mismo tiempo, construir identidades juveniles basadas en los aportes que las y los jóvenes pueden hacer a nuestro mundo desde las potencialidades que poseen (UNFPA 2010, 6).

Así, la visión negativa y la estigmatización criminalizante de la adolescencia y la juventud como un problema a resolver, debe ser sustituida por otra centrada en el desarrollo positivo (Oliva *et.al*, 2008), donde su atención no esté organizada en función de la eliminación de los problemas o peligros, sino más bien en el fomento del desarrollo integral de las personas adolescente y jóvenes (Krauskopf, 1997). Para esto, es necesario entender que las condiciones o situaciones de dificultad en las que las y los adolescentes se ven implicados no son algo estable y definitivo, es decir, «no se les puede definir como sujetos problemáticos sino como sujetos que viven una situación problemática» (Funes, 2003, p.4), ya que esas situaciones pueden evolucionar y desaparecer.

De esta forma, el «Enfoque de Juventudes» surge como una posición ideológica y una propuesta de trabajo que parte de una perspectiva de derechos humanos donde se busca reconocer a las personas jóvenes como personas sujetas de derechos, con diferentes condiciones, intereses, aspiraciones y habilidades (UNFPA, 2010). Por lo tanto, el término «juventudes» da cuenta del carácter plural, al reconocer las diferencias y singularidades de las personas jóvenes, reconociendo su heterogeneidad y la diversidad de sus gustos, identidades y expresiones socioculturales, así como las diferentes formas de vivir la adolescencia (UNFPA 2010; UNICEF, 2013b). Por lo tanto, no es posible hablar de «adolescencia» o «juventud» como bloques de población homogéneos que tienen necesidades, gustos, intereses y comportamientos iguales (Aldeas Infantiles SOS LAAM, 2017, p.4).

Entonces se puede afirmar, que existen diversas adolescencias y diversas juventudes, en tanto experiencias y vivencias diversas de la misma fase vital y en tanto una existencia plural de diversos grupos de población que si bien se identifican como adolescentes y jóvenes difieren unos de otros por sus referentes identitarios, lenguajes, comportamientos, gustos e intereses, formas de sociabilidad, entre otros aspectos. Esta pluralidad depende de muchos factores que intervienen tanto en la configuración de esta fase vital (en relación con los límites y alcances o las oportunidades y limitaciones que se enfrentan), como en la significación socio-histórico-cultural que se le otorga (Aldeas Infantiles SOS LAAM, 2017, p. 6).

El Enfoque de Juventudes (UNFPA, 2010; Aldeas Infantiles SOS LAAM, 2017) se trata de un enfoque positivo, que procura dejar de lado los prejuicios y estereotipos de la juventud, visibilizando de manera positiva e integral a las personas jóvenes y adolescentes, reconociendo sus derechos, así como también sus pensamientos, preocupaciones,

necesidades, ideas y destrezas. Para eso promueve escuchar las necesidades, realidades y propuestas de ellos y ellas, para lo cual resulta fundamental «la consulta permanente a las personas jóvenes y la participación de ellas en las decisiones que les afecten directa o indirectamente» (UNFPA, 2010, p. 11) así como el involucramiento de las personas jóvenes en la formulación, ejecución y evaluación de políticas y programas, para lograr así que respondan a sus necesidades actuales (UNFPA, 2010).

Las personas jóvenes están expuestas a condiciones que les vulnerabilizan, como la pobreza, discriminación, poco acceso a la educación, violencia intrafamiliar, entre otros contextos sociales, familiares e individuales que disminuyen sus oportunidades de crecimiento. El enfoque de juventudes, reconoce la existencia de jóvenes en condiciones de exclusión social que requieren un proceso diferenciado, orientado a facilitar su inclusión en el sistema y a garantizar el cumplimiento de los derechos que les son inherentes. Es preciso responder a estas realidades y necesidades, diseñando y ejecutando programas particulares y que respondan a las características específicas del grupo de edad, con enfoques de género y generacional (UNFPA, 2010, p.14).

De esta forma, el principal objetivo es visibilizar las potencialidades y vulnerabilidades de las personas adolescentes, desde un enfoque de derechos, y reconocerles como actores sociales con habilidades y capacidades para generar soluciones constructivas sobre los asuntos sociales que les afectan directamente (UNICEF, 2013a, p.7). De acuerdo con UNICEF (2013a, p.8) «en contextos marcados por la violencia, la falta de oportunidades educativas incrementa las posibilidades de que las y los adolescentes se involucren en actividades violentas». No obstante, a pesar de que hay una asociación negativa de las personas jóvenes con la violencia, las personas adolescentes tienen un potencial significativo para servir como agentes de paz (UNICEF, 2013a).

En este sentido, las personas adolescentes son un recurso poderoso para iniciar cambios positivos y construir las paces. Para esto, es necesario fortalecer en las personas adolescentes sus competencias para la construcción de las paces, primero a nivel individual para luego poder trasladarlas a otros niveles comunitarios y estatales (UNICEF, 2016). Por tanto, esto requiere del reconocimiento de las juventudes, en su sentido plural y diverso, para poder así brindarles oportunidades de desempeñar un papel protagónico en la construcción de sociedades más pacíficas y solidarias. De ahí que trabajar en el fortalecimiento de las habilidades transferibles también se vuelve fundamental para que las juventudes desarrollen

un espíritu crítico, exijan espacios para ser escuchados, puedan hacer propuestas creativas y participen de procesos de toma de decisiones para su bienestar individual y social.

### **Enfoque de habilidades transferibles**

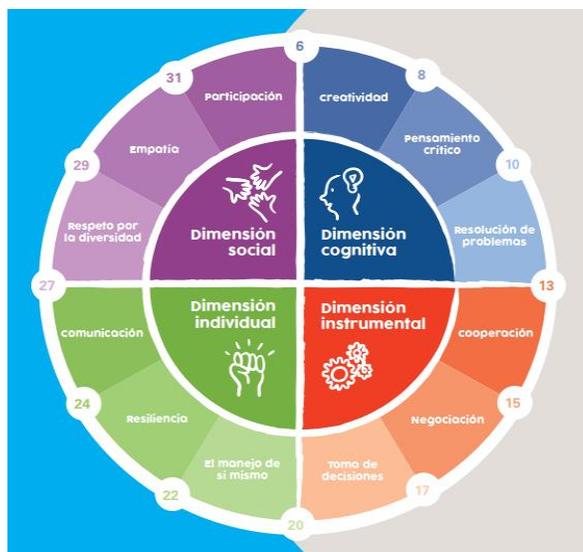
De acuerdo con UNICEF (2022, p.3), las habilidades transferibles son «aquellas habilidades que se relacionan con las destrezas necesarias para poder adaptarse a los diferentes contextos de la vida y que las personas pueden potencialmente transferir a diferentes entornos sociales, culturales o laborales». Dichas habilidades permiten a los niños, niñas y adolescentes adaptarse con facilidad y enfrentar los distintos desafíos personales, académicos, sociales y económicos que la vida les presenta (UNICEF, 2020a). Así, el enfoque incluye habilidades cognitivas, sociales y emocionales que se adquieren a través de las experiencias vividas, y que pueden servir como factores protectores para disminuir la vulnerabilidad ante los factores y conductas de riesgo (Santana, Cortés y Domínguez, 2021). El desarrollo y fortalecimiento de dichas habilidades permite que los niños, niñas y adolescentes «se conviertan en ciudadanos activos y productivos» (UNICEF, 2020a, p.7) capaces de llevar adelante sus proyectos de vida (UNICEF, 2022).

El enfoque de habilidades transferibles responde a «los cuatro resultados mencionados en la Teoría de Cambio del Marco Global de Habilidades Transferibles» (UNICEF, 2020a, p.19) que contempla:



Fuente: UNICEF, 2020a, p.19.

De esta forma, UNICEF (2020) ha identificado cuatro dimensiones centrales para el desarrollo de habilidades transferibles (cognitiva, instrumental, individual y social) y un conjunto de 12 habilidades transferibles clave, desde un enfoque holístico, que puedan propiciar el «aprender a aprender y lograr el aprendizaje a lo largo de la vida» (Asencio e Ibarra, 2020, p.1). Las 12 habilidades transferibles son (UNICEF, 2020a, pp.7-8; UNICEF, 2022, p.3):



Fuente: UNICEF, 2022, p.4.

*Dimensión cognitiva* (vinculada con habilidades para el aprendizaje – «aprender a saber») (UNICEF, 2020a, p.7; UNICEF, 2022, p.3):

- Creatividad: se define como «la capacidad de generar, articular o aplicar ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, ya sea de forma individual o colaborativa» (UNICEF, 2022, p.6).
- Pensamiento crítico: se entiende como «la capacidad permanente para hacer preguntas, identificar supuestos, evaluar hechos, lo que permite ampliar la mirada y entender que detrás de lo que se ve como aparente, hay muchos más aspectos para cuestionar y reflexionar» (UNICEF, 2022, p.8).
- Resolución de problemas: se comprende como «la capacidad para identificar una dificultad, tomar medidas lógicas a fin de encontrar una solución deseada, así como supervisar y evaluar la implementación de tal solución» (UNICEF, 2022, p.10).

*Dimensión instrumental* (vinculada con habilidades para la empleabilidad – «aprender a hacer») (UNICEF, 2020a, p.8; UNICEF, 2022, p.3):

- Cooperación: se entiende como «el acto o proceso de trabajar en conjunto para alcanzar un propósito común, o lograr un beneficio mutuo» (UNICEF, 2022, p.13).
- Negociación: se define como «un proceso de comunicación entre al menos dos partes para alcanzar un acuerdo sobre intereses que se perciben como divergentes» (UNICEF, 2022, p.15).
- Toma de decisiones: se comprende como «un proceso sistemático de elección entre un conjunto de alternativas, con base en criterios específicos y en información disponible» (UNICEF, 2022, p.17).

*Dimensión individual* (vinculada con habilidades personales y sociales – «aprender a ser») (UNICEF, 2020a, p.8; UNICEF, 2022, p.3):

- Manejo de sí mismo: se define como la habilidad «para reconocer y controlar emociones, sentimiento e impulsos» (UNICEF, 2022, p.20).
- Resiliencia: se comprende como «la capacidad de navegar con éxito entre circunstancias cambiantes y adversas, permitiendo a las personas anteponerse a las distintas dificultades que surgen en la vida diaria y recobrar el equilibrio emocional» (UNICEF, 2022, p.22).
- Comunicación: se entiende como «la capacidad para compartir significados a través del intercambio de información y comprensión común, lo cual es clave para todas las demás habilidades» (UNICEF, 2022, p.24).

*Dimensión social* (vinculada con habilidades para una ciudadanía activa – «aprender a vivir juntos») (UNICEF, 2020a, p.8; UNICEF, 2022, p.3):

- Respeto por la diversidad: se define como «la capacidad de reconocer la singularidad y las diferencias de cada individuo» (UNICEF, 2022, p.27).
- Empatía: se entiende como «la capacidad de comprender los sentimientos de los demás, sin juzgarlos y ser capaz de experimentarlos por sí mismo» (UNICEF, 2022, p.29).

- Participación: se comprende como «la acción de tomar parte e influir en procesos, decisiones y actividades» (UNICEF, 2022, p.31).

Como se puede apreciar, todas las habilidades transferibles anteriormente mencionadas se encuentran vinculadas entre sí, al mismo tiempo que pueden ser transversales a varias temáticas de interés. De esta forma, dicho enfoque de habilidades transferibles implica:

enfocar la enseñanza como un proceso de orientación del aprendizaje, donde se creen las condiciones para que los estudiantes no solo se apropien de los conocimientos, sino que desarrollen habilidades, formen valores y adquieran estrategias que les permitan actuar de forma independiente, comprometida y creadora, para resolver los problemas a los que deberá enfrentarse en su futuro personal y profesional (Asencio e Ibarra, 2020, p.3)

Así, las intervenciones formativas experienciales se vuelven necesarias para el fortalecimiento de dichas habilidades y el desarrollo juvenil positivo, pues el aprendizaje es tanto una construcción individual como colectiva que requieren de la relación entre teoría y práctica a partir de las experiencias y la reflexión de éstas (Barrantes y Valverde, 2020). Por lo tanto, las metodologías deben ser diseñadas de forma participativa, tomando en consideración el contexto de las y los adolescentes, para poder facilitar un fortalecimiento social positivo y fomentar la convivencia social (Santana, Cortés y Domínguez, 2021), aumentar la cohesión social, construir sociedades más igualitarias y posibilitar desarrollos económicos más sostenibles (UNICEF, 2020a).

### **Resultados del proceso de consulta realizado al grupo de adolescentes del programa MARC Castellón**

Para efectos de la creación de la propuesta de recursos metodológicos dirigida al fortalecimiento de las habilidades transferibles, y con autorización de la asociación, se desarrolló un proceso de encuesta hacia las y los adolescentes participantes del programa MARC Castellón para escuchar sus necesidades, intereses, opiniones y propuestas y tomarlas en cuenta en el diseño de las actividades. Con el fin de fomentar el protagonismo del grupo de adolescentes —tal y como lo plantea el enfoque de juventudes (UNFPA, 2010)— se diseñó un instrumento de investigación (ver Anexo 1) que permitiese conocer sus gustos y preferencias con relación a metodologías educativas, así como sus propuestas en torno a las actividades, dinámicas y temáticas que se desarrollan en el espacio de las sesiones del programa MARC.

Por medio del desarrollo de las encuestas, realizadas uno a uno, se invitó a las y los adolescentes a participar y proponer las condiciones ideales para su propio proceso de aprendizaje, de forma tal que, aún y cuando la organización tiene sus objetivos determinados, estos y estas pudiesen expresar los métodos y el tipo de actividades que les motivan más a participar y aprender, para así tomar en consideración sus aportes para el diseño de los recursos metodológicos de la presente propuesta.

Del total de 17 adolescentes inscritos en el programa MARC Castellón, 15 adolescentes fueron encuestados; las otras dos personas reportaron ausencias durante varias sesiones por lo que no pudieron ser encuestadas. A continuación, se presentan los resultados de las encuestas realizadas a las y los 15 adolescentes participantes el 26 y 28 de abril del 2022:

Del total de las 15 personas adolescentes encuestadas, el 67% (10 personas) se identifican con el género masculino, 20% (3 personas) se identifica con el género femenino, 6% (1 persona) se prefiere no decir, mientras que el 7% (1 persona) se identifica tanto con el género masculino como femenino (ver Anexo 2). Con relación a las edades de las y los adolescentes encuestados las mismas se encuentran entre los 13 y los 16 años, el 13% (2 personas) tienen 13 años, el 40% (6 personas) tienen 14 años, el 40% (6 personas) tienen 15 años, y el 7% (solo una persona) tiene 16 años al momento de la encuesta (ver Anexo 3).

Entre las actividades y hobbies que las y los adolescentes participantes de programa MARC gustan de realizar en su tiempo libre se mencionó seis veces la práctica de deportes, entre ellos: fútbol, volley, basket, correr y/o deportes en general; cinco veces el jugar videojuegos; cuatro veces el escuchar música; cuatro veces el estar con el móvil; dos veces el salir o quedar con amigos y dos veces jugar juegos de mesa y/o cartas. Se mencionaron otras ocho actividades (una vez cada una) como lo son: estar con las mascotas, leer, dormir, crear arte con arcilla, ver televisión, pasar por la calle, cantar, y ver vídeos (ver Anexo 4).

