

THE GAME *Join*

Erasmus+ project (2022-2024)

GUÍA

PARA ADAPTAR EL JUEGO
A LAS NECESIDADES DEL GRUPO

Resultado 2

Esta publicación forma parte 'Join the Game' -Únete al Juego, en castellano- un proyecto financiado por la UE creado por organizaciones asociadas de España, Polonia, Croacia y Bélgica.



Cofinanciado por
la Unión Europea

CONTENIDO

1. Introducción	3
2. Instrucciones para identificar las necesidades del grupo	3
2.1. Perfiles de los/as jugadores/as	4
3. Elementos del juego: ¿cómo adaptarlos?	5
3.1. Dar la bienvenida a quienes van a jugar, abrir el juego, preparar el terreno	5
3.2. Escoger el área de juego	5
3.3. Decidir las tareas del juego	6
3.4. Elegir los escondites para las tareas	6
3.5. Apoyo y orientación durante el juego	7
3.6. Debate posterior al juego	7
3.7. Ceremonia de clausura/premios	8
4. Versiones del juego	8
4.1. Versión en línea	9
4.2. Versión fuera de línea	10
4.3. Juego sobre mujeres de un campo específico	10
4.4. Crear un juego junto a tu grupo objetivo	11
5. Instrucciones sobre cómo dinamizar el grupo	12
6. Preparar un resumen o conclusión de la experiencia	16
7. Plan B: consejos y trucos	17
8. Promoción	18

INTRODUCCIÓN

Adaptar el juego a las necesidades de los distintos grupos es importante para garantizar que el juego sea divertido y relevante para quienes participan. El proceso de adaptación implica **identificar las necesidades del grupo y personalizar los elementos del juego para que se ajusten a las características de quien juega**. Así se garantiza que cada persona se sienta implicada y tenga la oportunidad de aprender y disfrutar del juego. Esta guía te dará consejos sobre cómo adaptar la experiencia de juego al grupo específico con el que vas a jugar.

INSTRUCCIONES

para indentificar las necesidades del grupo

Para entender mejor al grupo con el que vas a jugar, te será útil conocer algunos de los rasgos de quienes vayan a participar. Piensa en una persona que represente a tu grupo de jugadores/as e intenta responder a las preguntas que figuran a continuación. Si no tienes todas las respuestas, haz que el grupo participe en el proceso de preparación del juego (véase el apartado 4.4) para reunir la información que falta.

- ¿Qué edad tiene el/la jugador/a promedio?
- ¿Cuál es su nivel educativo más alto?
- ¿Vive en una zona urbana o rural?
- ¿Cuáles crees que son sus principales obstáculos en la vida?
- ¿Qué grado de concienciación tiene sobre la autonomía de la mujer y la igualdad de género?
- ¿Cuáles son sus características más distintivas?
- ¿Conoces la posible neurodiversidad de las personas del grupo, como el TDAH, el TEA o la dislexia?
- ¿Qué otras características del grupo es importante tener en cuenta?
- ¿Van a jugar un grupo de jugadores/as que reúne gente de distintos géneros?
- ¿El grupo que va a jugar está compuesto por personas que ya se conocen o es un grupo nuevo?

Para inspirarse, encontrarás a continuación los perfiles de jugadores/as creados por las organizaciones participantes del proyecto Join THE GAME.

Perfiles de los/as jugadores/as

Aran

Aran es una estudiante universitaria dinámica y curiosa de entre 18 y 22 años. Con sed de conocimiento y espíritu aventurero, Aran abraza nuevas experiencias y busca constantemente ampliar sus horizontes. Sin embargo, Aran se enfrenta a diversos retos y dificultades relativas al género, la clase social, el origen y el idioma, entre otros.

Vanja

Vanja es una estudiante de secundaria de entre 13 y 17 años que vive en una comunidad rural sumida en la pobreza, donde las oportunidades educativas son escasas, especialmente para quienes, como ella, se enfrentan al obstáculo adicional de la dislexia. Vanja es una persona tímida que se expresa a través del arte. Vanja no está acostumbrada a experimentar el apoyo empoderador de sus mayores o compañeros y aún tiene que aprender sobre la importancia de la igualdad de género como derecho humano fundamental.

