

Handbook for Youth Educators

Face-to-face learning



Co-funded by
the European Union



FILM MAKING FOR INCLUSION AND DEVELOPMENT



Os damos la bienvenida

Os damos la bienvenida al Manual para jóvenes educadores sobre la creación cinematográfica.

Este manual está diseñado para ayudar a los educadores a enseñar a los jóvenes a hacer películas. Te dará las herramientas que necesitas para crear un plan de estudios completo que involucre a tus estudiantes y les enseñe habilidades clave.

El cine es una habilidad valiosa, no sólo porque es cada vez más demandada en el mercado laboral, sino también porque enseña a los estudiantes a comunicarse de manera eficaz y creativa, al tiempo que les da la oportunidad de reflexionar sobre el mundo que les rodea. Es importante que los jóvenes tengan acceso a este tipo de educación porque les ayuda a desarrollar su propia perspectiva del mundo y a comprender cómo sus acciones afectan a los demás.

Se han creado dos manuales en el marco del proyecto "FMID - Film making for inclusion and development", financiado por el programa Erasmus+ de la Comisión Europea. Un manual es adecuado para el aprendizaje autodirigido, mientras que el presente manual está dedicado al aprendizaje presencial.

Esperamos que este manual le ayude a dotar a sus alumnos de habilidades valiosas que puedan utilizar a lo largo de su vida, como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración, la resolución de problemas y la creatividad.

- El equipo de FMID





Table of contents

Welcome	2
Introduction	4
Module 1: Pre-Production	5
Module 1: Pre-Production - Lesson Plan	6
Module 1: Pre-Production - Activities	19
Module 2: Production	26
Module 2: Production – Lesson Plan	26
Module 2: Production - Activities	30
Module 3: Post-Production	33
Module 3: Post-Production – Lesson Plan	34
Module 3: Post-Production - Activities	43
Module 4: Storytelling	50
Module 4: Storytelling – Lesson Plan	50
Module 4: Storytelling – Activities	57
Module 5: Facilitation Skills	65
Module 5: Facilitation Skills – Lesson Plan	65
Module 5: Facilitation Skills – Activities	70
Module 6: Interpersonal Skills	75
Module 6: Interpersonal Skills – Lesson Plan	75
Module 6: Interpersonal Skills – Activities	80



Introducción

El Programa de Formación Continua y el Manual elaborados en el marco del proyecto FMID proporcionarán recursos y contenidos de formación específicamente desarrollados pensando en el profesorado de jóvenes, para que puedan:

- 1) Llegar con éxito a la juventud marginada, apoyándoles con atención y empatía, y animándoles a seguir aprendiendo a lo largo de toda la vida y a planificar su futuro de forma responsable;
- 2) Proporcionar formación de alta calidad en producción, posproducción y uso de vídeo y audio, utilizando el software de código abierto más pertinente y el hardware más comúnmente disponible;
- 3) Sentirse con comodidad a la hora de impartir formación avanzada en TIC a los y las jóvenes utilizando entornos mixtos y en línea, aprovechando plenamente su potencial y protegiéndolos al mismo tiempo de posibles factores negativos en línea.

La formación comprende 100 horas de formación, compuestas por 40 horas de instrucción presencial y 60 horas de aprendizaje autodirigido en línea, con el apoyo de recursos de vídeo y materiales audiovisuales.

En este manual encontrará las herramientas para el aprendizaje presencial: planes de clase y actividades.

El manual presencial se divide en 6 módulos:

1. Pre-producción
2. Producción
3. Post-producción
4. Storytelling
5. Habilidades de facilitación
6. Habilidades interpersonales

Módulo 1: Pre-Producción

En este módulo se abordarán los siguientes temas:

1. Esbozo y guion - Comprensión de los diferentes formatos para la producción de medios digitales
2. Desarrollo de una historia a partir de ilustraciones - Mood-boards y Mind-maps
3. Creación de guiones gráficos
4. Introducción a la redacción de una historia y un guión
5. Planificación en preproducción:
 - a. Selección de los medios más adecuados para el proyecto (vídeo, podcast, entrevista)
 - b. Selección del formato más adecuado para el proyecto (documental, vox pop, entrevista, drama, vlog)
 - c. Búsqueda de localizaciones
 - d. Elaboración de presupuestos
 - e. Selección de los miembros del reparto y del equipo
 - f. Conseguir vestuario y atrezzo o cualquier otra materia prima (fotos, sonido, etc.) que pueda utilizarse en el proyecto de producción.
6. Funciones y características básicas de los equipos clave
7. Introducción a la secuenciación y la continuidad
8. Desarrollo de un plan de rodaje
9. Introducción a la producción de medios digitales y a los derechos de autor



<p><u>Actividad 1.1: Rompehielos: Dos verdades, una mentira:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La persona dinamizadora comienza la sesión de formación con una actividad para romper el hielo y promover la interacción dentro del grupo. Esta pedirá al grupo que diga tres cosas sobre sí mismos. De las tres, dos serán verdad y la restante será mentira. El resto del grupo deberá adivinar cuál de ellas es la mentira. <p>Durante este tiempo, la persona dinamizadora presentará los puntos que se tratarán dentro de este tema. También explicará las habilidades técnicas que el profesorado juvenil y juventud marginada adquirirán al completar este Programa de Formación en Servicio.</p>	<p>10 minutos</p>	<p>todos los alumnos jóvenes</p> <p>Proyector y pantalla</p> <p>Ordenador portátil</p> <p>Copia de las diapositivas de PowerPoint</p> <p>Copia de la Hoja de actividades 1.1</p>	<p>donde puedan presentarse/realizar la actividad rompehielos y comunicarse entre el grupo y contigo.</p> <p>Para las actividades que requieren que las personas participantes produzcan materiales, si se hacen individualmente durante una sesión síncrona, puedes dar a los y las participantes algo de tiempo con las cámaras apagadas para completar la tarea. Si se hacen por parejas, puedes poner a las personas participantes en salas de descanso/reuniones individuales para que completen la tarea juntas.</p>
--	-------------------	--	--



<p>A lo largo de este módulo, se utilizarán actividades desde el principio y a lo largo de todo el mismo. La persona dinamizadora proporcionará a el profesorado de jóvenes un proyecto de muestra que ellos y ellas mismas redactarán</p>	20 minutos	Copia de la Hoja de actividades 1.2	
<ul style="list-style-type: none">● Introducción al proceso de creación de películas: La persona dinamizadora comienza la sesión introduciendo el concepto del proceso de creación de películas y cómo las personas participantes (profesorado juvenil y, más tarde, juventud marginada/IMPD, mejorarán sus conocimientos y habilidades de creación de películas). La persona dinamizadora se remitirá al manual para exponer este tema en detalle.	30 minutos	Copia de la hoja de actividades 1.3	
<ul style="list-style-type: none">● Esquema y guion: La persona dinamizadora explicará al profesorado de jóvenes cómo pueden ayudar a la juventud marginada a mejorar sus competencias mediante la		Copia de la hoja de actividades 1.4	
		Copia de la hoja de actividades 1.5	
		Plantilla de presupuesto	



<ul style="list-style-type: none">● Cómo esquematizar un guion: 3 Métodos Comunes● Cómo esquematizar tu guion.● Cómo desarrollar la ilustración de una historia: En esta sección, el profesorado de jóvenes aprenderá a desarrollar su historia utilizando ilustraciones. <p><u>Actividad 1.3:</u></p> <p>Mapa mental: Pide a las personas participantes que completen un mapa mental y hagan una lluvia de ideas (individualmente o en parejas) sobre los diferentes elementos que contribuyen a desarrollar su historia utilizada en la Actividad 2.</p> <p><u>Enlaces útiles para completar esta actividad:</u></p>	60 minutos		
	15 minutos		



<ul style="list-style-type: none">● Cómo usar los mapas mentales para guionistas● Puedes usar mapas mentales para resolver problemas de guion● Para crear Storyboards: La persona dinamizadora explicará al profesorado juvenil cómo los guiones gráficos pueden ser una herramienta visual que les ayude a planificar su proyecto.	25 minutos		
<p><u>Actividad 1.4:</u></p> <p>Storyboards: Pide a las personas participantes que creen un guion gráfico (individualmente o en parejas) para trazar el aspecto que tendrá su guion o historia una vez finalizado.</p>	15 minutos		



<p><u>Enlaces útiles para completar esta actividad:</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Cómo hacer un storyboard para un video de marketing● Cómo hacer un storyboard para un video en 6 pasos● Escritura: narrando tu guion ● Introducción a la escritura de una historia y un guion: En esta sección, el profesorado de jóvenes aprenderá a escribir una historia y un guion para su proyecto. <p><u>Actividad1.5:</u></p> <p>Escribir una hisotira y un guion: Pide a las personas participantes que creen la historia corta y el guion</p>	<p>20 minutos</p>		
---	-------------------	--	--



(individualmente o en parejas) que ya han desarrollado en las actividades anteriores.

Enlaces útiles para completar esta actividad:

- [Consejo práctico para escribir un guion de un cortometraje](#)
- [Cómo escribir el guion de un cortometraje](#)
- **Planificar la Pre-producción:** La persona dinamizadora explicará al profesorado de jóvenes cómo pueden ayudar a la juventud marginada a mejorar sus competencias mediante el aprendizaje de la planificación en la fase previa a la producción. Esta sección se divide en subtemas, que la persona

30 minutos



<p>dinamizadora explicará y enseñará a través de una serie de actividades:</p> <ul style="list-style-type: none">● Selección de los medios más adecuados para el proyecto● Búsqueda de localizaciones● Elaboración de presupuestos● Seleccionar el reparto y los miembros del equipo● Conseguir vestuario y atrezzo o cualquier materia prima (fotos, sonido, etc.) que pueda utilizarse en el proyecto de producción● Funciones y características básicas Equipo clave● Introducción a la secuenciación y la continuidad	10 minutos		
	10 minutos		



<ul style="list-style-type: none">● Desarrollo de un plan de rodaje● Introducción a la producción de medios digitales y derechos de autor <p>Selección de los medios más adecuados para el proyecto: La persona dinamizadora detallará y mostrará a las personas participantes diferentes soportes para producciones audiovisuales y cómo elegir el que mejor se adapte a su proyecto.</p> <p><u>Enlaces útiles para instruirse:</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Consejos de promoción: Cómo conseguir prensa destacada para tu película● 6 Maneras de empezar a promocionar tu película hoy mismo <p>Selección del formato más adecuado para el proyecto: La persona dinamizadora explicará a</p>	20 minutos		
	15 minutos		



<p>los y las participantes los distintos formatos de los proyectos audiovisuales y cómo elegir el formato más adecuado para su proyecto.</p> <p><u>Enlaces útiles para instruirse:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Cómo identificar el formato adecuado para tu historia <p>Búsqueda de localizaciones: La persona dinamizadora proporcionará a las personas participantes los conocimientos necesarios para buscar localizaciones para filmar un proyecto audiovisual.</p> <p><u>Enlaces útiles para instruirse:</u></p>	<p>15 minutos</p>		
--	-------------------	--	--



<ul style="list-style-type: none">● Guía de búsqueda de localizaciones: cómo buscar una localización para una película <p>Elaboración de presupuestos: La persona dinamizadora explicará a los y las participantes cómo elaborar un presupuesto para el rodaje de una producción cinematográfica. A continuación, mostrará a las personas participantes un ejemplo de plantilla de presupuesto.</p> <p><u>Enlaces útiles para instruirse:</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Construye un presupuesto infalible para tu corto o vídeo● Cómo hacer un presupuesto para un cortometraje	<p>15 minutos</p>		
---	-------------------	--	--



<ul style="list-style-type: none">• Planificación del presupuesto de una película: nuestra guía definitiva <p>Selección del reparto y el equipo: La persona dinamizadora hará que las personas participantes reflexionen sobre la importancia de tener en cuenta el reparto y el equipo a la hora de crear una producción audiovisual. La persona dinamizadora explicará en detalle las diferentes maneras de encontrar y seleccionar el reparto y el equipo, así como lo que hay que tener en cuenta a la hora de seleccionarlos.</p> <p><u>Enlaces útiles para instruirse:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• CÓMO ELEGIR TU EQUIPO Y REPARTO ADECUADOS PARA TU PRÓXIMA PRODUCCIÓN DE VÍDEO	<p>20 minutos</p>		
--	-------------------	--	--



- [Cómo encontrar reparto y equipo técnico](#)

Conseguir vestuario y atrezzo o cualquier materia prima (fotos, sonido, etc.) que pueda utilizarse en el proyecto de producción: La persona dinamizadora destacará a los y las participantes la importancia del vestuario y el atrezzo a la hora de crear un proyecto cinematográfico. La persona dinamizadora explicará a las personas participantes cómo encontrar y conseguir vestuario y atrezzo que ayuden a que el proyecto de producción tenga una mejor apariencia.

Enlaces útiles para instruirse:

- [Importancia del vestuario en la television y el cine](#)



<ul style="list-style-type: none">● El diablo está en los detalles: por qué atrezzo y vestuario son importantes en el cine ● Funciones básicas y características de los equipos clave: La persona dinamizadora explicará las funciones y características básicas de los equipos clave a la hora de filmar. <p><u>Actividad 1.6:</u></p> <p>Iluminación: Se pedirá a los y las participantes que salgan a la calle y utilicen sus dispositivos móviles para filmar una serie de vídeos diferentes con distintas iluminaciones. Una vez que hayan completado esta tarea, pide a las personas participantes que vean estos vídeos y examinen cómo la iluminación es un componente crucial de cómo se rueda una película.</p>			
---	--	--	--



Enlaces útiles para completar esta actividad:

- [La importancia de la iluminación en la producción de cine.](#)
- **Introducción a la secuenciación y a la continuidad:** En esta sección, la persona dinamizadora explicará a los y las participantes la importancia de la secuencia y la continuidad en el rodaje. La persona dinamizadora mostrará ejemplos de secuenciación y continuidad en producciones cinematográficas conocidas para demostrar su importancia a las personas participantes.

Enlaces útiles para instruirse:



<ul style="list-style-type: none">● Conceptos básicos de realización cinematográfica: La secuencia● Tres secretos del plano secuencia● Cómo identificar los errores de continuidad en el cine● Continuidad: Filma y Edita para que tu película tenga sentido● ¿Qué es la edición de continuidad en el cine? Definición y técnicas de montaje <p>Elaboración de un plan de rodaje: La persona dinamizadora explicará al profesorado de jóvenes la importancia de elaborar un plan de rodaje durante el proceso de preproducción del rodaje.</p>			
---	--	--	--

Actividad 1.7:

Elaboración de un plan de rodaje: Pide a las personas participantes que creen su propio plan de rodaje para su proyecto.

Enlaces útiles para completar esta actividad:

- [5 SPasos a seguir para crear el calendario de rodaje perfecto](#)
- [Cómo crear un programa de rodaje \(plantilla incluida\)](#)
- **Introducción a la producción de medios digitales y derechos de autor:** La persona dinamizadora explicará al profesorado de jóvenes la importancia de la producción de medios digitales y de los derechos de autor.



<p>Enlaces útiles para instruirse:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué es la producción de medios digitales?• La guía definitiva del uso justo y los derechos de autor para cineastas• La mejor forma de proteger un guion es con derechos de autor – Travis Seppala			
Duración total del módulo	8 horas		



Módulo 1: Pre-Producción - Actividades

Título del módulo	Pre-Producción		
Título de la actividad	Rompehielos: Dos verdades una mentira	Código de actividad	A1.1
Tipo de recurso	Ficha de actividad	Tipo de aprendizaje	Presencial
Duración de la actividad	15 minutos	Resultado del aprendizaje	Una vez finalizada esta actividad, los y las participantes se sentirán más relajadas con el resto del grupo. Esta sensación irá en aumento a medida que avance la sesión.
Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es crear un ambiente relajado en el grupo antes de comenzar la sesión. Esta actividad permitirá a las personas participantes conocerse mejor.		
Materiales requeridos para la actividad	N/A		
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la persona dinamizadora debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Paso 1: Pide a las personas participantes que se coloquen en círculo. ● Paso 2: Pide a los y las participantes que piensen en dos verdades sobre sí mismas y que piensen en una mentira para decir sobre sí mismas. ● Paso 3: Pide a las personas participantes que digan sus verdades y su mentira al resto del grupo, pero que no digan a nadie cuáles son verdades y cuál es la mentira. 		

