



Guía de facilitación de radicalGAME



**radical
GAME**

Pedagogías basadas en JUEGOS para el diálogo liderado por jóvenes y la ciudadanía activa para prevenir la discriminación y la RADICALización

Sobre el proyecto

RadicalGAME es una iniciativa transformadora diseñada estratégicamente para contrarrestar la radicalización de los jóvenes estableciendo conexiones entre políticas, investigaciones e intervenciones prácticas. En esencia, el proyecto busca empoderar a los jóvenes a través de un innovador paquete de aprendizaje gamificado que sirva como catalizador para diálogos constructivos sobre temas críticos, como la radicalización y el compromiso cívico.

Título del proyecto: Pedagogías basadas en el JUEGO para el diálogo liderado por jóvenes y la ciudadanía activa para prevenir la discriminación y la RADICALización

Fecha de inicio: 01/11/2023

Fecha de finalización: 31/10/2025

Referencia: 2023-1-ES02-KA220-YOU-000154952

Programa de la UE: Erasmus+ KA2 Cooperation Partnership YOUTH



Consorcio



ÍNDICE

Haga clic y lea más:

01



**OBJETIVOS
DEL JUEGO**

02



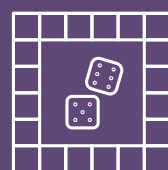
**GUÍA DE
FACILITACIÓN**

03



**CONSEJOS Y
RECURSOS
ADICIONALES**

04



**VERSIÓN
ANALÓGICA**

¿CUALES SON LOS OBJETIVOS DEL JUEGO?

radicalGAME tiene como objetivo **mejorar la participación cívica y abordar el riesgo de radicalización entre los jóvenes** a través de experiencias inmersivas adquiridas mediante el aprendizaje basado en juegos. Para nuestro juego, se han creado tarjetas, recursos educativos y desafíos en las redes sociales en línea que contienen escenarios sobre el proceso de radicalización para ayudar a desarrollar el pensamiento crítico, construir una ciudadanía activa y desencadenar un diálogo liderado por los jóvenes. **Las tarjetas harán que los jugadores reflexionen críticamente sobre las justificaciones más comunes que legitiman las ideologías radicales y discriminatorias.**



Se aplicarán pedagogías de aprendizaje basadas en juegos para el desarrollo de recursos educativos y **escenarios en forma de tarjetas que animarán a los jugadores jóvenes a considerar y evaluar críticamente los fundamentos más frecuentemente utilizados a lo largo de la historia de la humanidad para apoyar ideas radicales y discriminatorias.**

RadicalGAME es un juego con un propósito definido, con niveles de preguntas y comodines cuidadosamente diseñados que **profundizan la comprensión existente de los jóvenes sobre la radicalización y los ayudan a crear nuevas políticas lideradas por ellos mismos.**

¿PARA QUIÉN ES ESTE JUEGO?

A

Jóvenes entre 18 y 30 años que tienen interés en participar activamente en la prevención de la radicalización entre sus pares y que están interesados en participar en diálogos liderados por jóvenes para impulsar la ciudadanía activa.

B

Profesionales o trabajadores juveniles que han recibido poca o ninguna formación en temas relacionados con el compromiso cívico de los jóvenes, la prevención de la radicalización y/o el aprendizaje basado en juegos y prácticas para el empoderamiento de los jóvenes.

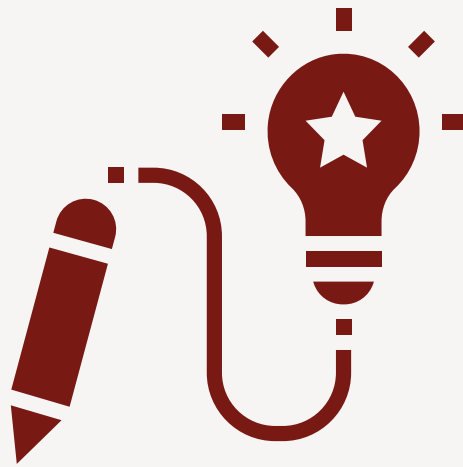
C

Profesionales que trabajan en el campo de la prevención del extremismo violento/prevención de la radicalización y/o con interés en ampliar sus métodos para su aplicabilidad con los jóvenes.

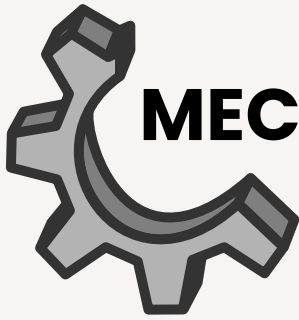
D

Panel de revisión de usuarios que estará compuesto por miembros de los grupos objetivo mencionados anteriormente.

Identidad
Tolerancia
Extremismo
Influencia
Persuasión
Radicalización
Pensamiento crítico
Diálogo
Escenarios
Prevencción
Conciencia
Gamificación
Narración de historias
Empatía



**¿CUÁL ES EL DISEÑO
DEL JUEGO?**



MECÁNICA DEL JUEGO

Juego cooperativo:

Los jugadores deben trabajar juntos para navegar a través de escenarios inspirados en la vida real relacionados con la radicalización y la participación cívica.



La baraja de cartas incluye:

3 roles, 6 descripciones de países imaginarios, 5 escenarios en cada país (total 30 escenarios/tarjetas con 3 posibles respuestas) y 10 comodines para la autoevaluación de los jugadores.

Jugadores:

>5 (si son más de 9, se pueden separar en dos equipos)



OBJETIVO GENERAL

Los jugadores se enfrentarán a diferentes escenarios y casos de radicalismo y extremismo durante el juego, desde la posición de un rol específico. Esto les ayudará a pensar en diferentes visiones y perspectivas del mundo y en los motivos que impulsan la radicalización, mientras que el debate facilitará el diálogo cívico e incitará a los jugadores a reflexionar sobre cómo pueden participar activamente en la vida cívica sin radicalizarse.

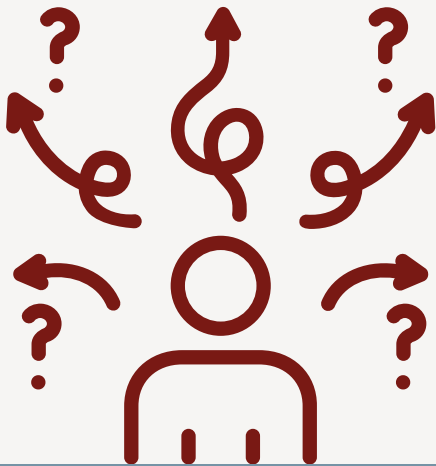
ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN

Las tarjetas están disponibles en formato PDF, que se pueden descargar e imprimir fácilmente, así como en formato digital accesible en la plataforma radicalGAME. Próximamente se proporcionará más información sobre cómo acceder y utilizar la versión digital.

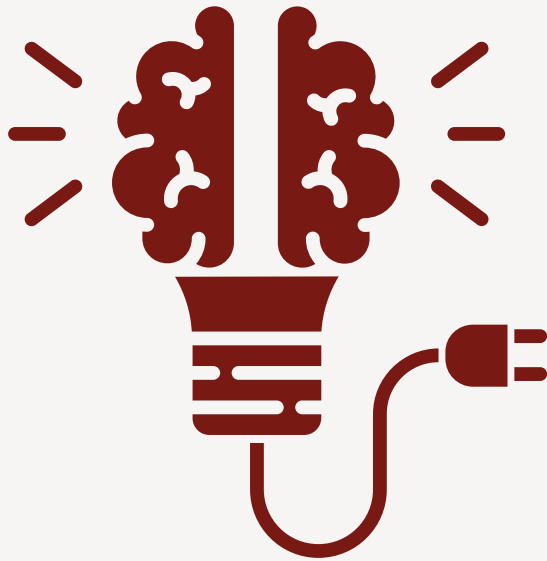
El juego también está disponible en inglés, griego, alemán e italiano y el contenido de los escenarios refleja diversas culturas, orígenes y experiencias.



ABORDAR TEMÁTICAS SENSIBLES



El juego anima a los jugadores a no asumir que los seres humanos discriminan y excluyen por naturaleza y quieren revertir la tendencia: construir una sociedad abierta e inclusiva donde la discriminación pueda surgir pero ser contrarrestada considerando e incluyendo en el juego elementos de diversidad, evitando ser prescriptivo.



INCORPORAR OBJETIVOS EN LA EXPERIENCIA DE JUEGO

Para alcanzar los siguientes objetivos sugeridos podemos implementar los siguientes consejos al desarrollar el juego.

Pensamiento crítico:

- Presentar a los jugadores escenarios desafiantes que requieran análisis crítico y toma de decisiones.
- Incluir opciones de opción múltiple que representen diferentes perspectivas y resultados potenciales.
- Ofrecer oportunidades para que los jugadores descubran información oculta o puntos de vista alternativos a través de la exploración y el diálogo.



