



Cofinanciado por  
la Unión Europea



Agenzia Italiana  
per la Gioventù



# *Brújula «Mi diversidad, nuestra fortaleza»*

Guía de juegos educativos y actividades  
interactivas para profesionales que trabajan  
con jóvenes

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones expresadas son responsabilidad exclusiva de su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea o la Agenzia Italiana della Gioventù (AIG). Ni la Unión Europea ni la AIG pueden hacerse responsables de ellas.



Proyecto n.º 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179215

# Índice de contenido

## 01 Introducción

- 01 El proyecto
- 03 Finalidad de este documento

## 05 Finalidad y beneficios de los juegos educativos

## 08 Marco de competencias

## 20 Actividades educativas

- 25 Inclusión y diversidad
  - 25 • *La diversidad en los juguetes*
  - 29 • *Bingo de estereotipos de género*
  - 32 • *Paseo intergaláctico por la diversidad: los seres alienígenas son todos iguales, pero algunos lo son más que otros*
  - 37 • *Cuestionarios para la igualdad*
- 40 Juegos de liderazgo y gestión grupal
  - 41 • *Proteger el huevo*
  - 45 • *Desafíos de relevos de liderazgo*
  - 49 • *Reto Gimkit para fomentar el liderazgo y la colaboración en equipo*
  - 53 • *Compartir el liderazgo*
- 56 Creatividad e innovación para el diseño
  - 57 • *Escoger a quien lidera*
  - 60 • *Máquina humana*
  - 63 • *Romper prejuicios: huir de los estereotipos*
  - 67 • *Actividad artística en 6 cuadrados*
  - 70 • *Un vistazo a mi historia*

## 73 Evaluación y valoración

# Introducción



## El proyecto



El proyecto My Diversity, Our Strength (Mi diversidad, nuestra fortaleza) es un proyecto Erasmus+ Acción Clave 2 cofinanciado por la Unión Europea y la Agenzia Italiana per la Gioventù. El proyecto comenzó a principios de 2024 y finalizará su periodo de desarrollo activo y pruebas en diciembre de 2025.

El proyecto se está llevando a cabo por organizaciones socias de Italia, Bélgica, Francia y España, que combinan sus conocimientos, bagaje cultural e ideas para alcanzar un objetivo:

- reducir los estereotipos de género que hacen que las niñas y mujeres rechacen o sean rechazadas en carreras laborales enfocadas en CTIM;
- mejorar el conocimiento y las competencias de las personas que se dedican al trabajo con jóvenes en los países socios para crear ejercicios educativos atractivos de educación no formal para sus prácticas;
- mejorar las habilidades y capacidades del colectivo de jóvenes en el campo de CTIM.

Para alcanzar estos objetivos, las entidades socias han desarrollado esta Brújula. La Brújula sirve de documento orientativo para que las personas profesionales que trabajan con jóvenes puedan diseñar sus primeras actividades de aprendizaje en educación no reglada, para que puedan preparar y aplicar dichas actividades, así como evaluarlas y mejorar el proceso de aprendizaje de las personas participantes de una manera motivadora e interactiva.

Además, el proyecto incluye un juego educativo motivador que permite dar clase a la vez que aumenta la participación y el interés en el aula.

Las entidades socias del proyecto son:



Escape4Change

Italia



LogoPsyComp

Bélgica



ADSO

Association D'entrepreneuriat Social

ADSO

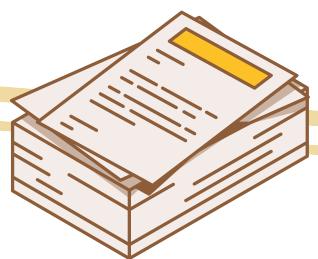
Francia



Consultoría de Innovación  
Social

España



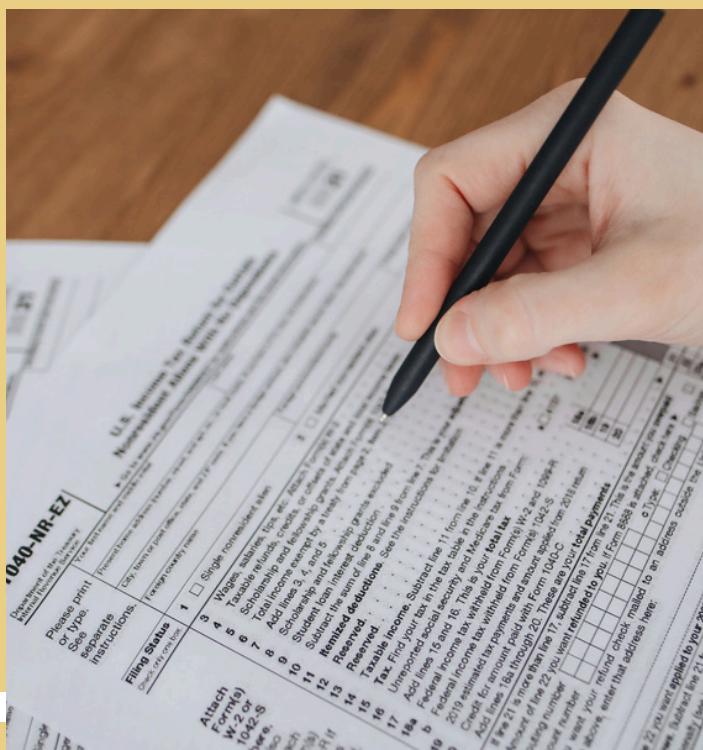


# Finalidad de este documento

Este documento sirve como brújula para profesionales como usted, personas que trabajan con jóvenes o forman parte del personal formador o docente en una entidad. Es una guía para sumergirse en el concepto de las actividades de entretenimiento educativas, para conocer cómo aumentan el compromiso y la participación del alumnado, así como su progreso de aprendizaje en general.

## La Brújula está estructurada en diferentes secciones:

- La introducción le ofrece una visión general del proyecto en sí y la **finalidad de la guía**.
- **La finalidad y los beneficios de los juegos educativos**, ofrece una visión de las ventajas y los retos de utilizar la educación con juegos y las actividades divertidas en un ambiente educativo. ¿Por qué usamos juegos y actividades educativas y por qué pueden ser útiles?
- **Un marco de competencias**, que destaca las competencias y habilidades necesarias para dirigir con éxito al estudiantado e implementar ejercicios educativos interactivos que sean motivadores y prometan la participación del alumnado. Dicho marco identifica los diferentes niveles de competencias y habilidades propios que pueden ser útiles, así como las áreas que se pretenden mejorar o que se quieren compartir con las demás personas.



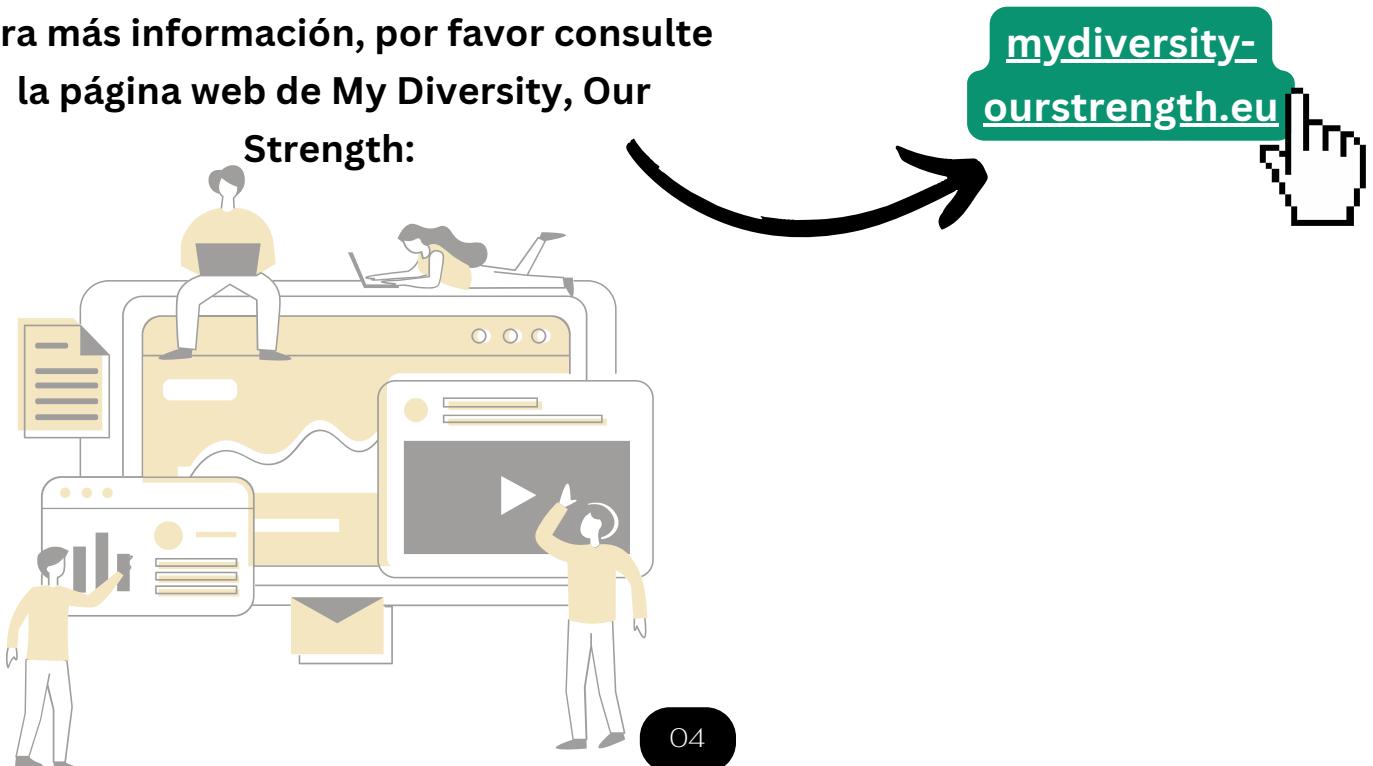
- **Actividades de ejemplo** que permiten el acercamiento a algunas actividades interactivas. Las actividades han sido realizadas por profesionales docentes de las entidades socias y versan sobre distintas temáticas y objetivos.
- Una **estrategia de valoración y evaluación** que ofrece una visión de cómo se pueden evaluar las actividades y los juegos educacionales al ser un método no convencional de aprendizaje.

## Desarrollo de la Brújula de *Mi diversidad, nuestra fortaleza*

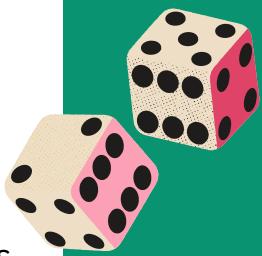
El contenido de la Brújula se desarrolla en base a diferentes factores:

- **Experiencia de las entidades socias:** mediante la creación de esta brújula, cada entidad socia ha contribuido al proyecto con su experiencia y conocimiento para dar respaldo a la orientación, la enseñanza y el aprendizaje en el ámbito de profesionales que trabajan con jóvenes en la UE.
- **Encuestas a jóvenes y a profesionales que trabajan con jóvenes:** a lo largo del año 2024, las entidades socias llevaron a cabo encuestas en Bélgica, Francia, Italia y España. Las encuestas trataron las experiencias, las opiniones y los requisitos de una docencia con mayor foco en la enseñanza interactiva y motivadora, así como las competencias necesarias para conseguir dicha interactividad en las actividades.
- **Enfoque multidisciplinar:** la Brújula se basa en un enfoque multidisciplinar. Así, sus actividades, ejercicios e instrucciones han sido desarrolladas teniendo en cuenta distintas metodologías y temáticas y se pueden utilizar en diferentes contextos temáticos en el campo de la educación formal y no formal.

Para más información, por favor consulte  
la página web de My Diversity, Our  
Strength:



# Finalidad y beneficios de los juegos educativos



## ¿Por qué usar los juegos educativos?

Aunque el aprendizaje tradicional de clases magistrales y hojas de ejercicios ha demostrado ser una forma de aprender eficaz, nos encontramos a menudo que parte del alumnado debe afrontar claras dificultades en dicha metodología tradicional de aprendizaje. Incluso algunos de los contenidos no se adaptan al completo.

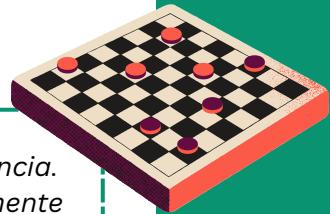
Los ejercicios interactivos y los juegos educativos forman parte de la enseñanza no tradicional y, sobre todo, del aprendizaje no formal. En los últimos años este tipo de actividades se han ido implementando en algunas escuelas, pero todavía se utilizan de forma excepcional en las aulas de educación formal general.

En el proyecto Mi diversidad, nuestra fuerza, las entidades socias se centran en evidenciar los beneficios de los juegos e interacciones educativos y en respaldar a quienes trabajan con jóvenes para que sepan diseñar sus propias actividades, así como para que adquieran una adaptabilidad y flexibilidad que les permita poner en práctica actividades atractivas variadas.

## Pero ¿por qué escoger los ejercicios interactivos y los juegos educacionales en lugar de la enseñanza tradicional?

**Aprendizaje práctico:** a través de los juegos educativos, el alumnado debe aplicar el aprendizaje experimental; aprende haciendo. Esta metodología implica usar la propia cabeza y las propias manos para completar algo, de manera que el aprendizaje mejora ya que implica crear y seguir los pensamientos propios a lo largo del proceso, en lugar de seguir a alguien a lo largo de un texto. Así, costará menos recordar y aprender.

**Atención:** si hacemos una búsqueda rápida en Internet encontraremos que «al alumnado le cuesta menos concentrarse cuando cambia el medio», por lo que se pide a docentes y profesionales que trabajan con jóvenes cambiar sus metodologías e incluir vídeos, imágenes y otras formas de enseñanza. Con los juegos educativos, el alumnado debe poner su atención en la tarea y participar en ella, ya que la tarea no avanza sin su participación. Se centra el foco en el juego y en el aprendizaje de manera que evita que, quienes participan, se distraigan por influencias externas.



**Motivación:** los juegos son divertidos. Es algo que todo el mundo aprende en su infancia. Introducir una lección con un «Vamos a hacer un juego» suele suscitar automáticamente más motivación que simplemente encender la pantalla o escribir algo en la pizarra y dar una clase o leer un libro de texto.

**Resolución de problemas y pensamiento crítico:** al proporcionar al alumnado un rompecabezas o juego práctico para resolver, desarrollan y fomentan sus habilidades de resolución de problemas y el pensamiento crítico, así como su pensamiento práctico. El contenido aprendido pasa inmediatamente de la teoría a la aplicación práctica, lo que mejora la comprensión y el impacto del aprendizaje a largo plazo.

**Comunicación y cooperación:** normalmente, aunque no siempre, los juegos educativos son ejercicios grupales que requieren trabajo en equipo y cooperación. Así, los juegos educativos fomentan la comunicación empática y abierta y la colaboración entre el alumnado. Hay que aprender a cuidar a las demás personas con las que se comparte la actividad y ver cómo las experiencias y conocimientos individuales pueden contribuir a las soluciones.

**Autoestima y confianza:** los experimentos y el aprendizaje práctico aumentan automáticamente la confianza y la autoestima del alumnado al completarse con éxito los juegos o rompecabezas. Se obtiene una sensación de logro que se asimila como una victoria y un estímulo personal. Esto fomenta y aumenta la autoconfianza y también la motivación para el tema que están aprendiendo y para el futuro en general.





## Los retos de los juegos educativos

Como ocurre con todos los métodos y enfoques de aprendizaje, existen ventajas y dificultades. El proyecto se centra en mejorar las capacidades de las personas profesionales que trabajan con jóvenes en la aplicación de juegos educativos. Para ello, se detallan a continuación las posibles ventajas y los retos identificados y cómo superarlos.