	<ul style="list-style-type: none"> ● Paso 4: Pide al resto del grupo que adivinen cuál de estas afirmaciones es una mentira. ● Paso 5: Repite los pasos 2-4 hasta que cada participante haya tenido su turno.
--	---

Título del módulo	Pre-Producción		
Título de la actividad	Esbozar un guion	Código de la actividad	A1.2
Tipo de recurso	fichas de actividades	Tipo de aprendizaje	Presencial
Duración de la actividad	35 minutos	Resultado del aprendizaje	Al finalizar esta actividad, las personas participantes serán capaces de esbozar su propio guión.
Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es proporcionar al profesorado de jóvenes los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para esbozar un guion. Al completar esta actividad, los educadores y educadoras de jóvenes identificarán las habilidades y conocimientos necesarios para esbozar un guion.		
Materiales requeridos para la actividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Bolígrafo ● Papel ● Smartphone ● PC/Ordenador 		
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, el animador debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Paso 1: Pide a los y las participantes que busquen información sobre cómo esbozar un guion. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Paso 2: Una vez que las personas participantes hayan reunido la información necesaria para redactar su esquema, se les pedirá que esbocen un guion que utilizarán durante el resto de la sesión. • Paso 3: Una vez terminado, se pedirá a los y las participantes que echen un vistazo rápido a su esquema para revisarlo y ajustarlo si es necesario.
--	---

Título del módulo	Pre-Producción		
Título de la actividad	Mapa mental	Código de actividad	A1.3
Tipo de recurso	Ficha de actividad	Tipo de aprendizaje	Presencial
Duración de la actividad	30 minutos	Resultado de aprendizaje	Al término de esta actividad, las personas participantes habrán realizado una lluvia de ideas sobre los distintos elementos que se atribuyen a la filmación con teléfonos inteligentes.
Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es evaluar los conocimientos del profesorado juvenil en la creación de contenidos audiovisuales en teléfonos inteligentes y cómo pueden estimular el aprendizaje de los y las jóvenes. Esta actividad hará que las personas participantes investiguen cómo se puede emplear la creación de películas en el entorno de un grupo juvenil.		
Materiales requeridos para la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Bolígrafo • Papel 		

Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la persona dinamizadora debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Paso 1: Pide a los y las participantes que hagan una lluvia de ideas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué conocimientos tienes sobre contenidos audiovisuales? - ¿Cómo utilizar la filmación con teléfonos inteligentes para facilitar el aprendizaje con juventud marginada? - ¿Qué competencias pueden adquirirse mediante este tipo de aprendizaje integrado? ● Paso 2: Pide a los y las participantes que dibujen su mapa mental y las ideas que se les han ocurrido en su diagrama. ● Paso 3: Transcurridos 10 minutos, pide a las personas participantes que compartan con el grupo las dos cosas más importantes que hayan producido en su mapa mental. ● Paso 4: Pide a los y las participantes que anoten en su mapa mental las ideas adicionales que hayan surgido de las aportaciones del grupo.
----------------------------------	--

Título del módulo	Pre-Producción		
Título de la actividad	Storyboards	Código de la actividad	A1.4
Tipo de recurso	Ficha de actividad	Tipo de aprendizaje	Presencial
Duración de la actividad	30 minutos	Resultado de aprendizaje	Una vez finalizada esta actividad, las personas participantes habrán elaborado un guion gráfico con el aspecto que tendrá su

			guion o historia una vez terminado.
Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es animar a los y las participantes a elaborar un guion gráfico que les ayude a trazar el aspecto que tendrá su guion o historia una vez finalizado.		
Materiales requeridos para la actividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Bolígrafo ● Papel 		
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la persona dinamizadora debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Paso 1: Pide a las personas participantes que fijen objetivos para su proyecto. ● Paso 2: A continuación, pide a los y las participantes que investiguen algunas ideas de recursos y referencias. ● Paso 3: Tras esto, pide a las personas participantes que consideren el calendario para completar este proyecto. ● Paso 4: A continuación, pide a los y las participantes que definan las escenas clave. Con ello se pretende ayudar a las personas participantes a trazar las escenas principales de la trama y ayudarles a crear escenas secundarias para completar su proyecto. ● Paso 5: Por último, los y las participantes esbozarán las escenas como ayuda visual. 		

Título del módulo	Pre-Producción		
Título de la actividad	Escribir una historia y un guion	Código de la actividad	A1.5

Tipo de recurso	Ficha de actividad	Tipo de aprendizaje	Presencial
Duración de la actividad	80 minutos	Resultado de aprendizaje	Al finalizar esta actividad, los y las participantes aprenderán y serán capaces de escribir una historia y un guion.
Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es invitar al profesorado juvenil a reforzar sus habilidades para escribir una historia o un guion para su proyecto. Al completar esta actividad, el profesorado de jóvenes adquirirán experiencia de primera mano escribiendo sus propias historias y guiones, que podrán utilizar cuando enseñen a la juventud.		
Materiales requeridos para la actividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Bolígrafo ● Papel ● PC/Ordenador 		
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la persona dinamizadora debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Paso 1: Pide a las personas participantes que identifiquen una idea para su cuento o guion. ● Paso 2: A continuación, pide a los y las participantes que definan el conflicto principal del personaje y el objetivo de la historia. ● Paso 3: Pide a las personas participantes que escriban una escena inicial fuerte para enganchar a la gente a la historia. ● Paso 4: Tras esto, pide a los y las participantes que escriban un clímax (la trama principal de la historia). ● Paso 5: A continuación, los y las participantes escribirán un final memorable, para que todo el mundo recuerde su historia. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Paso 6: Pide a las personas participantes que corrijan y revisen cualquier cambio que consideren necesario para mejorar la historia.
--	--

Título del módulo	Pre-Producción		
Título de la actividad	Iluminación	Código de actividad	A1.6.
Tipo de recurso	Ficha de actividad	Tipo de aprendizaje	Presencial
Duración de la actividad	20 minutos	Resultado de aprendizaje	Al finalizar esta actividad, los y las participantes aprenderán la importancia de utilizar diferentes tipos de iluminación para grabar cortometrajes.
Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es que las personas participantes aprendan cómo la iluminación puede marcar la diferencia a la hora de rodar un cortometraje.		
Materiales requeridos para la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphone • Exteriores 		
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la persona dinamizadora debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paso 1: Pide a las personas participantes que salgan al exterior para grabar una serie de vídeos. 		

	<ul style="list-style-type: none"> ● Paso 2: Pide a los y las participantes que graben vídeos en distintos lugares y desde distintos ángulos. ● Paso 3: Las personas participantes volverán para revisar sus vídeos. ● Paso 4: A continuación, se pedirá a los y las participantes que analicen y examinen la iluminación en diferentes vídeos.
--	--

Título del módulo	Pre-Producción		
Título de la actividad	Elaboración de un plan de rodaje	Código de actividad	A1.7
Tipo de recurso	Ficha de actividad	Tipo de aprendizaje	Presencial
Duración de la actividad	20 minutos	Resultado de aprendizaje	Al finalizar esta actividad, los y las participantes serán capaces de elaborar un plan de rodaje para la realización de un cortometraje..
Objetivo de la actividad	Esta actividad tiene como objetivo proporcionar al profesorado de jóvenes las habilidades necesarias para desarrollar un plan de rodaje para un cortometraje. Al completar esta actividad, el profesorado juvenil adquirirá experiencia de primera mano en la elaboración de un plan de rodaje, que podrán utilizar cuando enseñen a la juventud.		
Materiales requeridos para la actividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Bolígrafo ● Papel 		



	<ul style="list-style-type: none">● Plantilla aquí
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la persona dinamizadora debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none">● Paso 1: Pide a los y las participantes que piensen cuánto tiempo se tardaría en rodar el cortometraje.● Paso 2: A continuación, se pedirá a las personas participantes que consideren dónde se rodaría el cortometraje.● Paso 3: Tras esto, se pedirá a las personas participantes que consideren la disponibilidad de reparto y equipo.● Paso 4: Se pedirá a los y las participantes que establezcan las necesidades horarias. ¿La película se rodará de noche o de día?● Paso 5: Después de esto, se pedirá a las personas participantes que tengan en cuenta los imprevistos que puedan entrar en conflicto con el rodaje.

Módulo 2: Producción

En este módulo se abordarán los siguientes temas:

1. Técnicas de cine, animación y sonido
2. Técnicas de entrevista para la producción de medios digitales
3. Diseño gráfico y animación
4. Preparar el escenario adecuado para la producción de medios digitales
5. Técnicas de grabación de audio
6. Técnicas de grabación de vídeo

Módulo 2: Producción – Lección de aprendizaje

Título del módulo: Producción			
Descripción de las Actividades de Aprendizaje	Duración	Materiales o equipos necesarios	Adaptación en línea de la actividad presencial propuesta
<p><u>Apertura del taller:</u></p> <p>En esta sesión, las personas participantes tomarán parte en un ejercicio de grupo que les llevará a realizar un cortometraje con sus teléfonos inteligentes. La persona dinamizadora dará la bienvenida</p>	45 minutos	Centro de formación con equipos informáticos	Utiliza una herramienta de reunión en línea (por ejemplo, Zoom, Google Teams, Skype, etc.) para impartir la formación. Este

<p>al profesorado de jóvenes a la sesión de formación y les pedirá que consulten el manual que se encuentra al principio de este módulo. La persona dinamizadora explicará que el principio del módulo se centrará en la realización de películas y que, a continuación, los y las participantes se implicarán en los elementos prácticos de esta sesión. La persona dinamizadora animará a las personas participantes a que formulen preguntas en el grupo en caso de que no tengan claro qué hacer.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Técnicas de cine, animación y sonido: La persona dinamizadora expondrá al profesorado de jóvenes los conocimientos teóricos y prácticos de las técnicas cinematográficas, de animación y de sonido en el proceso de realización de películas. Pedirá a los y las participantes que reflejen las demostraciones para garantizar una comprensión clara de esta teoría. A partir del manual, la persona dinamizadora puede optar por utilizar los enlaces y vídeos proporcionados. ● Técnicas de entrevista para técnicas de medios digitales: La persona dinamizadora repetirá el proceso tal y como se ha indicado anteriormente. ● Diseño gráfico y animación: La persona dinamizadora repetirá el proceso tal y como se ha indicado anteriormente. 	<p>45 minutos</p>	<p>Pizarra y rotuladores</p> <p>Hoja de inscripción para el taller</p> <p>Bolígrafos y material para tomar notas para todas las personas participantes</p> <p>Proyector y pantalla</p> <p>Ordenador</p> <p>Copia de las diapositivas de PowerPoint</p> <p>Copia de la ficha de la actividad 2.1</p>	<p>taller funcionaría mejor si se impartiera en sesiones síncronas, en lugar de asíncronas.</p> <p>La mayoría de las actividades pueden realizarse de la misma manera que en formato presencial.</p> <p>Para las actividades que requieren que las personas participantes produzcan materiales, si se realizan individualmente, puedes darles un tiempo con las cámaras apagadas para completar la tarea. Si se hacen en grupo, puedes poner a los y las participantes en salas de descanso/reuniones individuales para que completen la tarea juntas.</p>
--	-----------------------	---	--

- **Preparar el escenario adecuado para la producción de medios digitales:** La persona dinamizadora repetirá el proceso tal y como se ha indicado anteriormente.
- **Técnicas de grabación de audio:** La persona dinamizadora repetirá el proceso tal y como se ha indicado anteriormente.
- **Técnicas de grabación de vídeo:** La persona dinamizadora repetirá el proceso tal y como se ha indicado anteriormente.

Actividad 2.1:

- **Hora de la función:** La persona dinamizadora dividirá a las personas participantes en grupos de 3 o 4 personas. Estos grupos permanecerán juntos durante toda la sesión. La persona dinamizadora proporcionará a los y las participantes la información necesaria sobre cómo trabajarán simultáneamente para producir, filmar y editar su producción en sus teléfonos inteligentes. Se pedirá a cada grupo que haga una lluvia de ideas sobre cómo producirán, filmarán y editarán su producción basándose en lo que han aprendido en los módulos 1 y 2.

Enlaces útiles para completar esta actividad:

<p>Cómo generar ideas para un cortometraje</p>	<p>210 minutos</p>		
<p>Actividad 2.2:</p> <p>3-2-1 Acción!: La persona dinamizadora dividirá a los y las participantes en sus grupos de la actividad 2.1. La persona dinamizadora pedirá a cada grupo que cree un cortometraje de unos 3 minutos de duración.</p> <p><u>Enlaces útiles para completar esta actividad:</u></p> <p>Diferentes tomas de cámara</p> <p>Los mejores 5 consejos para grabar mejores vídeos con tu Smartphone</p>	<p>90 minutos</p>	<p>Centro de formación con equipos informáticos</p> <p>Pizarra y rotuladores</p> <p>Bolígrafos y material para tomar notas para todas las personas participantes</p>	

<p> Cómo grabar un video cinematográfico con un smartphone (5 consejos para grabar mejor con el móvil) 5 consejos para grabar una buena voz en off </p> <p>Una vez que las personas participantes hayan completado esta actividad, la persona dinamizadora concluirá este módulo y planteará al grupo las siguientes preguntas de síntesis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Fueron eficaces los conocimientos teóricos y prácticos que utilizaste para completar esta actividad? ¿De qué manera? • Si pudieras volver a realizar esta actividad, ¿qué harías de forma diferente? • ¿Dónde encontraste algún reto, si lo hubo, al completar esta actividad? En caso afirmativo, ¿cómo los afrontaste? • ¿Qué has aprendido sobre la filmación después de completar esta actividad que no supiera antes? 	<p>30 minutos</p>	<p>Proyector y pantalla</p> <p>Ordenador</p> <p>Copia de las diapositivas de PowerPoint</p> <p>Copia de la ficha de la actividad 2.2</p> <p>Smartphone</p>	
--	-------------------	--	--

Duración total del módulo	8 horas		



Módulo 2: Producción - Actividades

Título del módulo	Producción		
Título de la actividad	Hora de la función	Código de la actividad	A2.1
Type of resource	Ficha de actividad	Tipo de aprendizaje	Presencial
Duración de la actividad	45 minutos	Resultado de aprendizaje	Al finalizar esta actividad, las personas participantes trabajarán en grupos para planificar la producción de su película para sus smartphones.
Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es que las personas participantes realicen una lluvia de ideas trabajando en grupos. A través de esta actividad, cada grupo imaginará y planificará cómo producirán, filmarán y editarán su producción en sus smartphones.		
Materiales requeridos para la actividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Bolígrafo ● Papel 		
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la persona dinamizadora debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Paso 1: Pide a los y las participantes que se organicen en grupos de 3-4 personas. ● Paso 2: Estos grupos permanecerán juntos mientras duren las sesiones. Deja que las personas participantes se mezclen entre sí durante 2-3 minutos. 		

	<ul style="list-style-type: none"> ● Paso 3: A continuación, se pedirá a los y las participantes que hagan una lluvia de ideas en sus grupos sobre cómo piensan producir, filmar y editar su producción en sus smartphones. <p>Pide a las personas participantes que consideren los siguientes elementos aprendidos en los Módulos 1 y 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Tema ○ Género ○ Entorno/Localización ○ Presupuesto ○ Reparto/Equipo ○ Material ○ Vestuario y atrezzo ○ Elaboración de un plan de rodaje
--	---

Título del módulo	Producción		
Título de la actividad	3-2-1 Acción	Código de la actividad	A2.2
Tipo de recurso	Ficha de actividad	Tipo de aprendizaje	Mixto
Duración de la actividad	90 minutos	Resultado de aprendizaje	Al finalizar esta actividad, las personas participantes habrán adquirido los conocimientos esenciales para filmar su producción audiovisual en sus teléfonos inteligentes.



Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es que los y las participantes apliquen los conocimientos y habilidades que han adquirido en esta formación para rodar una película con su smartphone.
Materiales requeridos para la actividad	<ul style="list-style-type: none">● Smartphone● Atrezzo● Vestuario● Iluminación● Trípode● Reparto/Equipo● Entorno
Instrucciones paso a paso	Para llevar a cabo esta actividad, la persona dinamizadora debe introducir los siguientes pasos: <ul style="list-style-type: none">● Paso 1: Utilizando lo que ha completado en A2.1, pide a cada grupo de participantes que salga y produzca su película en su smartphone.● Paso 2: Anima a las personas participantes a que sean creativas y apliquen los conocimientos y habilidades que han aprendido a lo largo de las sesiones de formación.