Empatía y adopción de perspectivas:

- Crear personajes diversos con antecedentes, motivaciones y desafíos únicos.
- Animar a los jugadores a interpretar roles de personajes con diferentes identidades y orígenes.
- Brindar oportunidades para que los jugadores se pongan en el lugar de otros y experimenten el mundo desde perspectivas alternativas.

Colaboración y comunicación:

- Implementar un sistema de votación o una mecánica de construcción de consenso que requiera que los jugadores colaboren en decisiones importantes.
- Recompensar la comunicación y la cooperación efectivas con bonificaciones o ventajas en el juego.
- Establecer objetivos o misiones comunes que requieran esfuerzos coordinados de todos los jugadores.
- Diseñar retos que sólo pueden superarse mediante trabajo en equipo y planificación estratégica.

**Competencia cultural y conciencia de la diversidad:**

- Incluir diversas referencias culturales, tradiciones y costumbres en todo el mundo del juego.

Resolución de conflictos y mediación:

- Permitir a los jugadores explorar diferentes estrategias diplomáticas ofreciendo múltiples formas de resolver conflictos, como la mediación, las alianzas y la persuasión.



Impacto
Jugadores
Desafío
Influencia
Juego de roles
Consecuencias
Debate
Estrategia
Pensamiento crítico
Diálogo
Escenarios
Tarjetas
Tanteo
Gamificación
Opciones
Narración de historias
Trabajo en equipo



GUÍA DE FACILITACIÓN

PAPEL DEL FACILITADOR

Como facilitador, su función es guiar a los jugadores a través del radicalGAME, fomentar el diálogo, garantizar un entorno seguro, inclusivo y respetuoso, y ayudar a los jugadores a reflexionar sobre los escenarios presentados.



1

Antes del partido

Preparar el espacio:

- Organice asientos cómodos para promover una discusión abierta; es mejor pedir a los participantes que formen un círculo y se vean entre sí.
- Tenga todos los materiales listos (tarjetas, dispositivos digitales).
- Poner a prueba plataformas digitales para la parte de los retos de las redes sociales.

Presentando el juego:

- Haz una breve introducción al proyecto radicalGAME.
- Explica el objetivo y el formato del juego.
- Crear el contrato de grupo radicalGAME para establecer reglas básicas para una comunicación respetuosa.
- El facilitador puede solicitar contribuciones de los participantes si siente que se necesitan más u otras reglas básicas, por ejemplo, "Tiempo para hablar" o un gesto común para usar cuando alguien está ocupando demasiado espacio y no se dan las mismas oportunidades para hablar.
- Destacar la importancia del pensamiento crítico, el diálogo democrático y la apertura mental.

Ejemplo: Un contrato de grupo

I **“Lo que pasa en Las Vegas, se queda en Las Vegas”**

¡Lo que discutiremos durante este taller (opiniones y experiencias personales, historias, incidentes de la escuela, etc.) se quedará en esta sala!

II **“Comparte el aire”**

Debemos ser inclusivos y dejar espacio para los demás participantes. Es responsabilidad de todos no interrumpir y encontrar formas en las que todos puedan aportar sus ideas y pensamientos a la reunión.

III **“Aplazar el juicio”**

Necesitamos establecer un ambiente libre de juicios, donde las ideas puedan expresarse más abiertamente.

IV **“Abordar los problemas, no a las personas”**

Cuando las personas sienten que su punto de vista personal está siendo atacado, a menudo se sienten heridas, reaccionan y contraatacan. Queremos evitar esto utilizando un lenguaje que se centre en los problemas objetivos en cuestión. Cada opinión cuenta y vale la pena reflexionar sobre ella.



2

Durante el juego:**Comience con un rompehielos:**

- Utilice un juego para romper el hielo para que los participantes se sientan cómodos entre sí y promover el trabajo en equipo.

Ejemplo: Rompehielos**Introducción alfabética del ciclo:**

1. Revisa tus etiquetas de nombre y las de los demás participantes, ¡y formemos nuestro círculo!
2. Comencemos con la persona cuyo nombre comienza con la letra...
3. ¡Continúen en orden! El siguiente en el círculo será la persona cuyo nombre comience con "B", "C", y así sucesivamente.
4. ¡Mantengan el orden y estén listos para ubicarse en el lugar "correcto"! Si alguien se pierde su turno, ayudémoslo: ayudémonos entre nosotros para formar el "círculo alfabético correcto".
5. Ahora tenemos dos minutos para averiguar quién es la persona que está a nuestra izquierda y averiguar algunos datos interesantes sobre ella. Cada persona presentará brevemente a la persona que está a su izquierda ante todo el grupo.

Fases del juego:

- Enfatizar la importancia de **mantener los roles asignados durante las discusiones**. A veces, a los jugadores se les pueden asignar roles o pueden encontrarse con puntos de vista durante las discusiones que no comparten o con los que no están de acuerdo. Sin embargo, adoptar el juego de roles es una parte fundamental del proceso de aprendizaje, ya que ayuda a los participantes a desarrollar empatía, pensamiento crítico y una comprensión más profunda de diferentes perspectivas.
- Explique los modos de juego disponibles y decidan juntos qué modo jugar (fácil, medio o difícil).
- Distribuye tarjetas de rol aleatoriamente entre los jugadores.
- Anima a los jugadores a pensar y actuar de acuerdo con los roles que se les han asignado. El facilitador debe dedicar unos minutos a pedirles a los participantes que cierren los ojos e imaginen sus vidas según el rol que se les ha asignado. Algunas preguntas específicas podrían ser: “¿Quiénes son sus amigos?”, “¿A qué escuela van?”, “**¿Son felices?**”. Esto podría ayudar a que los participantes se sumerjan más profundamente en el aspecto del juego de roles, especialmente durante las primeras rondas.
- Mantenga un registro del tiempo.
- **Familiarícese con los criterios de cada comodín para evaluar y guiar las discusiones con precisión.**
- Fomentar la participación activa.
- Los jugadores se turnan para sacar cartas y leer escenarios.
- Resalte cómo los participantes pueden aprender de las perspectivas y experiencias de los demás.

Facilitar el diálogo:

- Anime a los jugadores a compartir diversas perspectivas.
- Plantee preguntas de sondeo para profundizar el debate.
- Ayude a los participantes a vincular los escenarios del juego con problemas del mundo real que ya conocen.

Gestión de conflictos:

- Aborde cualquier comportamiento disruptivo de inmediato.
- Fomentar la escucha y la empatía entre los jugadores.

3

Después del partido:**Interrogar:**

- Facilitar una discusión grupal sobre lo que aprendieron los jugadores.
- Pregunte a los participantes cómo se sintieron en ese rol, qué pensaron al respecto y cómo se sintieron con ese rol dentro de un grupo para reflexionar sobre la dinámica social.
- Pregunte a los jugadores cómo los escenarios cambiaron sus puntos de vista sobre la radicalización.
- Discuta las políticas propuestas lideradas por los jóvenes y su viabilidad.

Comentario:

- Recopila comentarios sobre la experiencia de juego.
- Pregúnteles qué encontraron valioso y cualquier sugerencia para mejorar las sesiones futuras.

Hacer un seguimiento:

- Anime a los participantes a compartir sus experiencias de juego en las redes sociales utilizando hashtags designados.
- Proporcionar recursos para un mayor aprendizaje sobre el compromiso cívico y la radicalización.

Consejos adicionales:

- Durante el juego, es importante **utilizar un lenguaje neutro** y evitar un lenguaje que pueda favorecer o excluir a determinados grupos. Intenta utilizar términos que sean sensibles a las diferencias de género y a las diferencias culturales.
- **Evite los estereotipos** y tenga cuidado de no perpetuarlos en roles o escenarios.
- Como facilitador, al trabajar con jóvenes, debe **monitorear las respuestas emocionales**, en caso de que surjan problemas. Sea sensible a las reacciones emocionales de los jugadores y brinde apoyo si es necesario.
- Siéntete libre de **modificar algunas reglas en función de la dinámica** y los antecedentes del grupo. Depende de ti hacer las adaptaciones necesarias.



REGLAS DEL JUEGO

Nivel 1: “Los Países”

El primer nivel del juego se jugará en **un mínimo de 3 rondas** hasta un **máximo de 12 rondas**, dependiendo del nivel de dificultad seleccionado. El objetivo de los jugadores es trabajar juntos para **encontrar la mejor solución para cada escenario** que se les presente.

Los jugadores asumen **diferentes roles en cada ronda**, con el objetivo de debatir y seleccionar la **solución más efectiva** para prevenir la radicalización y promover la inclusión.