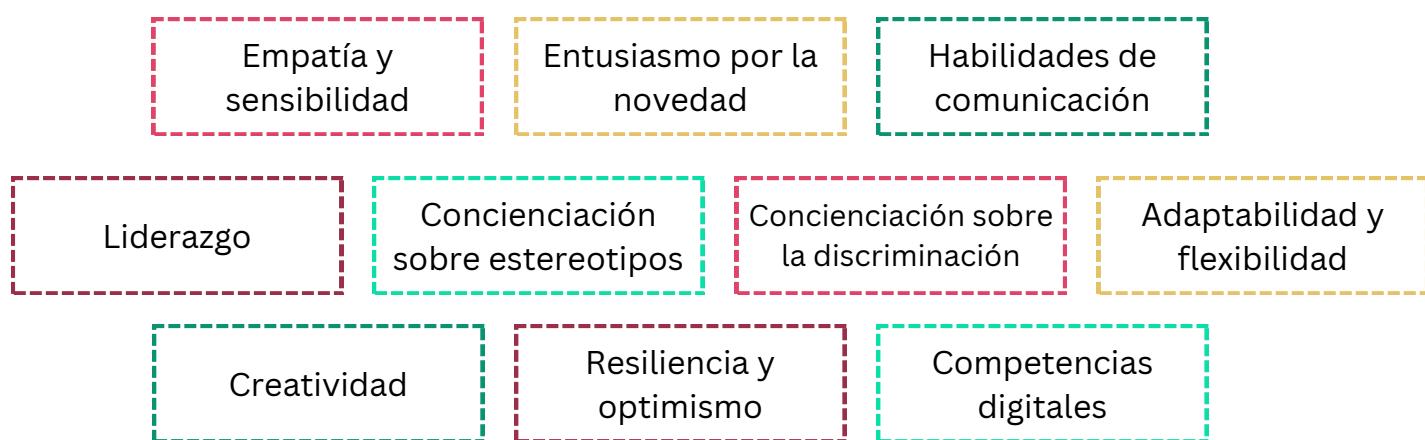
- **Falta de participación:** a pesar de que los juegos suenan más atractivos que las clases y los libros de texto, también cabe esperar una falta de participación en este tipo de actividades. Principalmente, se puede deber a las dudas y la incomodidad de quienes participen al tratarse de un método de aprendizaje poco habitual. Este inconveniente puede superarse con un aprendizaje práctico continuo, ejercicios de calentamiento y actividades que ayuden a las personas participantes a conocerse mejor.
- **Evaluación y valoración:** los resultados de las encuestas realizadas en el marco del proyecto destacaron la dificultad de evaluar los contenidos aprendidos con los juegos educativos. ¿Cómo se valoran y evalúan los resultados de un juego? En todos los ejercicios recomendados y actividades de ejemplo, las entidades socias identificaron diferentes métodos de evaluación que pueden utilizarse para superar este reto. También puede encontrar más información sobre cómo aplicar una evaluación y valoración a este enfoque de aprendizaje no formal en el capítulo «Evaluación y valoración».
- **Tiempo:** finalmente, uno de los mayores retos a la hora de utilizar juegos educativos es la duración y el tiempo que precisan las actividades. Los juegos requieren más tiempo y esfuerzo que la simple lectura de un libro de texto o la entrega de hojas de ejercicios. Por lo tanto, faltan recursos (tiempo, instalaciones, etc.) para poner en práctica dichos juegos educativos y ejercicios interactivos. Este reto puede superarse gracias a la variedad de actividades y ejercicios propuestos en la Brújula, así como al enorme volumen de actividades disponibles hoy en día en Internet.

Puede encontrar información sobre cómo identificar un ejercicio adecuado en la Sección «Actividades educativas», donde se enumeran las posibles variantes y formas que puede adoptar una actividad.

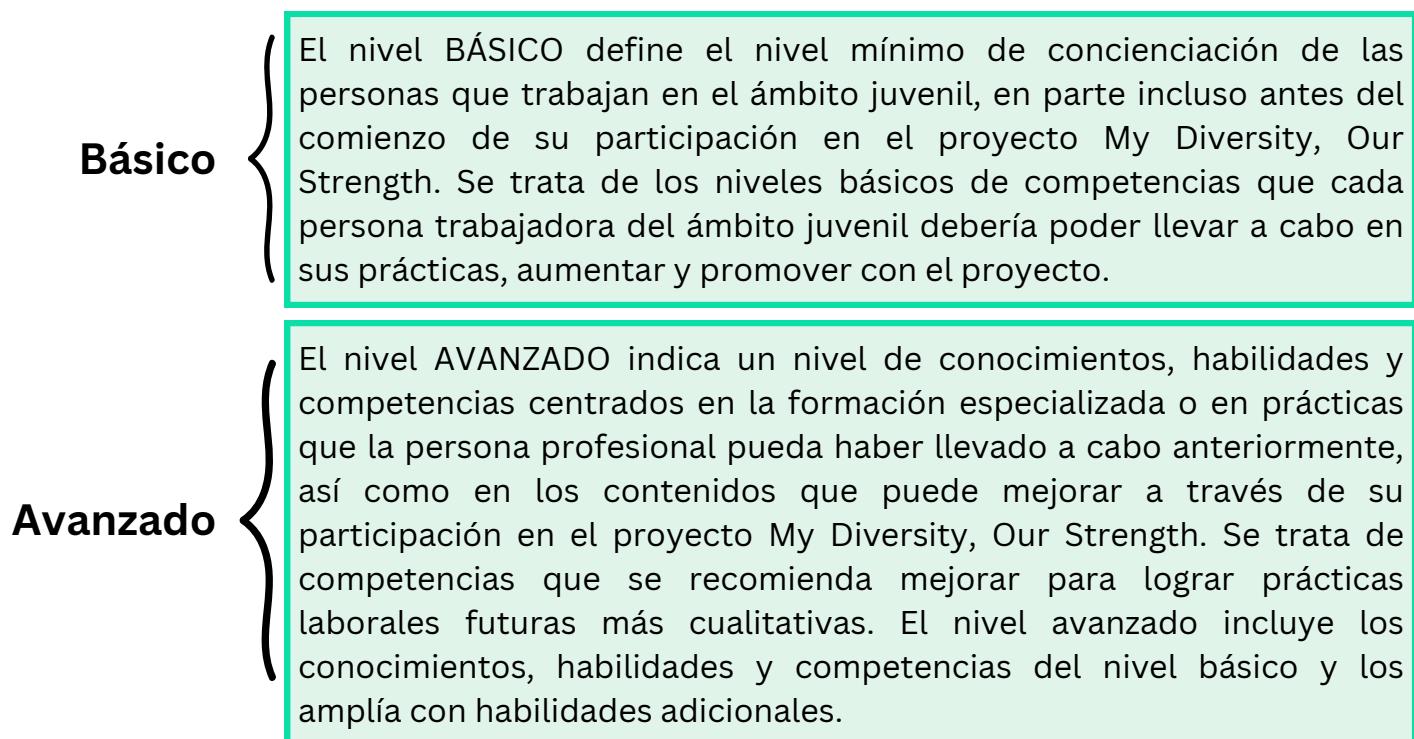
# Marco de competencias

A partir de las encuestas realizadas en cada uno de los países socios (Bélgica, Francia, Italia y España) y con las aportaciones de todas las entidades socias desde su experiencia profesional, el proyecto ha identificado 10 áreas de competencias básicas que las personas que trabajan con jóvenes deben tener para desarrollar un plan de estudios atractivo y motivador para el alumnado que les permita, al mismo tiempo, lograr un alto impacto en el aprendizaje.

**Las áreas principales identificadas son:**



Para llegar a una mayor diversidad y a diferentes conocimientos profesionales de quienes ejercen la labor docente, el proyecto estructuró las competencias en dos niveles:



A continuación, encontrará el Marco de competencias, donde se identifican y enumeran las habilidades y competencias. Si se desea, este Marco de competencias también se puede encontrar, como documento único, en la página web del proyecto.

Dado que las personas profesionales que trabajan con jóvenes tienen una formación y una experiencia diferentes, queremos destacar que no es necesario cubrir y conocer todas las áreas para todas las actividades de las últimas partes de la Brújula. Algunas actividades y ejercicios pueden centrarse en el refuerzo de determinadas áreas y dejar de lado otras. Más información sobre las variaciones de las actividades de ejemplo se encuentran en la página web.





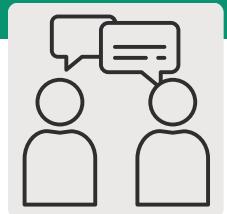
## Empatía y sensibilidad

Nivel	Conocimientos	Habilidades	Competencias y autonomía
Básico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser consciente de las necesidades del grupo.</li> <li>• Ser capaz de reconocer el estado de ánimo y la atmósfera grupal.</li> <li>• Saber qué atributos pueden crear una atmósfera segura para el grupo.</li> <li>• Identificar los sentimientos y reacciones del grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atender y satisfacer las necesidades del grupo.</li> <li>• Abordar el estado de ánimo del grupo y trabajar con él para mejorar el ambiente de aprendizaje.</li> <li>• Crear una atmósfera segura para el alumnado.</li> <li>• Abordar las emociones positivas y negativas del grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reaccionar adecuadamente al estado de ánimo y a la atmósfera grupal.</li> <li>• Reaccionar ante los sentimientos y el estado de ánimo del grupo y adaptarse a ellos.</li> </ul>
Avanzado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser capaz de reconocer las dinámicas y relaciones de grupo.</li> <li>• Saber qué actividades y acciones pueden mejorar el clima de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Influir activamente en el estado de ánimo y los sentimientos del grupo para mejorar el progreso del aprendizaje.</li> <li>• Mejorar el estado de ánimo del grupo mediante actividades y acciones de facilitación.</li> <li>• Debatir las razones y los orígenes de las diferentes emociones positivas y negativas del grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hablar de los sentimientos del grupo facilitando un debate y un intercambio activos.</li> <li>• Influir positivamente en el estado de ánimo del grupo independientemente de su estado de ánimo al inicio de la sesión.</li> </ul>



## Entusiasmo por la novedad

Nivel	Conocimientos	Habilidades	Competencias y autonomía
<b>Básico</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ser capaz de explorar nuevos recursos de trabajo y reconocer su potencial para el propio grupo.</li><li>• Conocer los beneficios de las prácticas de trabajo nuevas y actualizadas.</li><li>• Conocer a otras personas que trabajan en el ámbito de la juventud (externas a la entidad propia) y buscar cómo conectar.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mostrar entusiasmo por las nuevas ideas innovadoras de enseñanza y aprendizaje.</li><li>• Probar nuevos enfoques y métodos con el grupo.</li><li>• Intercambiar y debatir nuevos enfoques con compañeros/as e iguales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aconsejar a las demás personas con quienes se trabaja y recomendar actividades y prácticas que funcionen adecuadamente.</li><li>• Participar en una red de profesionales que trabajan en el ámbito de la juventud para intercambiar nuevos enfoques.</li></ul>
<b>Avanzado</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saber dónde encontrar nuevos recursos didácticos y de trabajo e ideas prácticas.</li><li>• Lluvia de ideas sobre nuevas prácticas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Crear nuevas actividades y ejercicios de práctica laboral, enseñanza y educación.</li><li>• Aplicar nuevos enfoques tras adaptar los nuevos métodos al grupo.</li><li>• Pedir ayuda a las demás personas de la propia entidad (con más y con menos experiencia) para darse apoyo mutuo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Convencer a otras personas de la entidad e iguales para que prueben nuevos métodos y conseguir aumentar su motivación por las prácticas novedosas.</li><li>• Buscar activamente nuevos recursos y métodos para las prácticas de trabajo.</li><li>• Crear una red de personas que trabajan en el ámbito de la juventud que recomiende buenas prácticas y nuevos métodos.</li></ul>



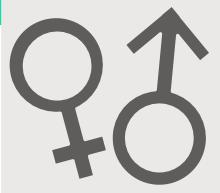
## Habilidades de comunicación

Nivel	Conocimientos	Habilidades	Competencias y autonomía
<b>Básico</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saber qué términos son apropiados para dirigirse al alumnado.</li><li>• Conocer los términos adecuados para la comunidad LGBTIQ+.</li><li>• Ser consciente de los términos apropiados para síndromes, discapacidades, etc.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar los términos adecuados para dirigirse a alguien.</li><li>• Ser capaz de explicar adecuadamente un tema, según el nivel del alumnado, adaptando los términos que se utiliza.</li><li>• Iniciar análisis y debates con el grupo.</li><li>• Mostrar respeto y humildad.</li><li>• Admitir los errores o investigar algo sin, por ello, perder credibilidad.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tratar de iniciar debates sobre temas nuevos y poco comunes entre/con el grupo.</li><li>• Promover activa y eficazmente el uso de un lenguaje apropiado.</li></ul>
<b>Avanzado</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer ejemplos personales y de la vida real de situaciones delicadas de lenguaje inclusivo.</li><li>• Ser consciente de las dificultades y ventajas de utilizar un lenguaje apropiado.</li><li>• Saber cuándo ciertos términos y cambios de lenguaje son apropiados y cuándo no lo son.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ser capaz de dirigirse correcta y respetuosamente a personas de diferentes géneros u orientaciones y a personas con algún tipo de discapacidad.</li><li>• Ser capaz de explicar y guiar a otras personas en el uso de un lenguaje apropiado.</li><li>• Abordar las diferencias de opinión y perspectivas entre el grupo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Buscar activamente la comunicación con el grupo para resolver los malentendidos en un entorno seguro.</li></ul>



## Liderazgo

Nivel	Conocimientos	Habilidades	Competencias y autonomía
Básico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la dinámica de grupo.</li> <li>• Reconocer las dinámicas de grupo y las jerarquías.</li> <li>• Saber gestionar y organizar un grupo de estudiantes.</li> <li>• Saber qué acciones o acontecimientos pueden distraer e interrumpir la atención del grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Captar la atención del grupo en un entorno abierto.</li> <li>• Explicar las reglas de juegos y actividades de forma clara y fácil de entender.</li> <li>• Ser capaz de organizar un entorno de aprendizaje eficaz con el menor número posible de interrupciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dirigir discusiones y debates en grupo sin supervisión y sin una segunda persona facilitadora.</li> <li>• Dirigir actividades de grupo sin supervisión y sin una segunda persona facilitadora (a menos que sea necesario para la aplicación de la actividad en general).</li> </ul>
Avanzado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser consciente de los ejemplos de modelos de conducta de la vida real para todos los géneros.</li> <li>• Conocer la diferencia entre dirigir y facilitar un debate (contribuir activamente o dirigir desde la barrera).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser capaz de crear igualdad y entendimiento entre las jerarquías del grupo.</li> <li>• Promover activamente y dar ejemplo para la creación de un entorno más inclusivo (ser modelo de conducta).</li> <li>• Dirigir un debate, pero tomar distancias, para que las personas participantes intercambien opiniones sin interrupciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar modelos de conducta diversos y pertinentes adaptados al grupo de aprendizaje.</li> </ul>



## Concienciación sobre estereotipos

Nivel	Conocimientos	Habilidades	Competencias y autonomía
<b>Básico</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ser consciente de las ventajas e inconvenientes de los estereotipos de género.</li><li>• Ser consciente de los diferentes géneros e identidades de género.</li><li>• Reconocer la discriminación y los prejuicios sexistas en el grupo y en las propias prácticas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Crear una atmósfera inclusiva y comprensiva para todos los géneros.</li><li>• Abordar los estereotipos de género con el grupo.</li><li>• Manejar la discriminación de género dentro del grupo.</li><li>• Explicar adecuadamente los prejuicios y la discriminación de género.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Investigar los estereotipos de género de forma independiente.</li><li>• Mantenerse al día sobre la actualidad de los estereotipos de género y los acontecimientos de la comunidad LGBTQ+ a escala nacional.</li></ul>
<b>Avanzado</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer los diferentes géneros e identidades de género.</li><li>• Conocer experiencias de la vida real y ejemplos para compartir en las actividades.</li><li>• Ser consciente de los diferentes estereotipos de género en función de la cultura y las tradiciones.</li><li>• Saber por qué los estereotipos de género pueden diferir de una cultura a otra.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Discutir y debatir los estereotipos de género con el grupo.</li><li>• Debatir con el grupo diferentes experiencias y perspectivas sobre los estereotipos de género.</li><li>• Abordar con el grupo temas delicados relacionados con el género.</li><li>• Abordar y debatir situaciones y experiencias delicadas con el grupo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Estar al día de la actualidad sobre los estereotipos de género y los acontecimientos de la comunidad LGBTQ+ a escala europea o mundial.</li><li>• Ser una persona abierta y empezar a dirigir análisis y debates «incómodos» entre el grupo.</li></ul>