Módulo 3: Post-Producción

En este módulo se abordarán los siguientes temas:

1. Introducción al software de edición de código abierto
2. Introducción a las técnicas de edición de vídeo
3. Introducción a las técnicas de edición de audio (añadir música, editar diálogos y grabaciones en directo)
4. Introducción al diseño de sonido (creación de efectos de sonido)
5. Introducción a los efectos especiales (que se pueden conseguir con un presupuesto)
6. Introducción al etiquetado y almacenamiento de archivos
7. Asignación de funciones en postproducción
8. Introducción al marketing de postproducción (apoyo a los jóvenes para promocionar su producto audiovisual)
9. Introducción a compartir y distribuir proyectos de medios digitales (a través de los medios sociales y las plataformas disponibles)
10. Desarrollo de una entrada de blog o cualquier producto digital basado en texto
11. Creación de páginas en medios sociales (Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, etc.)
12. Crear el post adecuado en función de la plataforma de medios sociales



Módulo 3: Post-Producción – Lección de aprendizaje

Título del módulo: Post-Producción			
Descripción de las Actividades de Aprendizaje	Duración	Materiales o equipos necesarios	Adaptación en línea de la actividad presencial propuesta
<p>Apertura del taller:</p> <p>La persona dinamizadora dará la bienvenida a los grupos y les explicará cómo editarán y producirán la versión final de su cortometraje de los módulos anteriores.</p> <ul style="list-style-type: none"> Introducción al software de edición de Código abierto: La persona dinamizadora se dirigirá al manual y presentará instrucciones e indicaciones sobre cómo los participantes pueden editar y producir sus cortometrajes. En esta sección, se presentará a los participantes el software que utilizarán para producir el borrador final de su cortometraje. 	<p>10 minutos</p> <p>20 minutos</p>	<p>Lugar de formación con equipos informáticos</p> <p>Pizarra y rotuladores</p> <p>Hoja de inscripción para el taller</p> <p>Bolígrafos y material para tomar notas para todas las personas participantes</p>	<p>Utiliza una herramienta de reunión en línea (por ejemplo, Zoom, Google Teams, Skype, etc.) para impartir la formación. Este taller funcionaría mejor si se impartiera en sesiones síncronas, en lugar de asíncronas.</p> <p>La mayoría de las actividades pueden realizarse de la misma manera que en formato presencial.</p> <p>Para las actividades que requieren que las personas</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción a las técnicas de edición de vídeo: La persona dinamizadora presentará el programa de edición de vídeo <i>CapCut</i>, que los y las participantes utilizarán para editar sus vídeos. Las personas participantes aprenderán a utilizar este programa y tendrán la opción de ver vídeos tutoriales que les ayudarán con este procedimiento. ● Introducción a las técnicas de edición de audio: La persona dinamizadora presentará el programa de edición de audio <i>Audacity</i>, que los y las participantes utilizarán para editar el audio de su película. Las personas participantes aprenderán a utilizar este programa y podrán ver vídeos tutoriales que les ayudarán en el proceso. 	<p>20 minutos</p>	<p>Proyector y pantalla</p> <p>Ordenador portátil</p> <p>Copia de las diapositivas de PowerPoint</p> <p>Copia de las hojas de actividades</p> <p>Copia de la ficha de actividades 3.1</p> <p>Smartphones</p>	<p>participantes produzcan materiales, si se realizan individualmente, puedes darles un tiempo con las cámaras apagadas para completar la tarea. Si se hacen en grupo, puedes poner a los y las participantes en salas de descanso/reuniones individuales para que completen la tarea juntas.</p>
<p><u>Actividad 3.1:</u></p> <p>Probando, Probando, 1-2-3:</p> <p>En esta actividad, la persona dinamizadora pedirá a los y las participantes que ilustren detalladamente cómo piensan proceder</p>	<p>20 minutos</p>	<p>Software Audacity</p> <p>Software CapCut</p>	

<p>en el montaje de su producción audiovisual. Esta actividad les permitirá hacerse una idea del aspecto que tendrá su producción final.</p> <p><u>Enlaces útiles para completar esta actividad:</u></p> <p>Cómo Usar Audacity Para PRINCIPIANTES ¡En 2020! (Tutorial Completo de Audacity)</p> <p>Cómo usar Audacity</p> <p>Edición Cinematográfica en CapCut: ¡Crea Videos Estilo Hollywood! (Tutorial)</p> <p>CÓMO HACER EDICIÓN DE ESTILO CINEMATOGRAFICO USANDO CAPCUT MRTNTV</p>	<p>20 minutos</p>		
<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción al diseño de sonido (creación de efectos de sonido): La persona dinamizadora presentará el diseño de sonido, que los y las participantes utilizarán para añadir sonidos a su película. Las personas participantes aprenderán a crear efectos de sonido y tendrán la opción de ver vídeos tutoriales que les ayudarán en este proceso.. 	<p>20 minutos</p>	<p>Pizarra y rotuladores</p> <p>Bolígrafos y material para tomar notas para todas las personas participantes</p>	

<p><u>Actividad 3.2:</u></p> <p>BOOM, POW, WOW: En esta actividad, la persona dinamizadora pedirá a las personas participantes que, utilizando sus teléfonos inteligentes, busquen y utilicen una serie de sonidos diferentes que consideren útiles para añadir a su película.</p> <p><u>Enlaces útiles para completar esta actividad:</u></p> <p>Ejemplo de diseño de sonido de un cortometraje: Antes y Después</p> <p>Diseño de sonido antes y después</p> <p>¡Deja de usar transiciones! Utiliza sonidos (consejos de diseño de sonido)</p> <p>Grabación de sonido para cine</p>	<p>40 minutos</p>	<p>Proyector y pantalla</p> <p>Ordenador portátil</p> <p>Copia de las diapositivas de PowerPoint</p> <p>Copia de la hoja de actividades 3.2</p> <p>Smartphones</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción a los Efectos especiales (que se puedan permitir en el presupuesto): La persona dinamizadora presentará la importancia de los efectos especiales a la hora de completar un cortometraje. La persona dinamizadora 	<p>20 minutos</p>	<p>Pizarra y rotuladores</p>	

<p>mostrará a los y las participantes algunos ejemplos de software de efectos especiales que podrían añadir a sus cortometrajes. Las personas participantes aprenderán a utilizar los efectos especiales y tendrán la opción de ver vídeos tutoriales que les ayudarán en este proceso.</p> <p><u>Actividad 3.3:</u></p> <p>VFX: En esta actividad, la persona dinamizadora pedirá a los y las participantes que busquen programas informáticos de efectos especiales que puedan utilizar sin salirse del presupuesto.</p> <p><u>Enlaces útiles para completar esta actividad:</u></p> <p>Los 10 mejores programas de efectos visuales (VFX) [gratuitos y de pago, 2022]</p>	<p>40 minutos</p>	<p>Bolígrafos y material para tomar notas para todas las personas participantes</p> <p>Proyector y pantalla</p> <p>Ordenador portátil</p> <p>Copia de las diapositivas de PowerPoint</p> <p>Copia de la hoja de actividades 3.3</p> <p>Smartphones</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● Asignar roles en Post-Producción: La persona dinamizadora se referirá al manual para destacar la necesidad de asignar 	<p>15 minutos</p>	<p>Pizarra y rotuladores</p>	

<p>roles en la postproducción. Es fundamental que tanto el profesorado de jóvenes como la juventud comprendan la importancia de asignar funciones en la fase/proceso de postproducción.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introducción al Marketing de Post-Producción (ayudar a los y las jóvenes a promocionar sus productos audiovisuales): La persona dinamizadora explicará cómo puede utilizar la juventud las redes sociales para publicitar sus cortometrajes. La persona dinamizadora demostrará/mostrará a las personas participantes diversas plataformas y estrategias de medios sociales. <p><u>Actividad 3.4</u></p> <p>¿Ser social es realmente tan bueno?: En esta actividad, la persona dinamizadora pedirá a los y las participantes que reflexionen sobre los pros y los contras de las redes sociales y sobre cómo pueden</p>	<p>15 minutos</p>	<p>Bolígrafos y material para tomar notas para todas las personas</p> <p>Proyector y pantalla</p> <p>Ordenador portátil</p> <p>Copia de las diapositivas de PowerPoint</p> <p>Copia de la hoja de actividades 3.4</p> <p>Smartphones</p> <p>Acceso a plataformas de redes sociales</p>	
---	-----------------------	--	--

<p>orientar a la juventud para que utilicen estas distintas plataformas para anunciar sus productos audiovisuales.</p>	<p>15 minutos</p>		
<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción a compartir y distribuir proyectos de medios digitales (a través de las redes sociales actuales): Las personas participantes adquirirán conocimientos sobre la necesidad de una buena ciudadanía digital y sobre cómo acreditar y proteger los derechos de autor de los contenidos digitales de otros en línea. El profesorado de jóvenes utilizará esta información para reforzar la exigencia de una distribución adecuada de los contenidos multimedia en las redes sociales y las plataformas públicas cuando los y las jóvenes compartan sus cortometrajes en línea. 	<p>25 minutos</p>	<p>Pizarra y rotuladores</p> <p>Bolígrafos y material para tomar notas para todas las personas participantes</p> <p>Proyector y pantalla</p> <p>Ordenador portátil</p> <p>Copia de las diapositivas de PowerPoint</p>	

<p><u>Actividad 3.5:</u></p> <p>¡Hacerlo bien!: En esta actividad, la persona dinamizadora llevará al profesorado de jóvenes a examinar la importancia de compartir y distribuir proyectos multimedia en línea de forma correcta, responsable y segura. Al finalizar esta actividad, el profesorado de jóvenes habrá adquirido una visión detallada de este tema que podrán utilizar para instruir a la juventud en el uso de sus cortometrajes.</p>	<p>20 minutos</p>	<p>Copia de la hoja de actividades 3.5</p> <p>Smartphones</p> <p>Legislación sobre derechos de autor para compartir y distribuir contenidos multimedia en línea</p>	
<p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar una entrada de blog o cualquier producto digital basado en texto: La persona dinamizadora explicará a los y las participantes la importancia de crear un blog o cualquier otro producto digital basado en texto que la juventud utilice para crear una audiencia para sus cortometrajes. </p> <p><u>Actividad3.6:</u></p>	<p>15 minutos</p>	<p>Pizarra y rotuladores</p> <p>Bolígrafos y material para tomar notas para todas las personas participantes</p> <p>Proyector y pantalla</p> <p>Ordenador portátil</p>	

<p>XOXO, Tiempo de Blog: En esta actividad, la persona dinamizadora pedirá a las personas participantes que preparen una entrada de blog que utilizarían para promocionar su cortometraje.</p>	<p>20 minutos</p>	<p>Copia de las diapositivas de PowerPoint</p> <p>Copia de la hoja de actividades 3.4</p> <p>Smartphones</p> <p>Ejemplos de redacción de blogs</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● Creación de páginas en las redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn etc): La persona dinamizadora detallará y demostrará a las personas participantes cómo crear páginas en las redes sociales para sus cortometrajes. ● Crear la publicación adecuada en función de la red social: La persona dinamizadora detallará la importancia de crear el post adecuado dependiendo de la plataforma de red social. 	<p>15 minutos</p>	<p>Pizarra y rotuladores</p> <p>Bolígrafos y material para tomar notas para todas las personas participantes</p> <p>Proyector y pantalla</p>	

<p><u>Actividad 3.7:</u></p> <p>Entonces, ¿quieres ser social?: En esta actividad, la persona dinamizadora pedirá a los y las participantes que investiguen en varias plataformas de redes sociales para encontrar el público objetivo de sus cortometrajes y que redacten un post que incite a ese público a verlo.</p> <ul style="list-style-type: none">● Conclusión del módulo audiovisual: Para finalizar el taller, la persona dinamizadora dirigirá una breve sesión de comentarios.● La persona dinamizadora explicará que al completar estos módulos, actividades de formación y ejercicios de evaluación que el profesorado de jóvenes han retenido las habilidades requeridas para ser capaces de instruir a la juventud marginada a través de un enfoque de aprendizaje integrado.● Para concluir la sesión, la persona dinamizadora planteará las siguientes preguntas de autorreflexión a las personas	<p>15 minutos</p> <p>50 minutos</p>	<p>Ordenador portátil</p> <p>Copia de las diapositivas de PowerPoint</p> <p>Copia de la hoja de actividades 3.7</p> <p>Smartphones</p> <p>Acceso a plataformas de redes sociales</p>	
--	--	--	--

<p>integrantes del grupo para que evalúen su experiencia durante la sesión de formación.</p> <ul style="list-style-type: none">○ ¿Consideras que te has beneficiado de este programa de formación?○ ¿Qué habilidades has adquirido al completar este programa de formación?○ ¿Qué has aprendido después de completar este programa de formación que no supieras antes?○ ¿Qué habilidades y conocimientos crees que la juventud marginada obtendrá al completar este programa de formación?○ ¿Qué te ha gustado/no te ha gustado de este programa de formación?○ ¿Crees que ha faltado algo en este programa de formación que podría ser importante para que la	<p>15 minutos</p>		
---	-----------------------	--	--

<p>juventud marginada aprenda sobre la realización de películas?</p> <ul style="list-style-type: none">● La persona dinamizadora pedirá a las personas participantes que, tras completar estas preguntas de autorreflexión, reflexionen sobre si creen que han alcanzado los resultados de aprendizaje y mejorado sus habilidades cinematográficas para transmitir lo aprendido a la juventud marginada.● A continuación, la persona dinamizadora agradecerá a los y las participantes su participación en esta sesión de formación y les animará a continuar su aprendizaje con las actividades de aprendizaje autodirigido y a concluir la unidad.	<p>5 minutos</p>		
---	------------------	--	--



Duración total del módulo	7 horas		

Modulo 3: Post-Producción - Actividades

Título del Módulo	Post-Producción		
Título de la Actividad	Probando, probando, 1-2-3:	Código de la Actividad	A3.1
Tipo de recurso	Fichas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la Actividad	20 minutos	Resultado del aprendizaje	Al finalizar esta actividad, los y las participantes habrán desarrollado un plan sobre cómo editarán y producirán su producción audiovisual.
Objetivo de la actividad	Esta actividad pretende que los y las participantes reflexionen sobre las técnicas que van a emplear para editar su producción audiovisual y las completen para elaborar la producción final.		
Materiales necesarios para la Actividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Bolígrafo ● Papel ● Smartphone ● PC/Pórtatil ● Software audiovisual (CapCut, Audacity) 		
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la persona facilitadora debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Paso 1: Se pedirá a las personas participantes que vuelvan a sus grupos del Módulo 2. 		



	<ul style="list-style-type: none">● Paso 2: Ahora, los y las participantes podrán aplicar sus conocimientos teóricos y prácticos de las distintas técnicas para editar su producción audiovisual.● Paso 3: A continuación, las personas participantes harán una lluvia de ideas y planificarán en sus grupos cómo editarán su producción audiovisual.● Paso 4: A continuación, se pedirá a los y las participantes que descarguen en sus teléfonos inteligentes el programa de audio Audacity y el programa visual CapCut.● Paso 5: Las personas participantes se familiarizarán con cada uno de estos programas y editarán su producción audiovisual a su gusto utilizando los conocimientos teóricos aprendidos en las sesiones de formación.
Folleto	<p><u>Enlaces de descarga de Audacity:</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Apple Store: https://apps.apple.com/ie/app/audacity-audio-converter/id1623185537● Google Play Store: https://play.google.com/store/apps/details?id=music.song.audio.editor.ringtone.maker&gl=IE <p><u>Enlaces de descarga de CapCut:</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Apple Store: https://apps.apple.com/ie/app/capcut-video-editor/id1500855883● Google Play Store: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lemon.lloverseas&gl=IE

Título del módulo	Post-Producción
--------------------------	-----------------



Título de la Actividad	BOOM, POW, WOW	Código de la Activiadd	A3.2
Tipo de recursos	Ficha de actividades (AS)	Tipos de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la Activity	40 minutos	Resultado del aprendizaje	Al finalizar esta actividad, los y las participantes sabrán cómo incorporar efectos de sonido a su producción final.
Objetivo de la actividad	Esta actividad pretende animar a las personas participantes a buscar efectos de sonido que puedan añadir a su producción audiovisual. A través de esta actividad, los y las participantes aprenderán a buscar, escuchar y añadir efectos de sonido a su producción final utilizando sus smartphones.		
Materiales necesarios para la actividad	<ul style="list-style-type: none">● Smartphone● PC/Pórtatil● Acceso de Internet		
Instrucciones paso a paso	Para llevar a cabo esta actividad, el facilitador debe introducir los siguientes pasos: <ul style="list-style-type: none">● Paso 1: Se pedirá a los y las participantes que, en sus grupos, busquen efectos sonoros que puedan añadir a su producción audiovisual. Es importante que estos efectos de sonido estén libres de derechos de autor para su uso si no son sonidos originales creados por los participantes.● Paso 2: Una vez hecho esto, en sus grupos, las personas participantes editarán estos efectos sonoros en su película.		