El juego presenta cuatro niveles de dificultad:

Fácil: ★★☆☆☆

3 países, 1 escenario por país

Medio: ★★★☆☆

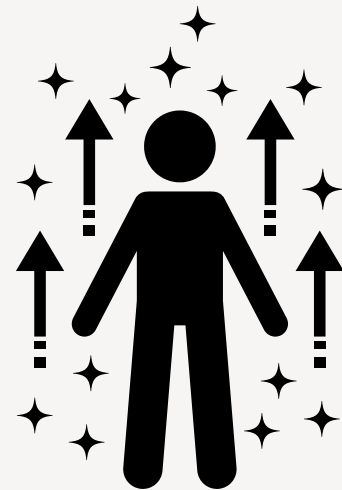
2 países, 5 escenarios por país

Duro: ★★★★☆

6 países, 2 escenarios por país

Legendario: ★★★★★

Todos los países y escenarios



Al comienzo del juego, el facilitador **explicará en detalle las reglas** y el flujo del juego.

Cada jugador selecciona un rol de las tarjetas de rol disponibles, que representan diferentes perspectivas sobre la sociedad y la participación cívica, así como algunas tarjetas de rol en blanco.

Los roles están ocultos, se asignan aleatoriamente **al comienzo de cada escenario y se muestran al final de la ronda.**

Se requiere un mínimo de 5 jugadores: **3 jugadores que representan roles y al menos 2 jugadores que representan roles en blanco** (que actúan como **votantes/jueces neutrales**). No olvides retirar las cartas de roles en blanco adicionales del mazo, en función del número total de jugadores.

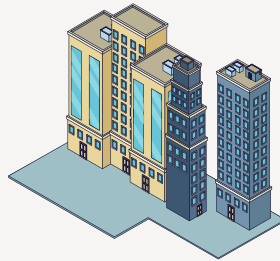
El juego admite **hasta 9 jugadores** y los grupos más grandes **se dividen en varias sesiones de juego**.

Los jugadores tendrán un par de minutos para leer sus roles **antes de comenzar**. Los jugadores forman un grupo con diferentes orígenes e ideologías que viajan juntos por cada uno de los 6 países imaginados en su búsqueda por conocer el mundo.

Cada país tiene sus características únicas (**régimen, políticas, valores, niveles de vida**) y se centra en un dominio diferente como se detalla a continuación: Educación, Empleo, Deporte, Cambio climático, Participación en la vida democrática y Transporte público/Urbanismo.



Educación



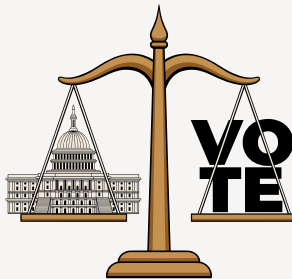
Empleo



Deporte



Cambio climático



Democracia

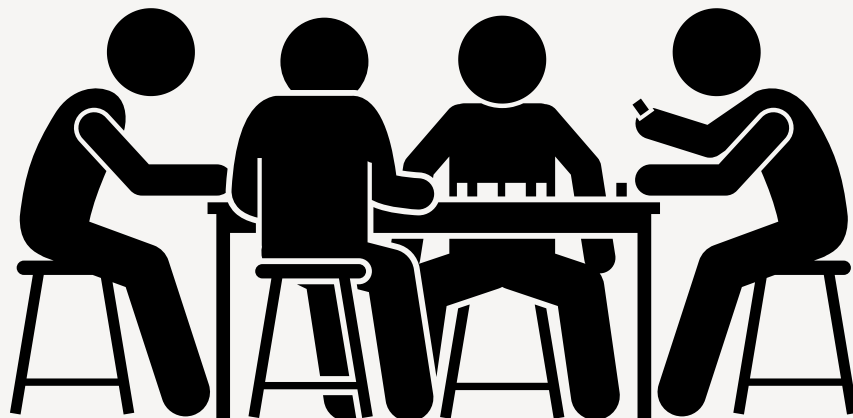


Urbanismo.

En cada uno de estos países, los jugadores se enfrentan a diferentes **escenarios inspirados en la vida real** que tienen que ver con diferentes manifestaciones de visiones del mundo radicales, extremistas y violentas. Su objetivo es recorrer cada escenario e intentar **debatir sobre la mejor solución posible** manteniendo el papel que se les ha asignado.

Todas las decisiones que afectan a la comunidad se toman mediante un **sistema de votación** en el que cada jugador emite un voto, lo que garantiza la participación equitativa y la **responsabilidad colectiva**. Tras llegar a un acuerdo, deben pasar al siguiente escenario.

Cada escenario tendrá **3 posibles soluciones**, desarrolladas en una escala que irá de la menos positiva a la más positiva **en términos de impacto** en la prevención de la radicalización y la protección de individuos potencialmente vulnerables (*es decir, ¿qué impacto tendría esta solución en términos de derechos humanos e inclusión social?*).



En primer lugar, las **respuestas se ocultarán** a los jugadores para permitir un debate genuino entre los participantes. Solo el facilitador tendrá acceso a las respuestas para ayudar a guiar el debate. **Después de 5 minutos** de reflexión y lluvia de ideas, el facilitador **mostrará las tarjetas** con las soluciones y los jugadores **tendrán 15 minutos** para leer las soluciones y votar.

Respecto a las posibles soluciones, la Guía del Facilitador incluye algunos consejos y referencias de apoyo a los jugadores disponibles en la siguiente sección.

El grupo decide la respuesta final por **mayoría justa**. Los 3 jugadores que interpretan el papel tendrán que reconocer cuál es la solución que mejor se adapta a su perfil y convencer al grupo para que la vote.

Los jugadores con roles en blanco **votan la solución más convincente** al final de cada ronda. Cada rol suma puntos en función de los votos que recibe su solución: **1 punto por cada voto recibido**.

Los roles se reorganizan en cada ronda para garantizar que los jugadores alternen entre los tres roles principales y los roles en blanco.

Los comodines también están disponibles en el Nivel 1 como incentivos de participación. Los facilitadores asignan comodines como **recompensa** por las contribuciones activas.

Cada comodín **otorga 1 punto adicional**, incentivando la participación de los jugadores con roles en blanco.

Los 10 comodines corresponden a las **10 competencias** identificadas en el Informe Transnacional de los Talleres de Alineación:

Comunicación
intercultural

Competencias
sociales

Alfabetización
mediática y
pensamiento
crítico

Participación
cívica

Conciencia
cultural

Comunicación
interpersonal e
intercultural

Defensa

Resolución de
conflictos y
mediación

Compromiso
comunitario

Enfoque
holístico y
pensamiento
sistémico

Los facilitadores pueden otorgar recompensas adicionales por cada escenario resuelto con el mayor impacto positivo, como: tiempo de discusión dinámica con el escenario, saltos o una pequeña recompensa física en forma de algo simbólico, como una insignia o medalla.

La votación es anónima para evitar sesgos y alentar a los participantes a votar honestamente.

Los jugadores acumulan puntos en todas las rondas y el jugador con mayor puntuación es declarado ganador.

Es necesario explicar claramente a los jugadores la puntuación y cómo podrán conseguirla (convenciendo a los demás de elegir la solución correspondiente a su rol).

REGLAS DEL JUEGO

Nivel 2: “Creación y Reflexión”

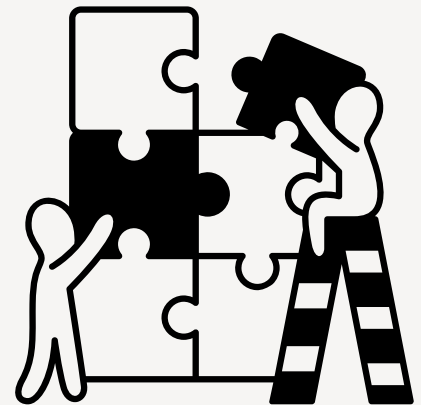
En el segundo nivel, los participantes, en cooperación con el facilitador, **construyen un nuevo escenario y posibles soluciones** en tarjetas en blanco que previenen, protegen, promueven la participación cívica, etc. Estos escenarios pueden tener un carácter más “personal”, que puede encender una conversación sobre la presión de grupo, el sentido de pertenencia, ser un ciudadano activo, etc.

Dependiendo del tiempo, **los jugadores pueden elegir un país** y desarrollar uno o más escenarios (por ejemplo, basados en los diferentes temas de cada país) y 3 soluciones respectivas.

Este nivel debe considerarse como la **fase creativa** que lleva el juego un paso más allá en el **marco del EQF**. En este nivel, los jugadores tienen más autonomía.

Opcionalmente, pueden volver a tomar roles (ocultos o no) para agregar un elemento de juego de roles para el desarrollo de las soluciones.

La puntuación se puede mantener en cada ronda, **dependiendo de lo positiva** o no que haya sido cada decisión en términos de su impacto potencial. De manera similar, los “premios” para este nivel pueden ser un lema con un recordatorio de algo importante que aprendieron o algo que les gustaría transmitir como mensaje del escenario (por ejemplo, **la violencia de los fanáticos genera violencia; el fútbol es un juego para divertirse y los juegos no deberían lastimar a las personas, etc.**).



Al final, podría haber una sesión informativa con el facilitador, donde los jugadores podrían decir **cómo se han sentido durante el juego**, tomando y jugando desde diferentes roles y perspectivas, qué escenario / país / rol los ha hecho sentir más (in)cómodos, sus conclusiones, etc. El tiempo de este nivel es de alrededor de **40 minutos por escenario**.