# Concienciación sobre la discriminación

Nivel	Conocimientos	Habilidades	Competencias y autonomía
<b>Básico</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ser consciente de las diferentes formas de discriminación (entre compañeros/as, diferentes grupos, profesionales que trabajan en el ámbito de la juventud, etc.).</li><li>• Ser consciente de las ventajas e inconvenientes de los estereotipos.</li><li>• Reconocer e identificar los diferentes niveles de conocimiento del grupo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ser capaz de abordar e informar sobre el tema de la discriminación con el grupo.</li><li>• Dirigir debates sobre el tema de la discriminación.</li><li>• Ser capaz de explicar que la discriminación puede producirse en las actitudes y en las acciones.</li><li>• Adaptar las actividades y los ejercicios al nivel de conocimientos del grupo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Investigar activamente las leyes y normativas nacionales sobre discriminación y las medidas adoptadas para prevenir la discriminación a diferentes niveles.</li><li>• Promover la aceptación de la diversidad entre el grupo.</li></ul>
<b>Avanzado</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer experiencias reales y ejemplos de discriminación.</li><li>• Ser consciente del trasfondo histórico o cultural de determinados estereotipos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Explicar el contexto y el trasfondo de un estereotipo sin ofender.</li><li>• Coordinar un grupo de estudiantes con diferentes niveles de conocimiento.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Investigar ejemplos reales de discriminación apropiados para el grupo.</li><li>• Investigar ejemplos actuales y actualizados de discriminación de diferentes niveles.</li><li>• Crear nuevas actividades específicas para el nivel de conocimientos y habilidades del grupo.</li></ul>



## Adaptabilidad y flexibilidad

Nivel	Conocimientos	Habilidades	Competencias y autonomía
<b>Básico</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saber cuándo es necesario adaptar las actividades y los ejercicios.</li><li>• Reconocer los diferentes niveles de conocimientos y experiencias del grupo que requieran la adaptación de las actividades.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adaptar las actividades al grupo específico de estudiantes antes del curso o de los ejercicios.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Manejar los cambios de horario y lugar de forma segura y ordenada.</li></ul>
<b>Avanzado</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer diversos tipos de aprendizaje y prácticas docentes, mejorar las actividades y adaptarlas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adaptar las actividades al grupo específico de estudiantes durante el curso o los ejercicios.</li><li>• Encontrar recursos sustitutos para los recursos de aprendizaje en caso de que no estén disponibles.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gestionar los cambios entre el alumnado (número de estudiantes, diferente nivel de conocimientos o motivación, etc.) de forma segura y ordenada.</li></ul>



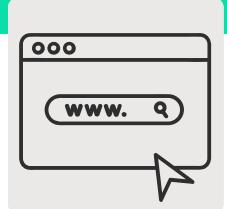
## Creatividad

Nivel	Conocimientos	Habilidades	Competencias y autonomía
<b>Básico</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Comprender las ventajas e inconvenientes de las distintas actividades educativas.</li><li>Saber organizar y estructurar una lluvia de ideas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ser capaz de aplicar diferentes actividades educativas para el grupo.</li><li>Aplicar técnicas de evaluación y valoración de diferentes tipos para las actividades.</li><li>Escuchar activamente al grupo para obtener retroalimentación y evaluación de las actividades en función de sus necesidades.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ser capaz de llevar a cabo diferentes actividades educativas con las instrucciones y materiales proporcionados.</li><li>Investigar nuevas actividades creativas basadas en las necesidades del propio grupo de aprendizaje y en el interés y la iniciativa personales.</li></ul>
<b>Avanzado</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Conocer los distintos tipos de estudiantes y las actividades adecuadas para cada tipo.</li><li>Conocer las tecnologías modernas y digitales que pueden servir de apoyo a las actividades educativas.</li><li>Comprender cómo funcionan las tecnologías interactivas y/o digitales para las actividades educativas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Probar y aplicar nuevas actividades educativas.</li><li>Recoger los comentarios del grupo y reelaborar las actividades.</li><li>Desarrollar técnicas interactivas de evaluación y valoración adaptadas a las actividades.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Crear de forma autónoma instrucciones y materiales para las actividades educativas.</li><li>Desarrollar nuevas actividades creativas basadas en las necesidades del propio grupo de aprendizaje y en el interés y la iniciativa personales.</li></ul>



## Resiliencia y optimismo

Nivel	Conocimientos	Habilidades	Competencias y autonomía
<b>Básico</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer la importancia de la escucha activa.</li><li>• Comprender los diferentes estilos y tipos de aprendizaje.</li><li>• Identificar los distintos tipos de estudiantes y reconocer sus dificultades y retos.</li><li>• Identificar y reconocer los puntos fuertes y débiles del alumnado.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reorientar al grupo (formadores/estudiantes) para destacar los puntos fuertes en lugar de los débiles.</li><li>• Ser paciente con el alumnado.</li><li>• No rendirse a pesar de los retos y dificultades en el progreso del aprendizaje.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Abordar activamente los problemas y dificultades del grupo.</li><li>• Pensamiento positivo y actitud positiva hacia el aprendizaje.</li></ul>
<b>Avanzado</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer métodos para superar obstáculos y retos del aprendizaje.</li><li>• Identificar actividades de aprendizaje útiles para estudiantes dispares, niveles de competencias y conocimientos, etc.</li><li>• Reconocer cuándo es preciso dar más apoyo o ayuda para aprender (personal formador/estudiantes).</li><li>• Saber dónde encontrar más apoyo y ayuda para el alumnado.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pensar en positivo y hacia la mejora y el apoyo entre el grupo y el personal educador (aprendizaje y apoyo entre iguales).</li><li>• Fomentar los puntos fuertes con actividades y ejercicios específicos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Investigar activamente y trabajar con el grupo en la búsqueda de soluciones para los retos y dificultades.</li></ul>



## Competencias digitales

Nivel	Conocimientos	Habilidades	Competencias y autonomía
<b>Básico</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Conocer las tecnologías digitales (hardware y software) y su funcionamiento (ordenadores, Microsoft Office, etc.).</li><li>Identificar las tecnologías digitales que utiliza el alumnado.</li><li>Reconocer qué tecnologías son útiles para el grupo y para determinadas actividades.</li><li>Saber cuándo es apropiado o no el uso de las tecnologías digitales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aplicar diferentes tecnologías en actividades educativas.</li><li>Enseñar al grupo el uso adecuado de las tecnologías digitales.</li><li>Ser capaz de investigar en línea y explorar las posibilidades digitales.</li><li>Ser capaz de solucionar problemas comunes.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aceptar abiertamente el uso digital en un entorno educativo.</li><li>Saber cuándo se necesita ayuda y apoyo en relación con el uso y las tecnologías digitales.</li></ul>
<b>Avanzado</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Comprender las ventajas e inconvenientes de determinadas tecnologías digitales para determinados fines.</li><li>Conocer los riesgos de seguridad y protección derivados del uso de las tecnologías digitales.</li><li>Saber qué plataformas digitales utiliza habitualmente el grupo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Instruir e informar al grupo sobre los riesgos y desafíos del uso de las tecnologías digitales e Internet.</li><li>Colaborar y crear contenidos digitales para el grupo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Participar de forma independiente en tecnologías y plataformas digitales y familiarizarse con ellas.</li><li>Investigar activamente nuevas tecnologías.</li><li>Investigar activamente nuevos riesgos de seguridad y protección en el uso digital.</li><li>Investigar problemas y sus soluciones.</li></ul>

# *Actividades educativas*

En la siguiente sección se presentan ejemplos de actividades educativas que fomentan y mejoran la participación, el aprendizaje y el entretenimiento del alumnado, ya sea en entornos formales (educación primaria/secundaria) o no formales (actividades extraescolares, cursos de formación, etc.).

Las actividades se basan en un enfoque multidisciplinar, es decir, las actividades utilizan diferentes disciplinas y características para lograr el progreso de aprendizaje e implicar al alumnado en la propia actividad o ejercicios.

Todas las actividades las han desarrollado las entidades socias del proyecto. Su foco se centra en que sean interactivas, atractivas y motivadoras, fáciles de usar y pertinentes para un tema determinado.

**Para ello, las actividades se centran en:**

Inclusividad y diversidad: ¿Cómo podemos abordar con el alumnado temas delicados como el género, la diversidad y las diferencias culturales? ¿Cómo podemos fomentar que abracen la diversidad y la aceptación de otras personas diferentes? Estas actividades se centran en aumentar la concienciación sobre los estereotipos de género y culturales y en superarlos.

Liderazgo y gestión grupal: Los juegos suelen incluir a más de una persona. En un entorno educativo, suelen incluir a toda una clase. Estas actividades se centran en las aptitudes de liderazgo de la persona formadora, así como de quienes participan, y en abordar la dinámica de grupo y sus funciones. Los diferentes papeles conllevan diferentes responsabilidades y es importante que estudiantado y profesionales conozcan las diferencias y los requisitos para dirigir y guiar a los grupos.

El capítulo final de las actividades ofrece ejemplos propuestos por las entidades socias del proyecto. Estas actividades de ejemplo se centran en la creatividad y la innovación y le ofrecen una visión de las actividades educativas que pueden mejorar el aprendizaje del alumnado.

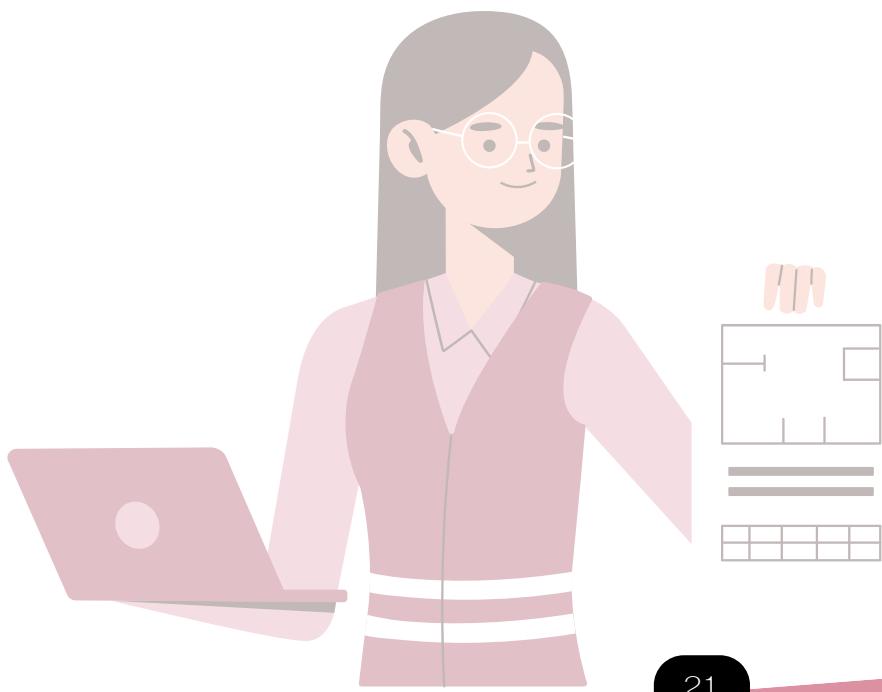
**Consulte los hashtags de las actividades para navegar fácilmente por ellas y no dude en probarlas antes de desarrollar sus actividades propias.**

## Enfoque multidisciplinar

La motivación y el compromiso con una actividad pueden variar en función del tipo de ejercicio y del contenido que se intente enseñar. Además, no todos los ejercicios y actividades pueden aplicarse en todos los países ni en todas las situaciones educativas.

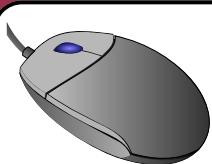
Por ello, las entidades socias del proyecto han desarrollado un enfoque multidisciplinar del tema de las actividades educativas utilizando diferentes métodos, marcos organizativos, materiales y formatos para permitir una mayor adaptabilidad y usabilidad de las actividades propuestas.

Por favor, tenga en cuenta que estas actividades son ejemplos; puede inspirar más interactividad y creatividad en el futuro cuando diseñe sus propias actividades educativas.



## Etiquetas

Para facilitar la navegación por las actividades, utilizaremos ciertas etiquetas que pueden ayudarle a navegar por la Brújula. Las encontrará en la parte inferior de cada resumen de actividades.



### Entorno virtual

Esta actividad se ha diseñado para ser implementada solamente en línea.



### Entorno presencial

Esta actividad se ha diseñado para ser implementada solamente en un entorno presencial.



### Entorno adaptable

Esta actividad se puede realizar en línea y presencialmente.



### Juego/ Gamificación

Esta actividad utiliza elementos de juego para que el aprendizaje resulte más atractivo para quienes participen.



### Trabajo en equipo/ interactivo

En esta actividad el alumnado tienen que colaborar o interactuar; no hay componentes de juego o *gamificación* en este ejercicio.



### Materiales adicionales

Esta actividad le proporciona materiales adicionales para imprimir. Si este ícono no aparece, no significa que no haya materiales necesarios, sino que no hay materiales adicionales proporcionados.

## Iconos de competencias

Además, habrá iconos informativos que le indicarán qué habilidades del marco de competencias pueden entrenarse y mejorarse con las respectivas actividades.

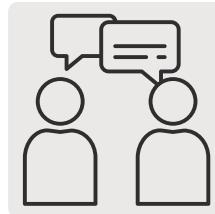
Las competencias identificadas son:



Empatía y sensibilidad



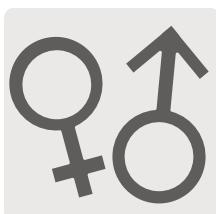
Entusiasmo por la novedad



Habilidades de comunicación



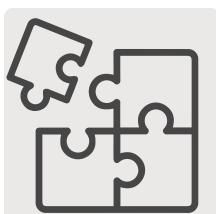
Liderazgo



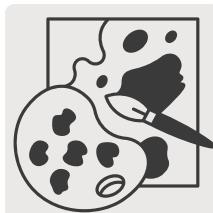
Concienciación sobre estereotipos



Concienciación sobre la discriminación



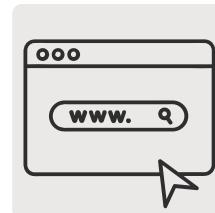
Adaptabilidad y flexibilidad



Creatividad



Resiliencia y positivismo



Competencias digitales

Al centrarse en determinadas competencias y utilizar distintos formatos y materiales, las actividades pueden llegar a una mayor variedad de jóvenes y profesionales en el ámbito de la juventud; pueden utilizarse en distintos contextos educativos.

Consulte las siguientes secciones de actividades para obtener más información sobre la duración general, el formato y el número de participantes; le ayudará a encontrar las actividades que más le convienen.

## **Inclusividad y diversidad**

Las siguientes actividades se centran en aumentar la inclusión y la comprensión entre el alumnado. Las tres actividades abordan temas delicados, por lo que deben realizarse con cuidado y tener en cuenta los pequeños detalles.

Las actividades van desde los 30 minutos de duración hasta los 60. Están pensadas para un mínimo de 4 y un máximo de 20 participantes. En cada actividad encontrará los detalles específicos.



## La diversidad en los juguetes

### Foco:

**Sensibilizar al alumnado sobre los estereotipos de género y sus repercusiones.**

Sensibilizar al alumnado sobre estereotipos y diversidad en general.

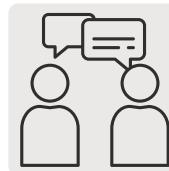
Abordar los temas de diversidad e inclusión entre el alumnado / tratar temas delicados con el alumnado.

Incrementar la aceptación y la comprensión entre el alumnado (inclusión).

### Marco de competencias:

**Empatía y sensibilidad.**

Entusiasmo por la novedad.



**Habilidades de comunicación.**

Liderazgo.

**Concienciación sobre estereotipos de género.**



**Concienciación sobre la discriminación.**

Adaptabilidad y flexibilidad.

Creatividad.

Resiliencia y optimismo.

Competencias digitales.

### Otras habilidades:

- Comprender la diversidad.
- Receptividad a la diversidad.
- Ver una situación desde la perspectiva de otra persona.

Las personas participantes reciben al azar tarjetas de juguetes. A continuación, se les asignan pequeños juegos de adivinanzas e investigación, además de analizar la perspectiva de género de los juguetes.



**Duración:**  
60min.



**Mínimo de participantes:**  
De 8 a 15 participantes.



# Inclusión y diversidad

• • • • •

## Preparación:

Debe preparar el material y tener las tarjetas de la actividad impresas y recortadas para que las personas participantes puedan elegir, a ciegas, una cada una. Para que el grupo pueda ver mejor las preguntas disponibles y la actividad funcione mejor, es aconsejable tener el catálogo de preguntas impreso o colgado en la pared.

Si hay alguien que desconozca alguno de los juguetes, se le debe proporcionar la información de base.



## Materiales / instalaciones:

Tarjetas de juguetes (18 tarjetas), catálogo de preguntas, sala amplia (según el número de participantes).

Materiales adicionales.

## Descripción de los pasos a seguir:

**1** Paso 1: cada participante elige a ciegas una tarjeta de juguete. No deben mostrar su tarjeta a las demás personas participantes. En caso de que tengan preguntas sobre el juguete porque no lo conozcan bien, la persona formadora debe poder darle algún contexto.