Con respecto a las actividades que les motivan a aprender, las y los adolescentes encuestados seleccionaron: en primer lugar actividades relacionadas con deporte (15%); en segundo lugar, actividades relacionadas con vídeos (14%), donde se destacó mucho el tema de los videojuegos; en tercer y cuarto lugar se seleccionaron actividades grupales (12%) y actividades relacionadas con música (12%); en quinto lugar, actividades relacionadas con arte (11%) y, en sexto lugar, actividades relacionadas con baile (10%). Empatados en séptimo

lugar actividades relacionadas con actividades individuales, actividades con teatro y actividades con lectura. Por último, dos personas (3%) mencionaron otras actividades como jugar juegos de mesa como actividades que les motivan a aprender (ver Anexo 5).

Entre las actividades que les motivan menos a aprender, las y los adolescentes mencionaron cinco veces actividades vinculadas con la interacción social, por ejemplo, actividades en grupo que impliquen la tensión de conocer gente nueva, o bien actividades de actuación o que involucren hablar mucho, donde uno de los participantes (de origen extranjero) manifestó que en ocasiones no puede participar activamente de algunas actividades que se hacen pues no habla bien español. Asimismo, se mencionaron cuatro veces actividades auditivas o de escucha, por ejemplo, escuchar a los profesores hablar de historia o estudios sociales, o escuchar cierto tipo de música que no les gusta. Los temas visuales o de lectura fueron mencionados cuatro veces pues se mencionó que no les gustan las actividades académicas como leer, estudiar, escribir y/o copiar de la pizarra. Igualmente se mencionaron tres veces actividades vinculadas con deporte, por ejemplo, actividades de correr o jugar volley. Por último, se mencionaron dos veces actividades que tuvieran que ver con aprender idiomas o lenguas, así como la presión que reciben a veces por no poder aprender o estudiar en las formas que les funcionan (por ejemplo, escuchando música) (ver Anexo 6).

Con respecto a la pregunta sobre cómo les gustaría que fueran las sesiones, entre las propuestas más mencionadas, se mencionó siete veces que hubiera actividades más lúdicas e innovadoras, como actividades más activas y diferentes, que involucren más movimiento. Se mencionó seis veces el aprovechamiento de diversos recursos, como el poder ir al césped y hacer actividades afuera, colocar música, proyectar películas, hacer proyectos que involucren buscar cosas en el ordenador o juegos con el móvil en el que puedan jugar todos y todas. Se mencionó cuatro veces la propuesta de más actividades deportivas, en cuanto a más oferta deportiva y más tiempo para deporte. Se mencionó tres veces actividades que les ayuden con su formación o en su vida adulta, así como repaso escolar y preparación para debates o actividades orales. Por último, se realizaron otras propuestas, mencionadas una única vez, como que hubiera más personas, que las sesiones fueran más cortas y más tranquilas, que hubiera más comida y que se pudieran proponer juegos para las sesiones (ver Anexo 7).

Por último, con relación a los temas que a las y los adolescentes del programa MARC Castellón les gustaría aprender en las sesiones, se mencionó cinco veces temas relacionados con actualidad y cultura como, por ejemplo, noticias actuales, historia del mundo, temas sobre el colectivo LGBTI y cultura en general, así como sobre los países de procedencia de cada uno de las y los participantes. Se mencionó tres veces que les gustaría aprender sobre temas deportivos, dos veces sobre temas de oficios vocacionales, y dos veces sobre temas de salud mental. Se mencionaron otros temas de interés como lo son: aprender sobre drogas, el uso del móvil (para disminuir su uso), música, clases de alemán, temas de la vida adulta, así como aprender también sobre cosas entretenidas como juegos de cartas (ver Anexo 8).

Por lo tanto, se puede concluir, que las y los participantes encuestados no les motivan a aprender las metodologías tradicionales de educación, como lo son el leer, escribir, hablar, escuchar, repetir o memorizar, sino que, por el contrario, les motivan otros métodos más alternativos que involucren juegos y actividades más lúdicas. Por lo tanto, la propuesta de recursos metodológicos que se presentará posteriormente parte de los resultados de estas encuestas, así como del enfoque de habilidades transferibles, el enfoque de juventudes y el enfoque socioafectivo, permitiendo a las y los participantes aprender experiencialmente y trasladar esos aprendizajes a sus vidas cotidianas.

### **Aspectos por considerar en la facilitación de procesos con población adolescente**

Bajo un enfoque de juventudes se requiere de métodos apropiados a las condiciones particulares de las personas jóvenes, es decir, «métodos basados en sus capacidades con procedimientos participativos, lúdicos y de acuerdo con las temáticas desarrolladas» (UNFPA, 2010, p.16). Si bien el contexto y los intereses del grupo de adolescentes fueron abordados anteriormente, es también fundamental profundizar en los aspectos metodológicos para la facilitación de procesos con población adolescente, pues no es únicamente importante perseguir objetivos concretos sino también poder abordarlos de una forma adecuada (Oliva *et.al*, 2008). En este sentido, se destacan los siguientes aspectos por considerar:

- Posibilitar entornos facilitadores: uno de los aspectos más relevantes es la construcción de espacios de convivencia donde prime un clima de confianza, respeto y empatía (Barbeiro y Caireta, 2009). Para esto será necesario generar espacios donde las y los adolescentes puedan

sentirse seguros de compartir experiencias e ideas, resignificar sus espacios comunes y expresarse libremente, sin temor a juicios (Corte Suprema de Justicia de Nicaragua y UNICEF, 2019).

- Generar un sentido de pertenencia: una atmósfera de confianza y seguridad, con dinámicas cooperativas —en vez de competitivas— en la que las y los adolescentes se sientan reconocidos, valiosos y apreciados puede permitir que las y los adolescentes desarrollen un sentido de pertenencia y compromiso con las actividades del grupo (Oliva *et.al*, 2008; Centro de Derechos Humanos y Justicia Internacional del Boston College, 2013).
- Acuerdos de convivencia: resulta necesario construir colectivamente acuerdos de convivencia para mantener la armonía de la comunidad de aprendizaje que se está creando (Oliva *et.al*, 2008; Fernández, Palomero y Teruel, 2009). La persona facilitadora podría guiarles en la definición de los acuerdos, en aspectos como: respeto, confianza, puntualidad, participación y uso de la tecnología, entre otros. Los aspectos de respeto y confianza permiten generar un ambiente seguro donde las personas no se sientan ofendidas o discriminadas y, donde al mismo tiempo, se mantenga la confidencialidad de las experiencias compartidas a lo interno del grupo (UNICEF, 2020b).
- Papel de la persona facilitadora: es significativo que la persona facilitadora puede generar un vínculo de confianza con las y los adolescentes, para así poder promover procesos de cambio (Jara y Rodríguez, 2017). Para esto, es necesario que la persona facilitadora reconozca las experiencias de las personas adolescentes como válidas —sin juzgarlas ni etiquetarlas— así como también sus fortalezas y saberes para la construcción del conocimiento colectivo. Su actitud deberá ser constructiva y propositiva, sin colocar sus conocimientos por encima de los conocimientos de las otras personas participantes. Además, su papel será el de facilitar la participación en la sesión, promoviendo el diálogo y la intervención de todos los participantes, sin emitir juicios, burlas o presiones (Giraldo, Jiménez y Arévalo, 2018); es decir, dando la libertad de compartir pensamientos y experiencias, pero sin forzar a las y los participantes a compartir aquello que no deseen.
- Comunicación entre la persona facilitadora y las personas adolescentes: resulta fundamental que las personas facilitadoras tengan una comunicación activa, efectiva y empática con las personas adolescentes, que permita también ser un modelo positivo y respetuoso de las relaciones que las y los adolescentes pueden generar entre sí (Barbeiro y

Caireta, 2009). Esto implica crear un clima en el que las y los participantes se sientan cómodos para hablar, sin ser malinterpretados o juzgados por el adultocentrismo, para lo cual resulta necesario que la persona facilitadora tenga una actitud abierta y empática a la experiencia de las y los adolescentes (Barceló, 2011). Asimismo, la escucha activa puede posibilitar un ambiente en el cual las y los adolescentes puedan opinar, elegir y contribuir con ideas para las actividades, así como participar en la toma de decisiones (Centro de Derechos Humanos y Justicia Internacional de Boston College, 2013), lo que permite profundizar el sentimiento de pertenencia y la participación positiva de las y los adolescentes (Oliva *et.al*, 2008).

- **Diseño de actividades lúdicas:** Los componentes lúdicos resultan recursos importantes para el trabajo con personas adolescentes, pues permiten estrechar lazos, fomentar la creatividad y generar reflexiones y propuestas para alcanzar objetivos (Barceló, 2011). Para esto es recomendable conocer al grupo de previo para diseñar o adaptar las metodologías con base en las características del grupo (Bernia y de la Cruz, 2021). Sin embargo, resulta vital tener en cuenta la posibilidad de hacer variaciones o adaptaciones según la edad, el contexto, o las necesidades individuales o grupales de las y los adolescentes, por lo que debe haber flexibilidad para adaptarse a las distintas situaciones o incluso para extender algunas discusiones (Oliva *et.al*, 2008; UNICEF, 2020b).

- **Atención a los detalles:** la facilitación de procesos con personas adolescentes puede ser más motivante para las y los participantes si consideran detalles específicos en cada sesión. Desde temas como la preparación previa del espacio, como una distribución circular de sillas y mesas que invite a la participación o la decoración estética del sitio, podría alterar positivamente la normalidad del espacio y provocar en las personas una nueva sensación y/o actitud (UNICEF, 2020b; Corte Suprema de Justicia de Nicaragua y UNICEF, 2019). Asimismo, detalles pequeños y personalizados con el nombre de cada participante, podrían generar que ellos y ellas se sientan reconocidos y parte esencial del colectivo. Igualmente, se podrá generar expectativa sobre la siguiente sesión por medio de imágenes o videos que introduzca el tema a abordar y les motive a asistir, o también generar una sala de espera creativa que permita darles la bienvenida, despertar la curiosidad y preparar las condiciones para conectar con la actitud lúdica de las y los adolescentes (Corte Suprema de Justicia de Nicaragua y UNICEF, 2019).

- Plenaria abierta: la persona facilitadora podrá guiar la plenaria con preguntas abiertas, que invite a las y los adolescentes a elaborar su reflexión, evitando preguntar «¿por qué?» (para no implicar un juicio) y más bien realizando preguntas que inviten a extender las explicaciones de sus vivencias, como, por ejemplo: «¿Qué sentiste?», «¿De qué te has dado cuenta con la actividad?», «¿Qué preguntas genera esta vivencia?», «¿Con qué temas conecta esta vivencia?» (UNICEF, 2020b). Además, la información compartida en el espacio de plenaria será importante registrarla en un lugar visible, para que posteriormente se pueda profundizar colectivamente sobre el contenido y lo aprendido a partir de las vivencias (Corte Suprema de Justicia de Nicaragua y UNICEF, 2019).
- Cierre afectivo: el espacio de cierre permite a la persona facilitadora ordenar la vivencia de la actividad, hacer visibles los hallazgos personales y grupales y relacionarlos con el contenido preparado previamente, por lo que es labor de la persona facilitadora tejer la reflexión a partir del contenido y las experiencias compartidas por las y los adolescentes (Corte Suprema de Justicia de Nicaragua y UNICEF, 2019). Asimismo, se puede contemplar un cierre afectivo que permita generar un momento de conexión entre el grupo y profundizar el sentido de pertenencia. Dichos rituales de cierre pueden ser definidos por el grupo, y ser una forma para fortalecer el vínculo creado durante la sesión (Corte Suprema de Justicia de Nicaragua y UNICEF, 2019).

De esta forma, los aspectos anteriores giran en torno al reconocimiento de las y los adolescentes como los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Así se busca conocerles, escucharles y acompañarles y orientarles en los problemas, miedos, alegrías y emociones de su etapa de adolescencia, desde el fortalecimiento de sus habilidades, pero, sobre todo, desde un plano socioafectivo que permita conectar y construir relaciones más profundas y empáticas.

### **Propuesta metodológica: Recursos para el fortalecimiento de habilidades transferibles**

La presente propuesta de recursos metodológicos diseñada para el fortalecimiento de las habilidades transferibles de las y los adolescentes del programa MARC Castellón se fundamenta en el enfoque socioafectivo de educación para la paz, así como en el enfoque de juventudes. La propuesta fue creada con base en los resultados de las encuestas realizadas a

las y los 15 adolescentes participantes por lo que, aún y cuando hay intereses muy variados dentro del grupo, se buscó crear distintas actividades que se ajustaran a los distintos gustos y preferencias de este. No obstante, se incorporaron también temas que, si bien no salieron en las encuestas, son producto de la observación participante realizada desde enero del 2022, donde, por ejemplo, se pudieron notar otros temas importantes de abordar como el acoso escolar, la comunicación y las relaciones afectivas.

La propuesta de recursos metodológicos se encuentra estructurada de la siguiente forma:

- Dimensión cognitiva: tres actividades dirigidas al fortalecimiento de las habilidades de creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas.
- Dimensión instrumental: tres actividades dirigidas al fortalecimiento de las habilidades de cooperación, negociación y toma de decisiones.
- Dimensión individual: tres actividades dirigidas al fortalecimiento de las habilidades del manejo de sí mismo, la resiliencia y la comunicación.
- Dimensión social: tres actividades dirigidas al fortalecimiento de las habilidades del respeto por la diversidad, empatía y participación.

Así, la propuesta está conformada por 12 actividades lúdicas, pues fue el abordaje metodológico más solicitado por las y los adolescentes participantes en las encuestas. No obstante, es importante destacar que, si bien se plantea una actividad para cada habilidad, la misma puede trabajar el fortalecimiento de otras habilidades, pues se parte de un enfoque holístico en el que las habilidades son entendidas como un conjunto.

Se ha realizado una ficha pedagógica para cada actividad, en la que se detalla: el nombre de la actividad; la principal habilidad que aborda; otras habilidades que aborda; la dimensión que trabaja; el tiempo requerido; el objetivo de la actividad; la descripción de la actividad; los materiales requeridos; y, algunas sugerencias y/o variaciones que se le podrían realizar a la misma.

La descripción de la actividad se presenta en tres momentos:

- Primer momento – Instrucciones y desarrollo de la actividad: es el momento donde la persona facilitadora brinda el encuadre de la actividad en cuanto a la metodología, objetivo

y normas de la actividad, para generar mayor confianza y comprometer al grupo con las instrucciones dispuestas (Corte Suprema de Justicia de Nicaragua y UNICEF, 2019, p.43).

- Segundo momento – Plenaria: es el momento para compartir la información generada individualmente o en grupos reducidos, así como las vivencias y experiencias que llevaron al proceso de reflexión. Aquí el papel de la persona facilitadora es fundamental para guiar la plenaria, así como también para realizar preguntas generadoras que inviten a la reflexión individual y/o colectiva (Corte Suprema de Justicia de Nicaragua y UNICEF, 2019, p.47).
- Tercer momento – Cierre: es el momento que reorganizar e interiorizar los nuevos saberes, a partir de las reflexiones que se han posibilitado a partir de lo lúdico en el momento de plenaria. En el momento de cierre las personas facilitadoras «le devuelven al grupo sus propios saberes y dudas de forma organizada, convertidos en información enriquecida» (Corte Suprema de Justicia de Nicaragua y UNICEF, 2019, p.41).