Kasia

Kasia es una adolescente de entre 13 y 17 años que vive en una zona rural donde predominan los valores tradicionales. El sistema escolar local refleja estos valores, caracterizados por normas estrictas y escaso margen para la creatividad o los debates abiertos. Debido a la distancia entre su casa y la escuela, Kasia pasa gran parte de su tiempo libre viajando en transporte público. Kasia anhela más en la vida y está preocupada por su futuro. Sin embargo, carece de un modelo de conducta que pueda inspirarle y empoderarle. Los mayores en la vida de Kasia, especialmente su madre, no comprenden sus ambiciones y a menudo desestiman sus preocupaciones, diciendo: "Lo tienes todo, ¿por qué te quejas?" Afortunadamente, Kasia encuentra consuelo y un cauce para su ambición a través del deporte, en particular el balonmano, en el que destaca.

Alex

Alex es un joven adulto, de entre 18 y 29 años, que vive en una gran ciudad. Abandonó el instituto debido a circunstancias vitales difíciles relacionadas con la pobreza, el racismo, el sexismo, etc. Estas experiencias han influido en su forma de hablar, vestir y entender la sociedad. Alex lucha por encontrar una dirección clara en la vida. Pasa la mayor parte del tiempo delante de pantallas, viendo deportes, programas de televisión y navegando por las redes sociales. Aunque tiene algunos conocimientos básicos sobre igualdad de género y crecimiento personal, es posible que su entorno actual no le proporcione la estabilidad que necesita para hacer cambios positivos en su vida.

Una vez que tengas una idea más clara de su grupo destinatario, podrás ver a continuación cómo adaptar los distintos elementos del juego a sus necesidades.

ELEMENTOS *del juego*

¿CÓMO ADAPTARLOS?

Dar la bienvenida a quienes van a jugar, abrir el juego, preparar el terreno

Dependiendo de la edad de quienes participen, de su nivel de concienciación sobre la autonomía de la mujer y la igualdad de género, de la composición por géneros del grupo, etc., se puede personalizar la apertura del juego.

La introducción debe ser **sencilla, clara** y **acogedora**, y ofrecer una visión general de los objetivos del juego y del papel de los/as jugadores/as. La puesta en escena también debe tener en cuenta las características únicas estas personas, sus intereses y sus principales obstáculos en la vida, para garantizar su compromiso y motivación desde el principio.

A continuación encontrarás algunos materiales que pueden ser útiles para diseñar esta parte de la experiencia de juego.

- Vídeo de presentación del proyecto “Join THE GAME”: >> [LINK](#)
- Vídeo sobre las aspiraciones profesionales de las niñas y las jóvenes: >> [LINK](#)
- Vídeo sobre las experiencias de las mujeres que trabajan en campos tradicionalmente masculinizados: >> [LINK](#)

Elige el área de juego

Al igual que la introducción al juego, el área de juego debe elegirse teniendo en cuenta las circunstancias y necesidades del grupo. No sólo es importante elegir una zona de fácil acceso para quienes participen, sino también que se preste a diferentes objetivos, como hacer que el grupo descubra algo nuevo. Por ejemplo, participantes que rara vez salen de una zona urbana podrían beneficiarse de una excursión por la naturaleza y viceversa, o bien, los/as jugadores/as que no se sienten muy seguros/as saliendo de su distrito urbano se beneficiarían de una experiencia en una parte diferente de la ciudad, siempre que sea segura.

Decidir las tareas del juego

El kit JOIN THE GAME incluye preguntas sobre mujeres inspiradoras de los cuatro países socios del proyecto (Croacia, Polonia, España y Bélgica) que han logrado hazañas excepcionales en sus carreras profesionales. Las organizaciones participantes del proyecto se han asegurado de que la información necesaria para responder a las preguntas sea fácilmente accesible en internet, en algunos casos con la ayuda de un traductor en línea. Según tus preferencias y las necesidades de tu grupo, las preguntas pueden modificarse, el nivel de dificultad puede ajustarse o pueden añadirse nuevas preguntas para ampliar la experiencia de juego.

Si decides crear nuevas preguntas, recuerda adaptar las tareas del juego a las características del grupo. Por ejemplo, los/as jugadores/as más jóvenes o quienes tienen un conocimiento limitado de la capacitación de las mujeres y las cuestiones de igualdad de género pueden necesitar tareas más sencillas, mientras que los/as jugadores/as más experimentados/as pueden requerir retos más complejos. Las tareas también deben reflejar los intereses del grupo y los objetivos del juego deben quedar claros para garantizar que todos/as entienden el propósito del juego.