**2** Paso 2: a continuación, se entrega el catálogo de preguntas al grupo. Cada participante va saliendo de manera individual y el resto del grupo le plantea preguntas de posicionamiento (preguntas de escala) del catálogo, por ejemplo: ¿El juguete va más dirigido a los niños o a las niñas? (Un lado de la sala representa a los niños y el otro a las niñas.) La persona a quien se le están planteando las preguntas se posiciona en el centro o hacia el lado de la sala al que cree que el juguete se adhiere más.

Cada pregunta solamente puede formularse 3 veces. Si una pregunta se ha hecho tres veces, no se le puede volver a hacer a ninguna de las personas participantes. No hay límite en el número de preguntas que se pueden hacer a cada participante.

(El número de veces que se puede formular una pregunta puede adaptarse en caso de que haya más o menos participantes).

# Inclusión y diversidad

• • • • •

## Catálogo de preguntas:

- ¿El juguete va más dirigido a los niños o a las niñas?
- ¿El juguete es más tradicional (tiene más de 10 años) o más moderno (apareció en los últimos 10 años)?
- ¿Juegan con ese juguete menores de 3 años o mayores de 3 años?
- ¿Es un juguete caro o económico?
- ¿Fomenta algún tipo de habilidades? Diga qué tipo de habilidades.
- ¿Jugó a este juego en su infancia?
- ¿Este juguete va asociado a algún color en concreto? o ¿se comercializa en más colores?
- En los anuncios ¿lo anuncia un niño o una niña? ¿O lo anuncian personas de ambos géneros?
- Es un juguete que necesita supervisión por parte de personas adultas o es posible el juego individual?



Si las personas participantes no consiguen adivinar el juguete, se revela. Entonces la persona a la que se le habían formulado las preguntas justifica sus respuestas. Las demás personas participantes ¿han respondido diferente a a alguna de las preguntas? ¿Por qué?

Paso 3: seguidamente, dividir el grupo en grupos más reducidos (4-5 participantes por grupo). Cada grupo elige dos de sus juguetes y los presenta al resto de grupos:

- ¿Es un juguete popular en su(s) país(es) de origen?
- ¿Cómo se promociona? (Colores, televisión, folletos, quién aparece en los anuncios, eslóganes...).
- ¿Se representa de un modo neutral en cuanto a género?
- ¿Cómo podría presentarse de una manera más neutral en cuanto a género?

3

Paso 4 (opcional): si se dispone de más tiempo, se puede pensar en formas de promocionar los juguetes de un modo más neutro desde el punto de vista del género; se puede interpretar un anuncio del juguete en televisión o YouTube. También se puede hacer un juego de rol a la inversa, interpretando una versión neutra en cuanto al género y una muy sexista.

4

# Inclusión y diversidad

• • • • •

## Valoración y evaluación:

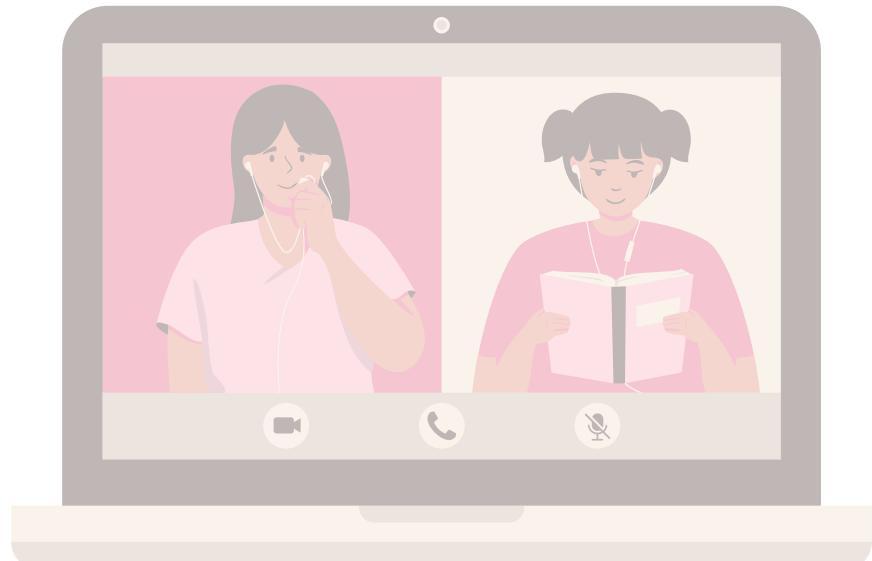
De nuevo, distribuya las tarjetas de juguetes al azar entre las personas participantes. Basándose en las presentaciones, preguntas e intercambios anteriores, cada participante tiene la tarea de presentar el juguete recién elegido y lo que ha aprendido sobre él en la actividad.

## Posibilidad de digitalización:



Se pueden escribir/enviar las tarjetas elegidas a cada participante individualmente, de manera que se formulan las preguntas con formato *Sí/No*. Las presentaciones pueden hacerse en formato en línea a través de herramientas digitales.

No



## Bingo de estereotipos de género

### Enfoque:

#### Sensibilizar al alumnado sobre los estereotipos de género y sus repercusiones.

Sensibilizar al alumnado sobre estereotipos y diversidad en general.

Abordar los temas de diversidad e inclusión entre el alumnado / tratar temas delicados con el alumnado.

#### Incrementar la aceptación y la comprensión entre el alumnado (inclusión).

### Marco de competencias:

#### Empatía y sensibilidad.

Entusiasmo por la novedad.



#### Habilidades de comunicación.

Liderazgo.

#### Concienciación sobre estereotipos de género.

#### Concienciación sobre la discriminación.

Adaptabilidad y flexibilidad.

Creatividad.

Resiliencia y optimismo.

Competencias digitales.

Involucrar a las personas participantes en un divertido bingo que promueva la concienciación sobre los estereotipos de género más comunes, debates y reflexiones sobre el impacto de estos estereotipos y las estrategias para desafiarlos.



**Duración:**  
60min.



**Mínimo de participantes:**  
De 4 a 20 participantes.



# Inclusión y diversidad

• • • • •

## Preparación:

Prepare cartones de bingo en los que aparezcan diversos estereotipos de género; tenga preparadas situaciones o afirmaciones para leerlas durante el juego.

Ejemplos de estereotipos de género: «Los niños no lloran», «A las niñas no se les dan bien las matemáticas», «Los hombres deben ser el sostén de la familia», «Los niños son naturalmente mejores en matemáticas y ciencias», «Las mujeres no son buenas en codificación», etc.

Prepare las encuestas previas y posteriores a la actividad.

## Materiales / instalaciones:

- Tarjetas de bingo con estereotipos de género previamente preparadas.
- Lista de escenarios/afirmaciones en relación con estereotipos de género.
- Encuestas previas y posteriores a la actividad.
- Materiales adicionales.



## Descripción de los pasos a seguir:

1. Introducción: explique el objetivo del juego y entregue una tarjeta de bingo a cada participante.
2. Bingo: lea los diferentes escenarios o afirmaciones sobre los estereotipos de género. Cada participante va marcando los estereotipos que consten en sus tarjetas.
3. Debate: cuando alguien canta bingo, dedicar un tiempo a comentar los estereotipos que aparecen en su tarjeta.
4. Reflexión: una vez terminado el juego, hacer un debate en grupo sobre cómo afectan los estereotipos a las personas y cómo se pueden afrontar.

# Inclusión y diversidad

• • • • •

## Valoración y evaluación:

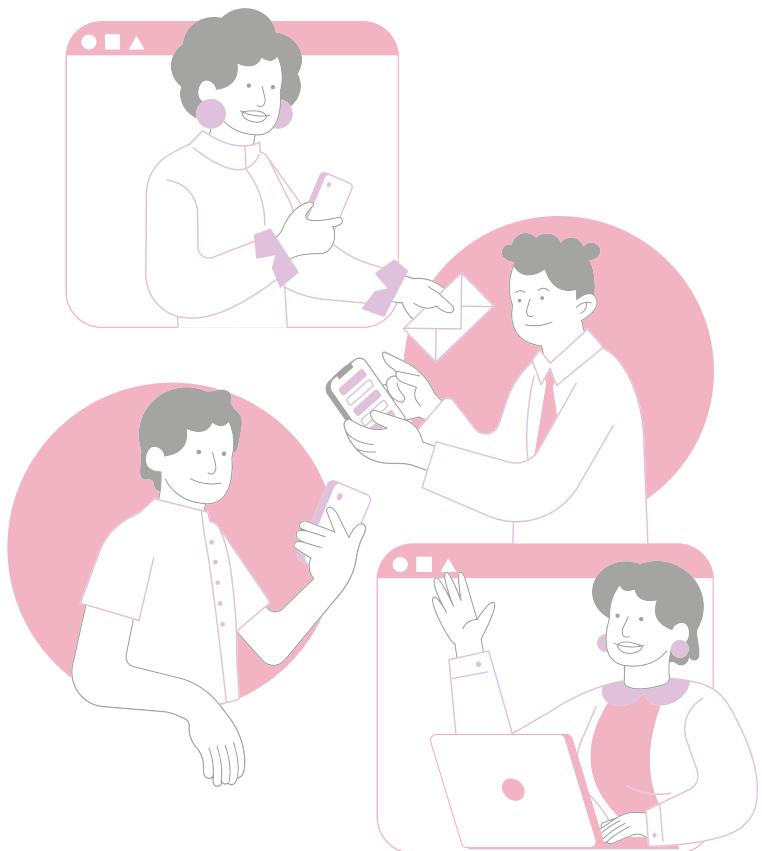
Encuestas previas y posteriores a la actividad (ejemplos en anexos).

## Posibilidad de digitalización:

 **Sí, ¿cómo?**

Utilizar aplicaciones de creación de tarjetas digitales en línea o plantillas, una plataforma en línea (Zoom, Teams, etc.) y encuestas en línea.

**No**



# Inclusión y diversidad

• • • • •

## Paseo intergaláctico por la diversidad: los seres alienígenas son todos iguales, pero algunos más que otros

### Enfoque:

Sensibilizar al alumnado sobre los estereotipos de género y sus repercusiones.

**Sensibilizar al alumnado sobre estereotipos y diversidad en general.**

**Abordar los temas de diversidad e inclusión entre el alumnado / tratar temas delicados con el alumnado.**

Incrementar la aceptación y la comprensión entre el alumnado (inclusión).

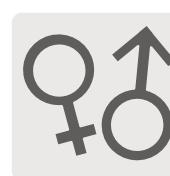
### Marco de competencias:

**Empatía y sensibilidad.**

Entusiasmo por la novedad.

Habilidades de comunicación.

Liderazgo.



**Concienciación sobre estereotipos de género.**

**Concienciación sobre la discriminación.**

Adaptabilidad y flexibilidad.

Creatividad.

Resiliencia y optimismo.

Competencias digitales.

A las personas participantes se les asigna un papel y se mueven en relación con las posibilidades y oportunidades que tienen respecto a aquello que lee la persona facilitadora.



**Duración:**  
30min.



**Mínimo de participantes:**  
De 7 a 20 participantes.



# Inclusión y diversidad

• • • • •

## Preparación:

- Prepare tarjetas que describan personajes (imprima ejemplos ya hechos o créelos nuevos con el enfoque específico del tema que quiera tratar). Imprima las afirmaciones para que estén listas para leer durante el juego (o cree ejemplos nuevos).
- Prepare las encuestas previas y posteriores a la actividad.



## Materiales / instalaciones:

- Busque un lugar (interior o exterior) donde las personas participantes puedan colocarse en fila y dar pasos hacia delante; dibújela o hágala visible. Si realiza esta actividad en el exterior, asegúrese de que todas las personas participantes puedan oír bien todo lo que dice, sobre todo si se trata de un grupo grande. Puede que tenga que pedir colaboración para transmitir las afirmaciones.
- Opcional: dependiendo del grupo, prepare altavoces para poner música relajante.
- Imprima tarjetas hechas previamente con personajes.
- Imprima la lista de las afirmaciones relacionadas con las acciones y las actividades.
- Imprima o cree encuestas en línea (por ej. formulario de Google) previas y posteriores a la actividad.
- Materiales adicionales.

## Descripción de los pasos a seguir:

Paso 1: explique el juego y los objetivos. Cada participante debe coger una tarjeta de personaje del sobre o de la caja donde estén guardados y debe reflexionar con las condiciones descritas. En esta fase, algunas de las personas participantes pueden sentir que conocen muy poco sobre la persona a quien representan. Recuérdoles que eso es perfectamente comprensible y anímeles a hacerlo lo mejor posible; no hay respuestas correctas ni incorrectas.

1

# Inclusión y diversidad

• • • • •

## Puede ayudarles a reflexionar utilizando las siguientes preguntas:

- Piense en su infancia: ¿Cómo fue? ¿Tuvo que afrontar dificultades? ¿Sintió aceptación o más bien sintió marginación?
- Piense en su día a día: ¿Con qué retos diarios se enfrenta? ¿Cómo le afectan estos retos a la hora de interactuar con otras personas?
- Eche un vistazo a su comunidad: ¿Quién hay a su alrededor? ¿Tiene sentimiento de pertenencia a su entorno o más bien se siente aislado/a? ¿Cómo conecta con otras personas?
- Piense en sus recursos: ¿Cuáles son sus límites? (Como, por ejemplo, el dinero o la educación.) ¿Cómo cree que estos límites afectan a su manera de sentirse?
- Reflexione sobre los miedos y las ilusiones: ¿Cuáles son sus mayores sueños que parecen inalcanzable? ¿Cuáles son los miedos que le impiden perseguir dichos sueños?

Paso 2. Actividad lúdica: lea una serie de afirmaciones. Si una de las afirmaciones hace referencia a alguno de los personajes o a alguna de las personas participantes, se debe dar un paso al frente. Si no se siente ninguna alusión, hay que mantenerse en el mismo lugar. Durante todo el ejercicio, todas las personas participantes deben mantener los ojos cerrados. Si para alguien es incómodo dar el paso adelante, puede mantenerse donde está.

Paso 3. Debate: una vez leídas todas las afirmaciones, las personas participantes pueden mirar en qué punto están en comparación con el punto de salida. Invitar a todo el mundo a que tome nota de su posición final. Antes de poner en común los resultados, dar un par de minutos para que todo el mundo salga de sus personajes.

# Inclusión y diversidad

• • • • •

## Se pueden plantear preguntas como:

- ¿Cuál fue el propósito de este ejercicio?
- ¿Qué aprendió con este ejercicio?
- ¿Qué sucedió durante el ejercicio?
- ¿Le sorprendió algo?
- ¿Cómo se sintió al dar un paso adelante? ¿Y al mantenerse en el mismo sitio?
- ¿Cómo se sintió al verse al fondo o al principio de la sala?
- ¿Hubo algún momento en que sintió ganas de estar con el grupo que se movía hacia adelante?

Una vez que termine esta fase, indicar a las personas participantes que se sienten en un círculo.

Paso 4. Reflexión: mantener un debate en grupo sobre cómo afectan a las personas las diferentes características con las que se empieza y reflexionar sobre los estereotipos asociados a estas características. Animar a las personas participantes a pensar en las acciones que podrían llevar a cabo para promover la diversidad y la inclusión, como abogar por espacios accesibles en sus comunidades, educar a otras personas sobre los retos que hay que afrontar cuando se vive con condiciones físicas específicas o participar en charlas sobre estereotipos e inclusión.

## Se pueden hacer preguntas como:

¿Qué opina sobre la posición que ha terminado ocupando en la fila tras el juego?

¿Qué se ha hecho notable del movimiento de sus personajes alienígenas?

¿Algunas afirmaciones coinciden con la experiencia de su personaje?

¿Cómo podemos cuestionar los distintos tipos de estereotipos?

# Inclusión y diversidad

• • • • •

## Valoración y evaluación:

Herramienta: una encuesta previa y posterior a la actividad.

## Posibilidad de digitalización:

Sí, ¿cómo?



No

Se puede recrear la actividad del juego en un entorno virtual (a través de Zoom o Google Meets) utilizando herramientas colaborativas (como Miro). Las personas participantes pueden recibir la ficha del personaje a través de un mensaje privado en el *chat* y utilizar *gifs* o símbolos para colocar al principio en una línea del archivo compartido; luego se podrá mover en consecuencia.



# Inclusión y diversidad

• • • • •

## Cuestionarios para la igualdad

### Enfoque:

**Sensibilizar al alumnado sobre los estereotipos de género y sus repercusiones.**

**Sensibilizar al alumnado sobre estereotipos y diversidad en general.**

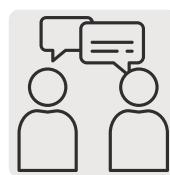
Abordar los temas de diversidad e inclusión entre el alumnado / tratar temas delicados con el alumnado.

Incrementar la aceptación y la comprensión entre el alumnado (inclusión).

### Marco de competencias:

**Empatía y sensibilidad.**

Entusiasmo por la novedad.