REGLAS DEL JUEGO

Nivel 3: “Desafíos de las redes sociales”

Finalmente, el ganador y/o el facilitador pueden **distribuir tarjetas de desafío de redes sociales** al resto del grupo para completar el tercer nivel.

Estas tarjetas presentan **desafíos que se pueden realizar en línea**, de forma individual o en grupo.

El **facilitador debe gestionar** los desafíos de las redes sociales, el impacto positivo de los mismos y el engagement de los participantes de acuerdo a los objetivos del juego.

Los jugadores tendrán alrededor de **20 minutos para cada desafío en las redes sociales**.



TARJETAS DE ROL

Rol socialmente responsable

Esta persona encarna la conciencia, la responsabilidad, la paz y un profundo compromiso con las acciones colectivas, entendiendo las distintas perspectivas. Participa activamente en el diálogo democrático, escuchando activamente, haciendo preguntas reflexivas y respondiendo con empatía. Su objetivo es fomentar el entendimiento mutuo y resolver los conflictos a través de la colaboración, priorizando la unidad sobre la división.

Palabras clave:

Escucha activa, empatía, resolución de conflictos, inteligencia emocional, defensa de derechos y compromiso cívico.

Rol de comportamiento moderado

Este rol expresa la esencia del equilibrio y la observación reflexiva. El participante se aparta para supervisar cuidadosamente la dinámica del grupo e interviene solo cuando es necesario para garantizar interacciones productivas y respetuosas. Su objetivo principal es mantener la neutralidad, volver a encaminar las discusiones cuando se desvían y mantener un entorno de diálogo abierto e inclusivo. Se centra en fomentar intercambios constructivos sin dirigir activamente el resultado.

Palabras clave:

Moderación, imparcialidad, análisis de situaciones, resolución de problemas y paciencia.

Impostor

El papel del impostor es socavar sutilmente los esfuerzos del grupo persuadiendo a los demás a que elijan decisiones que pueden parecer lógicas o atractivas pero que, en última instancia, son ineficaces o contraproducentes. Su estrategia es sembrar dudas, alentar la indecisión o promover soluciones defectuosas bajo el pretexto de ser útiles. El impostor prospera integrándose al equipo, presentando sus ideas como constructivas, mientras dirige secretamente al grupo hacia resultados menos deseables.

Palabras clave:

Comunicador persuasivo, maestro del disfraz, agente de la duda.

Conciencia
Jugadores
Compromiso
Influencia
Juego de roles
Estímulo
Consecuencias
Guía
Escenarios
Pensamiento crítico
Diálogo
Mediación
Gamificación
Neutralidad
Opciones
Narración de historias
Desinformación

CONSEJOS Y RECURSOS ADICIONALES PARA EL FACILITADOR



Neutralidad de carbono

Inestabilidad política

Economía circular

Pobreza

Adaptación climática

Declive de la agricultura

Colapso del ecosistema

Justicia climática

Tecnología verde

Sequía

Refugiados climáticos

Desertificación

Deforestación

ALDA

Temperaturas

Incendios forestales

Creciente

Inseguridad alimentaria

Contaminación del aire

Conservación del agua

Inestabilidad económica

Inundaciones

Energía renovable

Radicalización

Protestas por el clima

Resiliencia comunitaria

Agricultura sostenible



ESCENARIO 1: PROTESTA MASIVA EN ALDA

Jóvenes activistas condenan la inacción del Gobierno ante la crisis climática

Consejos para el facilitador:

Fomente la empatía pidiendo a los participantes que consideren diferentes perspectivas, como las de activistas, funcionarios gubernamentales y el público en general.

Oriente al grupo para explorar si las acciones radicales como el vandalismo dañan o ayudan a la causa a largo plazo.

Resuma los puntos clave del debate, centrándose en la variedad de estrategias para promover la protección del medio ambiente.

ESCENARIO 2: TORMENTA DE INDIGNACIÓN

Periodista culpa al gobierno por la crisis climática y los incendios

Consejos para el facilitador:

Reconozca que la situación evoca emociones fuertes (enojo, frustración). Incentive a los participantes a expresar sus sentimientos, pero recuérdelos que deben hacerlo de manera constructiva.

Guíe a los participantes en el análisis de las tres posibles respuestas y discuta los efectos a corto y largo plazo de cada enfoque, las consideraciones éticas y legales de cada acción y la reacción del público a cada opción.

Destacar cómo la degradación ambiental afecta desproporcionadamente a las poblaciones vulnerables y cómo el cambio sistémico puede abordar estos problemas.

ESCENARIO 3: TYE-MELÁNE:

Un ciclo de destrucción: incendios, inundaciones y el debate sobre el clima

Consejos para el facilitador:

Ayude a los participantes a centrarse en la resolución de problemas y la comprensión en lugar de culpar a personas o grupos específicos.

Para cada solución, formule preguntas como: “¿Cuáles son los beneficios de este enfoque?” o “¿Cómo podría afectar esto a la comunidad a largo plazo?”. Si los participantes tienen puntos de vista opuestos, trate de encontrar puntos en común. Por ejemplo: “¿Cómo pueden trabajar juntas la acción comunitaria y las iniciativas gubernamentales para resolver este problema?”.

ESCENARIO 4: LA VEGETACIÓN URBANA EN CRISIS

La batalla por los árboles y los parques en Alda

Consejos para el facilitador:

Reconocer los diferentes antecedentes y experiencias que los participantes pueden aportar y reconocer que este escenario puede evocar opiniones controvertidas.

Estar equipado para mediar en conflictos que puedan surgir durante las discusiones, asegurando que el enfoque permanezca en la resolución colaborativa de problemas.

Invite a los participantes a compartir sus experiencias con los espacios verdes de sus vecindarios. Esto puede ayudar a generar empatía y un sentido de comunidad.

ESCENARIO 5: EQUILIBRAR LOS BENEFICIOS ECONÓMICOS DEL TURISMO CON LOS COSTES AMBIENTALES

Consejos para el facilitador:

Crear oportunidades para que las voces más tranquilas compartan sus perspectivas.

Familiarícese con el impacto ambiental del turismo y los argumentos sobre la idea del desarrollo económico frente a los costos ambientales.

Guíe a los participantes para que propongan soluciones creativas que aborden las necesidades económicas y ambientales. Hable sobre los modelos de ecoturismo.

Recursos adicionales



- [Vigilancia forestal mundial, globalforestwatch.org](http://globalforestwatch.org)
- [Red de Acción Climática \(CAN\), climatenetwork.org](http://climatenetwork.org)
- [Turismo y cambio climático - Organización Mundial del Turismo \(OMT\), unwto.org/desarrollo-sostenible](http://unwto.org/desarrollo-sostenible)
- [Centro para el Clima y la Seguridad, climateandsecurity.org](http://climateandsecurity.org)
- [Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente \(PNUMA\), unep.org](http://unep.org)
- [Greenpeace Internacional, greenpeace.org/international](http://greenpeace.org/international)
- [WWF - Ciudades Sostenibles, cities.wwf.org](http://cities.wwf.org)

Alfabetismo

Educación superior

Humanidades

Escuelas

Universidades

Tecnología

Ciencia

Pensamiento crítico

Formación profesional

Habilidades digitales

Conocimiento

Investigación

Innovación

Aprendizaje

Pruebas estandarizadas

Fuga de cerebros

SCIENCELANDS

Laboratorios

Bibliotecas

Inseguridad alimentaria

Tecnología
educativa

Centros de investigación

Aprendizaje en línea

Aulas inteligentes

Superpoblación

Becas

Brecha digital

Desigualdad educativa

Aprendizaje electrónico
Desinformación

Tasas de abandono escolar



ESCENARIO 1: ECOS DE DESPRECIO

La lucha por la pertenencia en el Instituto

Consejos para el facilitador: Los facilitadores deben pensar en los pros y contras de cada solución para guiar la discusión.

En el caso de la solución 1, hacer cumplir las reglas puede ayudar a mejorar la limpieza y el comportamiento durante un tiempo, pero no resuelve el problema más profundo: los estudiantes se sienten desconectados de la escuela. Es posible que cumplan las reglas por miedo, pero aun así no sienten una conexión real.

En el caso de la solución 2, asignar responsabilidades rotativas a los alumnos podría aumentar ligeramente su participación y hacer que se preocupen más por su entorno. Sin embargo, esta participación podría durar poco tiempo y los efectos a largo plazo en su comportamiento podrían ser limitados.

La solución 3, por otra parte, tiene el mayor potencial de lograr un cambio duradero. Dar a los estudiantes igualdad y responsabilidad en la escuela puede ayudarlos a sentirse más conectados y responsables. Este enfoque podría conducir a un mejor cuidado de los terrenos de la escuela, menos actos de vandalismo y un mayor sentido de pertenencia. Los facilitadores también deben pedir a los participantes que piensen en los efectos y desafíos a largo plazo de cada solución.