TAREA DE NIVEL *fácil:*

La respuesta debe ser breve (máximo 2-3 palabras) y puede ser un nombre, una fecha, una situación concreta o un número. Ejemplo: “Construyó la primera versión de...”

TAREA DE NIVEL *difícil:*

Involucrar a quien juega en una historia o proceso con una respuesta más amplia. Por ejemplo: “Recibía el apoyo de...”

Elegir los escondites para las tareas

Del mismo modo, los escondites de las tareas deben elegirse en función de las diferentes características de quienes van a jugar, como la capacidad física, la edad, etc. Es importante asegurarse de que los escondites sean accesibles para esas personas y no presenten obstáculos significativos. Los escondites también deben estar en zonas en las que se sientan seguras y cómodas.

Apoyo y orientación durante el juego

Los distintos/as jugadores/as pueden necesitar distintos niveles de apoyo y orientación durante el juego, dependiendo de factores como su edad y experiencia. Los/as más jóvenes, por ejemplo, pueden precisar de una mayor atención y asistencia, mientras que los/as más experimentados pueden preferir un mayor grado de independencia. Es responsabilidad de quien dinamiza el juego ofrecer el apoyo adecuado para garantizar que todo el grupo se sienta implicado y motivado. Para desempeñar esta función con eficacia, es esencial establecer líneas claras de comunicación y estar fácilmente accesible para prestar ayuda cuando sea necesario.

En el caso de una zona de juego grande, se recomienda establecer un lugar visible donde la persona dinamizadora pueda ser localizada fácilmente durante todo el juego. De este modo, los/as jugadores/as podrán buscar fácilmente orientación o ayuda siempre que sea necesario.

Además, puede ser útil compartir información de contacto, como un número de teléfono, con un miembro de cada grupo. Esto permite designar un punto de contacto en caso de emergencias o situaciones urgentes que puedan surgir durante el juego. Al proporcionar a los/as participantes acceso a esta información de contacto, se asegura que dispongan de ayuda inmediata en caso de necesidad.

Debate posterior al juego

El debate posterior al juego también puede adaptarse a las características y los intereses del grupo. El debate debe brindar a quienes hayan participado la oportunidad de reflexionar sobre los objetivos y resultados del juego. También debe ser una oportunidad para debatir cuestiones relacionadas con la capacitación de las mujeres y la igualdad de género de una forma accesible y atractiva:

- Revisa [IO3 final title] algunas frases para estimular el debate después del juego.
- Consulta la Check List para facilitadores y facilitadoras de espacios seguros.
- Asigna a alguien la tarea de tomar notas durante el debate para recoger las ideas y sugerencias importantes que planteen los/as participantes. Estas notas pueden servir de referencia para futuras iniciativas o debates de seguimiento.

- Concluye el debate resumiendo los puntos clave y agradeciendo a los/as participantes su compromiso. Anímales a continuar la conversación más allá de la sesión y considera la posibilidad de compartir recursos, como artículos, libros o documentales, que profundicen en los temas tratados.

Ceremonia de clausura/premios

En JOIN THE GAME, la atención se centra en el viaje de aprendizaje que se experimenta mientras se juega, de modo que no hay ganadores/as ni perdedores/as; celebramos el logro de alcanzar la meta. Puedes planificar una celebración en función de tus recursos y presupuesto. He aquí algunas sugerencias:

- Pequeños premios relacionados con el tema del juego, como pegatinas, juguetes sensoriales o lápices con texto temático. Las tiendas de baratijas ofrecen ideas de regalo baratas y divertidas.
- Aperitivos y dulces que puedan relacionarse con el tema del juego, como magdalenas, caramelos o galletas.
- Puedes preparar una zona de celebración con tentempiés, contenido relacionado, como artículos, y un espacio “apto para fotos”, con atrezzo y accesorios. Considera la posibilidad de proyectar uno de los vídeos cortos que hemos creado para JOIN DE GAME.
- Añade algo de diversión poniendo música especial después de completar el juego.
- Considera la posibilidad de preparar certificados para los participantes, serios o divertidos.