De esta forma, las actividades diseñadas buscan fomentar la participación de las y los adolescentes, escuchar su voz y guiar las reflexiones a partir de sus propias perspectivas de las experiencias vividas. Por lo tanto, el papel de la persona facilitadora será de «guiar al grupo en el proceso de aprendizaje, y lograr que los participantes planteen ideas y propuestas, ayudándoles a que aprendan unos de otros y a que logren pensar y actuar de manera conjunta» (Giraldo, Jiménez y Arévalo, 2018) posibilitando el diálogo y la construcción colectiva del conocimiento.

A continuación, se presenta la propuesta de recursos metodológicos para el fortalecimiento de las habilidades transferibles de las y los adolescentes del programa MARC Castellón, con cada una de sus actividades:

### Actividad #1: «Ideando videojuegos»

*Principal habilidad que aborda:* Creatividad.

*Otras habilidades que aborda:* cooperación, toma de decisiones, comunicación, participación, resolución de problemas.

*Dimensión que trabaja:* Dimensión cognitiva (habilidades para el aprendizaje – “aprender a saber”).

*Tiempo requerido:* 90 minutos.

*Objetivo de la actividad:* Abordar los retos a los que se enfrentan los adolescentes en su vida cotidiana, por medio de la creatividad.

*Descripción de la actividad:*

#### Primer momento – Instrucciones y desarrollo de la actividad (45 minutos):

La persona facilitadora le dará la bienvenida a las y los participantes. Les indicará que deberán ubicarse en parejas y les dará la instrucción de que deben pensar un reto al que se enfrentan en su cotidianidad (en su colegio, familia, barrio, etc.), y a partir de eso deberán diseñar una idea para un videojuego. Se les indicará que la idea del videojuego no debe incluir componentes violentos y además debe contemplar:

- El escenario en el que se desenvuelve el videojuego.
- Objetivo del videojuego (la misión a lograr o resolver – puntos extra: si la forma de resolverlo es cooperativa).
- Personajes del videojuego (al menos dos personajes).
- Reglas del videojuego.

Estos puntos se podrán escribir en la pizarra y se les dará a las parejas 30 minutos para que puedan pensar y diseñar su idea de videojuego. Para esto se les dará a las parejas participantes materiales como: papelógrafos o cartulinas grandes, rotuladores, plastilina y palillos de dientes.

Segundo momento – Plenaria de la actividad (30 minutos):

Se hará una plenaria en la que cada pareja podrá presentar su idea, con el fin de obtener retroalimentación de sus compañeros y compañeras. La persona facilitadora podrá iniciar la reflexión a partir de las siguientes preguntas generadoras:

- ¿De dónde surgió la idea videojuego?
- ¿Cómo se sintieron con la elección de ese tema?
- ¿Cómo se asemeja la historia con la vida real?
- ¿Qué se puede aprender del videojuego para sus vidas cotidianas?

Tercer momento – Cierre de la actividad (15 minutos):

A partir de lo manifestado por las y los participantes, la persona facilitadora desarrollará una reflexión grupal a partir de los temas que las personas participantes manifestaron, así como una reflexión en torno a la importancia de ser creativos y creativas para buscar formas pacíficas de afrontar los retos de la vida cotidiana.

*Materiales requeridos:*

- Pliegos de papel o cartulinas grandes.
- Rotuladores de colores.
- Plastilina.
- Palillos de dientes.

*Sugerencias y/o variaciones:*

- Se recomienda, en caso de tener más tiempo, empezar la actividad en parejas, después hacer grupos de cuatro, y por último la plenaria, para así poder tener tiempo adicional para trabajar colaborativamente y complementar las ideas de cada pareja con las ideas de los demás.
- Además, se recomienda decorar el aula con temática de videojuegos y colocar música de videojuegos con el fin de generar un ambiente que motive a las y los participantes a participar.

## Actividad #2: «Detectives de TikTok»

<p><i>Principal habilidad que aborda:</i> Pensamiento crítico.</p>	<p><i>Otras habilidades que aborda:</i> Resolución de problemas, cooperación, toma de decisiones, comunicación, participación.</p>
<p><i>Dimensión que trabaja:</i> Dimensión cognitiva (habilidades para el aprendizaje – “aprender a saber”).</p>	<p><i>Tiempo requerido:</i> 90 minutos.</p>
<p><i>Objetivo de la actividad:</i> Fomentar el pensamiento crítico en las y los adolescentes participantes a partir del discernimiento entre noticias falsas y verdaderas, por medio del cuestionamiento de la validez de los hechos, la confección de preguntas y la verificación de la información.</p>	
<p><i>Descripción de la actividad:</i></p> <p><u>Primer momento – Instrucciones y desarrollo de la actividad (45 minutos):</u> La persona facilitadora le dará la bienvenida a las y los participantes y les dividirá en equipos de tres personas. Les indicará que para el día serán detectives, pero que aun así trabajaran todos y todas con un objetivo en común: descubrir si el video de TikTok que se les va a presentar presenta información verdadera o falsa, a partir del planteamiento de preguntas y de investigar con los móviles sobre la verdad o la falsedad de los hechos.</p> <p>Se les presentará entonces un vídeo de TikTok sobre un tema de actualidad que sea de interés para las y los adolescentes. A cada equipo se le entregará un papelógrafo que traerá una “Matriz de Indagación” (ver Anexo 9) con dos columnas: una que indica “Preguntas” y otra que indica “Hallazgos”. Por lo tanto, como grupo deberán escribir al menos tres preguntas que les haya generado la información que vieron en el video, para a partir de ahí investigar con sus móviles las preguntas que les inquietan y conseguir y escribir la información que le dé respuesta a esas preguntas.</p> <p><u>Segundo momento – Plenaria de la actividad (30 minutos):</u> Una vez hayan realizado sus investigaciones, cada equipo deberá presentar tanto sus preguntas como los resultados que encontraron. Los equipos compartirán los hallazgos encontrados, así como también el proceso por medio del cual llegaron a obtener esa información, para contrastar lo descubierto. Los equipos podrán compartir imágenes u otros videos cortos que hayan</p>	

descubierto en sus búsquedas. A partir de lo compartido, la persona facilitadora desarrollará una reflexión grupal a partir de las siguientes preguntas generadoras:

- ¿Cuándo fue su primera impresión cuando vieron el primer video?
- ¿Cuál fue su reacción cuando comenzaron a investigar y encontrar la información?
- ¿Verificar la información fue fácil o difícil?
- ¿De normal se creen la información de todos los videos que ven o buscan verificar la información?

Tercer momento – Cierre de la actividad (15 minutos):

Por último, la persona facilitadora hará un cierre invitando a las personas participantes a reflexionar sobre la importancia de escuchar, observar, hacer preguntas, separar los hechos de las opiniones, cuestionar la validez de la información que se nos presenta y buscar diferentes perspectivas para formar el propio criterio. Asimismo, les presentará un video final de TikTok donde se explican los hechos reales, de forma tal que se lleven la información verdadera.

*Materiales requeridos:*

- Un video de TikTok con información falsa.
- Un video de TikTok con información verdadera.
- Computador.
- Proyector.
- Altavoz.
- Papelógrafos con “Matriz de Indagación” (ver Anexo 9).
- Rotuladores.
- Wifi o datos.

*Sugerencias y/o variaciones:*

- La persona facilitadora podrá ajustar la actividad buscando videos en TikTok (o la red social que esté de moda en ese momento) buscando videos que sean de actualidad y que además se ajusten a los intereses del grupo de adolescentes, con el fin de generar mayor motivación de las y los adolescentes por participar.
- En caso de no conseguir los videos requeridos, la persona facilitadora podrá grabar sus propios videos de TikTok uno con información falsa y uno con información verdadera.

### Actividad #3: «Letras escondidas»

<i>Principal habilidad que aborda:</i> Resolución de problemas.	<i>Otras habilidades que aborda:</i> Cooperación, creatividad, negociación, comunicación, participación.
---	--

<i>Dimensión que trabaja:</i> Dimensión cognitiva (habilidades para el aprendizaje – “aprender a saber”).	<i>Tiempo requerido:</i> 90 minutos.
---	--------------------------------------

*Objetivo de la actividad:* Impulsar las habilidades de resolución de problemas de las y los adolescentes participantes, por medio de la cooperación entre las partes.

*Descripción de la actividad:*

Primer momento – Instrucciones y desarrollo de la actividad (45 minutos):

La persona facilitadora les dará la bienvenida a las personas participantes y les distribuirá en dos equipos. Se les dará la indicación de que a cada equipo se le entregará una caja con arena en la que hay 10 letras dentro, por lo que el objetivo del juego será buscar las letras y armar la palabra más larga posible, con la mayor cantidad de letras (de al menos 5 letras).

Las cajas con las letras serán preparadas de previo, pues una caja contendrá más consonantes que vocales, mientras que la otra caja contendrá más vocales que consonantes (ver Anexo 10). De esta forma, los equipos tendrán que darse cuenta de que necesitan cooperar entre sí e intercambiar letras para poder alcanzar el objetivo en conjunto, ya que en las instrucciones nunca se les indica que no pueden intercambiar letras, conformar dos palabras entre ambos o una sola palabra entre todas y todos juntos. Con las letras seleccionadas se pueden conformar palabras como “cooperación” o “solidaridad”, sin embargo, también serán válidas cualquier otra que el grupo descubra. Se les dará 25 minutos, cronometrados con reloj, en los cuáles se colocará música, para poder resolver el reto.

Segundo momento – Plenaria de la actividad (30 minutos):

Cuando el tiempo acabe se procederá a sentar al grupo en círculo, en donde la persona facilitadora podrá iniciar la reflexión a partir de las siguientes preguntas generadoras:

- ¿Se alcanzó el reto? ¿Fue fácil o difícil alcanzar el reto?
- ¿Por qué se logró o no se logró alcanzar el reto?
- ¿Qué se indicó en las instrucciones? ¿Cómo fue que se abordó el reto al inicio y al final?
- ¿Qué se pudo haber hecho diferente?
- ¿Cómo hubiese sido si hubieran trabajado de forma cooperativa desde el inicio?

Tercer momento – Cierre de la actividad (15 minutos):

La persona facilitadora hará una reflexión sobre cómo en la mayoría de las ocasiones gana el instinto de competir en vez de cooperar para alcanzar un propósito común. Asimismo, destacará la importancia del bien común por encima de la ganancia individual, y como se alcanzan más fácilmente los objetivos cuando todas las personas trabajan en equipo y utilizan la creatividad colectiva para resolver problemas.

*Materiales requeridos:*

- 2 cajas con arena.
- 20 letras impresas en cartulina (Ver Anexo 10).
- Cronómetro.
- Altavoz y música.

*Sugerencias y/o variaciones:*

- Si cuando se les acaba el tiempo no han alcanzado el reto, se les podrá indicar que pueden tener más tiempo (por ejemplo, cinco minutos más) para intentar conseguirlo.
- Dependiendo del número de participantes se pueden hacer más grupos, y agregar más sobres con letras.

#### Actividad #4: «Sorteando globos»

*Principal habilidad que aborda:* Cooperación.

*Otras habilidades que aborda:* Resolución de problemas, creatividad, toma de decisiones, manejo de sí mismo, comunicación, participación.

*Dimensión que trabaja:* Dimensión instrumental (habilidades para la empleabilidad – “aprender a hacer”).

*Tiempo requerido:* 90 minutos.

*Objetivo de la actividad:* Promover la cooperación entre las y los participantes, a partir de un juego que implique el trabajo en equipo para alcanzar un objetivo común.

*Descripción de la actividad:*

Primer momento – Instrucciones y desarrollo de la actividad (45 minutos):

La persona facilitadora les dará la bienvenida a los participantes y los distribuirá en cinco equipos de tres personas. Cada equipo deberá colocarse en círculo, de espaldas, sujetándose de los brazos, y la persona facilitadora colocará un globo, en el piso, en el centro de cada equipo. Se les indicará que el objetivo del juego es transportar el globo de un lado al otro del espacio, sin usar manos ni pies y sin soltarse (el grupo que se salta alguna de las reglas deberá volver al punto de inicio). El globo no debe tocar el piso en ningún momento y cada persona del equipo deberá tocar el globo al menos una vez a lo largo del recorrido, el cual estará delimitado por conos de colores. Una vez hayan alcanzado el objetivo, la persona facilitadora procederá a hacer tres equipos de cinco personas para repetir el juego, sólo que esta vez con dos globos, para aumentar la dificultad. El juego se repetirá dos veces más: con dos equipos de siete personas y tres globos y, por último, un solo equipo de 15 personas y cuatro globos, para poder también analizar cómo cambia la dinámica de cooperación en los diferentes niveles.

Se colocará música a lo largo del desarrollo de la actividad.

Segundo momento – Plenaria de la actividad (30 minutos):

Una vez finalizado el juego, la persona facilitadora podrá guiar a la reflexión grupal, a partir de las siguientes generadoras:

- ¿A qué obstáculos se enfrentaron en el juego?
- ¿Qué cosas fueron claves para alcanzar el objetivo en los equipos?
- ¿Fue más difícil con menos o con más personas? ¿Por qué?
- ¿Fue más difícil con menos o más globos? ¿Por qué?
- ¿Cómo se relaciona el juego con nuestra vida cotidiana?

Tercer momento – Cierre de la actividad (15 minutos):

Por último, la persona facilitadora hará el cierre de la actividad a partir de lo comentado por las personas participantes, mencionándoles como la cooperación es ese proceso de trabajar conjuntamente para alcanzar un objetivo: los globos pueden representar los obstáculos de la vida, por lo tanto, es más fácil enfrentarlos si se construyen redes y se trabaja cooperativamente, asumiendo responsabilidades compartidas, valorando las contribuciones de cada persona, y apoyándose unas a otras.

*Materiales requeridos:*

- 10 conos de 5 colores distintos (un color por equipo).
- 5 globos como mínimo (igualmente se recomienda tener globos extras por si se estallan).
- Altavoz.
- Música.

*Sugerencias y/o variaciones:*

- La actividad se deberá desarrollar en un lugar amplio, que facilite el movimiento de las personas participantes.
- Será importante que las personas facilitadoras le indiquen a los y las participantes que deben asistir con ropa y calzado cómodo.
- Es recomendable tener varias personas co-facilitadoras, que puedan motivar y seguir a cada grupo, velando porque cumplan las reglas dispuestas.

### Actividad #5: «¿Papas o puré de patatas?»

*Principal habilidad que aborda:* Negociación.

*Otras habilidades que aborda:* Creatividad, toma de decisiones, resolución de problemas, cooperación, comunicación, participación.

*Dimensión que trabaja:* Dimensión instrumental (habilidades para la empleabilidad – “aprender a hacer”).

*Tiempo requerido:* 90 minutos.

*Objetivo de la actividad:* Motivar a las y los adolescentes a participar en procesos de negociación, como forma de resolución de conflictos.