ESCENARIO 2: LUCHAS SILENCIOSAS

La preocupación de Flip por Nirpal

Consejos para el facilitador: Los facilitadores deben pensar cuidadosamente en el impacto de cada enfoque.

En el caso de la solución 1, sugerir venganza cuando Nirpal está asustado o herido es perjudicial porque empeora el problema, fomenta el mal comportamiento y mantiene vivo el ciclo de acoso. En lugar de resolver el problema, causa más dolor y elimina las oportunidades de comprensión y soluciones positivas.

La solución 2 es la más positiva. Le demuestra a Nirpal que sus sentimientos son válidos, lo anima a hablar con un consejero escolar y con su familia, y le ofrece apoyo durante el proceso. Esto ayuda a Nirpal a actuar y a la vez a asegurarse de que se sienta seguro y apoyado, lo que conduce a una mejor solución.

En la solución 3, Flip respeta los sentimientos de Nirpal y no lo presiona, lo que ayuda a mantener fuerte su amistad. Sin embargo, podría permitir que el problema continúe y dejar que Nirpal se ocupe de él por su cuenta hasta que esté listo para pedir ayuda.

ESCENARIO 3: LA RIVALIDAD SE ENCIENDE

La llegada de nuevos estudiantes

Consejos para el facilitador: Los facilitadores deben pensar en los pros y contras de cada solución para guiar la discusión.

Para la Solución 1, el enfoque moderado puede, como enfoque, ayudar a comenzar a construir relaciones entre estudiantes nuevos y existentes; sin embargo, dado que se llevará a cabo solo una vez, perderá la necesidad de consistencia.

Para la Solución 2, utilizar medidas estrictas y disciplinarias, en la medida en que el control del comportamiento creará una cultura de miedo sin abordar la raíz del problema.

La solución 3, que fomenta el enfoque holístico, anima al grupo a explorar cómo los talleres periódicos de resolución de conflictos, la tutoría entre pares y los foros abiertos crean oportunidades para el diálogo continuo y el entendimiento mutuo. Recuerde a los participantes la importancia de la participación de los estudiantes en la formulación de estos debates y soluciones, lo que puede conducir a una comunidad escolar más empoderada y cohesionada.

ESCENARIO 4: EL COSTO DE LA CONFORMIDAD

Un choque con la autoridad

Consejos para el facilitador: Los facilitadores deben pensar cuidadosamente en el impacto de cada enfoque.

En el caso de la Solución 1, el enfoque más positivo permite a los estudiantes tomar medidas responsables, buscar apoyo y abordar las conductas perjudiciales de forma adecuada. Los facilitadores deben fomentar el diálogo y la empatía, y ayudar a los estudiantes a comprender la importancia de defenderse de forma constructiva. Además, deben destacar la importancia de trabajar dentro de los canales institucionales para abordar cuestiones como el acoso escolar o el maltrato.

Para la Solución 2, fomentar represalias sólo intensifica el conflicto y promueve un comportamiento negativo.

En el caso de la solución 3, el enfoque moderado puede parecer una forma de evitar más daños, pero tampoco aborda la raíz del problema, lo que hace que la estudiante se sienta indefensa y aislada. Sin embargo, al informar del incidente a sus padres, la resolución puede depender de su respuesta, que podría variar en eficacia.

ESCENARIO 5: DESDE UNA GALAXIA LEJANA

Las luchas de Gin en Sciencelands

Consejos para el facilitador: Los facilitadores deben pensar en los pros y contras de cada solución para guiar la discusión.

En el caso de la solución 1, si bien la decisión del docente de observar a Gin y ofrecerle apoyo cuando lo necesite demuestra respeto por su autonomía, es posible que no aborde el problema directamente. Se trata de un enfoque más pasivo, que consiste en observar la situación sin intervenir y esperar que Gin tenga el valor de buscar ayuda.

En el caso de la solución 2, Gin se empodera al tener primero una conversación privada con él para comprender el problema y luego actuar según el principio e implementar actividades que promuevan la inclusión. Este enfoque fomenta un entorno de apoyo, lo que permite que Gin se sienta escuchado y seguro mientras aborda el comportamiento discriminatorio de una manera reflexiva y a largo plazo. Los facilitadores deben fomentar este enfoque, ya que no solo ayuda a resolver problemas inmediatos, sino que también crea una base para un entorno de aprendizaje más inclusivo y respetuoso.

En el caso de la solución 3, si bien puede parecer una forma de concienciar a los estudiantes sobre sus acciones, exponer a los estudiantes que se burlan de Gin frente a toda la clase podría generar más vergüenza y aislamiento. Podría empeorar la situación y hacer que la clase se sienta dividida.

Recursos adicionales



- Cornish, F., Breton, N., Moreno-Tabarez, U. et al. Participatory action research. *Nat Rev Methods Primers* 3, 34 (2023). doi.org/10.1038/s43586-023-00214-1
- Mor Y., Warburton S., & Winters N. (2012). Participatory pattern workshops: a methodology for open learning design inquiry. *Research in Learning Technology*, 20. doi.org/10.3402/rlt.v20i0.19197
- Γυφτοπούλου, Α., Κυριάκου, Κ., Σταμάτη, Δ., & Νικολαΐδης, Γ. Οδηγός Εφαρμογής του Πρωτοκόλλου διερεύνησης, διάγνωσης και διαχείρισης κακοποίησης - Παραμέλησης Παιδιών για Επαγγελματίες (p. 129). Ινστιτούτο Υγείας του Παιδιού: Διεύθυνση Ψυχικής Υγείας & Κοινωνικής Πρόνοιας Κέντρο για τη Μελέτη και την Πρόληψη της Κακοποίησης & Παραμέλησης των Παιδιών.
- Hellström, L., & Lundberg, A. (2020). Understanding bullying from young people's perspectives: An exploratory study. *Educational Research*, 62(4), 414-433. doi.org/10.1080/00131881.2020.1821388
- (2013). *Conflict Resolution and Peer Mediation Toolkit* (p. 100). IREX and the Foundation for Tolerance International.
- Cahir, S., Freeman, L., Gass, F., Hill, M., & Stern, F. (2001). *Conflict Resolution in Schools*. VADR Inc. Mediation in Education Sub-Committee 2001.
- Γρηγοριάδου, Ε., & Τέλλιου, Α. (2016). ΣΧΟΛΙΚΗ ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΣΗ: ΕΝΑΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΩΝ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΠΟ ΟΜΗΛΙΚΟΥΣ. ΑΝΤΙΓΟΝΗ & ΙΔΡΥΜΑ ΧΑΪΝΡΙΧ ΜΠΕΛ.
- Galvin, P., Gittins, C., Ischer, O., & Minton, S. (2008). *Violence reduction in schools training pack* (p. 77). Council of Europe.
- BOCK, J. G., HAQUE, Z., TOSCANO, L., & WHITE, C. *Halting Hate: A Manual on How to Use the Interruption Model to Counter Hate-Motivated Violence* (p. 77). American Arbitration Association—International Centre for Dispute Resolution Foundation (AAA-ICDR).
- Busana, M. (2014). *School in a Box Kit Guidance* (p. 116). UNICEF.

Derechos humanos

Gobernanza

Participación de los jóvenes

Libertad de expresión

Controles y contrapesos

Transparencia

Asambleas ciudadanas

Activismo

Pensamiento crítico

Debate

Democracia digital

Movimientos de base

Conocimiento

Discurso público

Formulación de políticas

Voluntariado

Elecciones

Gobernanza electrónica

DEMOSTINET

Educación cívica

Libertades civiles

Tecnología educativa

Petición

Corrupción

Pruebas estandarizadas

Autoritarismo

Políticas inclusivas

Representación

Polarización política

Censura

Baja participación electoral

Estado de derecho

Supresión de votantes

Cabildeo

Derechos políticos

Justicia social

División social

Noticias falsas

Construcción de comunidad



ESCENARIO 1: EXPUESTO

La corrupción detrás del Fondo para la Juventud

Consejos para el facilitador:

Mantenga una actitud neutral, interviniendo si la discusión se desvía del tema original.

Pídeles a los participantes que reflexionen sobre experiencias de la vida real y si han vivido situaciones similares en sus comunidades o han oído hablar de ellas en las noticias.

Invitar a los participantes a reflexionar sobre los diferentes enfoques respecto al grupo objetivo, las herramientas y los tipos de acción.

Anime a los participantes a escucharse atentamente unos a otros y motive respetuosamente sus respuestas.

Recuerde a los participantes que evalúen las ventajas y desventajas de cada solución.

ESCENARIO 2: LA BATALLA POR LOS ESPACIOS PÚBLICOS VERDES

Consejos para el facilitador:

Comience preguntando a los participantes sobre la importancia de los espacios comunes.

Si la conversación se estanca, invite a los participantes a discutir los beneficios potenciales de las nuevas tecnologías y la preservación de los espacios verdes, y quién es el beneficiario final de ambos.