Título del módulo	Post-Producción		
Título de la actividad	VFX	Código de la actividad	A3.3
Tipo de recursos	Ficha de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la Actividad	40 minutos	Resultado del aprendizaje	Al finalizar esta actividad, los y las participantes adquirirán conocimientos sobre el software de efectos especiales en el cine y encontrarán programas de bajo coste para utilizar.
Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es animar a las personas participantes a que investiguen cómo funciona el software de efectos especiales y a que busquen programas de efectos especiales asequibles que los y las jóvenes puedan utilizar en la creación de su película.		
Materials Required for Activity	<ul style="list-style-type: none">● PC/Pórtatil● Smartphone● Acceso a Internet		
Instrucciones paso a paso	Para llevar a cabo esta actividad, la persona facilitadora debe introducir los siguientes pasos: <ul style="list-style-type: none">● Paso 1: Los y las participantes deberán investigar cómo funciona el software de efectos especiales para mejorar la calidad de sus películas.● Paso 2: Tras adquirir más conocimientos sobre el software de efectos especiales, las personas participantes confeccionarán una		



	lista de programas de efectos especiales asequibles que podrían utilizar para mejorar sus películas.
--	--

Título del Módulo	Post-Producción		
Título de la actividad	Is Being Social Really That Great?	Código de la actividad	A3.4
Tipo de recursos	Ficha de actividades (AS)	Tipos de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la Actividad	15 minutos	Resultado del aprendizaje	Al finalizar esta actividad, los y las participantes serán conscientes de los aspectos positivos y negativos de la publicidad de producciones audiovisuales en las redes sociales.
Objetivo de la actividad	Esta actividad pretende animar a las personas participantes a ser más conscientes de los aspectos positivos y negativos del uso de las plataformas de medios sociales para promocionar producciones audiovisuales.		
Materiales necesarios para la actividad	<ul style="list-style-type: none">● PC/Pórtatil● Smartphone● Acceso a Internet		
Instrucciones paso a paso	Para llevar a cabo esta actividad, la persona facilitadora debe introducir los siguientes pasos:		



	<ul style="list-style-type: none">● Paso 1: Se pedirá a los y las participantes que investiguen las plataformas de medios sociales disponibles para promocionar una producción audiovisual.● Paso 2: Los y las participantes también investigarán los aspectos positivos y negativos de utilizar estas plataformas de medios sociales para promocionar un audiovisual.● Paso 3: Los y las participantes confeccionarán una lista a partir de lo que hayan averiguado en el paso 2.
--	--

Título del módulo	Post-Producción		
Título de la actividad	Hacerlo bien	Código de la actividad	A3.5
Tipos de recursos	Ficha de las actividades (AS)	Tipos de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad	20 minutos	Resultado del aprendizaje	Al finalizar esta actividad, las personas participantes sabrán cómo compartir y distribuir contenidos en línea.
Objetivo de la actividad	Esta actividad pretende que los y las jóvenes educadoras comprendan la forma adecuada de compartir y distribuir contenidos en línea para evitar problemas de derechos de autor.		
Materiales necesarios para la actividad	<ul style="list-style-type: none">● Papel● Bolígrafo/Rotulador● Rotafolio		



instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la persona facilitadora debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Paso 1: Pide a los y las participantes que discutan en sus grupos lo que han aprendido en esta sesión de formación sobre cómo compartir y distribuir correctamente contenidos en línea. ● Paso 2: Pide a las personas participantes que elaboren una lista de lo que consideran más importante para ser un buen ciudadano digital a la hora de compartir y distribuir contenidos en línea. ● Paso 3: A continuación, cada grupo leerá sus listas y la persona animadora las anotará en una pizarra. ● Paso 4: Una vez que cada grupo haya leído en voz alta su lista, repetirán el paso 1 para obtener una comprensión global de cómo compartir y distribuir correctamente contenidos en línea.
--------------------------------------	--

Título del módulo	Post-Producción		
Título de la actividad	XOXO, Blogging Time	Código de la actividad	A3.6
Tipo de recurso	Ficha de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la Actividad	20 minutos	Resultados del aprendizaje	Al finalizar esta actividad, los y las participantes serán capaces de escribir una entrada de blog para promocionar una producción audiovisual.



Objetivo de la actividad	Esta actividad pretende animar a jóvenes educadores/as a darse cuenta de cómo pueden utilizar los blogs para promocionar su producción audiovisual en línea. A través de esta actividad, escribirán una entrada de blog, que podrán utilizar cuando enseñen a jóvenes marginados.
Materiales necesarios para la actividad	<ul style="list-style-type: none">● PC/Pórtatil● Smartphone● Papel● Bolígrafo
Instrucciones paso a paso	Para llevar a cabo esta actividad, la persona facilitadora debe introducir los siguientes pasos: <ul style="list-style-type: none">● Paso 1: En sus grupos, se pedirá a los y las participantes que discutan el concepto principal de su película. Se anima a los y las participantes a considerar cuáles son los temas principales de la película. ¿El amor? ¿La traición? Etc.● Paso 2: Las personas participantes observarán otros blogs para ver el estilo de redacción utilizado para promocionar películas.● Paso 3: Los y las participantes redactarán una sinopsis interesante de su película que despierte el interés del público.● Paso 4: Las personas participantes revisarán la entrada de su blog para comprobar si hay errores gramaticales y si resulta atractiva para la gente.

Título del módulo	Post-Producción		
Título de actividad	¿Quieres ser social?	Código de la actividad	A3.7



Tipo de recursos	Ficha de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad	50 minutos	Resultado de aprendizaje	Al término de esta actividad, los y las participantes serán capaces de identificar la plataforma de medios sociales correcta para cultivar y promover una producción audiovisual a una audiencia en línea.
Objetivo de la actividad	Esta actividad tiene como objetivo proporcionar a los y las educadoras juveniles los conocimientos y habilidades para enseñar a jóvenes a investigar diversas plataformas de medios sociales para que puedan localizar, cultivar y mantener un público objetivo para su producción audiovisual.		
Materiales necesarios para la actividad	<ul style="list-style-type: none">● Smartphone● PC/Pórtatil● Acceso a Internet		
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la persona facilitadora debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none">● Paso 1: En sus grupos, los y las participantes deberán plantearse a qué público va dirigida su producción audiovisual.● Paso 2: Se pedirá a los y las participantes que investiguen qué plataforma de medios sociales utiliza su público objetivo.● Paso 3: Una vez completado esto, los y las participantes investigarán cuentas similares que se dirijan a la audiencia elegida.● Paso 4: Después, cada grupo redactará un post que utilizaría para promocionar su producción audiovisual.		

Módulo 4: Storytelling

En este módulo se abordarán los siguientes temas:

1. Introducción a las técnicas de Storytelling (narración)
2. Moderación de círculos de Storytelling
3. Actividades de Storytelling para favorecer la cohesión del grupo
4. 4. Actividades de Storytelling para apoyar el desarrollo de guiones

Módulo 4: Storytelling – Lección de aprendizaje

Título del módulo: Storytelling			
Descripción de las Actividades de Aprendizaje	Duración	Materiales o equipos necesarios	Adaptación en línea de la actividad presencial propuesta
<p><u>Apertura del taller:</u></p> <p>La persona dinamizadora iniciará el taller agradeciendo a las personas participantes su asistencia. A continuación, la persona dinamizadora hará una breve explicación sobre el proyecto FMID y concluirá la</p>	10 minutos	<p>Presentación en Powerpoint 1.</p> <p>Pantalla digital, televisor o proyector</p>	<p>Los materiales necesarios para la adaptación en línea de esta sesión incluirán:</p> <p>Sala de reuniones en línea. Lo más probable es que se utilice la misma herramienta de videoconferencia para toda la formación. Como</p>

<p>apertura explicando el contenido del taller y los objetivos.</p>		<p>para compartir la presentación.</p> <p>En este apartado no es necesaria la distribución por grupos, ya que la presentación del proyecto y del taller va dirigida a todo el grupo de profesorado de jóvenes.</p>	<p>algunas de las actividades de la formación en servicio van a ser en grupo, la herramienta debe tener la posibilidad de crear salas pequeñas para dividir a los y las participantes en grupos. Para ello, la herramienta que recomendamos utilizar es Zoom.</p> <p>Esta parte de la formación se realizará con todo el grupo. No es necesario crear más salas.</p> <p>La persona dinamizadora puede compartir la misma presentación de Power Point creada para el taller F2F.</p>
<p><u>Actividad 1: Storytelling bueno vs malo</u></p> <p>La persona dinamizadora reproducirá dos vídeos, un buen y un mal ejemplo de storytelling. Las personas participantes comentarán las diferencias que han visto entre los dos vídeos, cómo les ha hecho sentir cada uno de ellos y por qué creen que uno es mejor estrategia que el otro.</p>	<p>20 minutos</p>	<p>Los vídeos del buen y el mal ejemplo de narración de historias.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Buen storytelling ● Mal storytelling <p>Pantalla digital, televisor o proyector</p>	<p>Los materiales necesarios para la adaptación en línea de esta sesión incluirán:</p> <p>Sala de reuniones online en Zoom.</p> <p>Los vídeos pueden compartirse con el grupo compartiendo la pantalla.</p>

		<p>para reproducir los vídeos para todo el grupo.</p> <p>Debate con todo el grupo.</p> <p>Ficha de actividad 1</p>	<p>Utilizar una herramienta como Padlet para recoger las ideas de los y las participantes sobre las diferencias entre los dos vídeos:</p> <p>https://padlet.com</p> <p>Si se quiere preguntar a las personas participantes cómo les hizo sentir cada vídeo, también puedes utilizar una herramienta de creación de nubes de palabras. Nuestra sugerencia es utilizar Mentimeter:</p> <p>https://www.mentimeter.com/es-ES/features/word-cloud</p>
<p><u>Actividad 2: ¿Qué es storytelling?</u></p> <p>La persona dinamizadora explicará los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué es storytelling • Para qué se utiliza • Las características de una buena historia 	<p>45 minutos</p>	<p>Presentación en PowerPoint 2.</p> <p>Pantalla digital, televisión o proyector para compartir la presentación.</p> <p>La explicación teórica sobre Storytelling se</p>	<p>Los materiales necesarios para la adaptación en línea de esta sesión incluirán:</p> <p>Sala de reuniones en línea en Zoom.</p> <p>La presentación en Power Point creada para la sesión F2F también puede compartirse en la reunión de Zoom con todo el grupo.</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Los elementos del storytelling <ul style="list-style-type: none"> ○ Mensaje (historia + fin), ○ Ambientación ○ Personajes ○ Conflicto ○ Desenlace ● Storytelling en la educación <p>Con el objetivo de identificar los elementos narrativos en un ejemplo real, la persona dinamizadora pedirá a los y las participantes que analicen la película de Pixar Toy Story y que completen la división de los elementos con la información correspondiente.</p>		<p>realizará con todo el grupo.</p> <p>Para la actividad "<i>Identificar los elementos narrativos en Toy Story</i>", el alumnado trabajará en parejas.</p> <p>Ficha de actividad 2.</p>	<p>Para la última parte de esta actividad, es necesario crear pequeños grupos en Zoom. Para ello, la persona dinamizadora debe crear salas separadas e invitar a cada participante en Zoom a su sala correspondiente. Mientras tanto, la persona dinamizadora puede entrar en todas las salas y supervisar las discusiones que los y las participantes mantienen en cada uno de los grupos pequeños. Una vez finalizado el tiempo de esta parte de la actividad, la persona dinamizadora cerrará las salas pequeñas y todos los y las participantes volverán a la sala principal con el gran grupo.</p>
<p>Descanso</p>			
<p><u>Actividad 3: Círculo de Storytelling</u></p>	<p>45 minutos</p>		<p>Los materiales necesarios para la adaptación en línea de esta sesión incluirán:</p>

<p>Como se ha comentado en las dos actividades anteriores, añadir valor y experiencias personales a los relatos es importante para captar la atención del público y mejorar la calidad del discurso.</p> <p>Con el fin de reflexionar sobre las experiencias personales, se llevará a cabo un círculo de narración de cuentos. Para ello, la persona dinamizadora explicará las instrucciones de la actividad (Ficha de actividad 3), dividirá a las personas participantes en grupos, seleccionará a un profesor o profesora por grupo como moderador/a de su círculo y anunciará el tema sobre el que hablarán.</p> <p>Las personas participantes tendrán que pensar en una experiencia personal relacionada con el tema y explicarla, teniendo en cuenta la cohesión y el orden de los acontecimientos cronológicos, durante el tiempo estimado para su intervención.</p> <p>Los Círculos de Cuentacuentos son una técnica muy buena para favorecer la cohesión del grupo.</p>		<p>Presentación en PowerPoint 3, explicando la técnica del Círculo de Cuentacuentos, la estructura, las instrucciones y los roles.</p> <p>Pantalla digital, televisor o proyector para compartir la presentación.</p> <p>El alumnado se dividirá en grupos de 4-6 personas.</p> <p>Cada grupo se situará formando un círculo en la clase. Para ello, se retirarán las mesas y se colocarán las sillas para formar los grupos.</p>	<p>Sala de reuniones en línea en Zoom.</p> <p>La presentación en Power Point creada para la sesión F2F también puede compartirse en la reunión de Zoom con todo el grupo.</p> <p>Para la segunda parte de esta actividad, es necesario crear pequeños grupos en Zoom. Para ello, la persona dinamizadora debe crear salas separadas e invitar a cada participante en Zoom a su sala correspondiente.</p> <p>El profesorado de jóvenes se dividirá en grupos de 4 personas.</p>
---	--	---	--

		Ficha de actividad 3.	
<p><u>Actividad 4: ¡Vamos a crear un anuncio!</u></p> <p>Divididos en grupos de 4 a 6 participantes, el profesorado de jóvenes deberá crear su propio anuncio siguiendo los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Crear los grupos y pensar en el producto que cada uno quiere vender y en su público objetivo. ● Hacer una fase de brainstorming en un folio en la que durante dos minutos seguidos todos los y las participantes del grupo no paren de anotar ideas o hacer dibujos de lo que les hace sentir la idea y el producto que quieren vender. ● Revisar todas las ideas presentadas en el folio y elegir tantas como se consideren oportunas para empezar a montar la historia que quieren contar para vender el producto, 	120 minutos	<p>Presentación PowerPoint 4.</p> <p>Ficha de actividad 4 con instrucciones.</p> <p>Ordenadores / Papeles / Bolígrafos y lápices de colores</p> <p>El alumnado se dividirá en grupos de 4-6 personas.</p>	<p>Los materiales necesarios para la adaptación en línea de esta sesión incluirán:</p> <p>Sala de reuniones online en Zoom.</p> <p>Para esta actividad es necesario crear pequeños grupos en Zoom. Para ello, la persona dinamizadora deberá crear salas separadas e invitar a cada participante en Zoom a su sala correspondiente.</p> <p>El profesorado de jóvenes se dividirá en grupos de 4-6 personas.</p> <p>Para la actividad de lluvia de ideas, los y las participantes pueden utilizar herramientas como Mentimeter o Padlet para escribir todas las palabras que se les ocurran durante los dos minutos establecidos para la actividad.</p>

<p> eligiendo los elementos de la narración anteriormente mencionados: personaje, entorno, conflicto, solución, etc. </p> <ul style="list-style-type: none"> Estructurar la idea del anuncio mediante el método del storyboard (no es necesario hacer los dibujos directamente pero sí exponer el objetivo de cada plano, con los personajes que aparecen y los diálogos/texto/música que se necesitan para transmitir cada mensaje). <p> Para utilizar el material creado en las actividades anteriores, el anuncio puede inspirarse en uno de los cuentos o en una mezcla de cuentos presentados durante la actividad del Círculo de Cuentacuentos. </p>			<p> Para la actividad de guion gráfico, los y las participantes puede utilizar herramientas digitales como Canva o PowerPoint. Estas herramientas pueden mezclar texto e imágenes que facilitarán la creación de la presentación que tendrán que mostrar al final de la formación en servicio. </p>
<p>Descanso</p>			

<p><u>Actividad 5: Presentaciones</u></p> <p>Cada grupo presentará su anuncio</p>	<p>45 Minutos</p>	<p>Cada equipo deberá tener el guion gráfico listo para su presentación</p>	<p>Los materiales necesarios para la adaptación en línea de esta sesión incluirán:</p> <p>Sala de reuniones online en Zoom.</p> <p>Una persona de cada grupo compartirá la pantalla con el gran grupo y mostrará su creación.</p> <p>Todas las personas participantes estarán reunidos en la sala principal de la reunión de Zoom.</p>
<p><u>Actividad 6: Cierre del taller</u></p> <p>El animador cerrará el taller planteando algunas preguntas para el debate con todo el grupo.</p>	<p>15 minutos</p>	<p>Pide a los y las participantes su opinión</p>	<p>Los materiales necesarios para la adaptación en línea de esta sesión incluirán:</p> <p>Sala de reuniones en línea en Zoom.</p> <p>Las diapositivas pueden compartirse durante la sesión.</p>

			<p>En lugar de dirigir un debate con el gran grupo para obtener comentarios, se puede crear una encuesta en Google Forms u otra herramienta en línea similar. Además, también se puede utilizar herramientas como Mentimeter o Padlet para recoger los pensamientos del profesorado de jóvenes y reflexiones personales sobre la formación.</p>
Duración total del módulo		5 horas	



Módulo 4: Storytelling – Actividades

Título del módulo	Storytelling		
Título de la actividad	Storytelling bueno vs malo	Código de actividad	A4.1
Tipo de recurso	Ficha de actividad	Tipo de aprendizaje	Presencial
Duración de la actividad	20 minutos	Resultado de aprendizaje	Reflexionar sobre la importancia de cómo se cuentan las historias y el poder de una buena historia es el primer paso para querer crearlas.
Objetivo de la actividad	Con este recurso, las personas participantes empezarán a identificar los elementos de las historias, compararán el uso de estos elementos para generar emociones y experimentarán de primera mano la diferencia de sensaciones que genera un proyecto bien creado frente a un proyecto no tan bueno.		
Materiales requeridos para la actividad	<p>Los vídeos del buen y el mal ejemplo de narración de historias.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buen storytelling • Mal storytelling <p>Pantalla digital, televisor o proyector para reproducir los vídeos para todo el grupo.</p>		
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la persona dinamizadora debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paso 1: La actividad será un debate con el gran grupo. Por lo tanto, los y las participantes pueden sentarse por separado mirando el proyector o la pantalla digital. 		