*Descripción de la actividad:*

Primer momento – Instrucciones y desarrollo de la actividad (45 minutos):

La persona facilitadora buscará a dos personas co-facilitadoras que prepararán una performance. La performance consistirá en una disputa entre dos personas por una bolsa de 20 patatas, en donde la persona A quiere la bolsa de patatas para preparar y vender puré de patata, mientras que la persona B quiere la bolsa de patatas para preparar y vender chips de patata. La persona facilitadora invitará al grupo de adolescentes a sentarse en un semicírculo para observar la performance la cual finalizará con la entrega a cada participante de una patata para invitarles a pensar en estrategias de negociación entre la persona A y B. Se generará así una plenaria de discusión y construcción colectiva de soluciones, para lo cual, las y los adolescentes que quieran aportar sus ideas deberán levantar la mano y la persona facilitadora les lanzará una pelota, para que puedan dar sus sugerencias y/o puntos de vista (es decir, la persona que tenga la pelota en sus manos es la que tiene la palabra en ese momento). Se les indicará que tienen 25 minutos para pensar en, al menos, tres posibles, soluciones. La persona facilitadora les indicará que tanto la persona A como la persona B requieren ambos de las 20 patatas para lograr su objetivo, es decir, menos patatas que esas no serían de utilidad para ninguna de las dos partes.

Segundo momento – Plenaria de la actividad (30 minutos):

Transcurrido los 25 minutos, las y los adolescentes podrán presentar sus ideas, para lo cual la persona facilitadora tomará nota en la pizarra para facilitar después su análisis y reflexión. Así, la persona facilitadora guiará la reflexión a partir de las siguientes preguntas generadoras:

- ¿Para qué querían ambas partes las patatas?
- ¿Qué parte de las patatas necesitaba cada parte para producir lo que querían?
- ¿Hay otras formas de hacer lo que cada parte buscaba con esa patata?
- ¿Hay alguna forma en que ambas partes pudieran haber ganado en esa negociación?

Tercer momento – Cierre de la actividad (15 minutos):

La persona facilitadora cerrará la actividad indicando que, de normal, se nos ocurren ideas en las que una persona gana y otra persona pierde, cuando también se podría utilizar la creatividad y pensar en otras formas de lograr el objetivo. Por ejemplo, la persona A necesita pelar las patatas y cocinarlas para lograr el puré, mientras que la persona B podría utilizar las cáscaras de las patatas y fabricar los chips a partir de eso. De esta forma, ambas partes podrían ganar, supliendo sus necesidades e intereses. Para eso es importante situarse desde la cooperación, en vez de en la competencia, para alcanzar un acuerdo mutuo entre algo que se percibe como que nos separa.

*Materiales requeridos:*

- Una bolsa de patatas.
- Una pelota pequeña.

*Sugerencias y/o variaciones:*

- Se podrá dar una patata de la bolsa a cada participante, para impulsar el desarrollo creativo de soluciones a partir del contacto directo con el producto en cuestión.

### Actividad #6: «¿Trato hecho?»

<i>Principal habilidad que aborda:</i> Toma de decisiones.	<i>Otras habilidades que aborda:</i> Pensamiento crítico, resolución de problemas, cooperación, negociación, comunicación.
--	--

<i>Dimensión que trabaja:</i> Dimensión instrumental (habilidades para la empleabilidad – “aprender a hacer”).	<i>Tiempo requerido:</i> 90 minutos.
--	--------------------------------------

*Objetivo de la actividad:* Motivar los procesos de toma de decisiones grupales, a partir del pensamiento crítico y la cooperación entre las y los adolescentes.

*Descripción de la actividad:*

Primer momento – Instrucciones y desarrollo de la actividad (45 minutos): La persona facilitadora tendrá 26 sobres, cada uno con su respectivo número, con una tarjeta dentro que indica un “premio” ficticio. Se colocarán en la pizarra dos columnas: una columna con 13 etiquetas de color verde con “premios” más sencillos, mientras que en la otra columna se colocarán 13 etiquetas de color amarillo con “premios” más atractivos (ver Anexo 11). Así, los sobres se colocarán cerrados en una mesa y la persona facilitadora hará equipos de 3 personas para comenzar el juego.

Cada equipo podrá elegir el número de un sobre, que podrán conservar sin ver. Ese es el sobre que podría ser su “premio” final a lo largo del juego, si no lo intercambian en el desarrollo de este. Se les indicará que el objetivo del juego será que puedan dejarse el “premio” que consideren más atractivo. Cuando cada equipo tiene ya su sobre, uno a uno podrá ir eligiendo otros sobres, que la persona facilitadora abrirá y serán “premios” que ya salen del juego. Conforme los sobres se van abriendo, la persona co-facilitadora va retirando de la pizarra las etiquetas de los “premios” que van saliendo, con el fin de que los equipos puedan visualizar cuáles “premios” quedan disponibles y cuáles no, y en cuáles columnas. En el desarrollo del juego, la persona facilitadora podrá elegir cualquier número de sobre que quede sobre la mesa y proponerles a los distintos equipos intercambiarse determinado sobre por el sobre que inicialmente eligieron. Asimismo, podrá proponerles

a ciertos equipos intercambiar sobres entre ellos, si ambos están de acuerdo. Así se desarrollará un juego de toma de decisiones, en las que los equipos deberán ponerse de acuerdo y pensar en sus propias estrategias, para al final develar cuál premio le queda a cada uno.

Segundo momento – Plenaria de la actividad (30 minutos): A partir de lo sucedido a lo largo del juego, la persona facilitadora guiará la reflexión grupal, por medio de las siguientes preguntas generadoras:

- ¿Fue fácil o difícil tomar las decisiones? ¿Por qué?
- ¿Qué estrategia diseñaron como equipo?
- ¿Les quedó al final el premio que tenían en mente desde el inicio?
- ¿Cómo les afectó la presión de la persona facilitadora o de los otros equipos?
- ¿Cómo se relaciona el juego con la vida cotidiana?

Tercer momento – Cierre de la actividad (15 minutos): La persona facilitadora cerrará la actividad haciendo una reflexión sobre cómo los procesos de toma de decisiones a veces tienden a ser muy impulsivos, y en los cuáles también influye mucho la presión de otras personas o del mismo ambiente sin tomar en cuenta las consecuencias o los distintos escenarios posibles. Así, la toma de decisiones es un proceso de elección entre distintas alternativas, para lo cual se requiere analizar toda la información que hay disponible para tomar decisiones con criterio.

*Materiales requeridos:*

- 26 sobres blancos.
- 26 tarjetas blancas con los nombres de los premios.
- 13 etiquetas adhesivas verdes con los nombres de los “premios” sencillos (ver Anexo 11).
- 13 etiquetas adhesivas amarillas con los nombres de los “premios” atractivos (ver Anexo 11).

*Sugerencias y/o variaciones:*

- Se recomienda indicarles a los participantes desde el inicio que los premios son ficticios, y son sólo para efectos del juego.
- La actividad se podría jugar también de forma individual o en parejas, sin embargo, se recomienda que sean en equipos de tres para fomentar el pensamiento cooperativo y que haya posibilidad de desempate en caso de disputa a lo interno de los equipos.

### Actividad #7: «Desenvolviendo emociones»

<i>Principal habilidad que aborda:</i> Manejo de sí mismo.	<i>Otras habilidades que aborda:</i> Resolución de problemas, cooperación, resiliencia, participación.
<i>Dimensión que trabaja:</i> Dimensión individual (habilidades personales y sociales – “aprender a ser”).	<i>Tiempo requerido:</i> 90 minutos.
<i>Objetivo de la actividad:</i> Reflexionar con las y los participantes sobre el manejo de sí mismo, a partir de un juego sobre las emociones o sentimientos encubiertos.	
<p><i>Descripción de la actividad:</i></p> <p><u>Primer momento – Instrucciones y desarrollo de la actividad (45 minutos):</u></p> <p>La persona facilitadora le dará la bienvenida a las y los participantes y les indicará que deben colocarse en círculo alrededor de la mesa. La persona facilitadora sacará un paquete y les indicará que el objetivo del juego será desenvolver el paquete entre todos y todas para ver lo que está dentro. Sin embargo, para desenvolverlo se expondrán las siguientes reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El paquete se pasará uno a uno. La persona que está en turno tendrá en sus manos unos guantes de cocina con los cuales deberá intentar desenvolver el regalo.</li> <li>- El paquete y los guantes de cocina se podrá pasar solo hacia el jugador o jugadora que se encuentre hacia la derecha; sin embargo, para cambiar de turno y poder pasarlo, la persona que esté al lado derecho de la persona en turno estará lanzando unos dados, y solo cuando logre sacar un número 1 el paquete podrá pasarse. Y así será, sucesivamente, con todas y todos los jugadores a lo largo de la mesa.</li> <li>- Cada capa de papel del envoltorio traerá unas pistas con frases sobre una situación en particular que le pasa a alguien, las cuáles el o la jugadora que esté en turno deberá leer en voz alta. De esta forma, todos y todas deberán ir pensando en hipótesis sobre cuál es la situación que relatan las frases o pistas que van encontrando.</li> </ul>	

- Una vez hayan logrado abrir el paquete, y antes de abrir la caja, los y las jugadores deberán llegar a una hipótesis final sobre la situación que ocurre a partir de lo que las pistas relatan.
- Para descubrirlo, y descubrir también el premio que está dentro, tendrán que abrir la caja la cual traerá chocolates para el grupo, así como una pequeña historia sobre la historia verdadera que las pistas relataban.

Segundo momento – Plenaria de la actividad (30 minutos): La persona facilitadora guiará la reflexión grupal a partir de las siguientes preguntas generadoras: - ¿Cómo ha sido conseguir el objetivo entre todos y todas? ¿Qué sintieron en el proceso?

- ¿Qué nos decían las pistas que íbamos descubriendo en cada capa?
- ¿Se parecía la primera pista con la historia final que había dentro de la caja?
- ¿Cómo se asemejan las capas y las pistas con nosotros y nosotras?
- ¿Nos ha pasado algo parecido en el pasado?

Tercer momento – Cierre de la actividad (15 minutos): Por último, la persona facilitadora cerrará la actividad haciendo un vínculo entre el juego y la vida cotidiana, señalando como a veces también como personas mostramos una emoción por fuera, cuando en realidad hay muchas otras emociones que surgieron a partir de nuestras vivencias o algo que las detonó. Por lo tanto, aprender sobre el manejo de sí mismo es importante para reconocer nuestras emociones y sentimientos intensos y no dejarse llevar por ellos ni actuar desde la impulsividad.

*Materiales requeridos:*

- Una caja con chocolates para 15 personas.
- Papel para forrar la caja varias veces (por lo menos 15 veces).
- Frases impresas con pistas (ver Anexo 12).
- Historia final impresa para colocar dentro de la caja (ver Anexo 13).
- Guantes de cocina.
- Dados.

*Sugerencias y/o variaciones:*

- Si son muchas personas participantes se podrán preparar dos cajas con la misma historia y hacer dos equipos, para determinar si tienen distintas hipótesis. También se podrían preparar dos cajas con distintas historias y así poder también compartir un poco de ambas.

### Actividad #8: «Somos campeones»

<i>Principal habilidad que aborda:</i> Resiliencia.	<i>Otras habilidades que aborda:</i> Empatía, Respeto por la diversidad, Pensamiento crítico, Manejo de sí mismo, Comunicación.
<i>Dimensión que trabaja:</i> Dimensión individual (habilidades personales y sociales – “aprender a ser”).	<i>Tiempo requerido:</i> 180 minutos.
<i>Objetivo de la actividad:</i> Reflexionar con las y los adolescentes participantes sobre la resiliencia, a partir del análisis colectivo de la película española «Campeones».	
<i>Descripción de la actividad:</i>	
<p><u>Primer momento – Instrucciones y desarrollo de la actividad (125 minutos):</u> La actividad consiste en un cine foro a partir de la película «Campeones», cinta cinematográfica española del año 2018, ganadora de los premios Goya en el año 2019 y disponible de forma gratuita en <a href="https://vimeo.com/450169013">https://vimeo.com/450169013</a>. La película aborda la historia de un equipo de baloncesto conformado por personas con diversidad funcional, inspirado en el equipo Aderes Burjassot de la Comunidad Valenciana.</p> <p>La persona facilitadora preparará palomitas de maíz y organizará el aula de previo como si fuera una sala de cine, buscando oscurecer el espacio lo más posible y organizando las sillas a modo de butacas. Por lo tanto, para generar expectativa en las y los participantes, la sesión anterior a esta se les darán entradas de cine (ver Anexo 14) que deberán presentar la siguiente sesión, de forma tal que al ingresar al aula se les pedirán las entradas y se le entregará a cada uno una bolsa de papel con palomitas de maíz y un refresco. Se proyectará entonces la película «Campeones», que tiene una duración de 120 minutos, para luego tener un espacio de 30 minutos de conversación para comentar algunos aspectos que trata la película.</p>	

Segundo momento – Plenaria de la actividad (40 minutos): Una vez finalizada la película, la facilitadora procederá a darle un post-it a cada participante, para que cada persona pueda escribir una pregunta de reflexión sobre la película (10 minutos). Los post-its se colocarán en una bolsa, y cada participante irá sacando un post-it de forma aleatoria para que grupalmente ir respondiendo las preguntas con sus opiniones.

La persona facilitadora podrá guiar la reflexión grupal a partir de las siguientes preguntas adicionales:

- ¿De qué forma se sintieron identificados con los jugadores del equipo de baloncesto?
- ¿De qué forma se sintieron identificados con el entrenador de baloncesto?
- ¿Creen que los estereotipos que la gente tenía de los jugadores de baloncesto les afectaron de alguna forma?
- ¿Cómo creen que los jugadores de baloncesto lograron anteponerse a los retos que se les presentaron?

Tercer momento – Cierre de la actividad (15 minutos): Por último, la facilitadora hará el cierre de la actividad proyectando el siguiente video (<https://www.youtube.com/watch?v=KF-cVwVvRog>) para, a partir de lo comentado, hablarles de la resiliencia y de cómo los jugadores de baloncesto de la película lograron anteponerse a la discriminación y a los estereotipos que la gente tenía sobre ellos. Asimismo, les invitará a reflexionar sobre la importancia de la tenacidad, la determinación y la perseverancia para recuperarse de las dificultades y adaptarse a los cambios, así como de tejer redes de apoyo que les permitan anteponerse a las distintas dificultades de la vida cotidiana.

*Materiales requeridos:*

- Entradas de cine (ver Anexo 14).
- Palomitas.
- Bolsa de papel.
- Proyector y altavoz.
- Wifi para colocar la película en stream.
- Post-its y bolígrafos.

*Sugerencias y/o variaciones:*

- Si el tiempo disponible es menos de 180 minutos se podrá parar la película a la mitad para terminar de verse a la siguiente sesión.

### Actividad #9: «El Jenga de los reclamos y las peticiones»

<i>Principal habilidad que aborda:</i> Comunicación.	<i>Otras habilidades que aborda:</i> Manejo de sí mismo, Pensamiento crítico, Toma de decisiones, Empatía, Resiliencia.
<i>Dimensión que trabaja:</i> Dimensión individual (habilidades personales y sociales – “aprender a ser”).	<i>Tiempo requerido:</i> 90 minutos.
<i>Objetivo de la actividad:</i> Trabajar aspectos de la comunicación no violenta, a partir de un juego de reformulación de reclamos en peticiones.	
<p><i>Descripción de la actividad:</i></p> <p><u>Primer momento – Instrucciones y desarrollo de la actividad (45 minutos):</u></p> <p>La persona facilitadora le dará la bienvenida a las y los participantes. Primero, les dará una breve charla introductoria sobre la comunicación no violenta en cuanto a que las personas tienden a expresar lo que sienten o necesitan a modo de reclamo, pero que estos tienen un sentimiento y una necesidad detrás, que se termina formulando como un reclamo en vez de formularse como una petición (se mostrarán ejemplos al respecto).</p> <p>Posteriormente se les indicará que cada uno debe tomar tres etiquetas adhesivas y escribir un reclamo en cada una de ellas (por ejemplo: “¡Nunca sacas buenas notas!” o “¡Siempre dejas la cocina sucia!”) y se sacará un juego de Jenga con piezas de madera grandes, de forma tal que puedan pegar las etiquetas adhesivas en sus costados.</p> <p>Se armará el Jenga con las piezas y sus respectivos reclamos, de forma tal que para jugarlo deberán indicar, antes de mover la pieza:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuál es el reclamo que indica la pieza?</li> <li>- ¿Cuál consideran es el sentimiento detrás de ese reclamo?</li> <li>- ¿Cuál consideran es la necesidad detrás de ese reclamo?</li> <li>- ¿Cómo se podría reformular ese reclamo a modo de petición?</li> </ul>	

Para poder realizar la dinámica, la persona facilitadora les dará a los participantes dos tarjetas: una con una lista de sentimientos y otra con una lista de necesidades, de forma tal que les sirva de guía e inspiración para poder realizar el ejercicio.