Facilitar una conversación que aborde la importancia de la ciudadanía activa y cómo la participación pacífica y democrática puede influir en las decisiones sociales.

Invitar a quienes aún no han hablado a compartir su punto de vista, fomentando la participación equitativa.

ESCENARIO 3: EL PRECIO DEL ARTE

Consejos para el facilitador:

Comience a preguntar a los participantes si la libre expresión artística es importante y por qué.

Invite a los participantes a reflexionar sobre qué opción ofrece una solución a largo plazo.

Si la discusión se desvía hacia áreas no relacionadas, puedes usar una oración como "Volvamos a centrarnos en qué acciones podrían llevarnos a una solución".

Anime a los participantes a discutir las posibles consecuencias y la eficacia de los métodos de protesta tanto abiertos (manifestaciones públicas, talleres, protestas organizadas) como encubiertos (instalaciones secretas, arte clandestino).

ESCENARIO 4: LA CONTROVERSIA DE LA VOTACIÓN EN LÍNEA

Consejos para el facilitador:

Comience a preguntar a los participantes si la libre expresión artística es importante y por qué.

Invite a los participantes a reflexionar sobre qué opción ofrece una solución a largo plazo.

Si la discusión se desvía hacia áreas no relacionadas, puedes usar una oración como "Volvamos a centrarnos en qué acciones podrían llevarnos a una solución".

Anime a los participantes a discutir las posibles consecuencias y la eficacia de los métodos de protesta tanto abiertos (manifestaciones públicas, talleres, protestas organizadas) como encubiertos (instalaciones secretas, arte clandestino).

Si es necesario, tome algunas notas para parafrasear y resumir y guiar a los participantes a tomar una decisión final.

ESCENARIO 5: ECOS DEL PODER

Narrativas divisorias

Consejos para el facilitador:

Comience a preguntar a los participantes por qué es crucial evaluar críticamente las noticias y los medios que utilizan.

Invite a los participantes a compartir sus pensamientos con respeto y claridad. Puede hacer preguntas como “¿Puede contarnos más sobre esto? ¿Por qué cree que es importante? ¿Qué resultado espera lograr y cómo?”. Reconozca que los participantes pueden tener emociones fuertes sobre el tema, pero invítelos a expresar sus pensamientos y sentimientos de manera respetuosa.

Si la conversación lo permite, facilite un debate sobre cómo el periodismo da forma a las narrativas y garantiza la representación.

Concluya enfatizando la responsabilidad individual, fomentando la participación para reflexionar sobre cómo las acciones individuales pueden contribuir a crear una representación y una narrativa más inclusivas en los medios.

Recursos adicionales



- United Nations, Taking action against corruption. A step-by-step guide by youth for Youth, 2024, grace.unodc.org/grace/uploads/documents/Youthled_toolkit-optimized.pdf
- Korruptionsbekämpfung einfach erklärt, Explainity, youtube.com/watch?v=ml26hLg5s7Q
- Democracy Next, Six ways to democratise city planning - Enabling thriving and healthy cities, demnext.org/projects/cities
- Stadtentwicklung - Stadtumbau, Urbanisierung, Gentrifizierung & City im Wandel in Deutschland, Die Merkhilfe, youtube.com/watch?v=I5wGCmu9qi8
- Whyatt, Sara, Free to create: Artistic Freedom in Europe, Council of Europe report on the freedom of artistic expression (chapter 7), rm.coe.int/free-to-create-council-of-europe-report-on-the-freedom-of-artistic-exp/1680aa2dc0
- Futurium, Art and the City - Wie Kunst im öffentlichen Raum das Lebensgefühl verbessern kann, youtube.com/watch?v=eEPa7bvPZAK
- Holmes, Katie, Digital exclusion: the case for a culture change, 2023, researchinpractice.org.uk/all/news-views/2023/october/digital-exclusion-the-case-for-a-culture-change/
- Digitalisierung und Gesellschaft, ferdinand-steinbeis-institut.de/digitalisierung-gesellschaft/
- Newman, Nic, Overview and key findings of the 2022 Digital News Report (including audio episode on the report), 15.06.2022 reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2022/dnr-executive-summary?utm_campaign=Future%20of%20Journalism&utm_medium=email&utm_source=Revue%20newsletter
- ARTEde, Das Europäische Medienfreiheitsgesetz: Wie steht es um den Schutz des Journalismus? youtube.com/watch?v=X2aijlfNY5k

Rivalidad

Fútbol

Gimnasia

Artes marciales

Baloncesto

Juego limpio

Democracia digital

Pista

Manipulación

Discurso público

Campo

Tenis

Dedicación

Arena

Trabajo en equipo

Exclusión

Estadio

CORELANDIC

Torneo

Respeto

Vestuario

Centro de formación

Piscina

Pruebas estandarizadas

Corrupción

Disciplina

Censura

Nacionalismo

Competencia

Resistencia

Pasión

Campeonato

Violencia

Liga

Apuestas deportivas

Discriminación



ESCENARIO 1: LIGA MUNDIAL METACHAMPION

Aumentan las tensiones locales con los aficionados extranjeros

Consejos para el facilitador:

Comience pidiendo al grupo que reflexione sobre el papel de las redes sociales en la intensificación o la calma de los conflictos.

Fomente el debate sobre el impacto de cómo reaccionan las personas en línea y la responsabilidad que ello conlleva.

Si aumentan las tensiones, recuerde a todos que no hay respuestas incorrectas y utilice preguntas abiertas como "¿Qué se podría haber hecho de manera diferente?". Concéntrese en la empatía y pida a los participantes que se imaginen en la posición de los locales y los extranjeros para mantener el equilibrio de la conversación.

ESCENARIO 2: CAOS EN LA CORTE

Un llamada a la calma

Consejos para el facilitador:

Comience pidiendo al grupo que reflexione sobre cómo la ira y las emociones fuertes pueden convertirse rápidamente en cuestiones delicadas como el acoso sexual.

Anímelos a pensar en cómo abordarían ambos lados de un tema polarizado teniendo en cuenta la seguridad.

Si surgen conflictos, recuerde a los participantes que está bien tener sentimientos fuertes, pero concéntrese en soluciones que prioricen acciones pacíficas.

Enfatizar la importancia de la comunicación y los riesgos de la confrontación, preguntando cómo la empatía podría ayudar a calmar situaciones tensas.

ESCENARIO 3: ESCÁNDALO EN LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS EN CORELANDIC

Corrupción y cancelación de eventos

Consejos para el facilitador:

Comience preguntando al grupo cómo los escándalos públicos pueden afectar tanto a individuos como a comunidades enteras y qué papel creen que pueden desempeñar los jóvenes para cambiar los resultados.

Anímelos a pensar en los riesgos de involucrarse en situaciones violentas en comparación con acciones no violentas como las campañas en línea.

Si aumentan las tensiones, recuerde al grupo que el objetivo es explorar diferentes enfoques y que cada escenario tiene lecciones que ofrecer.

Centrarse en cómo la acción colectiva, ya sea en línea o en persona, puede ser poderosa pero también conlleva responsabilidad y posibles consecuencias.

ESCENARIO 4: COMUNIDAD FRACTURADA

Jóvenes protestan contra desarrollos turísticos

Consejos para el facilitador:

Comience pidiendo al grupo que reflexione sobre cómo la frustración puede llevar a acciones extremas y si existen formas pacíficas de resolver los problemas comunitarios.

Fomentar el debate sobre cómo la participación de las autoridades locales y el diálogo constructivo pueden conducir a un cambio positivo.

Si las emociones están a flor de piel, recuerde a los participantes que las acciones extremas suelen tener consecuencias graves y concéntrese en lo que podría haberse hecho de manera diferente.

Destacar la importancia de la paciencia, la negociación y las soluciones a largo plazo a la hora de abordar cuestiones como el desplazamiento y el turismo excesivo.

ESCENARIO 5: CONSTRUYENDO PUENTES A TRAVÉS DEL DEPORTE

La respuesta de una comunidad al odio

Consejos para el facilitador:

Comience pidiendo al grupo que piense en el impacto del discurso de odio en línea y cómo puede dañar los esfuerzos de la vida real para crear espacios inclusivos.

Fomente el debate sobre cómo manejar la desinformación y si ignorar, confrontar o amplificar los mensajes positivos es el mejor enfoque.

Si la conversación se calienta, recuerde al grupo que el humor a veces puede enmascarar actitudes dañinas y vuelva a centrar la discusión en la responsabilidad de usar las redes sociales.

Enfatizar la importancia de utilizar hechos y narrativas positivas para contrarrestar la negatividad en línea, especialmente en apoyo de los grupos vulnerables.

Recursos adicionales



Caso de Estudio: Jocs Taronja

Samarucs es un club deportivo LGBTQ+ con sede en Valencia, España. Ofrece un espacio seguro, libre de cualquier tipo de discriminación, para cualquier persona que desee practicar deporte, independientemente de su orientación sexual, identidad sexual o expresión de género. El club también organiza Jocs Taronja desde 2004, un torneo deportivo con el objetivo de promover la visibilidad LGBTQ+, luchar contra la LGBTQ-fobia y perseguir la normalización de la diversidad de identidad sexual y de género y denunciar todas las formas de discriminación.