	<ul style="list-style-type: none"> ● Paso 2: Comienza la sesión preguntando a las personas participantes sobre el poder de las historias, si creen que la forma en que se presentan las historias marca la diferencia. ● Paso 3: Proyecta dos vídeos, ambos anuncios publicitarios. Un vídeo será un ejemplo de buena narración y, el otro, un vídeo de mala narración. <ul style="list-style-type: none"> ○ Vídeo buen storytelling: https://youtu.be/nMITXMrrVQU ○ Vídeo mal storytelling: https://youtu.be/K_x8i9RGRAM ● Paso 4: Después de ver los dos ejemplos, plantea a las personas participantes las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Has visto alguna diferencia entre los dos vídeos? ○ ¿Cómo te ha hecho sentir cada vídeo? ○ ¿Por qué crees que una estrategia es mejor que la otra?
Explicación didáctica	<p>El primer vídeo es una buena historia porque utiliza las experiencias y la vida de las personas para entrar en contacto con el público. Así, a ti, como espectador, te apela directamente y te hace sentir que podrías ser una de esas personas que cuentan la siguiente historia.</p> <p>El segundo vídeo, en cambio, mezcla una experiencia dolorosa, como el parto, con el nacimiento de un caramelo. La sensación que generan los actores no es muy positiva ni cómoda en el momento del visionado, lo que hace que se rechace el producto antes de probarlo.</p>

Título del módulo	Storytelling		
Título de la actividad	Identificar los elementos de la narración en <i>Lightyear</i>	Código de la actividad	A4.2
Tipo de recurso	Ficha de actividad	Tipo de aprendizaje	Presencial



Duración de la actividad	45 minutos	Resultado de aprendizaje	Este recurso sirve para poner en práctica los aprendizajes adquiridos durante la segunda parte de la sesión, en la que se aborda la metodología del Storytelling y sus elementos y técnicas desde una base teórica.
Objetivo de la actividad	Este recurso se utiliza para aplicar la teoría aprendida sobre Storytelling y sus elementos en un ejemplo práctico. El profesorado de jóvenes no será aprendiz pasivo, sino que tendrá que identificar los elementos vistos en la primera parte de la actividad en un ejemplo real de Storytelling. De esta forma, las personas participantes interiorizarán la teoría de forma más significativa y serán más capaces de utilizarla en futuras actividades.		
Material requerido para la actividad	Presentación en PowerPoint 2 . Pantalla digital, televisión o proyector para compartir la presentación. La explicación teórica sobre Storytelling se realizará con todo el grupo.		
Instrucciones paso a paso	Para llevar a cabo esta actividad, la persona dinamizadora debe introducir los siguientes pasos: <ul style="list-style-type: none">● Paso 1: El facilitador utilizará la presentación PowerPoint 2 para explicar con una base teórica los siguientes elementos:<ul style="list-style-type: none">○ Qué es Storytelling○ Para qué se utiliza○ Los elementos del Storytelling○ Técnicas de narración● Paso 2: La persona dinamizadora pedirá a los y las participantes que cojan un papel y un bolígrafo y que escriban los siguientes títulos, relacionados con los elementos de Storytelling:		

- Mensaje
- Entorno
 - Tiempo
 - Lugar
 - Personajes
 - Contexto
- Conflicto
 - Desarrollo
 - Crisis
- Desenlace
 - Aprendizaje
 - Cambios en el comportamiento de los personajes tras el aprendizaje

* Para saber más sobre estos temas, consulta los siguientes informes:

Khudhair, N. K., & Alnoori, B. S. M. INVESTIGATING EFL PREPARATORY SCHOOL TEACHERS' PERCEPTIONS TOWARD USING STORYTELLING:
https://www.researchgate.net/publication/349759776_Storytelling_Techniques

8 Classic storytelling techniques for engaging presentations. (s.f.)
<https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

- Paso 3: La persona dinamizadora preguntará a los y las participantes si todos y todas han visto *Lightyear*, la película en la que Buzz, de *Toy Story*, es el protagonista. En caso afirmativo, la persona dinamizadora mostrará en la pantalla el trailer de la película, para que el alumnado la recuerde, y pedirá a las personas participantes que, por parejas, completen la tabla dibujada en el papel en los pasos anteriores según los elementos que aparecen en la película *Lightyear*.

- Trailer de *Lightyear*: https://youtu.be/BwZs3H_UN3k



	<p>Si la mayoría las personas participantes no ha visto <i>Lightyear</i>, se puede elegir otra película creada por Pixar, ya que es la firma que mejor se adapta a los elementos de una buena narración.</p> <ul style="list-style-type: none">● Paso 4: Después de que los y las participantes completen la tabla con los elementos de la historia, discute con el gran grupo sus respuestas.● Paso 5: Como debate final, plantea al profesorado de jóvenes las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">○ ¿Es importante tener todos los elementos claros a la hora de escribir una historia?○ ¿Hay algún elemento más importante que los demás?
Conocimientos previos	<p>Según el ejemplo de la película <i>Lightyear</i>, la respuesta a las preguntas sobre los elementos de la historia sería la siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none">● Mensaje: tu casa es donde están las personas que quieres● Entorno<ul style="list-style-type: none">○ Tiempo: el futuro○ Lugar: Planeta T’Kani Prime○ Personajes: Buzz Lightyear, Alisha Hawthorne (mejor amiga de Buzz), Featheringhamstan (el chico de practices que tutela Buzz al principio de la película), Sox (el asistente personal de Buzz– gato), Izzi Hawthorne (nieta de Alisha), amigos de Izzi, Super Robot.○ Contexto: los personajes de la película están atrapados en el planeta T’Kani Prime debido a un fallo de combustible en la nave intergaláctica. Buzz quiere arreglarlo pero, cada vez que hace un viaje para comprobar el combustible, pasa más tiempo y, con él, más cambios en las personas que quedan en el planeta. Cambios que Buzz no vive y se pierde porque se siente culpable de ser la persona que provocó el primer fallo de la nave. Responsabilidad que permanecerá durante toda la película.● Conflicto



	<ul style="list-style-type: none"> ○ Desarrollo: Buzz ha conseguido la hipervelocidad y tiene una forma de volver a casa, pero no puede hacerlo solo. ○ Crisis: la gente no quiere dejar su planeta porque han establecido bases y su vida allí. ● Desenlace <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje: tu casa está donde están las personas que quieres. Necesitas personas a las que amar y vivir feliz. ○ Cambios en los comportamientos de los personajes tras el aprendizaje: Buzz crea un nuevo equipo de Space Rangers con él como instructor.
--	---

Título del módulo	Storytelling		
Título de la actividad	Círculos de storytelling	Código de la actividad	A4.3
Título del recurso	Ficha de actividad	Tipo de aprendizaje	Presencial
Duración de la actividad	45 minutos	Resultado de aprendizaje	El Círculo de Cuentacuentos es una buena técnica para que las personas participantes creen historias a partir de una experiencia personal y las compartan con sus compañeros y compañeras. De este modo, la narración de historias ayuda a crear una mayor cohesión del grupo.



Objetivo de la actividad	Las personas participantes reflexionarán sobre las historias vividas. Este intercambio personal enriquecerá la cohesión del grupo y también ayudará a pensar en experiencias comunes entre los compañeros y compañeras de grupo que también pueden implicar a otras personas. Estas experiencias pueden ser un buen punto de partida para la siguiente actividad, en la que las personas participantes, por grupos, tendrá que crear un anuncio siguiendo las técnicas del storytelling, siendo una de las técnicas a tomar en cuenta la implicación del público (que podría darse utilizando experiencias personales vividas).
Materiales requeridos para la actividad	Presentación en PowerPoint 3 , explicando la técnica del Círculo de Cuentacuentos, la estructura, las instrucciones y los roles. Pantalla digital, televisor o proyector para compartir la presentación.
Instrucciones paso a paso	Para llevar a cabo esta actividad, la persona dinamizadora debe introducir los siguientes pasos: <ul style="list-style-type: none">● Paso 1: La persona dinamizadora utilizará PowerPoint 3 para explicar la actividad.● Paso 2: La persona dinamizadora creará grupos mixtos de 4-6 personas.● Paso 3: La persona dinamizadora presentará el tema de debate: Experiencias inspiradoras.● Paso 4: La persona dinamizadora seleccionará a una persona de cada grupo para que modere, lo que significa que será la persona que preste atención al tiempo que cada integrante dedica a compartir su historia.● Paso 5: El profesorado de jóvenes compartirá sus experiencias personales con sus compañeros y compañeras de grupo teniendo en cuenta el tema de debate principal.● Paso 6: Para finalizar el taller, la persona dinamizadora planteará a los y las participantes las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">○ ¿Cómo te sentiste al compartir tus experiencias personales con tu grupo?



	<ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Crees que es una buena manera de conocer mejor a las personas con las que sueles trabajar?
Conocimiento previo	<p>Los Círculos de Cuentacuentos funcionan con grupos pequeños de no más de 6 personas. Para obtener una buena retroalimentación después de compartir las historias, lo mejor es colocar a las personas en círculos. Además, hay que tener en cuenta que debe haber espacio entre los círculos para no interferir en el ambiente dentro del grupo.</p> <p>El papel de la persona moderadora es dar paso a la persona que va a hablar y controlar el tiempo de cada uno. De este modo, no habrá personas que hablen demasiado y otras que hablen poco. Como hay varios grupos, lo mejor es elegir a una persona de cada grupo como moderador/a, aunque esa persona también vaya a compartir su historia con el resto.</p> <p>La persona dinamizadora debe asegurarse de que se tiene en cuenta y se respeta el trabajo de las personas que moderan.</p>

Título del módulo	Storytelling		
Título de la actividad	Vamos a crear un anuncio	Código de la actividad	A4.4
Título del recurso	Ficha de actividad	Tipo de aprendizaje	Presencial
Duración de la actividad	120 minutos	Resultado de aprendizaje	Con esta actividad se dará por concluido el taller de 5 horas volviendo a la primera actividad del taller: el debate sobre qué hace que un anuncio sea bueno. Esta vez, el profesorado de jóvenes será el que cree el anuncio que deseen teniendo en cuenta las actividades realizadas durante todo el taller.



Objetivo de la actividad	<p>Las personas participantes pondrán en práctica lo que han experimentado durante el taller y lo que han aprendido creando su propia narrativa.</p> <p>El producto que quieran vender es totalmente libre.</p> <p>Para utilizar el material creado en las actividades anteriores, el anuncio puede inspirarse en uno de los cuentos o en una mezcla de cuentos presentados durante la actividad del Círculo de Cuentacuentos.</p>		
Materiales requeridos para la actividad	<p>Presentación PowerPoint 4.</p> <p>Ordenadores / Papeles / Bolígrafos y lápices de colores</p>		
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la persona dinamizadora debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none">● Paso 1: La persona dinamizadora creará grupos de 4-6 personas (los mismos grupos de la Actividad 3). Cada grupo tendrá que pensar en el producto que quiere vender y el grupo destinatario.● Paso 2: Cada grupo realizará una fase de brainstorming en una hoja de papel en la que durante dos minutos seguidos todas las personas participantes del grupo no paran de anotar ideas o hacer dibujos de lo que les hace sentir el producto que quieren vender.● Paso 3: Cada grupo revisará todas las ideas presentadas en el papel y elegirá todas las que considere oportunas para empezar a montar la historia que quieren contar para vender el producto. Tendrán en cuenta los elementos del Storytelling que aprendieron en la Actividad 2: personaje, entorno, conflicto, solución, etc..● Paso 4: Cada grupo estructurará la idea del anuncio utilizando la herramienta del storyboard (no es necesario hacer los dibujos directamente, pero sí exponer el objetivo de cada plano, con los personajes que aparecen y los diálogos/texto/música que se necesitan para transmitir cada mensaje).		



Conocimientos previos	La persona dinamizadora deberá conocer el método del Storyboard. Para saber más sobre este método, haz clic en el siguiente enlace y lee el artículo seleccionado: https://www.videomaker.com/article/f2/15415-how-to-make-a-storyboard-storyboard-lingo-techniques/

Modulo 5: Habilidades de facilitación

En este módulo se abordarán los siguientes temas:

1. Introducción a Habilidades de facilitación
2. Practicar el uso de habilidades de facilitación en entornos no tradicionales.
3. El proceso de la formación de grupos.
4. Moderación y gestión de grandes grupos de alumnado
5. Actividades para motivar a los y las jóvenes alumnas en gran grupo

Modulo 5: Habilidades de facilitación – Plan de la lección

Título del módulo: Habilidades de facilitación			
Descripción de las actividades de aprendizaje	Duración	Materiales o equipos necesarios	Adaptación en línea de la actividad presencial propuesta
<u>Apertura del Workshop:</u> - La persona animadora empieza dando la bienvenida a los y las participantes y explicando los objetivos de aprendizaje del taller	15 minutos	Lugar de formación con equipos informáticos; Rotafolios y rotuladores;	Utilizar una herramienta de reuniones en línea (por ejemplo: Zoom, Google Teams, Skype, etc.)



<p><u>Actividad 1: Icebreaker</u></p> <ul style="list-style-type: none">- En esta actividad, se pide a los participantes que encuentren algo en común con cada persona de la sala. A cada participante se le da un papel y va hablando con los demás y escribiendo una cosa que tenga en común con ellos. <p>Habilidades trabajadas: comunicación, empatía, trabajo en equipo</p>	<p>15-20 minutos</p>	<p>Hoja de inscripción para el taller;</p> <p>Bolígrafos y material para tomar notas para todas las personas jóvenes estudiantes;</p> <p>Proyector y pantalla;</p> <p>Portatil;</p>	<p>Crear diferentes salas (Zoom lo permite) en las que los y las participantes puedan hablar una a una</p>
<p><u>Actividad 2: Introducción a Habilidades de facilitación</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Presentation on the basics of facilitation (what it is, what makes a good facilitator, facilitator styles, etc.) <p>Utiliza las diapositivas proporcionadas para dar una visión general de las habilidades de facilitación</p>	<p>30 minutos</p>	<p>Copia de las diapositivas de PowerPoint</p>	<p>Comparte tu pantalla para presentar las diapositivas</p>



<p><u>Actividad 3 (A5.1): Crear un anuncio</u></p> <ul style="list-style-type: none">- En este ejercicio, se pide a los participantes que creen un anuncio de un producto (por ejemplo, una pantalla plana, un par de zapatos, etc.), pero sin utilizar una lista de palabras prohibidas que estén estrechamente relacionadas con el producto (por ejemplo, en el caso de una pantalla plana, las palabras pueden ser "programa de televisión", "ver", "pantalla". En el caso de un par de zapatos, las palabras prohibidas pueden ser "caminar", "cómodo", "zapatos"). <p>El anuncio puede crearse en distintos formatos. El animador puede elegir el formato en función del perfil del grupo o dejar que los participantes elijan el formato que más les guste.</p> <p>Ejemplos de formatos posibles anuncio corto en vídeo, póster, folleto, elevator-pitch.</p> <p>Lo ideal es que se trate de un ejercicio en grupo, pero puede hacerse individualmente.</p>	<p>60 minutos</p>		<p>Este ejercicio también funciona en línea. Los y las participantes pueden hacerlo en grupo (utilizando herramientas de colaboración en línea. Póngalos en salas de descanso o haga una llamada de grupo sólo con los miembros de su grupo). Alternativamente, las personas participantes pueden realizar esta tarea de forma individual, aunque esto desvirtúa el propósito de trabajar en equipo.</p>
---	-------------------	--	--



<p>Habilidades trabajadas: creatividad, capacidad de trabajar juntos hacia un objetivo común, competencia digital y comunicación.</p> <p><u>Actividad 4 (A5.2): Pintando emociones</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Este ejercicio comienza con la persona facilitadora tocando música (example). Los y las participantes cerrarán los ojos y pensarán en qué/cómo se sienten. Tras 2-5 minutos, pide a los y las participantes que dibujen/pinten sus sentimientos en el lienzo. <p>Para ello es necesario que los alumnos se sientan cómodos exponiendo sus sentimientos a través del arte. Si el animador cree que no es el caso del grupo, puede intentar que el ejercicio sea más impersonal. Por ejemplo, pedir a los participantes que se centren en el sentimiento de la música en lugar de en sus propias emociones. De este modo, los participantes podrán seguir trabajando en la expresión de emociones y en la autorreflexión.</p>	<p>60 minutos</p>		<p>Si realizas esta actividad en un entorno en línea, puedes:</p> <ul style="list-style-type: none">- Utiliza un lienzo digital gratuito o un programa de dibujo (por ejemplo: Paint, Canva, Clip Studio Paint, GIMP, etc.). Normalmente, los y las participantes tendrán al menos una opción en sus dispositivos.- O pide a los y las participantes que dibujen en papel como lo harían en una reunión cara a cara. (Para ello es necesario que todos los y las participantes tengan acceso a las herramientas necesarias).
--	-------------------	--	---