VERSIONES *del juego*

La versión estándar del juego tiene un formato híbrido, con tareas impresas que requieren que los/as jugadores/as utilicen sus teléfonos inteligentes y la conexión a Internet para encontrar las respuestas. Sin embargo, si es necesario, el juego puede adaptarse a diversas situaciones, como escenarios en los que quienes juegan no tienen acceso a la tecnología. Sigue leyendo para descubrir las distintas versiones de JOIN THE GAME.

Versión en línea

Esta versión del juego es perfecta cuando no quieres imprimir mucho y tienes la posibilidad de pegar los códigos QR impresos en paredes, estatuas, etc.

Preparación

1. Tareas: prepara 8 Google Forms diferentes (un formulario distinto para cada tarea). Pega la introducción (página 5 en la versión estándar del juego) en la sección de descripción y, a continuación, pega la pregunta sobre una mujer en la sección de preguntas. Elige 'respuesta corta' para la opción de respuesta.
2. Copia el enlace para los usuarios de Google Forms (normalmente el botón "enviar" y generar enlace), luego genera un código QR utilizando una aplicación gratuita (fácil de encontrar a través de Google). Crea 8 códigos QR distintos para los 8 Google Forms.
3. Comprueba si el código QR generado es correcto y te envía a la página de Google Forms (vista de usuario, listo para rellenar la respuesta).
4. Imprime los códigos QR en alta calidad y pégalos en las paredes/estatuas, etc. - similar a esconder sobres en la versión estándar del juego.
5. Si es necesario, crea un mapa con consejos donde encontrar los códigos QR escondidos.
6. Asegúrate de que los jugadores saben cómo escanear códigos QR.

Al jugar

1. Las instrucciones para el juego son un poco diferentes ahora. No es necesario tener papel y bolígrafo para escribir la respuesta.
2. Durante el resumen, si tienes la posibilidad, utiliza un proyector para comprobar y comentar las respuestas.

CONSEJOS

- No es necesario preparar el mapa si el espacio para jugar no es demasiado grande y los códigos QR son fáciles de encontrar (pero no demasiado).
- Asegúrate de que al menos una persona por grupo dispone de una buena conexión a Internet.

Versión fuera de línea

Esta versión del juego es perfecta cuando no tienes acceso a Internet mientras juegas o sabes que los dispositivos de los/as jugadores/as no son adecuados para jugar.

Preparación

1. Prepara historias o artículos sobre las mujeres presentadas en nuestro juego - puedes utilizar Wikipedia, otra información encontrada en Internet, ChatGPT o aplicaciones similares. Asegúrate de que a) la respuesta a la tarea está incluida en la historia y b) la fuente es lo suficientemente grande y visible desde lejos y la historia es comprensible para tu grupo objetivo.
2. Imprime las historias (hojas separadas para cada historia) y colócalas en lugares accesibles y visibles. Pon información sobre la ubicación de las historias en el mapa.

Al jugar

Las instrucciones del juego son ahora un poco diferentes. No es necesario utilizar internet/smartphone para buscar respuestas.

Juego sobre mujeres de un campo específico

Esta versión se recomienda cuando desees centrarte en la promoción de una trayectoria profesional específica. Merece la pena elegir a mujeres teniendo en cuenta la interseccionalidad, es decir, con diferentes orígenes, experiencia y distintos niveles de éxito.

Preparación

1. Elige 8 mujeres diferentes de un mismo campo. Lee sus biografías y elige datos interesantes sobre su vida profesional. Evita las preguntas sobre su vida privada y céntrate en sus habilidades y logros.
2. Si no hay ninguna o muy poca información sobre mujeres que representen tu campo de elección, siempre puedes ponerte en contacto con ellas personalmente, crear historias sobre ellas y luego utilizarlas para el juego offline. También puedes aprovechar la oportunidad para compartir su historia en línea.

Crear un juego junto a tu grupo objetivo

Esta versión es perfecta cuando el juego forma parte de un proceso más largo y se dispone de tiempo para realizar talleres adicionales con un grupo (mínimo 2 horas), preferiblemente unos días antes del juego.