Enlace: samarucs.org/eng/jocs-taronja-3/

Mapa digital de desinformación y desinformación de YCreate

Una guía digital paso a paso producida por un grupo de jóvenes creativos para crear conciencia sobre los riesgos de la desinformación y compartir una serie de recursos para desacreditar noticias falsas y contrarrestar el discurso de odio en línea.

Enlace: ycreate.info/digital-map

Paquete de recursos para líderes jóvenes de RISIV

Un paquete de recursos que estimula el potencial de los jóvenes para desempeñar un papel activo en proyectos comunitarios. Se trata de una herramienta que los facilitadores y trabajadores juveniles pueden utilizar para seleccionar recursos específicos para su trabajo con jóvenes. Otra opción es proporcionarles el paquete a los jóvenes para que lo utilicen de forma independiente.

Enlace: view.genially.com/6388a31d221dc40011a06546/interactive-content-eng-youth-leader-resource-packrisiv

Recursos adicionales



Kit de herramientas de YARIM sobre escucha activa de jóvenes para nuevas alianzas juveniles

Una caja de herramientas hecha por jóvenes para jóvenes para promover sus discursos y, en última instancia, contrarrestar los mensajes de propaganda.

Enlace: <https://yarimproject.eu/io-results/io2-toolbox/>

Compass – Manual para la educación en derechos humanos con jóvenes

Programas y actividades educativas para jóvenes que se centran en la promoción de la igualdad en la dignidad humana, elaborados por el Consejo de Europa. Sección 3.4: Consejos generales para la realización de actividades (páginas 51 a 55) incluye orientación útil sobre cuestiones como la forma de facilitar talleres, crear un entorno seguro y gestionar conflictos.

Enlace: coe.int/en/web/compass

RAN - Trabajando con familias y protegiendo a los niños de la radicalización

Documento de orientación paso a paso para profesionales y responsables de políticas elaborado por la Red de Concienciación sobre la Radicalización, Centro Europeo de Excelencia.

Enlace: [home-affairs.ec.europa.eu/system/files_en?file=2020-09/ran_yf-c_h-](http://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/en?file=2020-09/ran_yf-c_h-sc_working_with_families_safeguarding_children_en.pdf)

[sc_working_with_families_safeguarding_children_en.pdf](http://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/en?file=2020-09/ran_yf-c_h-sc_working_with_families_safeguarding_children_en.pdf)

Encuentre más herramientas y recursos útiles en la colección de prácticas inspiradoras de RAN.

Capacitación y recursos de HIT

Un conjunto de herramientas co-desarrolladas por los Equipos de Hate Interrupters: jóvenes que contrarrestan el discurso de odio a través de campañas participativas y creativas.

Enlace: hitproject.eu//Main/LatestResources

Transporte público

Taxi

Aeropuerto

Carretera

Autobús

Ciudad inteligente

Tren

Metro

Bicicleta

Movimientos de protesta

Compartir viaje

Peatonal

Patinete eléctrico

Exclusión urbana

Puerto

Infraestructura

Espacios verdes

Desplazamiento

BALWANA

Accesibilidad a pie

Accesibilidad

Compartir coche

Segregación

Seguridad vial

Vigilancia

Centros de movilidad

Piscina

Contaminación

Burocracia

Superpoblación

Gentrificación

Brecha social

Desigualdad

Privatización

Tráfico

Accidentes de tráfico



ESCENARIO 1: MILLAS POR RECORRER

La lucha de Henry por un nuevo comienzo

Consejo para el facilitador:

Se anima a los participantes a que utilicen su pensamiento crítico y sus habilidades para resolver problemas para idear iniciativas colectivas que puedan mejorar la situación. La primera opción puede garantizar una atención más inmediata, pero no resolverá el problema en ningún caso. Es probable que el segundo enfoque mejore la situación, ya que dará lugar a un resultado más beneficioso. Por último, el último escenario es el que fomentará el mayor cambio, ya que de forma lenta pero constante se ideará una acción colectiva más concreta para un cambio más duradero y beneficioso.

ESCENARIO 2: OBLIGADO A SALIR

La lucha de Suzanne en una ciudad cambiante

Consejo para el facilitador:

En este escenario, se les pide a los participantes que naveguen por una situación casi "sin salida" a través de elementos que permitirán un impacto positivo y beneficioso, al mismo tiempo que fomentan las habilidades de escucha activa. El primer escenario puede considerarse como el menos impactante, ya que no se creará un cambio duradero para la comunidad y, por el contrario, se creará más violencia y conflicto. El segundo escenario permite una mejora de la situación, ya que el personaje no se da por vencido y toma el asunto en sus propias manos. Por último, el último escenario se considera el más impactante, ya que el personaje se involucra activamente con la situación con el objetivo de mejorar la situación para sí mismo y para su comunidad.

ESCENARIO 3: EL ENIGMA COSTERO DE HENRY

Una carrera contra el tiempo para encontrar un hogar

Consejo para el facilitador:

Este escenario ofrece a los participantes la oportunidad de utilizar sus habilidades de negociación y compromiso. Con la primera opción, el personaje no podrá lograr ningún resultado e incluso podría empeorar las cosas. El segundo enfoque indica un nivel de compromiso que dará como resultado un mejor resultado. Por último, la última opción permite al personaje tomar el asunto en sus propias manos de una manera que garantice un impacto positivo.

ESCENARIO 4: LA LUCHA DE ARIEL CON EL CICLISMO

Equilibrando trabajo, seguridad y calefacción en una ciudad en crecimiento

Consejo para el facilitador:

En este escenario, se debe alentar a los participantes a utilizar sus habilidades creativas, asegurándose de que propongan posibles iniciativas y soluciones. En cuanto a la primera opción, no se logra ningún cambio o impacto real, mientras que la segunda opción permite el comienzo de algo prometedor que eventualmente se convertirá en algo impactante. La última opción permite un esfuerzo más participativo entre la comunidad que promueve un sentido de pertenencia.

ESCENARIO 5: DESAFÍOS URBANOS

La búsqueda de la seguridad alimentaria en Balwana

Consejo para el facilitador:

A través de este escenario, se anima a los participantes a utilizar sus habilidades de resolución de problemas para resolver el problema de escasez de alimentos que ha surgido. En cuanto al primer escenario, se trata de una solución inmediata sin cambios reales, mientras que la segunda opción permite un llamado a la acción de los personajes que puede conducir a un cambio prometedor. La última opción se considera la más impactante y a largo plazo, ya que los personajes están tratando no solo de resolver su propio problema de escasez de alimentos, sino también el de otros miembros de su comunidad.

Recursos adicionales



Burns - Sustrans, T. (2024) Don't forget young people when it comes to transport policy, Intelligent Transport. Available at: intelligenttransport.com/transport-articles/159838/dont-forget-young-people-when-it-comes-to-transport-policy/.

European Commission, Transport in the European Union Current Trends and Issues, Mobility and Transport - European Commission. Available at: transport.ec.europa.eu/system/files/2019-03/2019-transport-in-the-eu-current-trends-and-issues.pdf.

Bsummers (2023) What is new urbanism? Congress for the new urbanism. Available at: cnu.org/resources/what-new-urbanism.

Security by design: How to render public spaces both safe and open to all (no date) European Forum for Urban Security. Available at: efus.eu/topics/public-spaces/security-by-design-how-to-render-public-spaces-both-safe-and-open-to-all/

Sustainable Urban Development (no date) Inforegio - Sustainable urban development. Available at: ec.europa.eu/regional_policy/policy/themes/urban-development_en.

What is the European Urban Initiative? European Urban Initiative. Available at: urban-initiative.eu/what-european-urban-initiative.

European cities face challenges and opportunities RFSC. Available at: <http://rfsc.eu/european-framework/>

Cesifo Forum (internet) (2019) ISSN 2190-717X (Online) | CESifo forum | The ISSN Portal. Available at: portal.issn.org/resource/ISSN/2190-717X

Personal
Mercado de trabajo
Peatonal
Desigualdad económica
Salario
Contratación
Trabajo remoto
Promoción
Prácticas
Carrera
Reclutamiento
Reemplazo de IA
Infraestructura
Re-capacitación
Mejora de las habilidades
Inseguridad laboral

INNOVA

Trabajo independiente
Malestar social
Accesibilidad
Protestas
Centros de movilidad
Discriminación
Salarios
Trabajo excesivo
Desigualdad
Explotación
Sindicalización
Corrupción
Explotación laboral
Desempleo
Derechos de los trabajadores
Despidos
Brechas salariales
Agotamiento



ESCENARIO 1: DESEMPLEO Y EXTREMISMO

Consejos para el facilitador:

Invite a los participantes a debatir qué significa la propaganda y cómo pueden detectarla. En este escenario, la respuesta correcta es la opción 2, ya que el programa de desarrollo de habilidades brinda apoyo directo, crea una vía hacia el empleo y reduce el desempleo de manera mensurable. Si bien la iniciativa de microsubvenciones (opción 1) promueve el crecimiento económico y la inclusión social al involucrar al sector privado, su impacto puede tardar más en abordar la crisis de desempleo inmediata que alimenta la radicalización. Mientras tanto, el proyecto de arte comunitario (opción 3), aunque valioso para fomentar la comprensión cultural, no aborda directamente las causas profundas del desempleo y las dificultades económicas, lo que lo convierte en la solución menos eficaz en este contexto.