<p>Habilidades trabajadas: autoexpresión, autorreflexión, creatividad, sentirse cómodo expresando emociones.</p> <p><u>Actividad 5 (A5.3): Anónimo</u></p> <ul style="list-style-type: none">- En este ejercicio, se pide a las personas participantes que escriban en un papel, de forma anónima, un problema que tengan. No tiene por qué ser un problema personal, puede ser cualquier pequeña cosa que les moleste, o cualquier otra cosa que se sientan cómodos compartiendo. Después, doblan el papel y lo meten en una caja. El o la animadora deja que cada participante saque un papel y lea el problema escrito. A continuación, los y las participantes hablan sobre el problema. <p>Para este ejercicio, es importante que el o la animadora establezca un buen ambiente. También es importante reiterar el objetivo de la actividad. Las personas participantes deben ser conscientes de que no es aceptable un comportamiento que haga que los demás se sientan juzgados o incómodos. Todo el mundo deben escuchar los problemas sin juzgar.</p>	<p>30 minutos</p>	<p>Materiales de pintura/dibujo</p> <p>Papel/lienzo de dibujo</p> <p>Reproductor de música</p>	<p>Para hacer esta actividad en línea, puedes utilizar una herramienta como Padlet, donde todos los participantes pueden entrar y escribir su problema sin ser identificados.</p>
--	-------------------	--	---



<p>El objetivo es que, al hacer este ejercicio, los y las participantes se den cuenta de que otras personas pueden haber pasado por los mismos problemas y de que no están solos, así como desarrollar la empatía y la escucha activa.</p> <p>Habilidades trabajadas: escucha activa, empatía, comunicación</p> <p><u>Actividad 6 (A5.4): Breakout Digital</u></p> <p>Los y las participantes completan el breakout digital que les permite pasar por un escenario en el que desempeñan el papel de facilitador/a.</p> <p>Este ejercicio puede completarse individualmente, en parejas o en grupos de 3. No se aconsejan grupos de más de 3 personas.</p> <p><u>Cierre del Workshop:</u></p> <p>Organiza una ronda final para que las personas participantes expresen sus opiniones y comentarios finales. Puede preguntar a los y las participantes qué han aprendido, qué relevancia tiene para ellos y ellas, cómo van a utilizar sus nuevos conocimientos, etc. Sugerencia: puedes pedir a los y las participantes que</p>			<p>Este ejercicio puede realizarse en línea. Comparte el enlace con los y las participantes. Para hacerlo en grupo, colócalos en salas de descanso. Si no, puede hacerse individualmente.</p>
--	--	--	---



describan el taller en una palabra, por ejemplo: "divertido", "difícil", "creativo", ...	60 minutos		
Duración total del módulo	5 horas		



Modulo 5: Habilidades facilitadoras – Actividades

Título del módulo	Habilidades de facilitación		
Título de la actividad	Creando un anuncio	Código de la actividad	A5.1
Tipo del recurso	Ficha de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad	60 minutos	Resultados del aprendizaje	Desarrollo de la creatividad, capacidad de trabajar en equipo hacia un objetivo común, desarrollo de la competencia digital, desarrollo de las habilidades de comunicación
Objetivo de la actividad	<p>El objetivo de esta actividad es crear un anuncio de un producto o servicio, evitando el uso de palabras prohibidas.</p> <p>En esta actividad, los y las educadoras de jóvenes probarán por sí mismos un ejercicio que pueden utilizar como facilitadores de un grupo de jóvenes, al mismo tiempo que practican diferentes temas abordados en la formación. Este ejercicio combina diferentes aspectos de la formación: publicidad, competencias digitales, creatividad, comunicación y trabajo en equipo, todos ellos esenciales para jóvenes y profesionales que trabajan con ellos y ellas.</p>		
Materiales necesarios para la actividad	<p>Dependiendo del tipo de anuncios que vayan a crear los grupos, es posible que los necesite:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dispositivos digitales (portatil, smartphone, tablet, ...) 		

	<ul style="list-style-type: none"> ● Software de edición de video ● Herramientas digitales de diseño (Canva, GIMP, ...) ● Material de escritura/dibujo y lienzo
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, el facilitador debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Paso 1: Divide a las personas participantes en grupos y dales un producto o servicio para que creen un anuncio. Puede ser el mismo para todos los grupos o cada grupo puede tener uno diferente. - Paso 2: Deles una lista de palabras prohibidas. Deben estar estrechamente relacionadas con el tema. Por ejemplo, si el anuncio es de una pantalla plana, las palabras prohibidas pueden ser "programa de televisión", "ver", "pantalla". - Paso 3: Informa a los y las participantes de los distintos tipos de anuncios que pueden crear y de las herramientas que pueden utilizar. Por ejemplo, puede ser un cartel, un folleto, un vídeo muy corto, un discurso de ventas o de ascensor, etc. Pueden utilizar herramientas como Canva, cualquier aplicación gratuita de edición de vídeo o imágenes para teléfonos inteligentes, lápiz y papel, etc. - Paso 4: Da a los grupos unos 60 minutos para crear sus anuncios. - Paso 5: Cada grupo comparte sus resultados.

Título del módulo	Habilidades de facilitación		
Título de la actividad	Pintando emociones	Código de la actividad	A5.2
Tipo de recursos	Ficha de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara

<p>Duración de la actividad</p>	<p>60 minutos</p>	<p>Resultados de aprendizajes</p>	<p>Mayor capacidad de expresarse, mayor capacidad de autorreflexión, sentirse cómodo expresando las emociones de forma sana, desarrollo de la creatividad...</p>
<p>Objetivo de la actividad</p>	<p>En esta actividad, el alumnado deben pintar un cuadro según cómo se sientan en ese momento.</p> <p>Este ejercicio se centra en la autoexpresión y en la comprensión y expresión de las emociones. Este ejercicio es útil para</p> <ul style="list-style-type: none"> - profesionales que trabajan con jóvenes, especialmente los que trabajan con jóvenes en situación de riesgo y que pueden estar bajo estrés. - para jóvenes. 		
<p>Materiales necesarios para la actividad</p>	<p>Dependiendo del tipo de anuncios que vayan a crear los grupos, es posible que los necesite:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dispositivos digitales (portatil, smartpone, tablet, ...) ● Software de edición de video ● Herramientas digitales de diseño (Canva, GIMP, ...) ● Material de escritura/dibujo y lienzo 		
<p>Instrucciones paso a paso</p>	<p>Para llevar a cabo esta actividad, el facilitador debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Paso 1: Empiece poniendo música (se recomienda música instrumental neutra o relajante - example). Pida al alumnado que cierren los ojos y se concentren en sus sentimientos. Dale de 2 a 5 minutos para este paso. - Paso 2: Pide a los y las participantes que pinten sus sentimientos en un lienzo en blanco (puede ser un lienzo tradicional, como el papel, o un lienzo digital). 		

Título del módulo	Habilidades facilitadoras		
Título de la actividad	Anónimo	Código de la actividad	A5.3
Tipo de recurso	Ficha de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad	30 minutos	Resultados del aprendizaje	Desarrollo de la capacidad de escucha activa y de comunicación, Desarrollo de habilidades de empatía, capacidad de expresarse
Objetivo de la actividad	<p>El objetivo de esta actividad es desarrollar la inteligencia emocional de los y las participantes, apoyándoles en el desarrollo de la empatía y la capacidad de escucha activa. Para los y las educadoras, este ejercicio sirve para su desarrollo profesional y para compartir buenas prácticas. Para los y las jóvenes, esta actividad es útil para que desarrollen conexiones con su grupo y para que practiquen la expresión de sus sentimientos a través de las palabras, sin juzgarlos.</p> <p>Dependiendo del tipo de problemas expresados durante el ejercicio, también puede ser una forma de practicar la búsqueda de soluciones como parte de un grupo. Sin embargo, si los y las participantes comparten temas que pueden ser delicados, es función de la persona que anima establecer un entorno seguro en el que los y las participantes</p>		

	<p>escuchen los problemas de los demás, pero sin juzgarlos ni ofrecer consejos no solicitados.</p>
<p>Materiales necesarios para la actividad</p>	<p>Dependiendo del tipo de anuncios que vayan a crear los grupos, es posible que los necesite:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Herramientas de escritura ● Caja o bolso
<p>Step-by-step instructions</p>	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la persona facilitadora debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Paso 1: Entrega un trozo de papel a cada participante y pídeles que escriban un problema que tengan de forma anónima. No tiene por qué ser un problema personal, puede ser cualquier pequeña cosa que les moleste, o cualquier otra cosa que se sientan cómodos compartiendo. - Paso 2: Los y las participantes doblan los papeles y los meten en una caja. - Paso 3: Agita la caja y deja que cada participante saque uno de los papeles de la caja y lo lea en voz alta. <p>Nota: Para este ejercicio, es importante que el o la facilitadora establezca un buen ambiente. También es importante reiterar el objetivo de la actividad. Los y las participantes deben ser conscientes de que no es aceptable un comportamiento que haga que los demás se sientan juzgados o incómodos. Todos deben escuchar los problemas sin juzgar.</p> <p>El objetivo es que, al hacer este ejercicio, los y las participantes se den cuenta de que otras personas pueden haber pasado por los mismos problemas y de que no están en soledad, así como desarrollar la empatía y la escucha activa. Si la persona que anima no considera que este ejercicio sea apropiado para su grupo de alumnado, es posible adaptarlo, por ejemplo restringiendo el tipo de problemas que pueden compartir (por ejemplo: escribe algo con lo que tuviste</p>

	<p>dificultades al completar la actividad anterior). De este modo, seguirán practicando las destrezas previstas, pero sin que la actividad de aprendizaje les resulte incómoda.</p>
--	---

Título del módulo	Habilidades facilitadoras		
Título de la actividad	Breakout Digital	Código de la actividad	A5.4
Tipo de recurso	Ficha de actividad (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad	60 minutos	Resultados del aprendizaje	Comprensión de las habilidades de facilitación, Capacidad para actuar como facilitador, capacidad para llevar a cabo actividades en grupo.
Objetivo de la actividad	En esta actividad, el alumnado podrán vivir un escenario real en el que tendrán que poner en práctica sus habilidades de facilitación y sus conocimientos sobre cómo gestionar grupos de diferentes personas. El objetivo es que aprendan mientras lo hacen y que practiquen sus habilidades mientras imaginan cómo pueden utilizarlas en su vida diaria.		
Materiales necesarios para la actividad	Dependiendo del tipo de anuncios que vayan a crear los grupos, es posible que los necesite: <ul style="list-style-type: none"> ● Dispositivos digitales (portatil, smartphone, tablet, ...) ● Acceso a Internet 		

**Instrucciones
paso a paso**

Para llevar a cabo esta actividad, el facilitador debe introducir los siguientes pasos:

- Paso 1: Decide si vas a dividir a los y las participantes en grupos o hacer que trabajen individualmente e informales de la tarea: completar los retos de la sesión digital sin sobrepasar el límite de tiempo. El límite de tiempo depende del tamaño de los grupos y de los conocimientos que tengan los alumnos sobre "habilidades de facilitación". Puede oscilar entre 40 y 60 minutos.
- Paso 2: Los y las participantes completan el breakout digital, disponible en <https://forms.gle/TJeuSJaAkrwfMjLo9>.
- Paso 3: Reúne a todos los grupos/participantes para tener un debate final sobre cómo fue completar los retos... ¿Qué aprendieron? ¿Se han dado cuenta de algo? ¿Hubo algún ejercicio que les resultó más difícil? Si es así, ¿cómo lo resolvieron?

Modulo 6: Habilidades Interpersonales

En este módulo se abordarán los siguientes temas:

1. Introducción a las técnicas y actividades de escucha activa
2. La práctica de la empatía en el trabajo con jóvenes
3. Actividades de juegos de rol para desarrollar habilidades interpersonales
4. Habilidades para captar a jóvenes de difícil acceso

Modulo 6: Habilidades Interpersonales– Plan de la lección

Título del módulo: Habilidades Interpersonales			
Descripción de las actividades de aprendizaje	Duración	Materiales o equipo necesario	Adaptación en línea de la actividad presencial propuesta
<p><u>Apertura del Workshop:</u></p> <p>El o la animadora abre el taller dando la bienvenida a todos los jóvenes estudiantes y ofreciendo</p>	15 minutos	<p>Buen humor, preparación y motivación ☑</p> <p>Módulo Introducción Diapositivas</p>	<p>Sala de reuniones en línea como Skype o Zoom.</p> <p>Piensa cómo quieres llevar a cabo la moderación en línea y habla con tu alumnado sobre cómo funciona. Quizá quieras pedir a alguien que te ayude a aplicar un código de conducta, como avisarte cuando alguien ha levantado la mano virtual para hacer una</p>



<p>una visión general del contenido y los objetivos del taller.</p>		<p>Pida a los y las alumnas que se sienten en forma de U frente a ti y a la pizarra.</p>	<p>pregunta, ha dejado un mensaje en la sección de mensajería o tiene problemas técnicos y ha abandonado la reunión.</p> <p>Las diapositivas de introducción al módulo también pueden compartirse en la herramienta de reuniones en línea.</p>
<p><u>Actividad 1: Código de conducta</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Establecer normas de comunicación ● Practicar la empatía ● Practicar la escucha activa ● Practicar el trabajo en equipo ● Facilitador/a: practicar las habilidades de moderación 	<p>60 minutos</p>	<p>Espacio para que los y las alumnas se sienten en forma de U.</p> <p>Una pizarra/pared espaciosa en la que fijar las tarjetas de notas.</p> <p>Tarjetas de notas y bolígrafos de escritura más gruesos para una buena visibilidad.</p> <p>Hoja de actividades 1</p>	<p>Los materiales necesarios para la adaptación en línea de esta sesión incluirán:</p> <p>Sala de reuniones en línea como Skype o Zoom.</p> <p>El alumnado debe ir equipado con algo para tomar notas, como bolígrafo y papel.</p> <p>Utilizar una herramienta como la nube de palabras de mentimeter para recoger las ideas de los alumnos para el código de conducta:</p> <p>https://www.mentimeter.com/features/word-cloud</p>



			<p>También puedes utilizar un mapa mental en línea para mostrar cómo puedes agrupar las ideas en categorías:</p> <p>https://simplemind.eu/</p>
<u>Descanso</u>			
<p><u>Actividad 2: Escucha activa y conversación trivial</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Practicar la escucha activa ● Practicar conversaciones triviales ● Facilitador/a: practicar la escucha activa. 	45 minutos	<p>Espacio en el aula o al aire libre</p> <p>Pizarra o rotafolio para escribir los principios. Bolígrafos adecuados.</p> <p>Hoja de actividades 2</p>	<p>Para desarrollar habilidades de comunicación sólidas, es preferible la comunicación cara a cara. La actividad puede realizarse en el exterior con distancia entre los y las alumnas.</p> <p>Alternativa:</p> <p>Sala de reuniones en línea como Skype o Zoom.</p> <p>Utiliza sesiones de trabajo en la herramienta de reunión en línea para que los y las alumnas practiquen la conversación informal. Otra posibilidad es darles tiempo para que hagan su propia videollamada y dejar que la graben y te la envíen. Incluso podrían revisar su propia charla y enviarle también su reflexión.</p>



			<p>Utiliza el servicio de asistencia de su herramienta en línea si necesita ayuda sobre cómo utilizar la función de breakout..</p> <p>Ejemplo de Zoom:</p> <p>https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/206476313-Managing-breakout-rooms</p>
<p><u>Actividad 3: 2 visiones sobre 1 realidad</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Practicar el trabajo en equipo ● Practicar la visión de una situación desde diferentes perspectivas ● Reflexionar sobre los prejuicios y la cultura 	30 minutos	<p>Hoja de actividades 3 con instrucciones.</p> <p>Las dos letras del apéndice, impresas y recortadas, cada letra en diez trozos.</p> <p>Espacio para que los y las alumnas se sienten o se pongan de pie formando una O o una U.</p>	<p>Los materiales necesarios para la adaptación en línea de esta sesión incluirán:</p> <p>Sala de reuniones en línea como Skype o Zoom.</p> <p>Se pueden enviar fragmentos de cartas a los y las alumnas por correo electrónico u otra herramienta de mensajería o al inicio del ejercicio.</p> <p>Como se trata de una práctica social, verse las caras es más importante que utilizar una herramienta adicional para tomar notas u otra tecnología. Utiliza la vista de la herramienta de</p>



		Rotafolio o pizarra para anotar las reflexiones comunes si es necesario.	reunión en línea, donde todos los alumnos pueden verse. El ejercicio también puede realizarse fácilmente al aire libre.
<u>Descanso</u>			
<u>Actividad 4: Empatía y compasión</u> <ul style="list-style-type: none"> ● Reflexionar sobre la grosería, el respeto, la compasión y la amabilidad. ● Practicar la multiperspectividad ● Practicar la empatía ● Practicar el trabajo creativo en grupo y las presentaciones 	60 Minutos	<p>Hoja de actividades 4 con instrucciones</p> <p>Proyector o televisor para mostrar al alumnado el vídeo de la charla TED</p> <p>Hacer accesibles los artículos en línea, ya sea imprimiéndolos o a través de la tecnología (smartphones)</p> <p>Materiales e ideas para realizar una presentación.</p>	<p>Los materiales necesarios para la adaptación en línea de esta sesión incluirán:</p> <p>Sala de reuniones en línea como Skype o Zoom.</p> <p>Utilice la opción de grupos para el trabajo en grupo.</p> <p>Los y las alumnas deben utilizar una herramienta sencilla o algo con lo que ya tengan experiencia para la presentación. Pueden hacer una entrevista sencilla: un alumno hace preguntas y la otra responde. Pueden hacer una nube de palabras o un mapa mental con una herramienta como https://www.mentimeter.com/features/word-cloud</p>