**Habilidades de comunicación.**

Liderazgo.

**Concienciación sobre estereotipos de género.**

Concienciación sobre la discriminación.

Adaptabilidad y flexibilidad.

Creatividad.

Resiliencia y optimismo.

Competencias digitales.

### Otras habilidades:

- Habilidades analíticas.
- Habilidades comunicativas y de empatía.
- Habilidades de presentación.
- Trabajo en equipo.

A través de cuestionarios y de un intercambio reflexivo, las personas participantes aprenden más sobre los estereotipos de género en la vida cotidiana y profesional de personas con diferentes antecedentes y orígenes.



### Duración:

45min.



### Mínimo de participantes:

De 10 a 20 participantes.



# Inclusión y diversidad



## Preparación:

- Asegúrese de que todo el material y los medios técnicos de las instalaciones están disponibles y funcionan para el curso.



## Materiales / instalaciones:

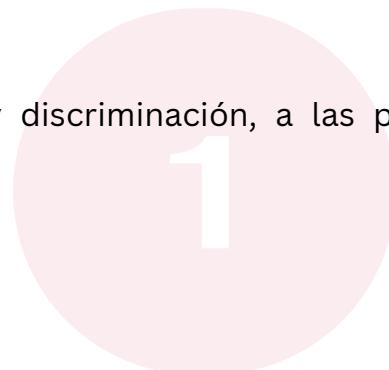
- Herramientas digitales para hacer cuestionarios (por ej. Kahoot!), proyector o pantalla de presentación y conexión a Internet.
- Materiales adicionales.

## Descripción de los pasos a seguir:

Paso 1: explicar la temática, estereotipos de género y discriminación, a las personas participantes.

Pregunte a las personas participantes qué entienden por:

- estereotipos de género y roles de género;
- discriminación.

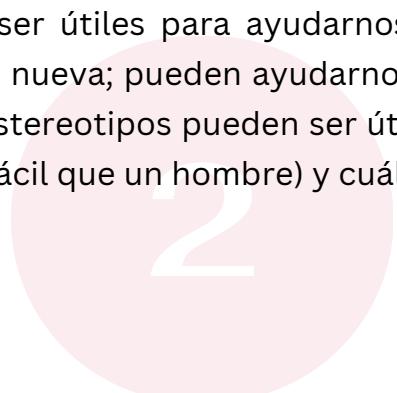


Paso 2: dividir el grupo en grupos de 2-4 personas (según el número total de participantes) para que participen en el cuestionario en línea (Kahoot! u otros).

Hacer el cuestionario núm. 1 «Qué son los estereotipos de género». Tras cada pregunta, o una vez terminado el cuestionario, ver con detalle las preguntas y sus respuestas correctas.

Cuando se debata sobre las preguntas referentes a los estereotipos, analizar su practicidad. Reflexionar.

Los estereotipos pueden ser útiles para ayudarnos a reaccionar de manera respetuosa cuando conocemos gente nueva; pueden ayudarnos a desenvolverse en el mundo. Pero es importante saber qué estereotipos pueden ser útiles (una mujer que quiere ser maestra de guardería lo tiene más fácil que un hombre) y cuáles pueden ser perjudiciales.



# Inclusión y diversidad



Paso 3: a continuación, pedir que cada participante prepare dos ejemplos procedentes de su propia experiencia y según sean:

- estereotipos que «me / nos beneficiamos»
- estereotipos que «me / nos perjudican»

Ejemplo: (mujer) «quería comprarme un peluche rosa y no tuve problemas para comprarlo»; (hombre) «quería comprarme un peluche rosa y me preguntaron si estaba seguro»; (mujer) «quería ser arquitecta y fui bienvenida por mis compañeros/as»; (hombre) «quería ser arquitecto y todo el mundo me dijo que eligiera otra cosa».

Paso 4: debatir los ejemplos en el grupo al completo y compartir las diferentes experiencias. Tal vez en el grupo haya personas con experiencias o anécdotas similares. También se debe analizar con el grupo el motivo por el cual existen estos estereotipos y qué otros estereotipos de cada categoría puede haber.

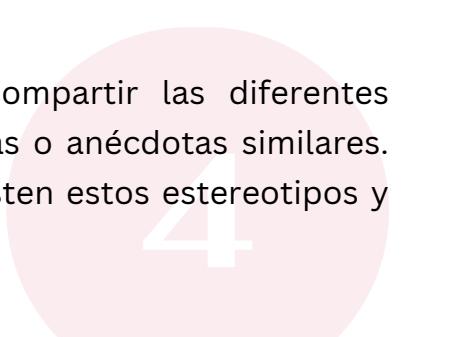
Paso 5: reflexionar sobre posibles reacciones que permitan afrontar los estereotipos y sobre métodos que sirvan para poder gestionarlos con otras personas. Por ejemplo: hable de sus preocupaciones con amistades o con personas que ocupen cargos de responsabilidad en el trabajo. Pida a las personas de su alrededor que compartan sus perspectivas de las situaciones; pídale que intenten ver la situación desde su punto de vista, analice la situación y el trasfondo de los estereotipos con las personas que tienen otra forma de verlos, etc.

## Posibilidad de digitalización:



**Sí, ¿cómo?**

No



Esta actividad —cuestionario y pasos— puede desarrollarse con menos participantes y también de manera individual. También con el grupo al completo, con salas de grupos en las aplicaciones digitales (por ejemplo, Zoom).

## Liderazgo y gestión grupal

Las siguientes actividades centran su foco en el liderazgo y en las dinámicas de grupo entre las personas participantes; también se enfocan en las habilidades de las personas que trabajan con jóvenes, en su forma de liderar y trabajar con el grupo.

Las actividades tienen una duración de entre 30 y 60 minutos y están pensadas para grupos de 4 a 25 participantes, según la actividad. En cada actividad encontrará los detalles específicos.



## Proteger el huevo

### Enfoque:

- Desarrollar habilidades de liderazgo.
- Desarrollar habilidades organizativas y de gestión grupal.

Aumentar el trabajo en equipo y la inclusión en el grupo.

### Marco de competencias:

Empatía y sensibilidad.  
Entusiasmo por la novedad.

- Habilidades de comunicación.**

- Liderazgo.**

Concienciación sobre estereotipos de género.  
Concienciación sobre la discriminación.  
Adaptabilidad y flexibilidad.

- Creatividad.**

Resiliencia y optimismo.  
Competencias digitales.



- **Otras habilidades:** CTIM.



**Duración:**  
40min.



**Mínimo de participantes:**  
De 10 a 20 participantes.



# Gestión grupal



## Preparación:

Preparar los materiales y los huevos. Comprobar qué zona puede ser adecuada para dejar caer los huevos sin causar ningún estorbo; que sea una zona fácil de limpiar. Se aconseja utilizar huevos cocidos para evitar ensuciar de manera innecesaria.



## Materiales / instalaciones:

- Cartón.
- Papel.
- Pegamento.
- Cinta adhesiva.
- Tijeras.
- Huevos (cocidos).

## Descripción de los pasos a seguir:

Paso 1: dividir el grupo de participantes en grupos más reducidos de 4-5 personas y explicar las tareas y los papeles que van a tener:

TAREA – se le da un huevo a cada grupo. Cada grupo debe construir alrededor del huevo algo que pueda servirle de protección cuando, más tarde, el grupo lo tire desde la primera planta (en el caso de que sea posible) o desde unos metros de alto.

QUIÉN(ES) CONSTRUYE(N) – todo el grupo menos 1 persona (2 en el caso de que los grupos pequeños sean de 5 o más personas) empieza a construir la protección para el huevo. No hay ningún tipo de indicaciones sobre qué se debe o puede construir; la única condición es que se usen los materiales que se dan.

QUIÉN(ES) OBSERVA(N) – 1 o 2 personas (dependiendo del tamaño en general del grupo) observan a su grupo. Deben observar:

- ¿Lidera alguien el grupo?
- ¿Hay una buena comunicación en el grupo? ¿Hay problemas de comunicación?
- ¿Todo el mundo está participando de igual manera?
- Etc.

1

# Gestión grupal



Los roles de cada participante se pueden designar al dividir los grupos o los mismos grupos pueden decidirlos, dependiendo de su entusiasmo y de cuánto se conozcan.

Paso 2: dar al grupo 15 minutos para que construyan la protección para su huevo.

Paso 3: una vez se haya terminado el tiempo, cada grupo debe presentar su protección; a continuación se lanza el huevo desde una cierta altura (una primera planta, por ejemplo) y el grupo comprueba el resultado.

Paso 4: el grupo se reúne de nuevo. Guiar una reflexión con el grupo al completo. Para este paso se puede recurrir a quienes observaron y clarificar las preguntas anteriores:

- ¿Qué funcionó bien en su grupo?
- ¿Qué no funcionó bien?
- ¿Qué podría ayudar a mejorar su trabajo en equipo en el futuro?

## Valoración y evaluación:

Liderazgo y gestión grupal: después del último paso, se les pasa a los grupos una evaluación de su propia participación y liderazgo. Deben contestar las siguientes preguntas:

- ¿Quién lideró mi grupo? o ¿por qué nadie lideró mi grupo?
- ¿Por qué no lideré yo el grupo?
- ¿Por qué mejora el trabajo en equipo cuando hay comunicación y alguien que lidera? ¿Qué puede influenciar negativamente el liderazgo y la comunicación? ¿Cómo puede evitarse o reducirse esa influencia negativa?
- ¿Cómo se puede reducir la exclusión de participantes en esta actividad?

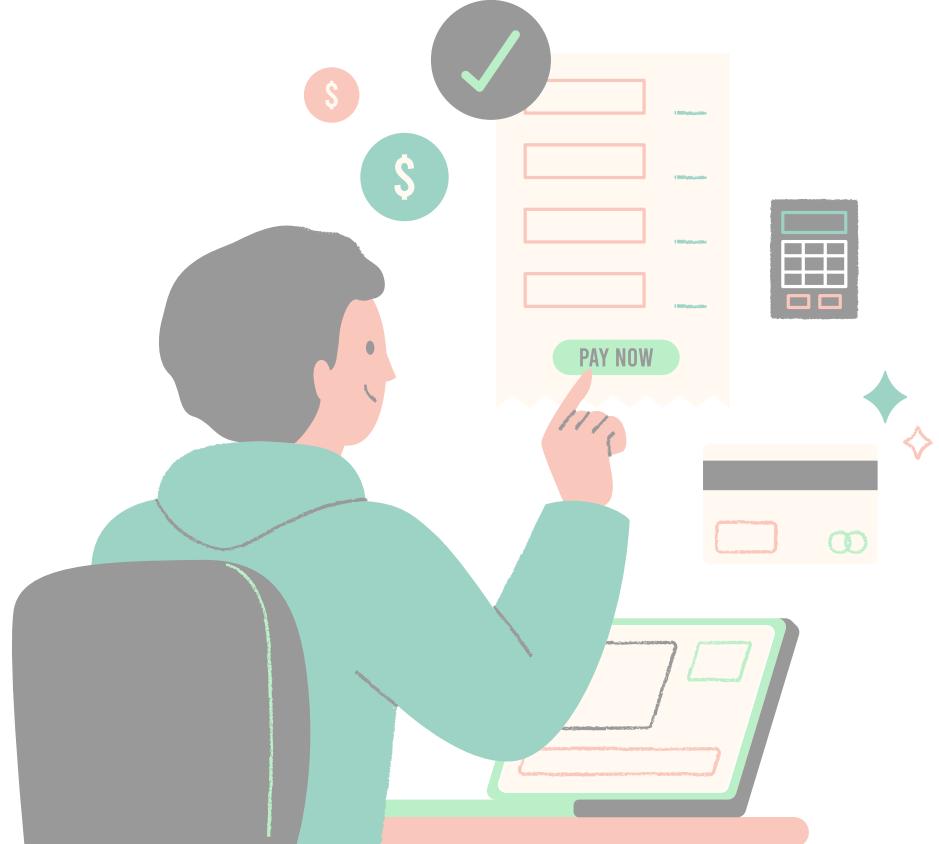
CTIM: cuando las personas participantes presenten la manera en que están protegiendo su huevo, deben explicar de manera detallada por qué creen que su protección va a funcionar. Al final, una vez se hayan tirado ya los huevos, los grupos deben debatir por qué algunos resultados han sido mejores que otros, cómo y por qué algunas de las diferentes técnicas de protección podrían conseguir mantener el huevo a salvo y sin daños y qué se necesitaría para ello.

# Gestión grupal

Posibilidad de digitalización:

Sí, ¿cómo?

No



## Desafío de relevos de liderazgo

### Enfoque:

- Desarrollar habilidades de liderazgo.
- Desarrollar habilidades organizativas y de gestión grupal.

Aumentar el trabajo en equipo y la inclusión en el grupo.

### Marco de competencias:

Empatía y sensibilidad.  
Entusiasmo por la novedad.

- Habilidades de comunicación.**

- Liderazgo.**

Concienciación sobre estereotipos de género.  
Concienciación sobre la discriminación.  
Adaptabilidad y flexibilidad.

- Creatividad.**

Resiliencia y optimismo.  
Competencias digitales.

Desarrollar habilidades de liderazgo y gestión grupal entre las personas participantes a través de diferentes retos grupales que destaque la comunicación, la cooperación y la adaptabilidad.



**Duración:**  
60min.



**Mínimo de participantes:**  
6 (2 equipos) - 12 (4 equipos).



# Gestión grupal

• • • • •

## Preparación:

Reunir los materiales y el atrezo opcional.



## Materiales / instalaciones:

- Cronómetro.
- Vasos y cañitas de papel.
- Accesorios opcionales: cuerda, vendas para los ojos, pequeños objetos para los obstáculos, cinta adhesiva, etc.

## Descripción de los pasos a seguir:

1

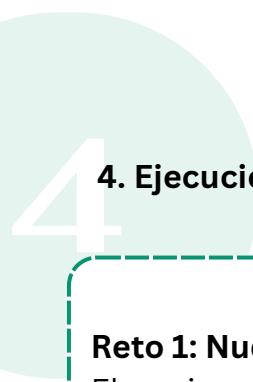
**1. Introducción:** explicar brevemente el objetivo de la actividad, o sea, desarrollar habilidades de liderazgo y gestión grupal a través de retos grupales divertidos. Enfatizar la importancia de la comunicación, la cooperación y la adaptabilidad en el liderazgo.

**2. Formación del equipo:** dividir el grupo de participantes en grupos más pequeños (4-5 personas por equipo). Asignar el primer liderazgo del grupo a una persona de cada grupo. Ese cometido de liderazgo va a ir rotando después de cada reto.

**3.** Explicar que cada grupo deberá afrontar una serie de retos rápidos que requerirán trabajo en equipo mientras alguien del grupo lidera y coordina el equipo. Ese liderazgo irá rotando después de cada reto. La persona formadora debe tomar notas durante la actividad: qué grupos tienen problemas, qué grupos van bien. Vigilar la gestión del tiempo para evaluar el trabajo en equipo, el liderazgo y la actuación en general.

3

# Gestión grupal



## 4. Ejecución del reto:

### **Reto 1: Nudo humano (10 minutos)**

El equipo se ubica en un círculo, se cogen de la mano de dos personas diferentes. Sin soltarse, deben desenredarse formando un círculo.

### **Reto 2: Carrera de obstáculos a ciegas (10 minutos)**

Crear una sencilla carrera de obstáculos. Quien esté liderando es la única persona que ve. Con su voz guía a través de la carrear a sus colegas, que llevan los ojos vendados.

### **Reto 3: Construir la torre más alta (10 minutos)**

Utilizando únicamente los materiales proporcionados (por ejemplo, vasos de papel, cinta adhesiva, cañitas) y dentro del límite de tiempo, los equipos deben construir la torre más alta.

### **Reto 4: Formación silenciosa (5 minutos)**

Sin hablar, los equipos deben alinearse en un orden específico (por ejemplo, por altura o mes de cumpleaños). Quien lidera utiliza gestos e indicaciones no verbales para organizar al equipo.

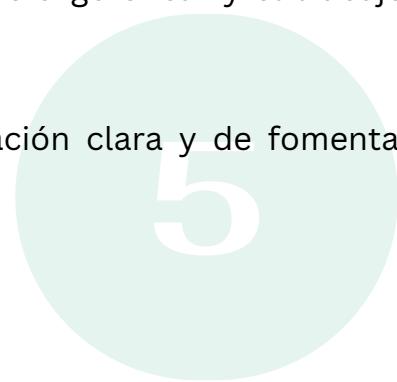
## 5. Informe y reflexión:

reunir a todo el grupo de participantes y debatir los retos. Pedir a cada equipo que comparta sus experiencias.