Segundo momento – Plenaria de la actividad (30 minutos):

Cuando logren sacar todas las piezas (o la mayor cantidad de ellas, según lo permita el tiempo), la persona facilitadora podrá guiar la reflexión grupal a partir de las siguientes preguntas generadoras:

- ¿En el día a día me comunico más de forma violenta o no violenta?
- ¿En algún otro momento me he detenido a hacer este ejercicio de identificar mis sentimientos y necesidades?
- ¿En algún otro momento he logrado identificar los sentimientos y necesidades de las personas que me hablan?
- ¿Cómo podría mejorar este ejercicio la comunicación con las personas que nos rodean?

Tercer momento – Cierre de la actividad (15 minutos): A partir de lo comentado, la persona facilitadora hará el cierre de la actividad invitando a las y los participantes a escuchar activamente y comunicarse de forma no violenta, pues al final esto es lo que permite conectar verdaderamente con otras personas, estrechar lazos y cultivar una cultura de paz como colectivo.

*Materiales requeridos:*

- 45 Piezas de madera grandes.
- 45 etiquetas adhesivas.
- 15 bolígrafos.
- 15 tarjetas de sentimientos (ver Anexo 15).
- 15 tarjetas de necesidades (ver Anexo 15).
- Ordenador.
- Proyector.

*Sugerencias y/o variaciones:*

- Se recomienda hacer la actividad en un espacio amplio para mayor comodidad.
- En caso de no conseguir las piezas de madera grandes, se podrá jugar con un Jenga tamaño normal y colocar los reclamos en una bolsa, de forma tal que cada participante en su turno pueda sacar un reclamo de la bolsa y responder las preguntas, antes de mover la pieza de su elección.

### Actividad #10: «Conectando con nuestras historias»

<i>Principal habilidad que aborda:</i> Respeto por la diversidad.	<i>Otras habilidades que aborda:</i> empatía, comunicación, participación.
<i>Dimensión que trabaja:</i> Dimensión social (habilidades para una ciudadanía activa – “aprender a vivir juntos”).	<i>Tiempo requerido:</i> 90 minutos.
<i>Objetivo de la actividad:</i> Fomentar el respeto por la diversidad de culturas entre el grupo de adolescentes por medio de sus historias de vida personales y/o familiares y sus conexiones entre sí.	
<i>Descripción de la actividad:</i>	
<p><u>Primer momento – Instrucciones y desarrollo de la actividad (45 minutos):</u></p> <p>Días antes del inicio de la sesión la persona facilitadora le indicará a las y los adolescentes participantes que deberán llevar un objeto que les conecte con sus orígenes o con su historia familiar (el objeto no deberá ser muy grande, pues deberá caber en una bolsa).</p> <p>El día de la sesión, la persona facilitadora le dará la bienvenida a las y los participantes y les indicará que se sienten en círculo. Uno a uno saldrá para darle su objeto a la persona co-facilitadora, quien colocará los objetos en una bolsa oscura. Una vez los objetos están en la bolsa, la persona co-facilitadora entrará y le indicará a las y los participantes que deberán sacar un objeto (si ven que es el que trajeron deberán devolverlo a la bolsa y sacar otro), sobre cual tendrán que pensar una historia para el objeto que les salió.</p> <p>Una vez todas las personas participantes tengan un objeto, se hará una ronda donde cada persona dirá la historia que cree hay detrás del objeto que les tocó, para que posteriormente la persona que si trajo el objeto cuente la historia verdadera del objeto y como les conecta con sus orígenes (tomando en consideración que es un grupo con gran diversidad cultural).</p>	

Segundo momento – Plenaria de la actividad (30 minutos):

Posteriormente, la persona facilitadora guiará la reflexión grupal a partir de las siguientes preguntas generadoras:

- ¿Qué significan esas historias para sus vidas?
- ¿Qué representan esas historias en el presente?
- ¿Cómo se conectan las historias de todos y todas entre sí?
- ¿De que se han dado cuenta con la actividad? ¿Qué sentimientos ha despertado?
- ¿Qué les gustaría que otras personas supieran sobre tus orígenes?
- ¿Hay algún estereotipo que crees se podría combatir a partir de estas historias?

Tercer momento – Cierre de la actividad (15 minutos):

Por último, la persona facilitadora hará el cierre de la actividad con base en lo comentado por las y los participantes, haciendo énfasis en la importancia de escuchar activamente, tener apertura a otras perspectivas, así como disposición para reconocer a las otras personas como sujetas de derechos y dignas de respeto.

*Materiales requeridos:*

- Una bolsa de color oscuro, para que no se vean los objetos que estén dentro.

*Sugerencias:*

- Si las personas no tienen un objeto que traer, pueden hacer un dibujo, collage o cualquier otra cosa que deseen.
- Se podrán colocar cojines, mantitas y música suave, para generar un ambiente de confianza.

### Actividad #11: «Súper héroes vivientes»

<i>Principal habilidad que aborda:</i> Empatía.	<i>Otras habilidades que aborda:</i> Creatividad, manejo de sí mismo, resiliencia.
<i>Dimensión que trabaja:</i> Dimensión social (habilidades para una ciudadanía activa – “aprender a vivir juntos”).	<i>Tiempo requerido:</i> 90 minutos.
<i>Objetivo de la actividad:</i> Generar empatía entre las y los adolescentes participantes, a partir de sus experiencias con el acoso escolar.	
<p><i>Descripción de la actividad:</i></p> <p><u>Primer momento – Instrucciones y desarrollo de la actividad (30 minutos):</u></p> <p>La persona facilitadora les dará la bienvenida a las personas participantes y les indicará que la actividad del día será desarrollada individualmente. Se les indicará que deberán pensar y crear con plastilina un súper héroe que ayude a las personas contra el acoso escolar. Deberán entonces pensar en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué características físicas tiene el súper héroe?</li> <li>- ¿Cuáles súper poderes o habilidades que posee?</li> <li>- ¿Cómo hace el súper héroe para defender a las personas del acoso escolar?</li> </ul> <p>La persona facilitadora escribirá los puntos anteriores en la pizarra y repartirá plastilina de distintos colores para que las y los participantes puedan confeccionar su propio súper héroe, así como folios blancos para poder emplazarlo. Se les dará 20 minutos para confeccionar su súper héroe, pudiendo intercambiar materiales e ideas con el resto de participantes. Asimismo, se aprovechará el espacio creativo para poner música y generar un espacio de disfrute.</p>	

Segundo momento – Plenaria de la actividad (45 minutos): Posteriormente, la persona facilitadora le pedirá a las y los participantes sentarse en círculo para generar una plenaria en la cual cada participante podrá presentar su persona y el resto de participantes podrán hacerles preguntas o comentarios. La persona facilitadora guiará la reflexión grupal a partir de las siguientes preguntas generadoras:

- ¿Qué características les gustaron más de los súper héroes que se crearon?
- ¿Creen que los súper poderes que tienen los súper héroes pueden ayudar a resolver el acoso escolar positivamente?
- ¿Cómo les gustaría que esos súper héroes les representen?
- ¿En qué se parecen o no se parecen a los súper héroes creados? ¿Cómo se podría parecer más?
- ¿Alguna vez han tenido un súper héroe así en la vida?
- ¿Alguna vez han sido esos súper héroes?

Tercer momento – Cierre de la actividad (15 minutos): Por último, la persona facilitadora colocará el siguiente cortometraje sobre el tema del acoso escolar (<https://www.youtube.com/watch?v=91HgatU6zL8>) con el fin de mostrar las distintas caras del acoso escolar: las personas que hacen acoso escolar, las personas que son víctimas del acoso escolar y los espectadores pasivos que no toman parte. De esta forma, reforzará la idea de que esos súper héroes que diseñaron pueden también ser ellos o ellas en la vida real y ayudar a otras personas a sobreponerse a esas situaciones de violencia.

*Materiales requeridos:*

- Plastilina de varios colores.
- Palillos de dientes.
- Folios blancos y rotuladores.
- Computador y proyector.
- Altavoz y música.

*Sugerencias:*

- Se podrá hacer fotografía de los súper héroes, para posteriormente hacer una exposición de las creaciones.

### Actividad #12: «P de participar – P de proponer»

<i>Principal habilidad que aborda:</i> Participación.	<i>Otras habilidades que aborda:</i> Cooperación, empatía.
<i>Dimensión que trabaja:</i> Dimensión social (habilidades para una ciudadanía activa – “aprender a vivir juntos”).	<i>Tiempo requerido:</i> 120 minutos.
<i>Objetivo de la actividad:</i> Fomentar la participación de las y los adolescentes participantes por medio de una actividad de proyección comunitaria.	
<p><i>Descripción de la actividad:</i></p> <p><u>Primer momento – Instrucciones y desarrollo de la actividad (60 minutos):</u></p> <p>Se propondrá hacer una actividad de limpieza de algún sitio de la comunidad (un área de la Universidad, un parque, o bien, la playa). La actividad iniciará con una charla corta de sensibilización de 15 minutos sobre el impacto de la contaminación ambiental (idealmente a cargo alguna persona profesional en el tema) para posteriormente organizar los equipos de trabajo.</p> <p>La persona facilitadora hará grupos de tres personas y se les repartirán guantes y bolsas para cada grupo. Los grupos serán distribuidos a lo largo del espacio seleccionado, de forma tal que se puedan recoger la mayor cantidad de residuos en 25 minutos. Se les indicará que deben identificar y hacer fotografía de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La cosa más extraña que encuentren.</li> <li>- La cosa más asquerosa que encuentren.</li> <li>- La cosa más pequeña que encuentren.</li> <li>- La cosa más grande que encuentren.</li> </ul> <p>Transcurrido los 25 minutos, los grupos se reunirán para separar y clasificar los desechos (20 minutos).</p>	

Segundo momento – Plenaria de la actividad (30 minutos): Cada grupo deberá relatar lo que encontraron con base en las categorías anteriormente propuestas. Asimismo, la persona facilitadora podrá guiar la reflexión a partir de las siguientes preguntas generadoras:

- ¿Se esperaban encontrar más o menos basura?
- ¿Qué les hizo sentir encontrar esa cantidad de basura?
- ¿Qué fue lo que más les sorprendió?
- ¿Cómo se sintieron participando en esta actividad? ¿Cómo se sentirían de participar de nuevo?
- ¿Qué impacto consideran que tienen las acciones realizadas ese día?

Tercer momento – Cierre de la actividad (30 minutos):

Para el cierre de la actividad, la persona facilitadora les indicará a las personas participantes que deben ubicarse de nuevo en sus equipos y en 15 minutos pensar en una idea creativa de cómo se podrían motivar a otras personas de su edad a participar y colaborar con el medio ambiente y la comunidad. Las propuestas deberán escribirlas en una cartulina y presentarlas ante el resto de los compañeros y compañeras, quienes podrán aportar otras ideas o comentarios. Al final la persona facilitadora podrá cerrar con una reflexión sobre la importancia de cómo las y los adolescentes pueden asumir un papel activo para mejorar los contextos comunitarios, económicos, políticos y sociales y así construir una ciudadanía democrática activa.

*Materiales requeridos:*

- Bolsas de basura.
- Guantes.
- Cartulinas.
- Rotuladores.

*Sugerencias:*

- Con las fotografías que las y los adolescentes tomen, más sus propuestas escritas, se podrá montar una pequeña exposición en el aula, para recibirlos y motivarles en la próxima sesión.
- Al final de la actividad se podrá hacer una merienda compartida en sitio donde se realizó la limpieza.

## Conclusiones

La propuesta de recursos metodológicos para el programa MARC Castellón de la asociación ILÊWASI se ha realizado con el objetivo de poder fortalecer las habilidades transferibles de las y los adolescentes participantes, a fin de que puedan adaptarse a los distintos contextos y afrontar los retos que les supone su vida cotidiana (UNICEF, 2022). Asimismo, se pretende que las habilidades desarrolladas y fortalecidas puedan ser transferidas a otros espacios de sus vidas —ya sea académicos, laborales, familiares y/o comunitarios— y que, al mismo tiempo, les permita generar construir relaciones de convivencia más respetuosas y cooperativas, posibilitando así la construcción de una cultura de paz.

La propuesta desarrollada se llevó a cabo desde metodologías participativas de aprendizaje experiencial y educación para la paz, buscando alejarse de las formas de educación tradicional y acercándose más a las metodologías lúdicas, tal y como fue manifestado por las y los adolescentes en las encuestas. Así, se diseñaron actividades que parten del enfoque socioafectivo y el enfoque de juventudes, considerando a las y los adolescentes como los protagonistas del proceso, permitiéndoles explorar, sentir, compartir y reflexionar a partir de sus vivencias y experiencias. Cada sesión fue diseñada para generar preguntas y promover las reflexiones individuales y grupales, pero, sobre todo, para promover en las y los adolescentes otras formas de convivencia más solidarias y pacíficas, basadas en el reconocimiento mutuo y en la reciprocidad.

Por lo tanto, el punto de partida de las actividades planteadas es lo que las y los adolescentes participantes hacen, saben, viven, sienten y experimentan, pues el diálogo es lo que permite la construcción colectiva de aprendizajes, «ya que se estimula la reflexión y búsqueda de alternativas de soluciones de las problemáticas que afecta la calidad de vida individual y colectiva» (Corte Suprema de Justicia de Nicaragua y UNICEF, 2019, p. 27).

Estas actividades son una buena forma de utilizar el tiempo por parte de los chicos y las chicas adolescentes, ya que les proporcionan oportunidades para adquirir y practicar habilidades físicas, sociales e intelectuales que pueden usar en muchos contextos, incluida la escuela, y adquirir experiencia a la hora de enfrentarse a nuevos desafíos. Por otro lado, les permite contribuir a la comunidad y desarrollar un sentido de pertenencia a ella que, al mismo tiempo, les facilita conseguir reconocimiento social y establecer unas redes sociales con iguales y personas adultas que les pueden servir de ayuda en el presente y en el futuro (Oliva *et.al*, 2008, p.70-71)

Así, resulta imprescindible repensar y reconstruir las concepciones y estigmas adultocéntricos que se tienen sobre la población adolescente y juvenil, de forma tal que se considere lo que son, necesitan, desean y tienen derecho en el presente (Aldeas Infantiles SOS LAAM, 2017). Por lo tanto, en el diseño de metodologías fue fundamental conocer a las y los adolescentes implicados: «sus edades, sus intereses, sus redes y agrupaciones, sus estilos y lenguajes, sus entornos y sus territorios, entre otros aspectos» (UNICEF, 2013b, p.31) con el fin de desarrollar recursos metodológicos que se ajustasen a sus características, necesidades y capacidades, para poder contribuir positivamente con su empoderamiento y desarrollo (Aldeas Infantiles SOS LAAM, 2017).