		<p>Espacio para que trabajen juntos tres grupos grandes.</p> <p>Medios para que los alumnos lleven un diario: un diario en papel o un diario en línea como Word, Post It o la aplicación Day One. Penzu es una aplicación de diario con excelentes funciones de seguridad.</p>	<p>o</p> <p>https://simplemind.eu/</p> <p>O utiliza una herramienta de presentación como canvas o power point: ambas pueden abrirse a la cooperación en línea y los alumnos pueden trabajar en ellas simultáneamente.</p> <p>No es necesaria ninguna adaptación para el diario.</p>
<u>Descanso</u>			
<p><u>Actividad 5: Feedback</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aprender la teoría de dar y recibir feedback. ● Practicar cómo dar y recibir feedback 	75 Minutos	<p>Hoja de actividades 5 con instrucciones</p> <p>Proyector o televisor para mostrar el vídeo a los y las alumnas</p>	<p>Los materiales necesarios para la adaptación en línea de esta sesión incluirán:</p> <p>Sala de reuniones en línea como Skype o Zoom.</p> <p>Utilice la opción de breakout para el trabajo en grupo.</p>



		<p>Espacio amplio para que el alumnado se coloque por parejas y mantenga una conversación y, a continuación, cambie la forma del aula para disponer las sillas en forma de U.</p> <p>Rotafolio o pizarra para anotar los pasos y recomendaciones para dar y recibir feedback.</p>	<p>Puedes hacer la última ronda de feedback verbalmente o con la ayuda de una nube de palabras:</p> <p>https://www.mentimeter.com/features/word-cloud</p> <p>(1) deja que todo el alumnado introduzca su pensamiento. (2) Mire la nube de palabras y reflexionen en conjunto sobre ella. Retoma las cosas que te parezcan interesantes y pregunta si pueden profundizar en ellas.</p>
<u>Resumen y fin</u>	15 Minutos	<p>Resume los módulos. Utiliza las diapositivas de introducción.</p> <p>Si hay tiempo, puedes pedir una última ronda de comentarios sobre los ejercicios.</p>	<p>Los materiales necesarios para la adaptación en línea de esta sesión incluirán:</p> <p>Sala de reuniones en línea como Skype o Zoom.</p> <p>Las diapositivas pueden compartirse durante la sesión.</p>
Duración total del módulo	5 horas		

Modulo 6: Habilidades Interpersonales – Actividades

Título del módulo	Habilidades Interpersonales		
Título de la actividad	Código de conducta	Código de la actividad	A6.1
Tipo de recurso	Ficha de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad	60 minutos	Resultados de aprendizajes	Desarrollo de la empatía y la escucha activa
Objetivo de la actividad	En este recurso obtendrá algunos consejos prácticos sobre cómo facilitar la formación de un código de conducta consensuado en su aula. Puedes practicar tu papel de moderador/a empático y empezar con buen pie un nuevo grupo de trabajo. Establecer un código de conducta con tu alumnado te permite a ti y a tus alumnos y alumnas practicar la escucha activa y la empatía, sentando así las bases de un entorno de aprendizaje productivo y abierto.		
Materiales necesarios para la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Notas • Herramientas de escritura 		
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la persona facilitadora debe introducir los siguientes pasos:</p> <p>- Paso 1: Pida a los y las alumnas que coloquen las sillas en forma de U.</p>		

- Paso 2: Inicia la sesión con una breve introducción sobre qué es un código de conducta y por qué lo estás haciendo.

- Paso 3: Deja que tus alumnos y alumnas hagan una lluvia de ideas y anoten sus ideas en tarjetas.

- Paso 4: Transcurridos diez minutos, deja que tus alumnos y alumnas presenten sus tarjetas y pasen al frente para fijarlas en la pizarra. Si se observan categorías claras, ayuda a agrupar las tarjetas.

- Paso 5: Asegúrate de moderar y utilizar el ejercicio para practicar la empatía y la escucha activa.

Por ejemplo: "Michal, acabas de interrumpir a Anna. ¿Qué te parece si ponemos "no interrumpir" y "escucha activa" en nuestro código de conducta?". ¿Cómo te sientes cuando te interrumpen? ¿Sabéis lo que es la escucha activa? Hablemos de ello.

- Paso 6: Una vez que todas las ideas estén en la pizarra, mira si tú y los alumnos y alumnas pueden agruparse y pedir más.

- Paso 7. Pide a tus alumnos y alumnas que comenten las sugerencias del resto. ¿Qué les parece importante? ¿Qué no lo es? Asegúrese de moderar los comentarios siguiendo atentamente los principios de la escucha activa.

- Paso 8. ¿Falta algún punto desde su punto de vista? Haz tus propias sugerencias y pregunta al alumnado qué opina.

- Paso 9. Recapitula lo que has elaborado y pregunta si todos el mundo está de acuerdo en que trabajes siguiendo esos principios.

- Paso 10. Da las gracias y felicita a tu alumnado por el trabajo bien hecho. Puedes recapitular por qué has hecho el ejercicio (empatía, escucha

	<p>activa, creación de equipos, etc.), cómo pueden utilizar lo que acaban de hacer en otros contextos y cuáles son los siguientes pasos, si los hay.</p> <p>- Paso 11. Puedes tomar las sugerencias de la pizarra y elaborar una lista del código de conducta o un mapa mental que pueda colgarse en el aula para recordar a todos lo que han decidido.</p>
<p>Notas de docente</p>	<p>La escucha active es...</p> <p>una habilidad de comunicación interpersonal que implica escuchar plenamente lo que dicen los demás y esforzarse por comprender su significado e intención.</p> <p>La escucha active incluye...</p> <ul style="list-style-type: none">- abstenerse de juzgar y aconsejar,- observando las pistas no verbales,- estar plenamente presente, tanto mentalmente como con el contacto visual y el lenguaje corporal,- hacer preguntas abiertas y- parafrasear lo que se ha entendido,- no interrumpir ni llenar vacíos y- escuchar para comprender en lugar de escuchar para responder. <p>La empatía es...</p> <p>la capacidad de percibir los sentimientos, pensamientos y motivaciones de otras personas. Se fomenta principalmente al recibir atención y empatía.</p> <p>Fuentes:</p> <p>Concic, A., What is Active Listening?, published 20/10/2022 in Very Well Mind: https://www.verywellmind.com/what-is-active-listening-3024343 [accessed 07/11/2022]</p> <p>Youthwork Practise, "Empathy", https://www.youthwork-practice.com/youth-education/27-Empathy.html [accessed 07/11/2022]</p>

Título del módulo	Habilidades Interpersonales		
Título de la actividad	Charla trivial (Small talk)	Código de la actividad	A6.2
Tipo de recurso	Ficha de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad	45 minutos	Resultados de aprendizaje	Desarrollo de la empatía, la escucha activa y las habilidades de comunicación en general.
Objetivo de la actividad	<p>Obtendrás una idea de cómo puedes practicar las habilidades de <i>small talk</i> de tu alumnado. No se necesitáis materiales específicos. Con esta actividad, los y las alumnas practican la empatía, la escucha activa y sus habilidades comunicativas en general. Llegan a conocerse mejor y a respetarse más.</p> <p>Cuando se trabaja con jóvenes de difícil acceso, la empatía es una competencia fundamental también para monitores juveniles. Moderar este ejercicio es un buen recordatorio para que los y las monitoras juveniles practiquen la empatía real en su trabajo diario.</p> <p>Se trata de una actividad fácil de realizar para practicar la conversación trivial y la escucha activa. Puede realizarse en cualquier momento, en cualquier lugar y repetidamente.</p>		

Materiales necesarios para la actividad	N/A
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, el facilitador debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Paso 1. Repasa con tu alumnado los principios y las ventajas de la escucha activa. Si tienes un código de conducta, también puedes revisarlo.- Paso 2. Pide a los y las alumnas que elijan un tema que les interese.- Paso 3. Divide al alumnado en grupos de dos. Preferiblemente que no se conozcan bien. Deja que se coloquen de frente en parejas.- Paso 4. No abras el aula para una pequeña charla sobre el primer tema que hayan elegido. Los y las alumnas deben hablar entre ellos amablemente y tener en cuenta el lenguaje corporal y los principios de la escucha activa. La persona que ha elegido el tema debe recibir una consideración especial por parte del que no lo ha elegido. ¿Por qué ha elegido la persona el tema? ¿Qué significa para esta persona?- Paso 5. Como moderador/a, pasea por el aula, escucha y da tu opinión.- Paso 6. Después de cinco minutos, cambie de tema y haga una segunda ronda.- Paso 7. Reúne a tu clase y haz una breve ronda de comentarios. ¿Qué opinan del ejercicio y qué has observado tú?- Paso 8. Haz una tercera y última ronda con el tema que tú elijas.- Paso 9. Haz una última ronda informativa. Puedes preguntar a tus alumnos y alumnas qué aspectos de la escucha activa y la conversación trivial les resultan más fáciles y cuáles más difíciles. ¿En qué quieren trabajar? <p>Variaciones de la actividad</p> <p>Cuando tu alumnado conozca bien el ejercicio, podrás integrarlo en otras partes de tu plan de estudios. Puedes intentar realizar la actividad en un</p>

	<p>idioma extranjero o elegir temas más difíciles como, por ejemplo, en matemáticas, pedir que discutan entre ellos y ellas el teorema de Pitágoras. En este caso, no se trata tanto de conocer todos los datos como de ser capaz de mantener una conversación sobre un tema del que sólo tienen conocimientos básicos de forma relajada y empática.</p> <p>Para temas "más fáciles", puedes probar a ampliar el tiempo de conversación de 5 a quizá 10 minutos, hacer una variación de cómo puede ser la reflexión del punto 9 o probar con grupos de tres en los que la tercera persona sea un observador que dé feedback a los dos que conversan.</p>
Nota de docente	<p>La escucha active es...</p> <p>una habilidad de comunicación interpersonal que implica escuchar plenamente lo que dicen los demás y esforzarse por comprender su significado e intención.</p> <p>La escucha active incluye...</p> <ul style="list-style-type: none">- abstenerse de juzgar y aconsejar,- observando las pistas no verbales,- estar plenamente presente, tanto mentalmente como con el contacto visual y el lenguaje corporal,- hacer preguntas abiertas y- parafrasear lo que se ha entendido,- no interrumpir ni llenar vacíos y- escuchar para comprender en lugar de escuchar para responder. <p>La empatía es...</p> <p>la capacidad de percibir los sentimientos, pensamientos y motivaciones de otras personas. Se fomenta principalmente recibiendo atención y empatía.</p>

La empatía nos ayuda a comprendernos a nosotros mismos y a los demás. Por tanto, es una habilidad crucial en situaciones sociales como las conflictivas y es el requisito previo para sentir compasión.

Un Código de conducta es...

un conjunto de normas sobre cómo comportarse e interactuar con otras personas del mismo grupo.

Ideas de temas para conocerse

- ¿Qué manía rara tienes?
- ¿De quién te sientes más orgulloso/a?
- Si pudieras tener un suministro infinito de cualquier alimento, ¿qué alimento elegirías?
- ¿En quién confías más?
- ¿Qué es lo que más te gusta y a la vez te frustra?
- ¿Con qué sueña despierto más a menudo?
- ¿Quién es la persona más auténtica que conoces y por qué?
- ¿Qué se te da bien?
- ¿Qué te hace perder la noción del tiempo?
- ¿Qué necesita más este mundo?
- ¿Qué has probado recientemente y te ha encantado?
- ¿Qué es lo que te apasiona y a lo que quieres dedicar más tiempo?
- Comparte un momento decisivo de tu vida. ¿Cómo te afectó?
- ¿Qué harías si no tuvieras miedo?
- Si algún día tuvieras hijos/hijas, ¿querrías criarlos como tu familia te crió a ti? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Cuál crees que sería tu primera impresión de ti?
- ¿Qué es lo que la mayoría de la gente no sabe de ti?

- ¿Cuál crees que es el propósito de la vida?
- ¿Cuál es su forma favorita de pasar el tiempo libre?
- ¿Quién es la persona más creativa y emocionante que conoces?
- ¿Qué emoción le cuesta más expresar?

The topic ideas are directly adopted from Kennedy, CG, “Groups get to know you questions” on Sign up Genius, <https://www.signupgenius.com/church/groups-get-to-know-you-questions.cfm> [accessed 08.11.2022]

Fuentes:

Concic, A., What is Active Listening?, published 20/10/2022 in Very Well Mind: <https://www.verywellmind.com/what-is-active-listening-3024343> [accessed 07/11/2022]

Youthwork Practise, “Empathy”, <https://www.youthwork-practice.com/youth-education/27-Empathy.html> [accessed 07/11/2022]

Título del módulo	Habilidades Interpersonales		
Título de la actividad	2 visiones 1 realidad	Código de la actividad	A6.3
Tipo de recurso	Ficha de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad	30 minutos	Resultados de aprendizaje	Tomar conciencia de las diferentes percepciones de una misma realidad,

			especialmente en un contexto intercultural.
Objetivo de la actividad	<p>Con este recurso, jóvenes y personas adultas pueden practicar la reflexión sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la valoración/respeto de los demás la diferencia cultural y la diversidad - la valoración y el respeto de las culturas y la alteridad cultural - la tolerancia - tolerancia a la ambigüedad - empatía y descentramiento - conciencia cultural crítica - comportamiento intercultural - pensamiento crítico - multiperspectividad - conocimiento y comprensión de la cultura 		
Materiales necesarios para la actividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Apéndices 1 y 2 cortados en trozos 		
Instrucciones paso a paso	<p>Para llevar a cabo esta actividad, el facilitador debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Paso 1. La persona animadora explica la historia de Xavier y Tabarlis: el primero vive en el Planeta Tierra y fue a visitar otro planeta llamado Glorbuld, donde fue acogido por Tabarlis. Cuando Xavier vuelve a casa, escribe una carta a su amigo Vincent para compartir su experiencia. Por otro lado, Tabarlis escribe una carta 		



	<p>a su amigo Verlias y le explica lo sucedido con el grupo de estudiantes del Planeta Tierra que acogieron en Glorbuld.</p> <ul style="list-style-type: none">- Paso 2. La persona animadora distribuye un trozo de papel a cada alumno (hasta 20). Asegúrate de que cada trozo tiene un número detrás para mantener el orden de la historia.- Paso 3. Pide a cada alumno/a que lea en voz alta la historia en su papel, empezando por el número 1 de la carta de Tabarlis y luego el número a de la carta de Xavier, y así sucesivamente. El objetivo es comparar inmediatamente ambas percepciones de los mismos momentos (por ejemplo, la llegada).- Paso 4. Cuando los y las participantes hayan terminado de leer la historia, puedes facilitar una sesión informativa. Asegúrate de señalar todos los malentendidos, prejuicios y juicios que aparecen en la historia y que pueden poner en peligro o dañar la relación.
Nota de docente	<p>Los y las alumnas deben comprender que tenemos una representación diferente de la misma realidad, basada en nuestra experiencia, nuestra cultura, el contexto y nuestra propia percepción de la vida. Es una especie de "gafas" personales a través de las cuales vemos y entendemos el mundo. Estas representaciones influyen directamente en nuestro encuentro con el otro. Al conocer a alguien por primera vez, si se identifican los prejuicios, podemos intentar ir más allá para establecer una relación que vaya más allá de los estereotipos transmitidos por nuestra sociedad.</p> <p>Para ello, es fundamental saber "descentrarse", es decir, identificar nuestras representaciones, qué gafas nos permiten ver el mundo, y tomar la distancia necesaria para cambiar, tener una percepción diferente de las cosas, y así transformar la visión que se puede tener sobre el otro.</p> <p>Contextualizar siempre cómo esta actividad puede ser útil para la vida personal de los alumnos. Esta actividad permite al alumnado darse cuenta de que nuestros sentimientos están guiados por nuestra experiencia y nuestra cultura, y que si no vamos más allá de estos sentimientos, podemos perdernos la realidad y el descubrimiento de otras perspectivas.</p> <p>The original case study can be found on http://intercultural-learning.eu/wp-content/uploads/2018/11/ICL@School-Toolbox-final-1.pdf</p>