Las preguntas podrían ser las siguientes:

- ¿Qué estrategias usó la persona que lideró la actividad?
- ¿Cómo respondieron los equipos a las diferentes maneras en que se lideró la actividad?
- ¿Cuáles fueron las principales conclusiones sobre el liderazgo eficaz y el trabajo en equipo?

Subrayar la importancia de la adaptabilidad, la comunicación clara y de fomentar la colaboración interna del equipo.



# Gestión grupal

• • • • • • •

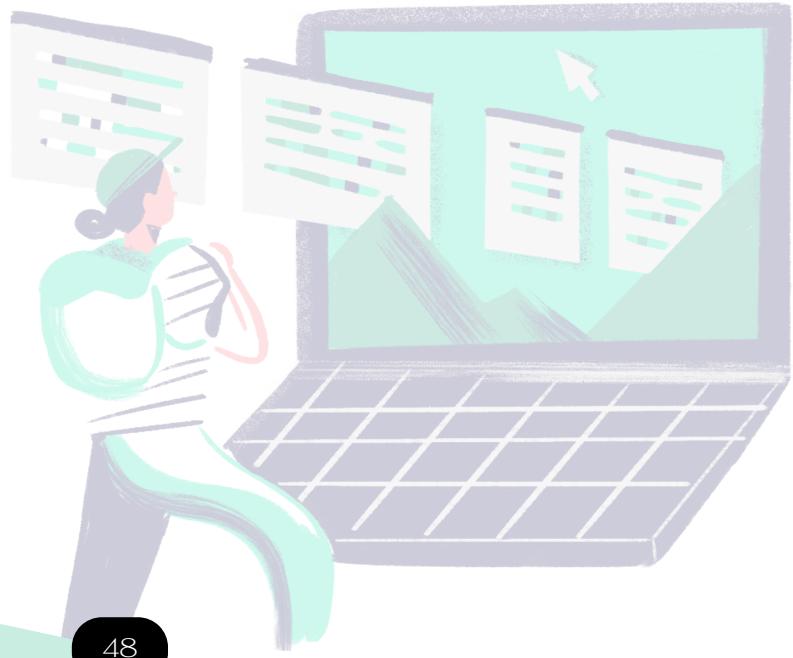
## Valoración y evaluación:

Utilizar los datos de rendimiento: hacer un seguimiento de la tasa de finalización y éxito de cada reto (qué equipo tuvo éxito y qué equipo tuvo dificultades) y de la gestión del tiempo.

## Posibilidad de digitalización:

Sí, ¿cómo?

No



## Reto Gimkit para fomentar el liderazgo y la colaboración en equipo

### Enfoque:

#### Desarrollar habilidades de liderazgo.

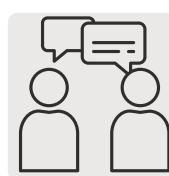
Desarrollar habilidades organizativas y de gestión grupal.

#### Aumentar el trabajo en equipo y la inclusión en el grupo.

### Marco de competencias:

#### Empatía y sensibilidad.

Entusiasmo por la novedad.

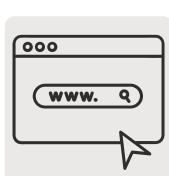


#### Habilidades de comunicación.

#### Liderazgo.

Concienciación sobre estereotipos de género.

Concienciación sobre la discriminación.



#### Adaptabilidad y flexibilidad.

Creatividad.

Resiliencia y optimismo.

#### Competencias digitales.

Las personas participantes reflexionarán sobre las dinámicas de grupo y los retos relacionados con el trabajo en equipo. La experiencia del juego fomentará las habilidades de comunicación, colaboración y liderazgo a través de la cooperación en equipo.



### Duración:

30min.



### Mínimo de participantes:

De 4 a 20 participantes.



# Gestión grupal

## Preparación:

Crear una cuenta en [Gimkit](#) y preparar un cuestionario temático que incluya preguntas sobre temas de interés común, valores de inclusión y trabajo en equipo y que estén relacionadas con situaciones de liderazgo, estrategias de trabajo en equipo y escenarios de resolución de problemas. Lamentablemente, la herramienta Gimkit solo está disponible en inglés. Si eso es un problema, se puede usar [Kahoot!](#), que cuenta con funcionalidades similares e incluye diferentes idiomas, entre ellos, italiano, español y francés.

Consejos: incluir preguntas que requieran colaboración para encontrar las respuestas y preguntas que requieran que el grupo reflexione sobre cómo solucionar los retos grupales y sobre las cualidades que debe tener una persona para poder liderar un grupo.

¿Cómo funciona Gimkit? Ver tutorial [aquí](#)

## Materiales / instalaciones:

- Un cuestionario elaborado previamente sobre el tema que se abordará en el juego. Es importante tener en cuenta el nivel de las personas participantes en relación con el conocimiento del tema elegido. Crear diferentes cuestionarios para las diferentes rondas para que se trabajen diferentes preguntas. Una plantilla con algunas preguntas que puedan usarse relacionadas con el conocimiento sobre liderazgo y formación de equipos.
- Una sala con conexión a Internet y una pantalla para compartir la página de Gimkit.
- Cada participante necesita un teléfono inteligente con conexión a Internet.
- Materiales adicionales.



# Gestión grupal



## Descripción de los pasos a seguir:

Paso 1: dividir el grupo de participantes en grupos mixtos (al menos 2-4 personas por equipo). Cada grupo debería tener personas con diferentes puntos de vista y habilidades; fomentar el equilibrio de habilidades y personalidades. Asignar una persona que lidere cada grupo; esta persona cambiará a cada ronda.

Paso 2: inicio del juego. Iniciar el juego en la página web de Gimkit con el código o el QR de acceso. Configurar un tiempo para cada ronda de 10 minutos como máximo. En cada ronda habrá una persona que liderará el grupo en la resolución de las preguntas.

Paso 3: cada equipo empieza a jugar. Durante el juego, animar a los grupos a que debatan las respuestas de manera conjunta antes de seleccionarlas. La persona que lidere el grupo debe hacer de guía hacia las respuestas y debe animar a todo el mundo a participar.

Paso 4: tras cada ronda, debatir las repuestas correctas de manera breve con todos los grupos. Cada grupo debe tomarse unos minutos para reconsiderar la sesión y debatir las estrategias adoptadas y los roles de las personas participantes (por ej. jerarquías en el grupo).

Paso 5: rotación de liderazgo. Tras cada ronda, cambiar la persona que ostenta el liderazgo en cada equipo. Con ello, todo el mundo podrá saber qué es liderar un equipo y podrá ver diferentes dinámicas de grupo.

Paso 6: debate posjuego. Debate grupal para reflexionar sobre la experiencia. Pedir a todas las personas participantes que compartan cómo se han sentido al trabajar de manera conjunta y qué estrategias usaron para colaborar. Dependiendo de la temática que se haya tratado en el cuestionario, se puede hablar sobre lo aprendido.

# Gestión grupal

## Valoración y evaluación:

La valoración de las habilidades adquiridas dentro de esta actividad puede ser evaluada automáticamente a través del informe que Gimkit proporciona tras el juego.

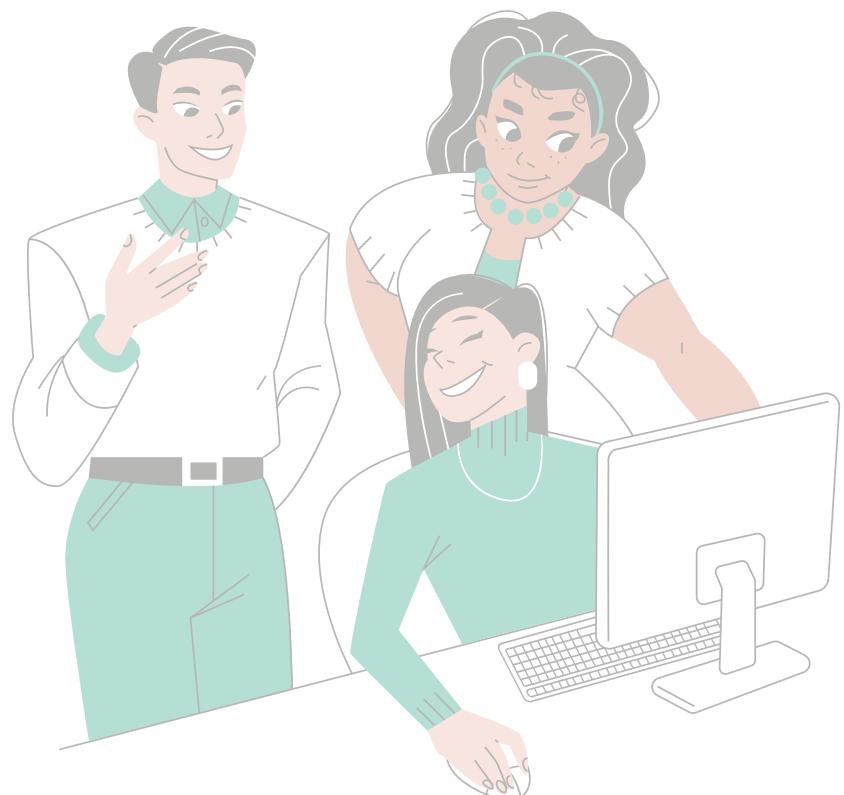
## Posibilidad de digitalización:

Sí, ¿cómo?



Esta herramienta digital podría utilizarse en línea a través de una plataforma de reuniones en línea.

No



## Compartir el liderazgo

### Enfoque:

**Desarrollar habilidades de liderazgo.**

Desarrollar habilidades organizativas y de gestión grupal.

**Aumentar el trabajo en equipo y la inclusión en el grupo.**

### Marco de competencias:

Empatía y sensibilidad.

Entusiasmo por la novedad.

**Habilidades de comunicación.**

**Liderazgo.**

Concienciación sobre estereotipos de género.

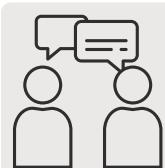
Concienciación sobre la discriminación.

Adaptabilidad y flexibilidad.

**Creatividad.**

Resiliencia y optimismo.

Competencias digitales.



### Otras habilidades:

- Enfoque sobre la creación de relaciones.
- Aprender a motivar.
- Resolución de conflictos.
- Gestión del tiempo.

A través del trabajo en equipo, la lluvia de ideas y las presentaciones conjuntas, las personas participantes aprenden más sobre liderazgo y trabajo en equipo en su vida profesional y privada.



### Duración:

60min.



### Mínimo de participantes:

De 15 a 25 participantes.



# Gestión grupal



## Preparación:

Consulte el material adicional para este ejercicio a fin de informarse sobre posibles puntos de enumeración para cada tema.



## Materiales / instalaciones:

- Rotafolio, rotuladores o lápices de colores.
- Material adicional.

## Descripción de los pasos a seguir:

Paso 1: separar el grupo en grupos más reducidos de 3-5 personas. Hay 6 temas. Los grupos no deben conocer las temáticas a priori; dejar que escojan los temas sin mirar.

Temas:

1. ¿Qué es un buen liderazgo?
2. ¿Cómo se pueden construir y fortalecer las relaciones profesionales?
3. ¿Qué son los comportamientos motivadores hacia las demás personas? ¿Cómo se puede motivar a las demás personas?
4. ¿Cuáles son las características de una buena gestión de conflictos?
5. ¿Cuáles son las características de una buena gestión del tiempo?
6. La delegación de tareas, ¿qué la convierte en buena y constructiva? En especial, para evitar malos entendidos y problemas de comunicación.

Paso 2: dar 30 minutos a los grupos para que escriban y recopilen ideas y puntos de enumeración para la temática en su rotafolio. El grupo debe decidir quién presentará los resultados enfrente del resto de grupos.

Paso 3: dependiendo del número de grupos y del tiempo que se utilice para la actividad, cada grupo tendrá 3-5 minutos para presentar sus resultados.

Paso 4: debatir los resultados de todos los grupos. Intentar que todo el mundo aporte sus opiniones y posibles aportaciones a las presentaciones.

4

# Gestión grupal



## Valoración y evaluación:

Solicitar que cada participante prepare y exponga 1-2 frases sobre cómo mejorar sus propias habilidades de liderazgo, trabajo en equipo y comunicación en el siguiente mes, y qué acciones puede realizar para mejorar.

## Posibilidad de digitalización:

Sí, ¿cómo?



No

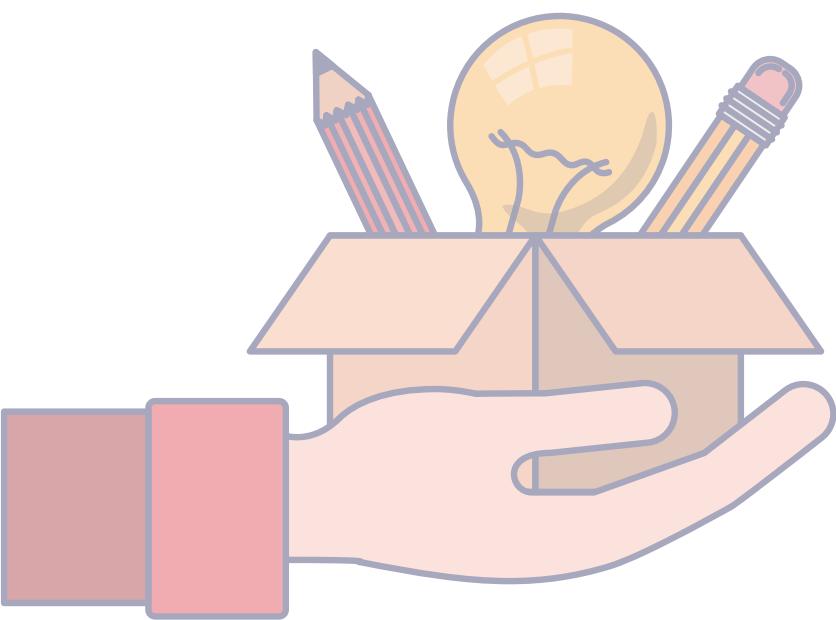
Esta formación puede realizarse a través de Zoom u otras herramientas digitales de reunión. No obstante, los grupos deberían poder repartirse en grupos más pequeños/salas dentro de las herramientas. Se prepararán presentaciones en Powerpoint o similar en lugar de rotafolios.



## Creatividad e innovación para el diseño

Estas actividades son ejemplos abiertos para poner de relieve cómo determinadas actividades de educación no formal pueden apoyar y mejorar el proceso de aprendizaje y aumentar la motivación del alumnado para participar.

Las actividades van desde los 15 minutos de duración hasta los 70 minutos; abarcan desde un mínimo de 5 hasta 20 participantes. Consulte cada actividad para conocer los detalles específicos.



# Ejemplo de buenas prácticas

## ¡Escoger a quien lidera!

### Temática:

Liderazgo, dinámica de grupo, comprensión de perspectivas y responsabilidades.

### Marco de competencias:

Empatía y sensibilidad.

#### Entusiasmo por la novedad.

Habilidades de comunicación.

#### Liderazgo.

Concienciación sobre estereotipos de género.

Concienciación sobre la discriminación.

#### Adaptabilidad y flexibilidad.

Creatividad.

Resiliencia y optimismo.

Competencias digitales.



### Otras habilidades:

comprender la dinámica de grupo y las responsabilidades que conllevan las distintas funciones y cargos.

Las personas participantes forman un círculo con una persona en el centro y empiezan a seguir el movimiento de una de ellas. Mediante la observación y el intercambio de posturas, quienes participan aprenden la diversidad de funciones y las responsabilidades del grupo.



### Duración:

15min.



### Mínimo de participantes:

De 8 a 15 participantes.



# Ejemplo de buenas prácticas

## Preparación:

Se debe despejar de obstáculos la sala o el lugar donde se vaya a desarrollar la actividad para permitir que las personas participantes puedan moverse libremente.

## Materiales / instalaciones:

- Sala grande / zona para moverse.



## Descripción de los pasos a seguir:

Paso 1: explicar la actividad. El grupo, de pie, forma un círculo. Una persona se sitúa en el centro de dicho círculo y cierra los ojos. Una vez cerrados los ojos, se elige a una persona que tiene que hacer un movimiento aleatorio a su elección. Todo el mundo tiene que repetir el movimiento.

Una vez que se ha elegido el movimiento y se ha comenzado, la persona del centro puede abrir los ojos. Su tarea consiste en averiguar quién lidera el movimiento; la tarea de la persona que dirige consiste en cambiar el movimiento de vez en cuando (más a menudo si la persona que está en el centro no consigue descubrir quién es la persona liderando los movimientos). Todas las personas participantes tienen que ir siguiendo los nuevos movimientos.

La persona responsable de la formación elige a quien ostenta el primer liderazgo. La siguiente persona en ir al centro será la que había estado liderando el movimiento previo.