Por lo tanto, la educación para la paz requiere de personas facilitadoras posibilitadoras de encuentros y de diálogos para la construcción colectiva del conocimiento pues es fundamental garantizar que las opiniones de las y los adolescentes sean escuchadas y consideradas, con el fin de considerarles protagonistas de los procesos y no simplemente beneficiarios o usuarios (UNICEF, 2013b). El proceso de co-construir con las y los adolescentes permite «que ellas y ellos sean verdaderos actores de este, aumentando también su nivel de involucramiento y el sentirse parte de, es decir, que puedan conocer y ejercer el sentido de pertenecer» (UNICEF, 2013b, p.32).

De acuerdo con Jares (1999, 203) «La Educación para la Paz enfatiza la íntima relación entre ambos niveles: la microsituación es consecuencia en parte de la macrosituación, pero al mismo tiempo, al actuar sobre nuestras realidades próximas, estamos actuando de alguna forma sobre el macromedio» (Jares 1999, 203). Así, por medio de la propuesta de recursos metodológicos planteada se pretende incidir desde lo micro hacia lo macro, fortaleciendo las habilidades transferibles de las y los adolescentes para impulsarles a ser agentes de cambio positivo y empezar a construir las paces desde lo más cotidiano.

## Bibliografía

Acuña, J. (2019) «Juventudes de América Latina y el Caribe y su relevancia en cooperación al desarrollo», *Revista JuventudES*, pp.13-17. Disponible en: [https://www.researchgate.net/profile/Josseline-Acuna-2/publication/339339079\\_Juventudes\\_de\\_America\\_Latina\\_y\\_el\\_Caribe\\_y\\_su\\_relevancia\\_en\\_cooperacion\\_al\\_desarrollo/links/5e4c2ab9458515072da8862a/Juventudes-de-America-Latina-y-el-Caribe-y-su-relevancia-en-cooperacion-al-desarrollo.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Josseline-Acuna-2/publication/339339079_Juventudes_de_America_Latina_y_el_Caribe_y_su_relevancia_en_cooperacion_al_desarrollo/links/5e4c2ab9458515072da8862a/Juventudes-de-America-Latina-y-el-Caribe-y-su-relevancia-en-cooperacion-al-desarrollo.pdf) (Fecha de consulta: 15-05-2022).

Adolescentes, C. P. T. (2019) «*Bullying - Cortometraje*». Youtube. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=91HgatU6zL8> (Fecha de consulta: 12-05-2022).

Aldeas Infantiles SOS LAAM. (2017) «*Enfoque de Juventudes: Una aproximación desde los Derechos Humanos, las diversidades y el desarrollo de las personas adolescentes y jóvenes*». Disponible en: <https://www.aldeasinfantiles.org/getmedia/6033f37f-a6dd-45c3-982e-013bdee192b1/Fasciculo-I-Enfoque-de-Juventudes.pdf> (Fecha de consulta: 02-06-2022).

Asencio, E; Ibarra, N. (2020) «Hacia un aprendizaje estratégico en las instituciones educativas ante los retos de la sociedad actual» *Revista Varela*. 20(55), pp. 1-16. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8083628> (Fecha de consulta: 04-06-2022).

Asociación para la Comunicación No Violenta (ACNV). (2018) «*Sentimientos y Necesidades*” Disponible en: <https://www.asociacioncomunicacionnoviolenta.org/sentimientos-y-necesidades/> (Fecha de consulta: 16-05-2022).

Barbeiro, C; Caireta, M. (2009) «Educar para la paz en un centro de tiempo libre» En: *Juegos de paz: Caja de herramientas para educar en una cultura de paz*. Madrid: La Catarata Disponible en: <https://dokumen.tips/documents/3-educar-para-la-paz-en-un-centro-de-de-herramientas-para-conseguirlo-es.html?page=1> (Fecha de consulta: 29-05-2022).

Barceló, B. (2011) «Crecer en grupo: Una aproximación desde el Enfoque Centrado en la Persona» Segunda edición. España: Desclée de Brouwer. Disponible en: <https://docplayer.es/206866033-Crecer-en-grupo-una-aproximacion-desde-el-enfoque-centrado-en-la-persona-por-bartomeu-barcelo-rossello.html> (Fecha de consulta: 29-04-2022).

Barrantes, L; Valverde, E. (2020) «El papel de las habilidades transferibles y el aprendizaje vivencial en la formación universitaria de docentes de inglés» *Márgenes*. 1(2), pp. 120-137. Disponible en: <https://revistas.uma.es/index.php/mgn/article/view/8624> (Fecha de consulta: 28-05-2022).

Bernia, E; De la Cruz, P. (2021) «*Participación de la Infancia y la Adolescencia: Guía para la facilitación y los entornos educativos*». España: Gobierno de Navarra. Disponible en: [https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/7718\\_d\\_Participacion-Infantil-Educacion.pdf](https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/7718_d_Participacion-Infantil-Educacion.pdf) (Fecha de consulta: 30-4-2022).

Cascón, P. (2006) «Educar en y para el Conflicto». Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=162554> (Fecha de consulta: 24-04-2022).

Centro de Derechos Humanos y Justicia Internacional del Boston College (2013) «Herramientas y reflexiones para el trabajo con jóvenes: Desde nuestras experiencias trabajando en comunidades y centros educativos de Zacualpa». Disponible en: <https://www.bc.edu/content/dam/bc1/top-tier/centers/chrij/documents/Herramientas%20y%20reflexiones%20para%20el%20trabajo%20con%20j%C3%B3venes.pdf> (Fecha de consulta: 01-06-2022).

Corte Suprema de Justicia de Nicaragua y UNICEF (2019) «Metodologías creativas y sistémicas para trabajar habilidades para la vida en adolescentes en conflicto con la ley penal». Disponible en: <https://www.unicef.org/nicaragua/media/1681/file/Metodolog%C3%ADas%20creativas%20y%20sist%C3%A9micas%20para%20trabajar%20habilidades%20para%20la%20vida%20en%20adolescentes%20.pdf> (Fecha de consulta: 03-06-2022).

Curiel, L; Ojalvo, V; Cortizas, Y. (2018) «La educación socioafectiva en el proceso de enseñanza aprendizaje», *Revista Cubana de Educación Superior*, 37(3). Disponible en: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142018000300005](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142018000300005) (Fecha de consulta: 30-05-2022).

De la Caba, M.A. (2001) «Educación afectiva», País Vasco: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco. Disponible en: [https://www.academia.edu/13230392/Educaci%C3%B3n\\_Afectiva\\_M\\_%C3%81ngeles\\_de\\_la\\_Caba](https://www.academia.edu/13230392/Educaci%C3%B3n_Afectiva_M_%C3%81ngeles_de_la_Caba) (Fecha de consulta: 28-04-2022).

Europa Press. (2018) «La vida real de los protagonistas de “Campeones”». Youtube. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=KF-cVwVvRog> (Fecha de consulta: 14-05-2022).

Fernández, M.R.; Palomero, J.E.; Teruel, M.P. (2009) «El desarrollo socioafectivo en la formación inicial de los maestros», *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 12(1), pp.33-50. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2956687> (Fecha de consulta: 18-04-2022).

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2013a) «Engaging adolescents in conflict analysis». Nueva York, Estados Unidos. Disponible en: <https://www.unicef.org/media/59361/file> (Fecha de consulta: 05-14-2022).

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2013b) «Una nueva mirada de la participación adolescente». Santiago, Chile. Disponible en: <https://docplayer.es/14720991-Una-nueva-mirada-de-la-participacion-adolescente-uno-promoviendo-la-participacion-de-adolescentes.html> (Fecha de consulta: 13-05-2022).

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2016) «Adolescents as peacebuilders toolkit». Estados Unidos. Disponible en: <https://www.unicef.org/media/59166/file#:~:text=The%20Adolescents%20as%20Peacebuilders%20Toolkit,evaluate%20programs%20using%20the%20framework.> (Fecha de consulta: 08-04-2022)]

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2020a) «Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe». Panamá. Disponible en:

[https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC\\_0.pdf](https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC_0.pdf) (Fecha de consulta, 6-3-2022).

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2020b) «Trabajando con las adolescentes sobrevivientes de VBG en contextos migratorios: Manual de capacitación para facilitadoras y facilitadores». Panamá. Disponible en:

[https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC\\_0.pdf](https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC_0.pdf) (Fecha de consulta, 6-3-2022).

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2022) «Las 12 habilidades transferibles: del Marco Conceptual y Programático de UNICEF». Disponible en:

<https://www.unicef.org/lac/informes/trabajando-con-las-adolescentes-sobrevivientes-de-vbg-en-contextos-migratorios> (Fecha de consulta: 13-5-2022).

Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA) (2010) «El Enfoque de Juventudes: hacia una visibilización positiva de las personas jóvenes». San José, Costa Rica.

Disponible en: [https://costarica.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/cpi-1a\\_enfoque\\_juventudes.pdf](https://costarica.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/cpi-1a_enfoque_juventudes.pdf). (Fecha de consulta: 6-3-2022).

Funes, J. (2003) «¿Cómo trabajar con adolescentes sin empezar por considerarlos un problema?», Papeles del Psicólogo, 23(84), pp.1-8. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/pdf/778/77808401.pdf> (Fecha de consulta: 02-06-2022).

Giraldo, J; Jiménez, A; Arévalo Y. (2018) «Herramientas para facilitadores: Apoyando a adolescentes y jóvenes en conflicto con la ley en Colombia». British Council Colombia. Disponible en:

[https://www.britishcouncil.co/sites/default/files/syoc\\_modulo3-fg.pdf](https://www.britishcouncil.co/sites/default/files/syoc_modulo3-fg.pdf) (Fecha de consulta: 30-05-2022).

Gómez, A. P. (2014) «Del Presente al Futuro: De la Educación para la Paz a la Pedagogía para la Paz», *Ra Ximhai*, 10(2), pp.257–292. Disponible en:

<https://doi.org/10.35197/RX.10.02.E.2014.11.AP> (Fecha de consulta: 30-05-2022).

González, X.; Rebolledo, C. C.; & Domínguez, H.P. (2021) «El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia», *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 51(2), pp.233-270. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/270/27065158006/movil/> (Fecha de consulta: 14-05-2022).

Gutiérrez, M. (2005) «Educar nos afectos, frear a violencia. Sobre a educación afectivo-emocional», *Revista Galega de Ensino*, 13(47), pp.1275-1277. Disponible en: [https://scholar.google.es/scholar?q=Guti%C3%A9rrez,+M.+\(2005\)+%C2%ABEducar+nos+afectos,+frear+a+violencia.+Sobre+a+educaci%C3%B3n+afectivo-emocional%C2%BB,&hl=es&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.es/scholar?q=Guti%C3%A9rrez,+M.+(2005)+%C2%ABEducar+nos+afectos,+frear+a+violencia.+Sobre+a+educaci%C3%B3n+afectivo-emocional%C2%BB,&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart) (Fecha de consulta: 26-04-2022).

Huber, G. (2013) «Desde aprender haciendo hasta el aprendizaje activo», *Metacción Magazine*, 1, pp.14-15. Disponible en: [https://www.metaaccion.com/images/pdf/5833650a97993-practico\\_13\\_aprenderhaciendo\\_aprendizajeactivo\\_huber.pdf](https://www.metaaccion.com/images/pdf/5833650a97993-practico_13_aprenderhaciendo_aprendizajeactivo_huber.pdf) (Fecha de consulta: 12-05-2022).

ILÊWASI (2019) «Plan estratégico ILÊWASI 2019-2023: Creando oportunidades para los niños, las niñas y los adolescentes del siglo XXI». Castellón, España.

ILÊWASI (2020) «Memoria 2020». Castellón, España.

ILÊWASI y ANEFAM (2020) «Memoria Técnica Programa MARC». Castellón, España.

ILÊWASI (2021) «Programa MARC». Castellón, España.

Instituto Nacional de Estadística de España (2022) «Avance de la Estadística del Padrón Continuo a 1 de enero de 2022». Disponible en: [https://www.ine.es/prensa/pad\\_2022\\_p.pdf](https://www.ine.es/prensa/pad_2022_p.pdf) (Fecha de consulta: 02-04-2022).

Jara P; Rodríguez, M. (2017) «Claves metodológicas para el diseño e implementación de servicios para la inclusión social juvenil». Banco Interamericano de Desarrollo. Disponible en:

<https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Claves-metodol%C3%B3gicas-para-el-dise%C3%B1o-e-implementaci%C3%B3n-de-servicios-para-la-inclusi%C3%B3n-social-juvenil.pdf> (Fecha de consulta: 31-05-2022).

Jares, X (1999) «Educación para la Paz: Su teoría y su práctica». Segunda edición. Madrid: Editorial Popular.

Krauskopf, D. (1997) «Dimensiones críticas en la participación social de las juventudes». En publicación: *Participación y Desarrollo Social en la Adolescencia*. San José: Fondo de Población de Naciones Unidas (UNFPA). Disponible en: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/cyg/juventud/krauskopf.pdf> (Fecha de consulta: 01-06-2022).

Morena Films (2020) «Campeones». Vimeo. Disponible en: <https://vimeo.com/450169013> (Fecha de consulta: 13-05-2022).

Oliva, A *et. al.* (2008) «La promoción del desarrollo adolescente: recursos y estrategias de intervención» Sevilla: Junta de Andalucía, Consejería de Salud. Disponible en: [https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/38595/promocion\\_desarrollo\\_adolescente.pdf/0bed92e5-e473-49de-a05f-8d9f2c5365bc](https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/38595/promocion_desarrollo_adolescente.pdf/0bed92e5-e473-49de-a05f-8d9f2c5365bc) (Fecha de consulta: 03-06-2022).

Santana, M.A; Cortés, I; Domínguez, S. (2021) «Exploración del impacto de las habilidades para la vida sobre conductas de riesgo en adolescentes». *Persona*. 024(1), pp. 47-62. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/354691837\\_Exploracion\\_del\\_impacto\\_de\\_las\\_habilidades\\_para\\_la\\_vida\\_sobre\\_conductas\\_de\\_riesgo\\_en\\_adolescentes](https://www.researchgate.net/publication/354691837_Exploracion_del_impacto_de_las_habilidades_para_la_vida_sobre_conductas_de_riesgo_en_adolescentes) (Fecha de consulta: 03-06-2022).

## Anexos

### Anexo 1: Instrumento de encuestas para adolescentes participantes del programa MARC Castellón

#### Encuesta para participantes del programa MARC Castellón

¡Hola! Mi nombre es Andrea Ramírez. Necesito tu ayuda en completar esta encuesta para poder recopilar un poco más de información sobre el tema que estoy desarrollando para mi tesis del Máster en Estudios Internacionales de Paz, Conflicto y Desarrollo de la Universidad Jaume I. La información que me proporciones será completamente confidencial, por lo que no tenés que poner tu nombre, así que podés ser totalmente sincero en sus respuestas. ¡Muchas gracias por tu colaboración!

1. Género: ( ) Femenino ( ) Masculino ( ) Prefiero no decir ( ) Otro: \_\_\_\_\_
2. Edad: \_\_\_\_\_ años
3. ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?