Preparación

1. Planifica un taller con un grupo durante el cual se pueda hablar sobre
 - el objetivo del juego;
 - intereses y sueños;
 - conocimiento del mercado laboral.
2. No olvides planificar actividades para romper el hielo que ayuden a los/as participantes a conocerse y a divertirse.
3. Durante el taller, divide a tu grupo objetivo en dos grupos. El primer grupo preparará el juego para el segundo y viceversa.
4. Anímalas a elegir su propio tema para el juego, por ejemplo: mujeres en la tecnología, en profesiones STEM, mujeres de un país, mujeres de orígenes similares, etc. Cada grupo debe tener su propio tema.
5. Muéstrales tareas de la versión estándar del juego como ejemplo de cómo preparar preguntas sobre las mujeres.
6. Dale tiempo para investigar y preparar las preguntas. Asegúrate de que tengan acceso a recursos de conocimiento como internet, libros, etc.
7. Asegúrate de que el primer grupo no vea las preguntas del segundo antes del juego y viceversa.
8. Imprime las preguntas o crea formularios de Google (consejos anteriores): elige una versión con el grupo.

INSTRUCCIONES

sobre cómo dinamizar el grupo

Hasta ahora, quien va a dinamizar el juego ha aprendido cuáles son las características de los/as jugadores/as y cómo adaptar los elementos del juego a sus necesidades. Para personalizar aún más los elementos del juego, quien dinamice también puede haber seguido las instrucciones para implicar a los/as posibles jugadores/as en la preparación del juego. Ahora, es el momento de considerar la dinámica de grupo.

Los consejos proporcionados en esta sección ayudarán al/la dinamizador/a a gestionar el grupo de jugadores/as para fomentar **UN ENTORNO INCLUSIVO, ACOGEDOR, participativo, divertido** y en el que todo el mundo se sienta **valorado**:

1. **Establecer expectativas claras:** Comienza el taller estableciendo unas normas básicas y unas expectativas claras sobre el comportamiento de quien participa. Destaca la importancia del respeto, la escucha activa y la inclusión. Deja claro que las aportaciones de todos/as son valiosas y que no se tolerarán comportamientos intimidatorios o irrespetuosos.

EJEMPLO

Si un/una participante interrumpe a otro/a mientras está hablando, dirígete a él/ella inmediatamente diciendo: "En nuestro grupo, valoramos la escucha activa y el respeto mutuo. Vamos a dar a cada persona la oportunidad de expresar sus ideas".

2. **Actividades para romper el hielo:** Comienza el taller con actividades para romper el hielo que fomenten la interacción y ayuden a los/as participantes a conocerse. Estas actividades pueden ser divertidas y atractivas, romper barreras y crear un sentimiento de camaradería entre el grupo.

EJEMPLO

Pide a los/as participantes que se pongan en parejas y se entrevisten mutuamente, y que luego presenten su pareja al resto del grupo, destacando los intereses y aficiones de esa persona.

3. Fomenta el trabajo en equipo: Explica que el juego requiere trabajo en equipo y colaboración. Asigna grupos mixtos con personas de distinto sexo, procedencia y temperamento. Esto ayuda a salvar la distancia entre participantes extrovertidos/as e introvertidos/as y fomenta la comprensión mutua y la cooperación.

EJEMPLO

Divide a los participantes en grupos y anima a cada miembro del grupo a aportar sus ideas y a trabajar juntos/as para resolver las tareas.

4. Utilizar diversos métodos de enseñanza: Atiende a los diferentes estilos de aprendizaje empleando una combinación de métodos de enseñanza. Incorpora ayudas visuales, debates en grupo y reflexiones individuales. De este modo, los/as participantes con distintos niveles de concentración e intereses podrán asimilar el material de la forma que más les convenga.

EJEMPLO

Al explicar un concepto, utiliza ayudas visuales como los vídeos creados por los socios del proyecto JOIN THE GAME para atraer a quienes aprenden mejor a través de imágenes.

5. Fomenta la participación activa: Crea un entorno en el que todos/as se sientan cómodos/as expresando sus opiniones. Fomenta la participación activa formulando preguntas abiertas, dejando tiempo suficiente para las respuestas, reconociendo y validando la contribución de cada participante.

EJEMPLO

Haz preguntas abiertas durante los debates en grupo y ofrece a cada participante la oportunidad de compartir sus ideas. Anima a los participantes más callados diciéndoles: "Me encantaría escuchar tu punto de vista sobre este tema".