Paso 2: para que todo el mundo pueda entender el funcionamiento de la actividad, hacer una ronda de prueba. En esta prueba no es necesario que la persona del centro cierre los ojos.

Paso 3: inicio de la actividad. La persona responsable de la formación debe asegurarse de que todo el mundo esté al menos una vez en el centro. Nadie debería estar en el centro más de 3 o 4 minutos. En el caso de que alguien no consiga adivinar quién lidera los movimientos, revelarlo. La persona que ha liderado los movimientos se ubica igualmente la siguiente en el centro.

# Ejemplo de buenas prácticas

## Valoración y evaluación:

Para la valoración, pregunte a las personas participantes qué papel les resultó más difícil/fácil de desempeñar y qué aspectos marcaron dicha dificultad/facilidad.

## Posibilidad de digitalización:

Sí, ¿cómo?

No



# Ejemplo de buenas prácticas

## Máquina humana

### Tema:

Trabajo en equipo, creatividad y comprensión de sistemas complejos (ingeniería).

### Marco de competencias:

Empatía y sensibilidad.

**Entusiasmo por la novedad.**

**Habilidades de comunicación.**

Liderazgo.

Concienciación sobre estereotipos de género.

Concienciación sobre la discriminación.

**Adaptabilidad y flexibilidad.**

**Creatividad.**

Resiliencia y optimismo.

Competencias digitales.



### Otras habilidades:

mejorar la comunicación, trabajo en equipo y aumentar la creatividad.

Mejorar el trabajo en equipo, la creatividad y la comprensión de sistemas complejos, participando en la creación de una «máquina» humana.



### Duración:

60min.



### Mínimo de participantes:

De 8 a 15 participantes.



# Ejemplo de buenas prácticas



## Preparación:

Preparar ejemplos (por ejemplo: reloj, lavadora, tostadora, etc.).

## Descripción de los pasos a seguir:

**1. Introducción:** explicar el propósito de la actividad, el cual es fomentar el trabajo en equipo, la creatividad y la comunicación al crear una «máquina» humana. Destacar que la actividad no precisa materiales; solo la imaginación y la cooperación de quienes participan.

**2. Formación de equipos:** dividir al grupo en grupos más reducidos de 4-5 personas.

**3. Instrucciones:** explicar que cada grupo va a crear una parte de una «máquina» humana. La máquina debe realizar una función simple y repetitiva (por ej. un reloj, una lavadora, etc.). En cada grupo, cada persona representará un componente diferente de la máquina. Deben coordinar sus movimientos y sonidos para trabajar a la vez como si fueran una unidad de funcionamiento. Fomentar la creatividad y la comunicación clara.

**4. Fase de planificación (8-10 minutos):** hacer una lluvia de ideas en los grupos y decidir qué tipo de máquina se quiere crear. Cada grupo debe debatir y planear los roles y movimientos individuales de la máquina.

**5. Fase práctica (10-12 minutos):** cada grupo practica sus movimientos y sonidos para asegurarse de que están en sincronía y de que la máquina funciona sin contratiempos. Observar y ofrecer sugerencias sin intervenir en el proceso de creación.

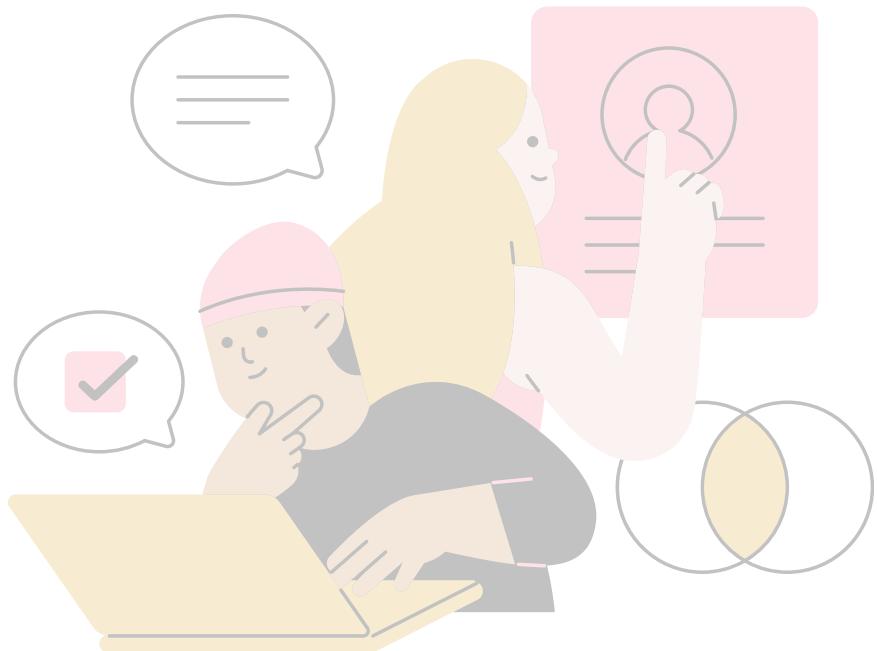
**6. Fase de presentación (10-15 minutos):** cada grupo presenta su máquina humana al grupo al completo.

6

# Ejemplo de buenas prácticas

## Valoración y evaluación:

Evaluación entre iguales: las personas participantes que no expusieron dan su opinión sobre la presentación y el trabajo en equipo. Se puede hacer mediante un debate informal o a través de formularios previamente preparados.



## Posibilidad de digitalización:

Sí, ¿cómo?

No

# Ejemplo de buenas prácticas

## Romper prejuicios: huir de los estereotipos

### Tema:

Para avanzar en el juego hay que enfrentarse a rompecabezas y desafíos en torno a los descubrimientos científicos, los estereotipos de género y los prejuicios. Los temas tratados son la biología y la química.

### Marco de competencias:

Empatía y sensibilidad.

Entusiasmo por la novedad.

#### **Habilidades de comunicación.**

Liderazgo.

#### **Concienciación sobre estereotipos de género.**

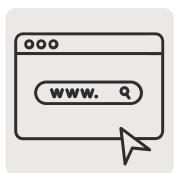
Concienciación sobre la discriminación.

Adaptabilidad y flexibilidad.

#### **Creatividad.**

Resiliencia y optimismo.

#### **Competencias digitales.**



### Otras habilidades:

- Cooperación grupal.
- Mayor comprensión del sesgo de género en el mundo científico.

Se entregan cuatro sobres o cajas con retos que les llevarán a descubrir imágenes e historias de algunas de las más renombradas científicas.



**Duración:**  
30min.



**Mínimo de participantes:**  
Máximo 5 por grupo.



# Ejemplo de buenas prácticas

## Preparación:

- Preparación de la sala. Se necesita una mesa con algunas sillas y objetos que tengan relación con el juego y sirvan de decoración (útiles científicos, libros de texto de biología o de química, imágenes, carpetas, una calculadora, etc.).
- Preparar algo de música que cree un poco de ambiente.



## Materiales / instalaciones:

- Folios y bolígrafos.
- Un cronómetro para poner una cuenta atrás (también se puede usar el cronómetro del teléfono o usar uno en línea como este <https://www.timeanddate.com/timer/> )
- Imprimir el juego o crear acertijos o adivinanzas basados en un tema concreto sobre el que se quiera trabajar.
- Preparar las cajas o los sobres. Se precisa:
  - 1 caja grande que contenga 3 cajas pequeñas (o 1 sobre grande que contenga 3 sobres pequeños).
  - Ponga atención en introducir correctamente el material dentro de cada caja/sobre.
- Preparación del juego. Seguir las instrucciones **aquí**
- Preparar los candados o trozos de papel en los que las personas participantes puedan anotar los códigos que encuentren después de cada partida (si es correcto, se les entregará el siguiente sobre/caja)
  - 1 candado con 5 dígitos.
  - 1 candado con 6 dígitos.
- Comprobar que el código QR (si se crea) funcione.
- Materiales adicionales.



# Ejemplo de buenas prácticas



## Descripción de los pasos a seguir:

Paso 1: formación del grupo. Dividir el grupo de participantes en grupos mixtos intentando equilibrar habilidades y personalidades (mínimo 2 personas por equipo, máximo 5). Atención: imprimir y preparar tantos juegos como participantes, teniendo en cuenta que a cada juego pueden jugar un máximo de 5 personas.

Paso 2: preguntar a las personas participantes si conocen y saben cómo funcionan los juegos de escape. Ofrecer una breve explicación sobre lo que deben hacer sin revelar muchos detalles.

Paso 3: empieza el juego. Poner un temporizador de 20 minutos. En este tiempo hay que resolver todos los rompecabezas y descifrar el mensaje final.

Paso 4: observar el juego. La persona formadora no debe tomar acción en el juego a menos que las personas participantes se encuentran atascadas. En ese caso, se les puede dar una pista. También debe tomar notas sobre la dinámica en el juego y sobre las incidencias que puedan surgir y escuchar sus razonamientos para poder ponerlos en común en las conclusiones.

Paso 5: el juego termina cuando se termina el tiempo. Comienza la parte informativa: preguntar a las personas participantes cómo se han sentido durante el juego y qué han aprendido. Se debe debatir sobre los estereotipos de género y los prejuicios en ciencias y en las carreras CTIM. Preguntar si conocen a otras mujeres científicas.

El debate puede ir más allá presentando otras figuras femeninas que hicieron historia. Se puede ampliar esta actividad creando otros enigmas conjuntamente.

# Ejemplo de buenas prácticas



## Valoración y evaluación:

Tras completar el juego, se transmiten unas preguntas a todas las personas que han participado sobre lo que han aprendido acerca de las científicas y sus contribuciones.

Por ejemplo:

«¿Cuál fue el hecho más sorprendente que aprendió sobre Marie Curie?»

«¿Cómo influyó el trabajo de Rosalind Franklin en las ciencias modernas?»

Además, puede facilitar un debate en grupo en el que se compartan ideas y puntos de vista.

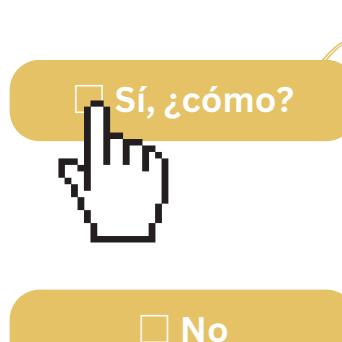
Puede plantear preguntas como:

«¿Cómo ha contribuido el trabajo en equipo en la resolución de los enigmas?»

«¿Qué estrategias han sido las más eficaces?»

Por último, se puede crear un breve cuestionario basado en el contenido del juego.

## Posibilidad de digitalización:



Esta actividad podría adaptarse como *escape room* en línea, utilizando la plataforma Genially.

 <https://genially.com>



No

# Ejemplo de buenas prácticas

## Actividad artística en 6 cuadrados

### Tema:

Luchar contra la discriminación, trabajo en grupo, inclusión y habilidades negociadoras.



### Marco de competencias:

- Empatía y sensibilidad.**  
Habilidades de comunicación.  
Liderazgo.
- Entusiasmo por la novedad.**
- Concienciación sobre estereotipos de género.**
- Concienciación sobre la discriminación.**  
Adaptabilidad y flexibilidad.
- Creatividad.**  
Resiliencia y optimismo.  
Competencias digitales.

### Otras habilidades:

- Conocimientos interpersonales, tolerancia y respeto mutuo.
- Lluvia de ideas, compartir ideas y llegar a una solución acordada; ponerse de acuerdo en un punto en común.
- Desarrollar habilidades de consenso.

A través de historias abiertas y creativas, las personas participantes aprenden a identificar sus propios estereotipos y a ser más abiertas hacia la diversidad.



**Duración:**  
70min.



**Mínimo de participantes:**  
De 9 a 18 participantes.



# Ejemplo de buenas prácticas

## Preparación:

- Preparar las historias que quiere contar a las personas participantes. Deben ser relevantes para el alumnado teniendo en cuenta los antecedentes, por ejemplo, ¿dónde trabajan?, ¿de dónde son?, ¿tienen hijos?, etc.



## Materiales / instalaciones:

- Papeles para manualidades (mín. 50x100 de tamaño) para cada una de las personas participantes. Si no se puede encontrar suficientes papeles, al menos que haya 6 hojas para cada grupo.
- Rotuladores o lápices de colores para cada grupo.
- Mesa(s) o cualquier superficie sobre la que se pueda trabajar.

## Descripción de los pasos a seguir:

Paso 1: separar el grupo en grupos de 3-4 personas (según el número de participantes). Preferiblemente 3 personas por grupo.

Paso 2: entregar a cada grupo el papel para trabajar y los rotuladores o lápices de colores. En caso de que sea un solo papel por grupo, dividirlo en 6 cuadrados iguales (con líneas o doblando el papel).

Paso 3: dar las instrucciones a las personas participantes. Cuéntales una historia. Durante la historia, deberán empezar a desarrollar ideas y a dibujar la historia. La historia solo debe abarcar 2 de las casillas; las casillas 3 a 6 pueden usarla para dibujar el final que prefieran.

Paso 4: contar la historia.

Paso 5: los grupos disponen de 45 minutos para debatir y dibujar. En caso de que los grupos quieran volver a oír el principio de la historia, contarla de nuevo una vez más.

# Ejemplo de buenas prácticas

Paso 6: después, cada grupo presenta sus historias y cómo imaginaron que serían. Otros grupos pueden compartir sus ideas y perspectivas sobre las historias después de que se hayan presentado todas.

Por ejemplo:

«Hoy os voy a contar la historia de la persona X (la persona X es un personaje de ficción)».

No sabemos nada sobre el sexo ni la edad de la persona X. Las personas participantes deben determinarlo. Pueden llamarla X o elegir un nombre neutro sin connotación de género.

Primer cuadro de la historia: «X es muy feliz con su pareja».

Se pide a los grupos que dibujen a X y a su pareja en el primer cuadro. En el primer cuadro, se decide el género de X y el género de la persona que representa a su pareja, su aspecto, etc.

Segundo cuadro de la historia: «X no se encuentra bien y un día decide ir al centro médico. Tras hacerle unas pruebas, le diagnostican una enfermedad muy grave».

Los grupos dibujan este suceso en el segundo recuadro y determinan la enfermedad de X. Despues, continúan la historia basándose en su propia imaginación.

Utilizar términos neutros en cuanto al género o repetir el nombre (o X) en lugar de usar pronombres o palabras con marca de género.

## Valoración y evaluación:

Como valoración, debatir los siguientes puntos con todas las personas participantes:

- ¿Por qué se ha decantado por el/los género(s) escogido(s)?
- ¿Hay similitudes o diferencias claras entre las historias de cada grupo?
- ¿De dónde cree que provienen estas similitudes o diferencias?
- ¿Hay algún punto en el que sean palpables sus propios estereotipos sobre las demás personas?

## Posibilidad de digitalización:

Sí, ¿cómo?

No



# Ejemplo de buenas prácticas

## Un vistazo a mi historia

### Tema:

Aumentar la resiliencia y tomar nuevas perspectivas.

### Marco de competencias:

#### Empatía y sensibilidad.

Entusiasmo por la novedad.



#### Habilidades de comunicación.

Liderazgo.

Concienciación sobre estereotipos de género.

Concienciación sobre la discriminación.

- **Otras habilidades:** contar historias, habilidades para la narración, competencias reflexivas.

#### Adaptabilidad y flexibilidad.

Creatividad.

#### Resiliencia y optimismo.

Competencias digitales.

Se pide a las personas participantes que cuenten una anécdota de su vida en la que piensen que podrían haber reaccionado de forma diferente a como lo hicieron y que reflexionen sobre su manera de actuar y la de las demás personas.



### Duración:

45min.



### Mínimo de participantes:

De 5 a 8 participantes.



# Ejemplo de buenas prácticas

## Preparación:

- Preparar un espacio abierto donde las personas participantes puedan mirarse y hablar sin obstáculos visuales. No es necesario que la persona que narra se sitúe delante del grupo ni que se presente; debe hablar al mismo nivel que el público oyente.

## Materiales / instalaciones:

- Sala abierta, sillas o cojines para sentarse.



## Descripción de los pasos a seguir:

Paso 1: el grupo se sienta en un círculo o alrededor de la sala de manera que todo el mundo está al mismo nivel y tiene las mismas oportunidades de inclusión y de participación. Se aconseja poner sillas o cojines en el suelo formando ese círculo.

Paso 2: contar una anécdota vivencial en la que haya tenido una reacción muy mala o muy buena. La historia debe durar unos 3-5 minutos. Después, preguntar a las demás personas participantes:

- ¿Dónde cree que estuvo la dificultad en esta situación?
- Cuando me estaba escuchando, ¿cómo cree que me sentía?
- Si hubiera estado en mi lugar, ¿cuál habría sido su reacción y por qué?
- En el caso de una mala reacción, ¿cómo podía haberlo hecho mejor?