\_\_\_\_\_

4. De la siguiente lista, ¿qué tipo de actividades te motivan a aprender? (podéis marcar varias)  
( ) Actividades individuales.  
( ) Actividades en grupo.  
( ) Actividades con arte.  
( ) Actividades con música.  
( ) Actividades con baile.  
( ) Actividades con teatro.  
( ) Actividades de lectura.  
( ) Actividades con videos.  
( ) Actividades con deporte.  
( ) Otras: \_\_\_\_\_

5. ¿Qué tipo de actividades te motivan menos para aprender?

\_\_\_\_\_

6. Dado que este es un espacio al que asistes regularmente, ¿cómo te gustaría que fueran las sesiones?

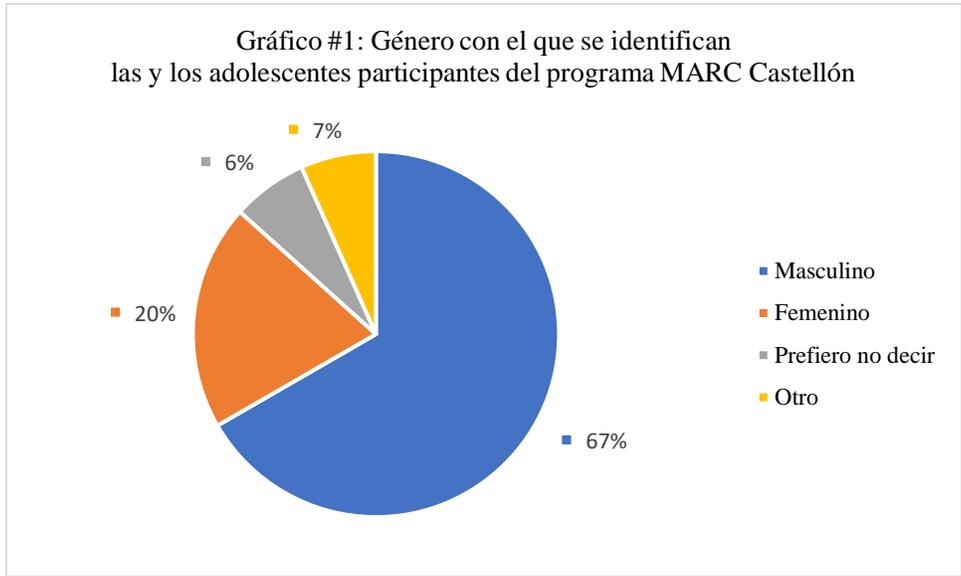
\_\_\_\_\_

7. ¿Sobre qué temas te gustaría aprender en este espacio?

\_\_\_\_\_

**Anexo 2: Resultados y gráfico de la encuesta sobre el género de las personas participantes**

<b>Resultados: Género de las personas participantes</b>	
Encuesta #1	Masculino
Encuesta #2	Masculino
Encuesta #3	Masculino
Encuesta #4	Femenino
Encuesta #5	Masculino
Encuesta #6	Masculino
Encuesta #7	Masculino
Encuesta #8	Masculino
Encuesta #9	Masculino
Encuesta #10	Femenino
Encuesta #11	Masculino
Encuesta #12	Femenino
Encuesta #13	Otro
Encuesta #14	Prefiero no decir
Encuesta #15	Masculino

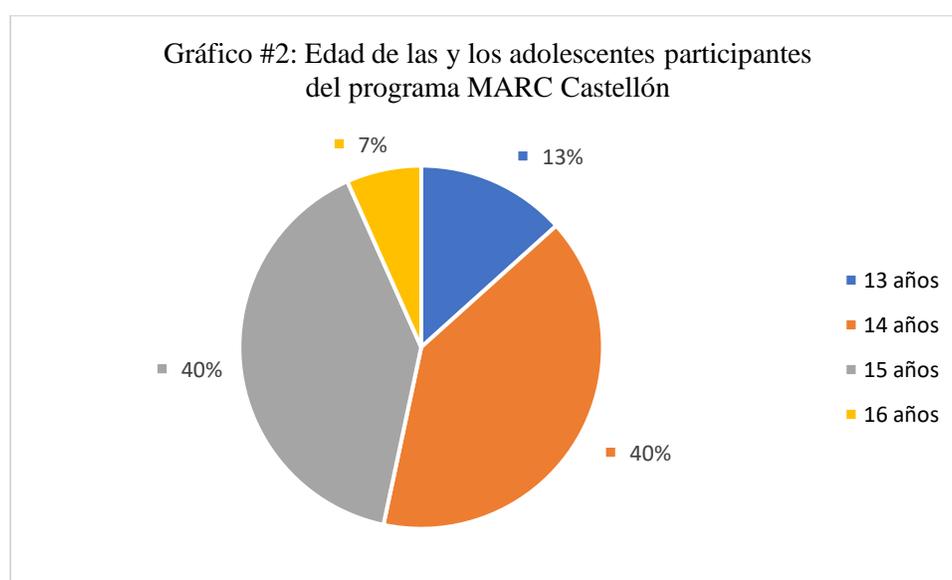


Fuente: Elaboración propia, a partir de las encuestas realizadas (2022).

**Anexo 3: Resultados y gráfico de la encuesta sobre la edad de las personas participantes**

<b>Resultados: Edad de las personas participantes</b>	
Encuesta #1	15 años
Encuesta #2	15 años
Encuesta #3	13 años
Encuesta #4	15 años
Encuesta #5	14 años
Encuesta #6	15 años
Encuesta #7	16 años
Encuesta #8	14 años
Encuesta #9	13 años

Encuesta #10	15 años
Encuesta #11	14 años
Encuesta #12	14 años
Encuesta #13	14 años
Encuesta #14	15 años
Encuesta #15	14 años

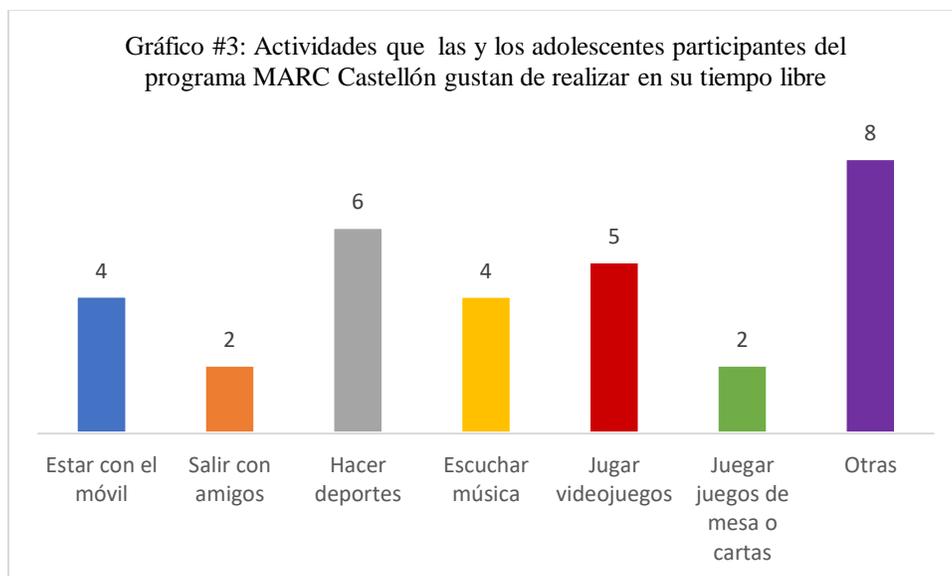


Fuente: Elaboración propia, a partir de las encuestas realizadas (2022).

**Anexo 4: Resultados y gráfico de la encuesta sobre la pregunta «¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?»**

Resultados: ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?	
Encuesta #1	Estar con el móvil, salir con mis amigos.
Encuesta #2	Jugar al fútbol.
Encuesta #3	Estar con el móvil.

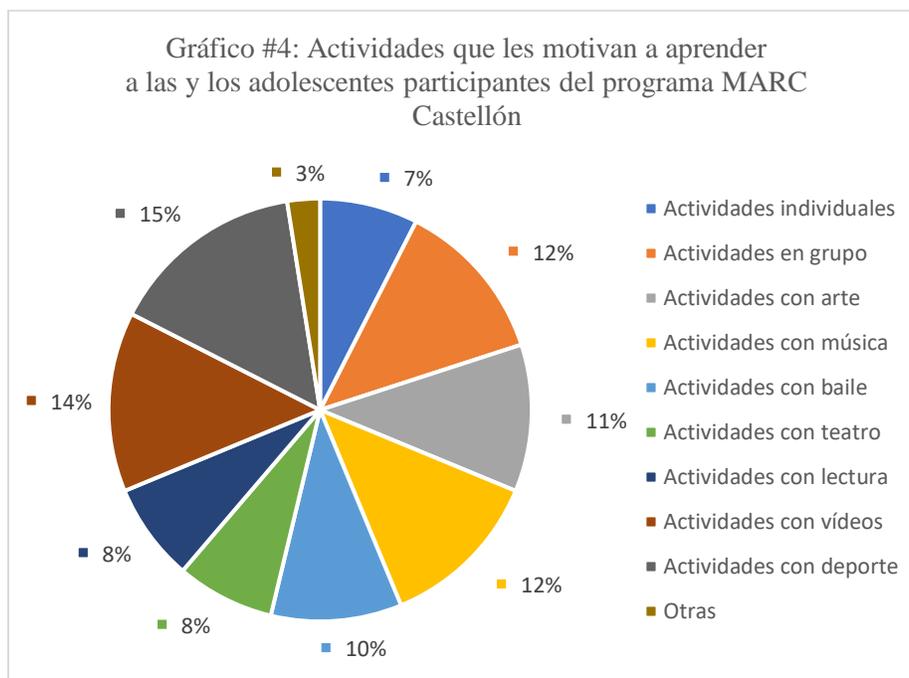
Encuesta #4	Escuchar música.
Encuesta #5	Escuchar música, estar con el móvil, estar con mis mascotas.
Encuesta #6	Escuchar música, jugar al fútbol, crear arte (con arcilla).
Encuesta #7	Jugar videojuegos, jugar con el móvil, ver televisión, jugar a las cartas.
Encuesta #8	Jugar a la consola, juegos de mesa o juegos en el móvil.
Encuesta #9	Jugar en la computadora, pasar por la calle.
Encuesta #10	Leer, hacer deporte, escuchar música.
Encuesta #11	Cantar, jugar volleyball.
Encuesta #12	Jugar al basket, jugar videojuegos.
Encuesta #13	Quedar con amigos o ver vídeos.
Encuesta #14	Dormir y estar con el ordenador.
Encuesta #15	Deporte (ejercicios de todo tipo), correr, jugar al fútbol.



Fuente: Elaboración propia, a partir de las encuestas realizadas (2022).

## Anexo 5: Resultados y gráfico de la encuesta sobre la pregunta «¿Qué tipo de actividades te motivan a aprender?»

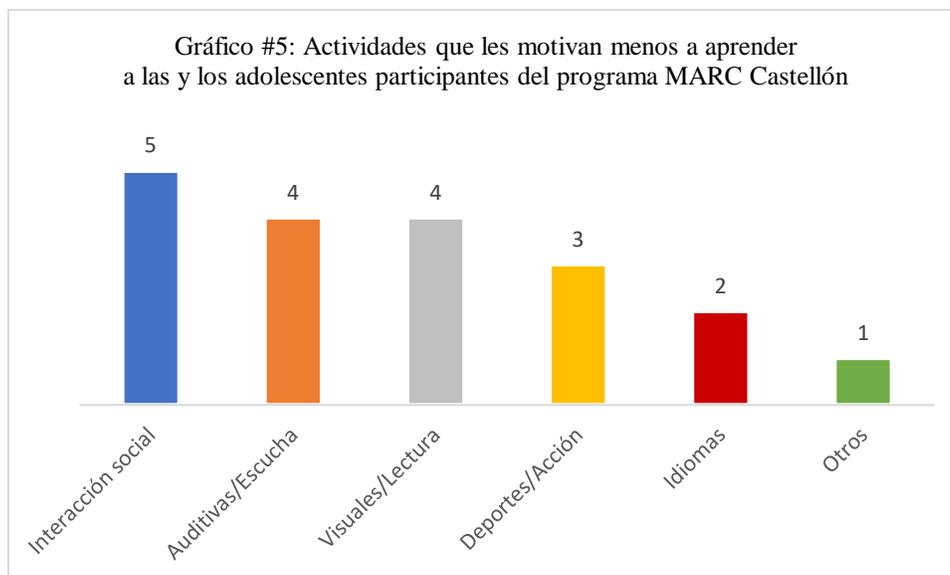
Resultados: ¿Qué tipo de actividades te motivan a aprender?										
Encuestas:	Actividades individuales	Actividades en grupo	Actividades con arte	Actividades con música	Actividades con baile	Actividades con teatro	Actividades con lectura	Actividades con vídeos	Actividades con deporte	Otras
Encuesta #1		1		1					1	
Encuesta #2				1			1		1	
Encuesta #3	1	1	1					1	1	
Encuesta #4		1	1	1	1	1		1		
Encuesta #5		1	1	1	1	1	1	1	1	
Encuesta #6	1	1	1	1			1	1	1	
Encuesta #7		1		1				1	1	
Encuesta #8	1		1		1	1	1	1	1	1
Encuesta #9	1	1	1		1			1		
Encuesta #10		1	1	1	1	1	1		1	
Encuesta #11				1	1	1		1	1	
Encuesta #12		1		1	1			1	1	
Encuesta #13	1	1	1	1	1			1	1	
Encuesta #14										
Encuesta #15	1		1			1	1	1	1	1
Total:	6	10	9	10	8	6	6	11	12	2



Fuente: Elaboración propia, a partir de las encuestas realizadas (2022).

**Anexo 6: Resultados de la encuesta sobre la pregunta «¿Qué tipo de actividades te motivan menos a aprender?»**

<b>Resultados: ¿Qué tipo de actividades te motivan menos a aprender?</b>	
Encuesta #1	Ponerse en círculo para hacer cualquier cosa
Encuesta #2	Tareas en grupo
Encuesta #3	Actividades que tengan que ver con teatro.
Encuesta #4	La historia (escuchar historias muy largas como en estudios sociales).
Encuesta #5	Ninguna.
Encuesta #6	Conocer gente nueva, jugar volley, escuchar reggaeton.
Encuesta #7	Estudiar, dibujar, leer.
Encuesta #8	La historia y tocar música.
Encuesta #9	Actividades en las que haya que hablar (porque no hablo español).
Encuesta #10	Cuando me ponen mucha presión y no me permiten usar mis técnicas de estudio (como escuchar música).
Encuesta #11	Leer, estudiar.
Encuesta #12	Correr.
Encuesta #13	Copiar de la pizarra.
Encuesta #14	Deporte, lengua y escritura.
Encuesta #15	Música y el inglés.