6. Fomenta oportunidades de liderazgo: Ofrece a los/as participantes la oportunidad de asumir funciones o responsabilidades de liderazgo durante el taller. Esto puede ayudar a aumentar la confianza, desarrollar habilidades de trabajo en equipo y animar a las personas más calladas a dar un paso al frente y comprometerse con el grupo.

EJEMPLO

Asigna roles de liderazgo rotatorios dentro de los grupos, permitiendo que cada participante se encargue de guiar al grupo. Esto puede ayudarles a ganar confianza y proporcionarles una plataforma para mostrar sus dotes de liderazgo.

7. Aborda el acoso y los comportamientos discriminatorios: Supervisa de cerca la dinámica del grupo y toma la iniciativa a la hora de abordar el acoso o los comportamientos que perturban a las personas que forman el grupo. Intervén inmediatamente, pero con tacto, para evitar que esos comportamientos vayan a más. Fomenta la empatía y enseña estrategias de resolución de conflictos para crear un entorno seguro y respetuoso para todos los/as participantes.

EJEMPLO

Si observas que un/una participante interrumpe o menosprecia constantemente a los demás, mantén una conversación privada con esa persona para explicarle las repercusiones de su comportamiento y establecer unas expectativas claras de interacción respetuosa.

8. Celebra los puntos fuertes y los logros individuales: Reconoce y celebra los logros, talentos y puntos fuertes individuales a lo largo de la experiencia del juego. Proporciona comentarios positivos y ánimos, lo que puede aumentar la autoestima y motivar a los/as participantes a seguir participando activamente.

EJEMPLO

Destaca los logros individuales durante la experiencia de juego por ejemplo, cuando alguien haya demostrado una creatividad excepcional o elogia a alguien que haya superado un reto personal durante una actividad.

9. Fomentar una red de apoyo: Crea oportunidades para que los/as participantes se conecten y establezcan relaciones más allá de la experiencia de juego. Si aún no se conocen, anímalos/as a intercambiar información de contacto, unirse a comunidades en línea o formar grupos de estudio. Esto puede ayudar a crear una red de apoyo en la que puedan seguir participando y aprendiendo unos de las otras personas incluso después de que termine la experiencia de juego.

EJEMPLO

Crear un grupo o foro en línea JOIN THE GAME donde los participantes puedan conectarse y continuar los debates, compartir recursos y apoyarse mutuamente más allá de la duración del taller.

Recuerda que cada participante es único/a y que es importante crear un entorno integrador que celebre la diversidad y la individualidad. Poniendo en práctica estos consejos, puedes crear una experiencia de juego que involucre a todos los/as jóvenes por igual, fomente la participación activa y propicie un ambiente amistoso y de apoyo.

PARA GARANTIZAR UNA EXPERIENCIA DE JUEGO FLUIDA no olvides preparar un calendario de juego para gestionar el tiempo de forma eficaz y asegúrate de contar con ayuda suficiente para dinamizar el juego

Algunas cuestiones útiles a tener en cuenta del recurso sobre cómo crear un espacio seguro, de la sección “participantes” son:

- ¿Sabes cómo implicar a todo el mundo en el debate, incluidas las personas que tienen miedo de hablar delante de un grupo?
- ¿Utilizas un lenguaje inclusivo (para reflejar todos los géneros, la diversidad cultural y religiosa, las personas con discapacidad, etc.)?
- ¿Puedes garantizar la igualdad de espacio/tiempo para la expresión de opiniones diferentes en el grupo?
- ¿Sabes gestionar conversaciones difíciles/”opiniones impopulares”?
- Se aconseja preparar un borrador de reglas básicas para crear un espacio seguro antes de jugar y consensuarlo con los/as participantes al principio de la sesión de juego:
 1. ¿Las normas son claras, específicas y comprensibles?
 2. ¿Cómo se harán cumplir estas normas?
 3. ¿Las expectativas establecidas son realistas?
 4. ¿Cómo se mantendrá la confidencialidad y respetará la privacidad de los/las participantes?

EJEMPLOS DE NORMAS BÁSICAS

- Sólo habla una persona a la vez
- Hay que respetar el derecho de los demás a tener una opinión diferente
- Reconocer las opiniones de los demás y presentar la propia sin imponerse (por ejemplo, “Esta opinión está muy extendida, así que la he investigado y he encontrado [argumento en contra]”)
- Evitar incurrir en estereotipos
- Tolerancia cero con la incitación al odio y el comportamiento intimidatorio (por ejemplo, poner los ojos en blanco, insultar, ignorar)
- Animar a los participantes a justificar sus argumentos
- Fomentar la participación de todos/as los/as participantes

ELABORACIÓN DE UN RESUMEN

o conclusión de l experiencia

¿QUÉ HACER PARA QUE EL DEBATE SEA INTERESANTE Y ATRACTIVO?