Por ejemplo:

- Es viernes. Son las 16:00 horas y está a punto de salir del trabajo para irse de fin de semana, pero alguien de la oficina le pide ayuda. Por educación, le dice que sí y se queda un rato más. Se pone de nuevo a trabajar; al cabo de un rato todo el mundo se va de la oficina menos usted, que tiene que terminar el trabajo que le han pasado cuando ya se iba. Tendrá que quedarse más tiempo en la oficina.
- El viernes siguiente, vuelven a hacerle lo mismo, así que el siguiente lunes les canta las cuarenta delante de todo el mundo. Sin embargo, esa persona se hace la víctima y además dice que fue usted quien no había terminado su propio trabajo y ahora no quiere asumir su propia culpa. Siente una gran humillación y se quiere defender como es debido, pero nadie le escucha.

# Ejemplo de buenas prácticas

Una mejor reacción podría haber sido no hablarles delante de todo el mundo, sino en una sala de reuniones, por ejemplo (con alguien que tuviera un mayor cargo incluso), y debatir el asunto o simplemente hablarlo en privado. También se podría haber resuelto mejor diciendo «no» a partir de ese momento. Debatir con el grupo conjuntamente.

Paso 3: a continuación, pedir a las personas participantes que piensen en sus propias historias. Si alguien ya tiene una historia, puede aportarla de forma inmediata. Si necesitan algo de tiempo, se les puede dar 5 minutos para que piensen en situaciones.

Paso 4: después de cada historia, deben responder conjuntamente a las mismas preguntas indicadas anteriormente. A través de esta reflexión, las personas participantes aprenden cómo diferentes situaciones pueden conducir a diferentes resultados y cómo su reacción puede influir en una situación. Además, aprenden que a veces es bueno dar un paso atrás y meditar una situación, en lugar de reaccionar inmediatamente por instinto.

## Valoración y evaluación:

Como valoración, debatir los siguientes puntos con el grupo:

- ¿Por qué se ha decantado por el/los género(s) escogido(s)?
- ¿Hay similitudes o diferencias claras entre las historias de cada grupo?
- ¿De dónde cree que provienen estas similitudes o diferencias?
- ¿Hay algún punto en el que sean palpables sus propios estereotipos sobre las demás personas?

## Posibilidad de digitalización:



**Sí, ¿cómo?**

**No**

Esta actividad también puede realizarse en línea a través de Skype, Zoom u otras herramientas de reunión en línea. Al principio de la sesión, hay que asegurarse de que todas las personas participantes tengan un micrófono y una cámara que funcionen.



Tenga en cuenta que esta evaluación y valoración se ha realizado como material orientativo para ejercicios y actividades interactivas CTIM en el contexto educativo. Los siguientes recursos de valoración no son adecuados para la valoración de las actividades proporcionadas como ejemplos en esta Brújula, ya que los ejercicios mencionados destacan la interactividad y los ejercicios educativos creativos pero no tienen un enfoque CTIM requerido. Consulte el capítulo Evaluación y valoración para la valoración propuesta de las actividades de ejemplo.

# Evaluación y valoración

## Herramienta de valoración

Los cuestionarios mostrados son herramientas fundamentales para evaluar el impacto de las actividades realizadas dentro del proyecto *My Diversity, Our Strength*. El objetivo es recoger datos significativos sobre los conocimientos, habilidades y percepciones de las personas participantes sobre las disciplinas CTIM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Matemáticas), con un enfoque particular sobre las percepciones de los estereotipos de género y la accesibilidad de las disciplinas CTIM para chicos y chicas.

Los cuestionarios están estructurados para ser administrados en tres fases principales:

- Antes de la actividad: antes del inicio de las actividades para recopilar información sobre los conocimientos y las expectativas de las personas participantes en relación con las disciplinas CTIM.
- Despues de la actividad: al final de las actividades para evaluar el aprendizaje y los cambios en las percepciones, las habilidades y la confianza en las disciplinas CTIM.
- Seguimiento (6-12 meses después): controlar el impacto a largo plazo de las actividades y cómo han influido en el interés de las personas participantes y en sus opciones educativas o profesionales en las disciplinas CTIM.



Para encuestar a las personas participantes se recomienda utilizar herramientas digitales para administrar los cuestionarios. He aquí algunas de las opciones más eficaces con consejos para sacarles el máximo partido:

**Formulario Google** es una herramienta gratuita que facilita la creación y distribución de cuestionarios en línea. Las respuestas pueden recogerse en tiempo real y los datos se organizan en hojas de cálculo, lo que facilita mucho el análisis. Es especialmente útil para cuestionarios estándar y facilita el seguimiento de las respuestas. Esta herramienta se presta bien a la administración remota por su accesibilidad y facilidad para compartirla mediante enlaces o correo electrónico.

**JotForm** es una herramienta muy útil para crear cuestionarios y formularios personalizados. Además de ser intuitiva y fácil de usar, JotForm ofrece opciones avanzadas de personalización y recogida de datos. Las respuestas pueden organizarse en diferentes formatos e integrarse con otras herramientas de análisis, lo que facilita la gestión y visualización de los resultados. JotForm es apto tanto para el uso presencial como a distancia, pero resulta especialmente adecuado para los cuestionarios en línea por su facilidad para compartirlos y su accesibilidad.

**Mentimeter** permite crear encuestas, cuestionarios y presentaciones interactivas en tiempo real. Las personas participantes pueden responder a través del smartphone o el ordenador y los resultados se muestran al instante. Es ideal para actividades en grupo en las que se desea fomentar la participación activa y visualizar los resultados al instante con el objetivo de fomentar el debate y la participación. Mentimeter está especialmente recomendado para reuniones presenciales, en las que se pueden mostrar los resultados al instante y los debates pueden ser más fluidos y atractivos.

**Quizizz** permite crear cuestionarios que las personas participantes pueden completar de forma independiente. Los resultados son visibles al instante y quienes participan pueden compararse en una tabla de clasificación, lo que hace más atractiva la experiencia. Esta herramienta es especialmente eficaz en un entorno presencial, ya que fomenta la competición y la participación inmediata, aumentando la atención y el disfrute.

**Socrative** es una herramienta para realizar cuestionarios y encuestas interactivos en tiempo real que permite a la persona organizadora controlar las respuestas al instante. Es útil para recabar opiniones durante las actividades en grupo, así como para estimular el debate y fomentar la reflexión sobre los temas tratados. Aunque puede utilizarse a distancia, Socrative es más eficaz cuando se utiliza en persona, donde es más fácil gestionar la dinámica del grupo y las respuestas en tiempo real.

**Classcraft** integra plenamente la *gamificación*, convirtiendo los cuestionarios en una aventura colaborativa. Las personas participantes pueden ganar puntos, completar misiones y trabajar en equipo. Este enfoque convierte el aprendizaje y la recogida de datos en una experiencia divertida y mantiene alta la motivación. Es aconsejable utilizar Classcraft en un entorno presencial donde la interacción directa y el formato de juego colaborativo son más eficaces.



Se recomienda utilizar herramientas como Kahoot, Mentimeter, Quizizz, Socrative y Classcraft durante las clases presenciales, ya que fomentan la dinámica de grupo, la competición y la participación inmediata. La interacción directa entre las personas participantes aumenta el compromiso y la motivación, haciendo que la experiencia sea más divertida y estimulante. Por el contrario, herramientas como Google Forms y JotForm son ideales para la formación a distancia, ya que permiten recoger datos de forma sencilla y organizada sin necesidad de participación en tiempo real, ofreciendo así más flexibilidad a quienes participan. El uso de estas herramientas permite gestionar eficazmente la administración de los cuestionarios, garantizando que las actividades sean atractivas y los datos recogidos sean de alta calidad.

## Cuestionario previo a la actividad

Este cuestionario recoge datos básicos sobre los conocimientos, actitudes y expectativas de quienes participen.

### Sección A: Información personal

- Edad:
- Género:
- Nivel más alto de estudios completado:
- Empleo actual (si procede):
- País:

### Sección B: Conocimientos y percepción

#### 1. ¿Cuánto le gustan las asignaturas CTIM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Matemáticas)?

- Nada.
- Un poco.
- Bastante.
- Mucho.
- Muchísimo.

#### 2. ¿Cuál de las asignaturas CTIM le gusta más?

- Ciencias.
- Tecnología.
- Ingeniería.
- Matemáticas.

#### 2.1. Explique por qué (respuesta abierta).



### 3. ¿Cuál de las asignaturas CTIM le gusta menos o le gusta menos que las demás?

- Ciencias.
- Tecnología.
- Ingeniería.
- Matemáticas.

#### 3.1. Explique por qué. (Respuesta abierta).

### 4. ¿En cuál de las disciplinas CTIM se siente más hábil?

- Ciencias.
- Tecnología.
- Ingeniería.
- Matemáticas.

#### 4.1. Explique por qué. (Respuesta abierta).

### 5. ¿En cuál de las disciplinas CTIM siente mayor inseguridad?

- Ciencias.
- Tecnología.
- Ingeniería.
- Matemáticas.

#### 5.1. Explique por qué. (Respuesta abierta).

### 6. ¿Cree que las asignaturas CTIM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Matemáticas) son igual de accesibles para chicos que para chicas?

- No estoy nada de acuerdo.
- No estoy de acuerdo.
- Me muestro neutral.
- Estoy de acuerdo.
- Estoy completamente de acuerdo.



## 7. ¿Cuánta influencia tienen los estereotipos de género en la participación de las chicas en las asignaturas CTIM?

- No influencian nada.
- Influencian un poco.
- Influencian levemente.
- Influencian mucho.
- Influencian muchísimo.

## Sección C: Expectativas de la actividad

### 8. ¿Cuáles son sus principales objetivos al participar en esta actividad? (Puede seleccionar más de una respuesta)

- Aprender más sobre las disciplinas CTIM.
- Mejorar mis habilidades.
- Ganar confianza en mis habilidades.
- Otras (por favor, especifique): \_\_\_\_\_

### 9. ¿Cuánto cree que esta actividad puede ayudar a que escoja una futura carrera profesional relacionada con asignaturas CTIM? (Puede seleccionar más de una respuesta)

- Nada en absoluto.
- Ligeramente.
- Bastante.
- Mucho.
- Muchísimo.

## Cuestionario posterior a la actividad

Este cuestionario está diseñado para recoger sus impresiones sobre la experiencia y evaluar sus progresos después de la actividad.

## Sección A: Información personal

- Edad:
- Género:
- Nivel más alto de estudios completado:
- Empleo actual (si procede):
- País:



## Sección B: Conocimientos y percepción

### 1. Tras participar en esta actividad, ¿cuánto cree haber mejorado su comprensión de las disciplinas CTIM?

- Nada en absoluto.
- Ligeramente.
- Bastante.
- Mucho.
- Muchísimo.

### 2. Tras esta actividad, ¿cómo ha aumentado su confianza para abordar las disciplinas CTIM?

- Nada en absoluto.
- No mucho.
- Bastante.
- Mucho.
- Muchísimo.

#### 2.1. Explique por qué (Respuesta abierta).

### 3. Durante esta actividad, ¿cree haber ganado nuevas habilidades prácticas en las disciplinas CTIM?

- Nada en absoluto.
- Ligeramente.
- Bastante.
- Mucho.
- Muchísimo.

### 4. ¿Cuánto cree que esta actividad ha cambiado su manera de ver las disciplinas CTIM?

- No ha cambiado nada.
- Ha cambiado un poco.
- Ha cambiado bastante.
- Ha cambiado mucho.
- Ha cambiado muchísimo.



**5. Tras esta actividad, ¿cree haber desarrollado mayor confianza en sus habilidades con las disciplinas CTIM?**

- Nada en absoluto.
- Ligeramente.
- Bastante.
- Mucho.
- Muchísimo.

**6. Durante el desarrollo de la actividad, ¿fue útil el apoyo que recibió del personal mentor/docente?**

- No, nada en absoluto.
- No mucho.
- Bastante.
- Mucho.
- Muchísimo.

**Sección B: Comentarios y expectativas futuras**

**7. ¿Qué aspectos de la actividad cree que pueden mejorarse? (Respuesta abierta)**

**8. Aconsejaría esta actividad a alguna amistad que esté interesada en las disciplinas CTIM?**

- Definitivamente no.
- Probablemente no.
- No lo sé.
- Probablemente sí.
- Definitivamente sí.

**9. Qué impacto cree que ha tenido esta actividad para mejorar su comprensión de los estereotipos de género en las disciplinas CTIM?**

- No ha tenido ningún impacto.
- Ha tenido un impacto leve.
- Ha tenido un impacto moderado.
- Ha tenido un gran impacto.
- Ha tenido muchísimo impacto.



**10. Qué otros temas o actividades adicionales relacionadas con las disciplinas CTIM le gustaría explorar en el futuro? (Respuesta abierta)**

## Seguimiento del cuestionario (6/12 meses tras la actividad)

Este cuestionario tiene por objeto evaluar sus progresos y su interés por las disciplinas CTIM seis meses después de su participación en la actividad.

### Sección A: Información personal

- Edad:
- Género:
- Nivel más alto de estudios completado:
- Empleo actual (si procede):
- País:

### Sección B: Conocimiento y percepción

#### 1. Tras 6/12 meses, ¿cuánto cree haber mantenido o mejorado su comprensión de las disciplinas CTIM?

- Nada en absoluto.
- Ligeramente.
- Bastante.
- Mucho.
- Muchísimo.

#### 2. ¿En qué medida siente seguridad de su capacidad actual para enfrentarse a las disciplinas CTIM en comparación con la sensación que tenía antes de la actividad?

- Mucha menos seguridad.
- Menos seguridad.
- Igual.
- Más seguridad.
- Mucha más seguridad.



**3. ¿Ha aplicado las habilidades que adquirió durante la actividad CTIM en su vida escolar o personal?**

- Nada en absoluto.
- Ligeramente.
- Bastante.
- Mucho.
- Muchísimo.

**4. ¿Ha explorado o profundizado en el estudio de las disciplinas CTIM en estos seis/doce meses?**

- No.
- He explorado un poco.
- He explorado bastante.
- He explorado mucho.
- Me he sumergido completamente en CTIM.

**5. En caso afirmativo, ¿en qué campo ha explorado más?**

- Ciencias.
- Tecnología.
- Ingeniería.
- Matemáticas.
- En ninguno.

**6. Si ha emprendido proyectos o estudios específicos relacionados con CTIM, ¿puede describirlos? (Respuesta abierta)**

**Sección C: Impacto y futuro**

**7. ¿En qué medida cree que la actividad de hace seis meses influyó en su decisión de cursar estudios o realizar actividades relacionadas con CTIM?**

- Nada en absoluto.
- Ligeramente.
- Bastante.
- Mucho.
- Muchísimo.



**8. ¿Tiene más interés en la carrera o los estudios CTIM ahora que hace seis o doce meses?**

- Nada en absoluto.
- Ligeramente.
- Bastante.
- Mucho.
- Muchísimo.

**9. ¿En qué medida cree que los estereotipos de género siguen influyendo en la participación de las chicas en las asignaturas CTIM?**

- No influencian en nada.
- Influencian ligeramente.
- Influencian moderadamente.
- Influencian mucho.
- Influencian muchísimo.

**10. Desde que participó en la actividad, ¿le han inspirado nuevos modelos femeninos o ejemplos de mujeres en el ámbito de la CTIM?**

- No.
- Sí, unas cuantas.
- Sí, más de una.
- Sí, muchas.

**11. De cara al futuro, ¿tiene previsto continuar con las actividades o estudios relacionados con el CTIM?**

- No.
- Posiblemente.
- Sí, es muy probable.
- Sí, definitivamente.

## Sección D: Sugerencias

**¿Tiene alguna sugerencia para mejorar actividades similares en el futuro? (Respuesta abierta)**

# *Fuentes bibliográficas*



University of Toronto Scarborough (2024) – Digital Pedagogy – A Guide for Librarians, Faculty, and Students.

Available here: <https://guides.library.utoronto.ca/c.php?g=448614&p=3505475>. Last accessed: 13.9.2024

TeachStarter (2022) - 10 Benefits of Classroom Games for Kids (And Teachers Too). Available here:

<https://www.teachstarter.com/gb/blog/11-benefits-of-playing-games-in-the-classroom-resources-included/>.

Last accessed: 13.09.2024

HMH (2022) – 6 Reasons to Incorporate Gaming in the Classroom. Available here:

<https://www.hmhco.com/blog/benefits-of-games-in-education>. Last accessed: 13.9.2024