ESCENARIO 2: INCLUSIÓN EN EL LUGAR DE TRABAJO

Consejos para el facilitador:

Los participantes explorarán cómo las personas con necesidades especiales pueden integrarse de manera efectiva en el lugar de trabajo y discutirán los tipos de capacitación necesarios para apoyar su integración, permitir una vida plena y mantener la eficiencia en el lugar de trabajo. La respuesta correcta es la opción 1. Esta es una solución práctica, que fomenta la participación directa de los empleados afectados e impulsa cambios de política tangibles. Por el contrario, si bien los incentivos financieros (opción 2) pueden ser atractivos, corren el riesgo de conducir al simbolismo o al cumplimiento superficial sin abordar las barreras sistémicas o los cambios culturales. De manera similar, los eventos de sensibilización (opción 3) pueden aumentar la visibilidad y la moral, pero hacen poco para implementar los cambios estructurales necesarios para una verdadera inclusión, lo que los convierte en la opción menos efectiva a pesar de su atractivo.

ESCENARIO 3: SUPRESIÓN SINDICAL

Consejos para el facilitador:

Los participantes pueden discutir estrategias efectivas de negociación colectiva que los trabajadores podrían usar para lograr mejores condiciones de trabajo a pesar de la resistencia corporativa. La respuesta correcta es la opción 3. Una iniciativa de diálogo reúne a todas las partes interesadas para encontrar soluciones equilibradas y sostenibles, abordando tanto los problemas inmediatos como los sistémicos. Por el contrario, si bien un programa de denuncia de irregularidades (opción 1) proporciona un mecanismo seguro para plantear inquietudes, puede que sólo presione a la empresa en lugar de promover soluciones cooperativas a largo plazo. Mientras tanto, una campaña de RSE (opción 2), aunque aparentemente positiva, es en gran medida performativa y evita enfrentar los problemas más profundos de derechos laborales que están en el centro del conflicto, lo que la convierte en la opción menos efectiva a pesar de su atractivo superficial.

ESCENARIO 4: SEGURIDAD LABORAL Y MOVIMIENTOS RADICALES

Consejos para el facilitador:

Los participantes pueden considerar cómo la dirección y el liderazgo de la planta podrían abordar las preocupaciones de los trabajadores de manera transparente y eficaz para evitar la propagación del miedo y el atractivo de las soluciones radicales. La respuesta correcta es la opción 2. El fondo de transición laboral aborda directamente las inseguridades de los trabajadores al brindarles herramientas concretas para reconstruir sus carreras y crear soluciones a largo plazo. Si bien el consejo de la fuerza laboral (opción 3) ofrece un enfoque colaborativo para gestionar los despidos y fomentar la confianza, es posible que no brinde un alivio inmediato a los trabajadores afectados. Mientras tanto, los talleres motivacionales (opción 1), aunque son emocionalmente estimulantes, podrían intensificar involuntariamente el sentimiento radical sin ofrecer soluciones prácticas, lo que los convierte en la opción menos efectiva a pesar de su atractivo.

ESCENARIO 5: IGUALDAD DE GÉNERO

Consejos para el facilitador:

Los participantes pueden proponer soluciones como auditorías internas, medidas de transparencia y la implementación de grupos de trabajo interempresariales para abordar y eliminar sistemáticamente las disparidades salariales. La respuesta correcta es la opción 1. El grupo de trabajo interempresarial aborda directamente las disparidades salariales mediante un enfoque estructurado y de múltiples niveles, que garantiza la rendición de cuentas y un cambio sostenible. Si bien el Desafío de la remuneración justa (opción 2) hace hincapié en la obtención de resultados mensurables en un plazo limitado, su éxito depende de distintos niveles de compromiso por parte de las empresas. Mientras tanto, el programa de bienestar (opción 3), aunque beneficioso en otros aspectos, no aborda directamente las desigualdades salariales, lo que lo convierte en la solución menos eficaz en el contexto de la equidad salarial inmediata.

Recursos adicionales



- The Facilitator's Toolkit Tools, techniques, and tips for effective facilitation Toolkits for Facilitators: <https://www.england.nhs.uk/improvement-hub/wp-content/uploads/sites/44/2017/11/Facilitator-Toolkit.pdf>
- The Discussion Group Facilitator's Handbook: <https://www.teagasc.ie/media/website/publications/2020/The-Discussion-Group-Facilitators-Handbook.pdf>
- Simulation Exercise, Exercise, Manual Youth combating radicalization- Toolkit for the training Combating Radicalization Among Youth: https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1958/Toolkit%20Youth%20Combating%20Radicalization.pdf
- How to help prevent radicalisation of young people by raising their self-awareness of cognitive biases Toolkit for Social Workers, Youth Workers and Mental Health Professionals: <https://www.precobias.eu/toolkit/social-worker/PRECOBIAS-Toolkit-for-social-workers-EN.pdf>
- YOUTH WORK AGAINST VIOLENT RADICALISATION Theory, concepts and primary prevention in practice: <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/YW-against-radicalisation-web.pdf>

Recursos adicionales



- FREE MIND AND EUROPEAN VALUES: UPROOTING RADICALISATION AND VIOLENT EXTREMISM THROUGH YOUTH WORK Non-formal approach to preventing radicalisation and violent extremism among youth: https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2840/Uprooting%20radicalisation%20and%20violent%20extremism%20through%20youth%20work%20-%20Brochure.pdf
- Preventing Radicalisation This introductory video provides an overview of radicalization and ways to raise awareness: <https://safeguarding.network/content/safeguarding-resources/radicalisation/>
- PeaceMaker challenges you to succeed as a leader where others have failed. Experience the joy of bringing peace to the Middle East or the agony of plunging the region into disaster. PeaceMaker will test your skills, assumptions and prior knowledge: <http://peacemakergame.com/>
- An award-winning educational experience that uses project-based learning, game mechanics, graphic novel content and storytelling designed to engage young people and inspire them to solve global challenges while developing 21st Century skills: <https://www.worldbank.org/en/topic/edutech/brief/evoke-an-online-alternate-reality-game-supporting-social-innovation-among-young-people-around-the-world>
- A high-profile activist game, here the player is cast as a refugee in the troubled Darfur region of the Sudan. To help players understand the plight of the residents of the refugee camps, they participate in two flavours of mini game: <https://www.mobygames.com/game/34936/darfur-is-dying/>

Configuración
Jugadores
Equipos
Tanteo
Influencia
Facilitación
Consecuencias
Imprime y juega
Pensamiento crítico
Diálogo
Narración de historias
Escenarios
Gamificación
Opciones
Juego de mesa
Estrategia

CÓMO DESCARGAR Y UTILIZAR LA VERSIÓN ANALÓGICA



En caso de que hayas decidido jugar la versión analógica de radicalGAME tenemos las siguientes pautas que te ayudarán a ti como facilitador y a los jugadores.

En primer lugar, consulta el sitio web oficial donde se encuentran los materiales del juego. Todos los materiales están disponibles para descargar en formato PDF.



Busca la sección “Materiales del juego” en la página web y empieza a preparar el juego. Una vez que hayas descargado los archivos necesarios, imprime los siguientes elementos en color, no en blanco y negro, y córtalos:

- Tarjetas de roles: cada jugador necesitará una.
- Tarjetas de país y escenario: prepare las tarjetas para cada país y los escenarios relacionados según se describe.
- Tarjetas de solución: tenga todas las tarjetas con las tres posibles soluciones para cada escenario, asegurándose de que estén codificadas por colores y sean fácilmente identificables.
- Comodines: disponer de tarjetas que representen las 10 competencias listas para ser asignada a los jugadores.



Crea una tabla con un sistema de puntuación, posiblemente usando una hoja de papel, para realizar un seguimiento de los puntos y las recompensas a lo largo del juego.

Además, es muy importante organizar el espacio físico para el juego, asegurándose de que haya suficiente espacio para que todos los jugadores se reúnan cómodamente. Cree un área central donde se puedan mostrar las tarjetas de país, escenario y solución para que todos los jugadores las vean.

3

4

Si hay más de 9 jugadores, divídalos en grupos más pequeños.

Explique a los jugadores la importancia de participar y mantener sus roles asignados durante todo el juego.

5

6

Utilice un reloj de arena o un cronómetro para garantizar que las discusiones se mantengan dentro de los límites de tiempo establecidos para cada escenario.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

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.