1. Recuerda que debes ser un/a oyente activo/a: mantén una conversación en lugar de limitarte a hacer preguntas y esperar una respuesta.
2. Recuerda las recomendaciones sobre el espacio seguro: los/as participantes no se sentirán lo suficientemente cómodos/as como para hablar libremente si se sienten juzgados/as por ti o por otros/as participantes.
3. Crea reglas para el debate con los/las participantes; puedes utilizar ejemplos del recurso para crear un espacio seguro.
4. Evita las preguntas cuyas respuestas sean, simplemente, sí o no.
5. Evita juzgar las respuestas: estate abierto/a a todas las respuestas, no hay respuestas buenas ni malas.
6. Gran grupo: prepárales preguntas impresas y deja que trabajen en pequeños grupos sobre las preguntas. Más tarde, cada grupo puede presentar el resumen de su debate.

¿QUÉ HACER PARA QUE EL DEBATE SEA REFLEXIVO PARA LOS PARTICIPANTES?

Intenta relacionar lo que se hable con sus experiencias cuando dirijas el debate: para ello en lugar de hacer preguntas genéricas, puedes ser más específico/a (por ejemplo, imagina qué pasaría si alguien del último curso de tu colegio decidiera ser mecánico/a, ¿crees que sería diferente para Juan y Carla?)

PLAN B *Consejos y Trucos*

ESTÁ LLOVIENDO Y VAMOS A JUGAR FUERA:

- prepara el plan B antes del juego: piensa en un lugar, donde puedas organizar el juego y moverte rápidamente en caso de mal tiempo

SOMOS UN GRUPO GRANDE:

- divide a los/as jugadores/as en grupos más pequeños. Prepara más de un camino para jugar. Ejemplo: 24 jugadores/as -> 6 grupos; prepara 3 caminos diferentes utilizando sobres de diferentes colores que comienzan por distintos lugares; los grupos 1, 2, 3 empiezan a jugar al mismo tiempo y los grupos 4, 5, 6 - 10 minutos más tarde

SOMOS UN GRUPO PEQUEÑO:

- asegúrate de que no vas a interferir demasiado en sus respuestas, asegúrate de que tienen espacio para no responder a las preguntas si no quieren

EL GRUPO NO COOPERA/LOS MIEMBROS DEL GRUPO SE BURLAN ENTRE SÍ O DEL JUEGO:

- detén el juego y pregúntales qué necesitan/qué les ayudará. Puedes empezar con: Veo que no sigues los pasos y tengo la impresión de que no quieres jugar, estoy confuso/a. ¿Puedes decirme qué está pasando?

LAS TAREAS SE HAN SACADO DE LOS SITIOS Y “SE HAN PERDIDO”:

- nota en la primera página/cubierta - “no sacar esto de este lugar”
- prepara un set extra de tareas - así podrás reponer rápidamente las que se pierdan

LOS/LAS JUGADORES/AS NO PUEDEN ENCONTRAR LAS TAREAS:

- dar el número de contacto del grupo por si acaso o decirles dónde encontrarte/ dónde encontrar consejos

LOS/AS JUGADORES/AS NO PARTICIPAN EN LA DISCUSIÓN:

- invítalos a escribir las respuestas (prepara algo para escribir) individualmente o en parejas

ALGUIEN DOMINA LA DISCUSIÓN:

- crear reglas claras para la discusión - ejemplo: cada persona pasa el tótem y quien lo tiene puede hablar
- interrumpe la discusión si sólo participan unas pocas personas con un “lo siento se nos acaba el tiempo y realmente quiero escuchar las opiniones de los demás”

PROMOCIÓN

Puedes utilizar nuestra plantilla para invitar al juego o preparar una invitación utilizando programas gratuitos como Canva.

No dudes en utilizar vídeos e imágenes diseñados para este proyecto. Están disponibles gratuitamente y se han creado específicamente para inspirar la participación en el juego.

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA).

Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.