APÉNDICE 1: CARTA DE TABARLIS A SU AMIGO VERLIAS

- (1) Hola Verlias, espero que estés bien, que tengas buena salud, así como toda tu familia y todos tus amigos. ¿Recuerdas que te hablé de un grupo de jóvenes venidos del Planeta Tierra, de un rinconcito llamado Francia? Acabamos de pasar 24 ciclos juntos y tengo muchas cosas que contarte.
- (2) Cuando llegaron, obviamente hubo un malentendido. Como no podíamos entrar en el puerto espacial, pedimos a la gente que trabajaba allí que les ayudara a llevar su equipaje y a reunirse con nosotros fuera, pero les rechazaron de mala manera. Estaban realmente sorprendidos por esta reacción y no querían volver a ver a los terrícolas. Reconozco que no me atreví a comentarles este episodio.
- (3) Querían empezar a construir la escuela enseguida y pronto me di cuenta de que había tensión con los trabajadores del pueblo. Por supuesto, los obreros no tenían prisa por terminar el trabajo, ya que les pagaban por día. Cuanto más durara el proyecto, más dinero tendrían. Y a menudo era su única fuente de ingresos... Además, tras unas cuantas insolaciones, los terrícolas se dieron cuenta de que no era muy eficaz trabajar cuando los 2 soles están en lo más alto del cielo.
- (4) Hubo otras ocasiones en las que nos parecieron muy impacientes. Cuando necesitábamos ir a la ciudad, siempre estaban impacientes esperando a que se llenara el Zamourion. Por lo visto, en la Tierra los transportes salen a horas fijas, ¡aunque no estén llenos! Realmente me pregunto cómo se ganan la vida los conductores...
- (5) Además, un día hicieron algo raro: ¡empezaron a enterrar latas en el suelo! Estuve a punto de decir que era una pena porque la gente que las recogía en la calle para vender el aluminio no las encontraría, pero no me atreví. Puede que sea una práctica ritual para ellos...
- (6) Sí, dijeron que les parecía repugnante. Por mi parte, hay algo que me ha repugnado: la forma en que se suenan la nariz. En lugar de desechar los residuos de su cuerpo en la naturaleza, los guardan cuidadosamente en un papel. ¡Qué asco! ¡Qué asco!
- (7) Un día me sentí muy incómoda. Una de las chicas del grupo fue a hablar directamente con el jefe de la aldea y le preguntó por qué las mujeres comían lejos de los hombres, por qué los niños no tenían derecho a hablar en la mesa, etcétera. Sinceramente, me parece que los terrícolas no respetan a los mayores. ¡Me dijeron que en casa los ponen a todos juntos en casas especiales!
- (8) Además, no sólo descuidan a sus antepasados, ¡sino que tampoco respetan a los dioses! Un día, uno de ellos nos dijo sencillamente: "Soy ateo". Nos miramos sin poder decir nada. Todos sabíamos lo que significaba, ¡pero nunca habíamos conocido a nadie que pusiera en duda la existencia de los dioses!
- (9) Otro día, se enfadaron con Limbatan pero no entendimos muy bien por qué. Limbatan tenía que traer a Dimbzi para la fiesta de despedida, pero tuvo que quedarse en casa porque como es el único que tiene televisión en su zona, un



vecino había venido a ver la tele. No importaba, había muchas otras cosas para comer. Sin embargo, este detalle ha molestado mucho a los terrícolas. Pero comprenden que Limbatan no podía hacer otra cosa. Si se hubiera ido, ¡todo el vecindario habría llegado a la conclusión de que no respetaba a la gente que venía a visitarle!

- (10) Si lo pienso bien, quizá los terrícolas no estaban contentos porque había disputas dentro del grupo. Los observé atentamente y nunca vi a los dos chicos cogidos de la mano ni teniendo ningún contacto físico. Creo que no eran muy buenos amigos. Verás, no era fácil todos los días e incluso a veces estuvimos a punto de pelearnos. Pero no te preocupes, nos dimos cuenta de que también teníamos mucho en común y todo acabó bien. Me doy cuenta de que fui un poco negativa pero realmente vivimos momentos extraordinarios que os contaré en una nueva carta. Tengo que volver con mi familia. Llevo una hora sola escribiéndote y, como sabes, les empieza a parecer raro...

APÉNDICE 2: CARTA DE XAVIER A SU AMIGO VINCENT

- a) Hola Vincent, ¿cómo estás? ¿Qué tal el verano, repasando lecciones para preparar los exámenes? Vale, no tiene gracia... Como ya sabrás, acabo de volver del planeta Glorbuld, donde he pasado un mes ("mes terrestre") con Karen, Sophie y Mehdi. Pasaron muchas cosas raras, tengo que contároslo.
- b) En cuanto aterrizamos en el puerto espacial, empezó la confusión. Varias personas querían ayudarnos a llevar nuestras maletas... Bueno, eso decían... Menos mal que nos dijeron que tuviéramos cuidado con los carteristas y los ladrones. Al principio nos negamos educadamente y como insistían, fuimos un poco más firmes. Así que se fueron y se notaba que estaban frustrados por haber perdido su oportunidad. Nosotros tuvimos suerte. Luego fuimos a reunirnos con nuestros contactos que nos esperaban fuera del puerto espacial.
- c) Queríamos empezar el proyecto al día siguiente porque teníamos un calendario que cumplir. Así que empezamos la construcción de la escuela y puedo decirles que ¡trabajamos muy duro! El problema es que enseguida nos dimos cuenta de que los glorbuldianos que trabajaban con nosotros no tenían el mismo entusiasmo, ¡e incluso hubo momentos en los que realmente sentimos que nos ponían un radio en las ruedas! Increíble, ¡ya que hacemos este proyecto para ellos!
- d) De todos modos, allí todo es lento, como el transporte público por ejemplo (autobuses pequeños y podridos a los que llaman Zamourion). Si te dan una hora de salida, seguro que puedes añadir al menos 2 horas. Y cuando preguntas cuándo vamos a salir, siempre te contestan "¡Pronto!". Es muy molesto, te lo juro.
- e) Por no hablar de la higiene. Lo tiran todo al suelo sin preocuparse por el medio ambiente. Al principio, queríamos actuar bien, así que recogimos nuestras latas. Como no sabíamos qué hacer con ellas, empezamos a enterrarlas para que fuera menos sucio, y luego finalmente nos rendimos.
- f) ¿Y quieres saber cómo se suenan la nariz los Glorbuldianos? Se apoyan en una fosa nasal y soplan fuerte. ¡Muy chic!

- g) De todos modos, eso es seguro, todavía están al menos 50 años por detrás de nosotros. ¡Esto demuestra tanto con respecto a los derechos humanos! Bueno, especialmente los derechos de las mujeres y los niños. Ya conoces a Karen, un poco feminista, ¿no? Un día tuvo una discusión muy franca con el líder de un pueblo al respecto. No sé si realmente lo entendió, de hecho no reaccionó mucho.
- h) Otro ejemplo de lo "atrasados" que están. Un día pasamos por una región pantanosa y uno de los jóvenes que nos acompañaba nos dice de la manera más sencilla: "Aquí hay un hombre que se convierte en cocodrilo". Nos miramos un momento, pero rápidamente giramos la cabeza para no estallar en carcajadas. Nos controlamos pero estuvimos a punto.
- i) El mismo joven nos molestó mucho en otra ocasión. Era el final de la estancia, habíamos organizado una gran velada con toda la gente que habíamos conocido. Todo el mundo tenía que traer algo, y él tenía que traer Dimbzi, que es un pollo delicioso de allí. Y... nunca vino. Al día siguiente, cuando le vimos, ¡le dijimos lo enfadados que estábamos! Fue una falta total de respeto hacia nosotros. ¡Adivina lo que dijo! ¡Tuvo que quedarse en casa porque un amigo vino a ver la tele! No podía encontrar una excusa más falsa... En cualquier caso, tienen que volverse más serios y más dignos de confianza, de lo contrario nunca serán un planeta desarrollado.
- j) Oh, una última locura, ¡nunca había visto tantos homosexuales en mi vida! Hay muchos chicos cogidos de la mano por la calle. Un día, uno de nuestros compañeros de trabajo quiso cogerme de la mano. Bueno, ¡puedo decirte que no lo intentó dos veces! Verás, no fue fácil todos los días e incluso estuvimos a punto de pelearnos a veces. Pero no te preocupes, nos dimos cuenta de que también teníamos mucho en común y todo acabó bien. Me doy cuenta de que fui un poco negativa, pero realmente vivimos momentos extraordinarios que os contaré en una nueva carta. Ahora no tengo tiempo, ya llego tarde a la clase de conducir de mi avión.

Título del modulo	Habilidades Interpersonales		
Título de la actividad	Empatía y compasión	Código de la actividad	A6.4
Tipo del recurso	Ficha de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad	60 minutos	Resultados de	Comprensión más profunda de los términos compasión,

		<p>aprendizaje</p>	<p>respeto, amabilidad y grosería; Valoración y respeto de las culturas y la alteridad; Gestión de las diferencias de opiniones y comportamientos.</p>
<p>Objetivo de la actividad</p>	<p>En este ejercicio, alumnado y profesorado obtienen valiosos conocimientos sobre la amabilidad, el respeto y la descortesía. En primer lugar, obtendrán información de estudiosos y jóvenes a través de un vídeo y algunos artículos, y después practicarán y reflexionarán sobre los temas en un ejercicio de grupo. Con este recurso, jóvenes y adultos pueden practicar reflexionando sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestión de conflictos - tolerancia - tolerancia a la ambigüedad - empatía y descentramiento - pensamiento crítico - multiperspectividad 		
<p>Materiales necesarios para la actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Dispositivos digitales (portatil, smartphone, tablet, ...) ● Puede ser necesaria una conexión a Internet para ver el vídeo y acceder a los artículos. 		
<p>Instrucciones paso a paso</p>	<p>Para llevar a cabo esta actividad, el facilitador debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Paso 1. Hacer una introducción de la tarea - Paso 2. Vea el vídeo con el alumnado: 		

[https://www.ted.com/talks/richard burnell the illusion of rudeness the myth of respect](https://www.ted.com/talks/richard_burnell_the_illusion_of_rudeness_the_myth_of_respect)

- Paso 3. Organiza una ronda de reflexión con tus alumnos. Hazles preguntas como

¿De qué trataba el vídeo?

¿Cuál ha sido el mensaje principal que te has llevado?

¿Cuándo fue la última vez que pensaste que alguien era grosero?

¿Por qué?

¿Podría haber una explicación que no conocieras?

¿Ves a menudo a los demás como maleducados cuando haces algo bueno por ellos y no te muestran gratitud?

¿Cómo sería si mostraras amabilidad sin pedir nada a cambio?

- Paso 4. Divide la clase en tres grupos. Entrega a cada grupo un artículo:

Artículo 1: <https://www.mvnews.org/an-opinion-on-respecting-opinions/>

Artículo 2: <https://kidshelpline.com.au/teens/issues/all-about-respect>

Artículo 3: <https://www.rickhanson.net/stay-right-when-youre-wronged/>

- Paso 5. Deja que los grupos se sienten juntos y se turnen para leer el artículo en voz alta. Dé a los grupos 10 minutos para hacerlo.
- Paso 6. Pide a las y los alumnos que preparen un breve resumen de los puntos más importantes del artículo. Los y las que tengan el tercer artículo deberán centrarse en la sección "cómo". Proporcionales lo que tenga disponible para hacer la presentación. Podría consistir en preparar tarjetas de aprendizaje que se fijen en una pizarra mientras las explican a su clase. Puede consistir en breves juegos de rol en los que un alumno actúe de moderador y explique lo que ocurre. Hacer una breve entrevista en vídeo y presentarla al resto de la clase. Concede a los alumnos 30 minutos para esta tarea. Date una vuelta para ver si necesitan ayuda para

	<p>avanzar. Presta atención a la forma en que se comunican en términos de escucha activa y amabilidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Paso 7. Da a los grupos cinco minutos cada uno para presentar su artículo. - Paso 8. Después de cada ronda de presentación, haz una breve ronda de comentarios. ¿Qué les ha parecido el artículo? ¿Tienen otros alumnos alguna pregunta o reflexión? - Tarea adicional: Pide a tus alumnos y alumnas que, a lo largo de una semana, lleven un diario de amabilidad, anotando las acciones amables que hayan realizado o de las que hayan sido destinatarios. También pueden anotar las veces que han percibido a otros como groseros y reflexionar sobre si se trata de una grosería real o si puede haber algo que no sepan. - Este ejercicio está inspirado en el plan de estudios Random Acts of Kindness. Puedes visitar su página web para obtener más materiales sobre la amabilidad y temas relacionados: https://www.randomactsofkindness.org/high-school-curriculum

Título del módulo	Habilidades Interpersonales		
Título de la actividad	Feedback	Código de la actividad	A6.5
Tipo de recurso	Ficha de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad	75 minutos	Resultados de	

		<p>aprendizaje</p>	<p>Desarrollo de habilidades de comunicación, asertividad, empatía y pensamiento crítico.</p>
<p>Objetivo de la actividad</p>	<p>Recibir y dar feedback puede ser complicado. En esta actividad, el alumnado aprenderá a dar y recibir feedback. Practicarán en conjunto cómo dar y recibir feedback y reflexionarán sobre los beneficios, pero también sobre la respuesta emocional de dar y recibir feedback..</p>		
<p>Materiales necesarios para la actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivos digitales (portatil, smartphone, tablet, ...) • Puede ser necesaria una conexión a Internet para ver los vídeos 		
<p>Instrucciones paso a paso</p>	<p>Para llevar a cabo esta actividad, el facilitador debe introducir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Paso 1 Presente la tarea y el término "feedback". <p>Mira este video: https://www.youtube.com/watch?v=wtl5UrrgU8c</p> <p>Y deja que tus alumnos tomen notas sobre los cuatro pasos de la retroalimentación. Si prefiere el modelo SPARK, puede ver este vídeo en su lugar: https://www.youtube.com/watch?v=YTnYzHYjWBo</p> <p>Recoge los puntos de respuesta de tus alumnos y escríbelos en una pizarra o rotafolio para que todos los vean. (15 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Paso 2. Habla sobre cómo recibir comentarios: sobre las emociones que conlleva y sobre qué hacer en la práctica. Puedes utilizar los consejos de https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/assessing-student-work/grading-and-feedback/receiving-and-giving-effective-feedback como inspiración. Haga una breve lista en una pizarra o rotafolio. (10 min) 		

- Paso 3. Pide a los y las alumnas que preparen un breve monólogo sobre un tema. Pueden elegir el tema o puedes repartir temas de tu elección, como la grosería, el respeto y la empatía.
- Paso 4. Dales diez minutos para preparar un breve monólogo sobre los aspectos más importantes del tema. (10 minutos)
- Paso 5. Divide la clase en grupos de dos. Deja que los y las alumnas se coloquen en frente y se lean mutuamente el monólogo preparado.
- A continuación, el alumnado se sientan y escribe comentarios sobre el monólogo la otra persona. Deben utilizar la estructura y el contenido del vídeo de introducción. (15 min)
- Paso 6. A continuación, vuelven a estar juntos y se dan mutuamente su feedback. El receptor del feedback sigue las normas para recibirlo y hace preguntas para asegurarse de que lo ha entendido completamente. (10 minutos)
- Paso 7. Pide a los y las alumnas que se sienten en forma de U y dirija una ronda de reflexión. Haga preguntas como (10 min):
 - ¿Qué te ha parecido el ejercicio?
 - ¿Cómo te hizo sentir el hecho de dar feedback?
 - ¿Cómo te hizo sentir el recibir feedback?
 - ¿Qué te gustaría practicar más?
 - ¿Qué ha ido bien? Qué fue mal?
- Paso 8. Termina el ejercicio recapitulando lo que has hecho y por qué. Puedes hacer saber a los y las alumnas que la retroalimentación suele resultar poco natural y extraña al principio, pero que se hace más fácil y cómoda con la práctica.

Termina la actividad con una ronda de comentarios positivos. Puedes empezar dando al grupo tus notas positivas del ejercicio. Deja que cada uno diga una cosa positiva que haya sacado de la práctica, siempre respetando las reglas de la retroalimentación. (15 min)

Nota de docente

La escucha active es...

una habilidad de comunicación interpersonal que consiste en escuchar con atención lo que dicen los demás y esforzarse por comprender su significado e intención.

La escucha active incluye...

- abstenerse de juzgar y aconsejar,
- observando las pistas no verbales,
- estar plenamente presente, tanto mentalmente como con el contacto visual y el lenguaje corporal,
- hacer preguntas abiertas y
- parafrasear lo que se ha entendido,
- no interrumpir ni llenar vacíos y
- escuchar para comprender en lugar de escuchar para responder.

EL Feedback es...

un medio de hacer saber a otra persona cómo te afecta su comportamiento, en la práctica, positiva y negativamente.

Fuentes:

Cales, M., "SPARK Feedback Practice", published 18.03.2021 on <https://www.youtube.com/watch?v=YTnYzHYjWBo> [accessed 09.11.2022]

Concic, A., What is Active Listening?, published 20.10.2022 in Very Well Mind: <https://www.verywellmind.com/what-is-active-listening-3024343> [accessed 07.11.2022]

TED, "The secret to giving great feedback | The Way We Work, a TED series", <https://www.youtube.com/watch?v=wtl5UrrgU8c> [accessed 09.11.2022]

University of Waterloo – Center of Excellence, "Receiving and Giving Effective Feedback", <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/assessing-student->



[work/grading-and-feedback/receiving-and-giving-effective-feedback](#)
[accessed 09.11.2022]

FIMD

FILM MAKING FOR INCLUSION AND DEVELOPMENT



"The European Commission's support of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission can not be held responsible for any use which may be made of the information therein." Project Number: 2021-1-DE04-KA220-YOU-000028485