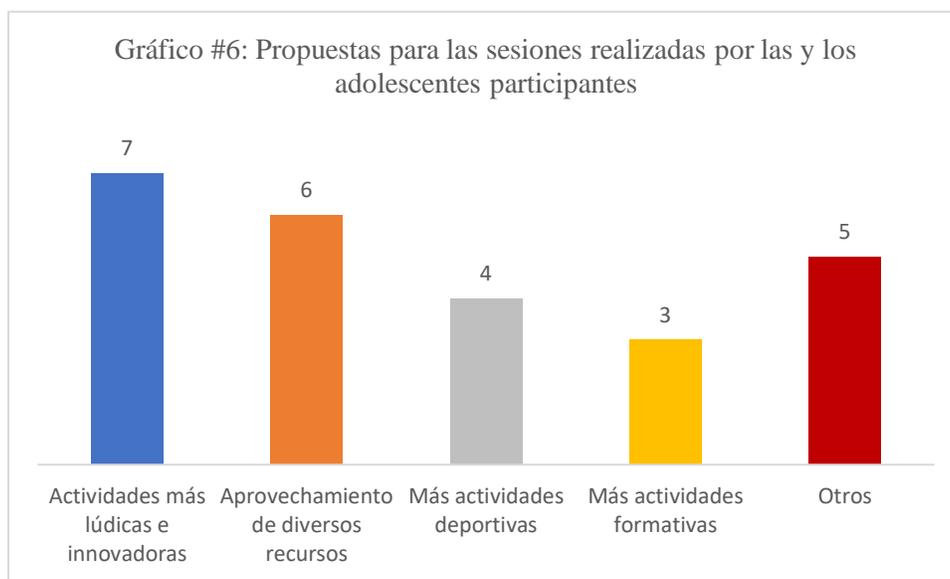


Fuente: Elaboración propia, a partir de las encuestas realizadas (2022).

### Anexo 7: Resultados de la encuesta sobre la pregunta «¿Cómo te gustaría que fueran las sesiones?»

Resultados: ¿Cómo te gustaría que fueran las sesiones?	
Encuesta #1	Más productivas, más repaso escolar, que no sean cosas de niños, que sean cosas que me sirvan cuando sea grande.
Encuesta #2	Que hubiera más gente, más cosas, nuevos deportes, nuevas actividades como debates.
Encuesta #3	No sé.
Encuesta #4	Así me parece bien, pero podría ser hacer más juegos.
Encuesta #5	Jugar al fútbol, ir a la piscina, hacer actividades con movimiento, jugar juegos de mesa.
Encuesta #6	Que las sesiones fueran más cortas (como de una hora), y que pusieran música.
Encuesta #7	Que se pudiera elegir y proponer juegos, el espacio se vuelve muy repetitivo por lo que estaría bien hacer cosas diferentes, como juegos de cartas o juegos en el móvil que podamos jugar todos.
Encuesta #8	Poder ir afuera al césped y hacer juegos en círculo, jugar juegos de mesa o escondite.
Encuesta #9	Jugar más, ser más activos, jugar al escondite.

Encuesta #10	Que fueran más tranquilas, que la gente no grite tanto, que se pudiera escuchar música.
Encuesta #11	Jugar, hacer proyectos, buscar cosas en el ordenador, actividades con movimiento.
Encuesta #12	Qué fueran todos los días, que jugáramos básquet y viéramos películas.
Encuesta #13	Me gusta como está ahora, que hubiera más deportes o actividades orales de hablar.
Encuesta #14	Qué hubiera más comida.
Encuesta #15	Qué hubiera una hora más de deporte y que hubiera otros deportes. Me gusta como están las actividades.

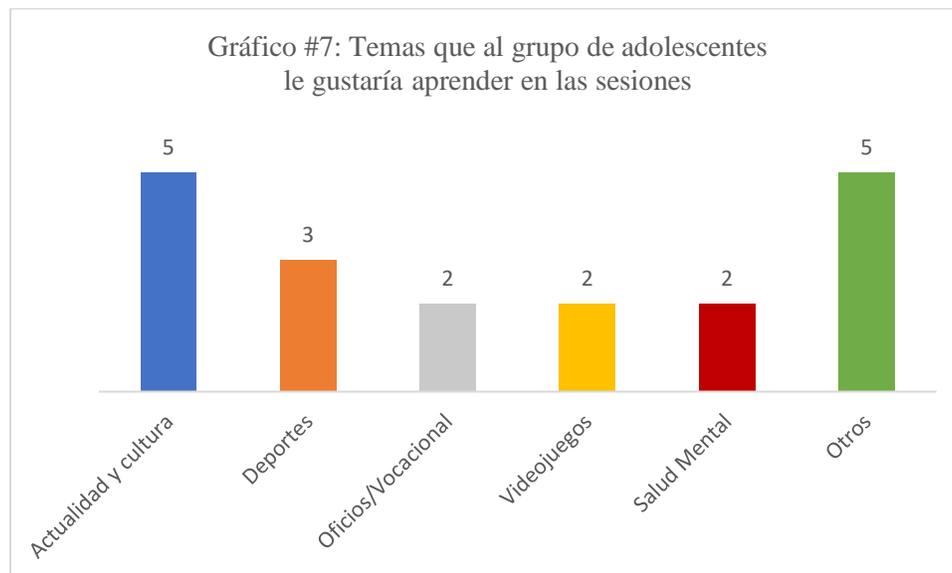


Fuente: Elaboración propia, a partir de las encuestas realizadas (2022).

### Anexo 8: Resultados de la encuesta sobre la pregunta «¿Sobre qué temas te gustaría aprender en este espacio?»

Resultados: ¿Sobre qué temas te gustaría aprender en este espacio?	
Encuesta #1	Sobre drogas y uso del móvil (para usarlo menos).
Encuesta #2	Sobre fútbol (Tácticas de juego, equipos).
Encuesta #3	No sé.
Encuesta #4	Sobre cosas de enfermería, comercio, peluquería, estética.

Encuesta #5	No sé.
Encuesta #6	Sobre historia del mundo, clases de cocina.
Encuesta #7	Sobre deportes, videojuegos y cosas entretenidas como juegos de cartas.
Encuesta #8	Aprender de noticias actuales y sobre cómo tener más sabiduría.
Encuesta #9	Sobre videojuegos.
Encuesta #10	Sobre temas de salud mental y cultura en general.
Encuesta #11	Aprender sobre el colectivo LGBT.
Encuesta #12	Sobre música y deporte.
Encuesta #13	Sobre temas de la vida adulta.
Encuesta #14	Sobre psicología.
Encuesta #15	Hablar más de culturas, de que país vienen. También clases de alemán.



Fuente: Elaboración propia, a partir de las encuestas realizadas (2022).

**Anexo 9: Actividad #2 «Detectives de TikTok» sobre la habilidad de pensamiento crítico**

Matriz de indagación		
¿Qué preguntas nos surgieron?	¿Qué encontramos?	¿Dónde lo encontramos?
1. ▼	1. ▲	1.
2. ▼	2. ▲	2.
3. ▲	3. ▼	3.

**Anexo 10: Actividad #3 «Letras escondidas» sobre la habilidad de resolución de problemas**

Letras para caja #1									
C	P	R	C	S	L	D	D	O	A

Letras para caja #2									
D	R	N	A	E	I	O	U	E	A

**Anexo 11: Actividad #6 «¿Trato hecho?» sobre la habilidad de toma de decisiones**

“Premios sencillos”	“Premios atractivos”
Picnic de bocatas en la playa	Viaje en crucero a Grecia
Combo de McDonald’s	Viaje en avión a París
Combo de Burger King	Tour en catamarán a las Islas Columbretes
Churros con chocolate	Scooter nuevo
Pizza congelada	Iphone nuevo
Gelatos	Bicicleta nueva
Kit-Kat	Expedición en kayak por Alicante
Horchata	Un PlayStation 5
Coca-cola	Día de camping
Huevito Kinder	Entradas a los bolos
Una bolsa de papas	Entradas al laser game
Mandarinas	Audífonos inalámbricos

**Anexo 12: Actividad #7 «Desenvolviendo emociones» sobre la habilidad de manejo de sí mismo**

Le acabo de gritar por teléfono...
Siento mucho enojo porque hace planes sin mí...
¿Por qué no me responde los mensajes inmediatamente?
¿Por qué hace planes con otros amigos y amigas?
¡Necesito que alguien me diga que me veo bien!
Le voy a revisar el móvil a ver qué hay...
¡No debería hablar con otras personas!
¡Seguro le dice cosas bonitas a todas las personas!
¡Tenemos que hacer todo juntos! ¡Debería dedicarme todo su tiempo libre!
Me saqué un 8 en el examen de inglés...
¡Mis amigos ya no hacen planes conmigo!
¡No tengo con quien salir!
¿Por qué mi papá nunca me dice nada bonito?
¡Seguro que no le gusto tanto!
En mi casa siempre me pasan criticando...

### **Anexo 13: Actividad #7: «Desenvolviendo emociones» sobre la habilidad de manejo de sí mismo**

*¡Hola! Soy Ariel. Tengo 17 años.*

*Desde mi infancia la relación con mi familia ha sido muy complicada. Mi papá y mi mamá tienen expectativas muy altas de mí y de mis hermanos. Son muy exigentes en todo lo que hacemos, les gusta que estemos en clases de muchas cosas y sólo se ponen contentos cuando logramos sacar buenas notas. Por lo tanto, hago todo lo posible por ser la mejor persona en todo lo que hago, para así poder tener la validación de ellos.*

*Lo cierto es que no siempre soy la mejor en todo, lo que me ha hecho dudar de mis capacidades y mis habilidades, pues siento que si no soy buena en todo no voy a ser querida. Esto me ha causado problemas de autoestima e inseguridad, lo que me ha hecho desarrollar relaciones de dependencia con otras personas: familia, amigos, amigas, parejas... Siempre necesito la validación de otras personas para sentirme bien, cuando en realidad lo que tengo es un problema de autoestima e inseguridad grande, porque no me siento suficiente.*

*El enojo y los celos entonces vienen de mis inseguridades, por eso estoy yendo a terapia psicológica para mejorar mi relación conmigo misma y poder tener relaciones más saludables con las personas que me rodean.*

*He logrado entender que es importante entender que las personas también pueden tener sus espacios individuales, con otras amistades y otros planes, así como yo también puedo tener los míos, y eso no significa que nos dejamos de querer. Al final yo tengo que ser suficiente para mí misma y la validación y el amor que necesito tiene que venir de mí y no de alguien más.*

*Seguiré en el proceso de aprender sobre esto...*

*Ariel*

Anexo 14: Actividad #8 «Somos campeones» sobre la habilidad de resiliencia



## Anexo 15: Actividad #9 «Jenga de reclamos y peticiones» sobre la habilidad de comunicación

**Asociación para la Comunicación NoViolenta**

### Inventario de necesidades

Esta lista no es completa, animate a completarla.

<b>CONEXIÓN</b> Aceptación Agradecimiento Coherencia Colaboración Compasión Comunicación Conocer y ser conocido Conexión Confianza Consideración Cooperación Empatía Entender y ser entendido Estabilidad Inclusión Interconexión Pertenencia Realidad compartida Reciprocidad Respeto/autorrespeto Seguridad emocional Ver y ser visto	<b>CERCANÍA</b> Afecto Amor Apoyo Calidez Cercanía Compañía Comunidad Contacto físico Cuidado Delicadeza Interdependencia Intimidad Placer Proximidad Reconocimiento	<b>SENTIDO</b> Aprendizaje Auto-expresión Capacidad Claridad Clausura Conmemoración Comprensión Consciencia Contribución Creatividad Crecimiento Descubrimiento Duelo Efectividad Eficacia Esperanza Estímulo Exploración Importar Participación Realización Reto Objetivo Variedad
<b>BIENESTAR FÍSICO</b> Abrigo Agua Aire Alimento Comodidad Descanso/sueño Espacio Expresión sexual Intimidad Movimiento/ejercicio Protección/refugio Seguridad Silencio	<b>CELEBRACIÓN</b> Alegría Celebración Diversión Humor	<b>PAZ</b> Armonía Belleza Comunión Equilibrio Espiritualidad Igualdad Inspiración Orden Quietud Soledad Tranquilidad
<b>AUTONOMÍA</b> Elección Espacio Espontaneidad Independencia Libertad Respeto	<b>INTEGRIDAD</b> Autenticidad Honestidad Identidad Presencia Sinceridad Solidaridad Transparencia	

[www.asociacioncomunicacionnviolenta.org](http://www.asociacioncomunicacionnviolenta.org)

### SENTIMIENTOS (de las personas)

#### Cuando nuestras necesidades están satisfechas

<b>APECTO</b> Afectuosa Amorosa Cariñosa Compasiva Comprensiva Simpática Tierna	<b>INSPIRACIÓN</b> Impresionada Inspirada Maravillada Parada	<b>CONFIANZA</b> Capaz Confiada Fuerte Ilusionada Orgullosa Receptiva Segura	<b>ESPERANZA</b> Alentada Esperanzada Expectante Optimista	<b>PAZ</b> Alliviada Sosegada Calmada Centrada Cercana Cómoda Contenta Desahogada Despreocupada Lúcida Plácida Realizada Relajada Satisfecha Serena Tranquila
<b>ENTUSIASMO</b> Animada Apasionada Entusiasmada Estimulada Excitada Fascinada Ilusionada Impresionada Sorprendida	<b>INTERÉS</b> Abierta Atrada Comprometida Curiosa Decidida Dispuesta Alegre Interesada Intrigada Involucrada Motivada	<b>EUFORIA</b> Eufórica Exultante Efusiva	<b>DESCANSO</b> Descansada Refrescada Renovada Reposada Restaurada	
		<b>FELICIDAD</b> Alegre Complacida Feliz Gozosa Placentera	<b>GRATITUD</b> Agradecida Conmovida Emocionada Generosa Plena	

#### Cuando nuestras necesidades no están satisfechas

<b>DESCONEXIÓN</b> Aburrida Afectada Aislada Apática Desconectada Desidiosa Distante Fria Indiferente	<b>CONFUSIÓN</b> Bloqueada Confusa Desorientada Dividida Dudosa Escéptica Espesa Indecisa Paralizada Pensativa Perdida Perpleja Vacilante	<b>AVERSIÓN</b> Asco Desdeñosa Horrorizada Desprecio Odio Repugnada	<b>IRRITACIÓN</b> Conternada Frustrada Impaciente Irascible Irritada Malhumorada Molesta	<b>TENSIÓN</b> Ansiosa Comocionada Desbordada Estresada Irritable Nerviosa Sobrecargada Sobrepasada Tensa
<b>TRISTEZA</b> Decepcionada Deprimida Desanimada Desgraciada Desilusionada Infeliz Triste	<b>MIEDO</b> Acogojada Asustada Atemorizada Aterrorizada Desconfiada Pánico Preocupada	<b>INQUIETUD</b> Agitada Agobiada Alarmada Arrepentida Avergonzada Desconcertada Escandalizada Incómoda Inquieta Intranquila Preocupada Sobresaltada Sorprendida Temblorosa	<b>CANSANCIO</b> Abatida Agotada Cansada Débil Dolorida Fatigada Aflijida Angustiaada Desconsolada Deshecha	
<b>ANHELO</b> Añorada Celosa Deseosa Envidiosa Melancólica Nostálgica Sola	<b>VULNERABILIDAD</b> Frágil Impotente Insegura Sensible Timida Vulnerable	<b>ENFADO</b> Disgustada Enfadada Furiosa Indignada Ira Molesta Resentida	<b>FALSOS SENTIMIENTOS (Juicios)</b> Abandonada, Acosada, Amenazada, Atacada, Censurada, Coaccionada, Desacreditada, Despreciada, Engañada, Estafada, Excluida, Explotada, Humillada, Ignorada, Infravalorada, Juzgada, Prestionada, Rechazada, Reprochada, Ridiculizada, Traicionada, Utilizada	

[www.asociacioncomunicacionnviolenta.org](http://www.asociacioncomunicacionnviolenta.org)

Fuente: Asociación para la Comunicación NoViolenta, 2018.