

NOMO FOMO

**Programa de formación
continua**



Contenido

Programa de formación en servicio de NOMO FOMO	3
Contenido básico del programa de formación continua	3
Horas de aprendizaje en el programa	4
Planes de lecciones para talleres presenciales	6
Planes de lecciones para abordar el tema 1 - Desembolsar el FOMO	6
Planes de lecciones para abordar el tema 2 - Desarrollar las habilidades digitales de los trabajadores juveniles	30

NOMO FOMO Programa de formación en servicio

Bienvenido al programa de formación en servicio de NOMO FOMO. Este programa de formación ha sido desarrollado y diseñado como una serie de sesiones modulares de aprendizaje presencial y en línea que apoyarán a los trabajadores juveniles de primera línea que están actualmente en la práctica, para utilizar la Infografía Interactiva desarrollada por el equipo del proyecto NOMO FOMO en su trabajo juvenil, para apoyar a los jóvenes a entender y abordar el FOMO - Miedo a Perderse - en sus vidas. Para asegurar que los trabajadores juveniles puedan obtener el máximo beneficio de estos recursos de aprendizaje innovadores y pertinentes, los socios de NOMO FOMO han desarrollado este programa de formación que apoyará a los trabajadores juveniles de primera línea para entender y desentrañar lo que significa FOMO para los jóvenes de hoy - especialmente teniendo en cuenta las circunstancias únicas que COVID-19 ha presentado para los jóvenes - y también los apoyará para desarrollar sus habilidades digitales para que puedan, en primer lugar, aplicar la Infografía Interactiva de NOMO FOMO en su práctica de trabajo juvenil; pero también para que puedan construir sus habilidades de creación de contenidos digitales para poder desarrollar sus propios recursos de aprendizaje digital.

Contenido básico del programa de formación en servicio

Para alcanzar estos ambiciosos objetivos, el contenido de este programa de formación se presenta abordando cuatro áreas clave, a saber

1. Formación para abordar los componentes clave del FOMO y las repercusiones negativas para la salud mental resultantes.
2. Apoyar a los trabajadores juveniles para que desarrollen sus habilidades en medios digitales para que puedan producir vídeos, audios, cuestionarios, rompecabezas, juegos digitales, WebQuests, etc. utilizando programas de software de código abierto; para que ellos mismos puedan producir sus propias infografías interactivas
3. Desarrollar la competencia y la confianza de los trabajadores juveniles de primera línea para trabajar en entornos de aprendizaje en línea en los que la relación entre el tutor y el alumno es completamente diferente a los escenarios de aprendizaje presencial.
4. Apoyar a los trabajadores juveniles para que desarrollen estrategias sólidas de mitigación que les permitan migrar todas las actividades del NOMO FOMO a entornos totalmente en línea, a medida que surja la necesidad debido a circunstancias imprevistas como el COVID-19 y la nueva normalidad socialmente distanciada que puede socavar en gran medida la prestación de servicios básicos a los jóvenes.

A través de este contenido, pretendemos apoyar a los trabajadores juveniles de primera línea para que desarrollen sus habilidades digitales y su confianza en el uso del conjunto de recursos de aprendizaje de NOMO FOMO para garantizar que puedan seguir involucrando a los jóvenes en la gestión y el tratamiento de su propia salud mental y bienestar, incluso durante la pandemia de COVID-19, que ha afectado de manera desproporcionada a los jóvenes de las comunidades en las que trabajamos.



Horas de aprendizaje en el programa

La formación continua comprende un total de 60 horas de aprendizaje, desglosadas en los tres elementos de formación siguientes:

- 20 horas de formación en forma de taller centradas en “desempaquetar” el FOMO y comprender los componentes que causan ansiedad y estrés en los entornos de las redes sociales y desarrollar estrategias de mitigación.
- 20 horas de formación en forma de taller centradas en el desarrollo de las competencias en medios digitales de los trabajadores juveniles de primera línea para producir materiales de aprendizaje ricos en medios de comunicación de alto valor.
- 20 horas de aprendizaje en línea autodirigido centrado en el trabajo en entornos en línea.

En este manual, el contenido de las 40 horas de aprendizaje basado en talleres se presenta como una serie de planes de lecciones con descripciones de actividades que los trabajadores juveniles pueden completar como parte de su desarrollo profesional continuo. Este contenido requiere algunas instrucciones de un facilitador, sin embargo, las horas de aprendizaje también se pueden adaptar fácilmente a la entrega en línea, si la formación en persona no es posible debido a COVID-19. Los planes de lecciones se incluyen en el primer capítulo de este manual y están destinados a guiar al facilitador que impartirá estas sesiones de taller a los trabajadores juveniles que están en servicio (es decir, que actualmente trabajan en el campo del trabajo juvenil).

Las 20 horas de aprendizaje autodirigido comprenden recursos de autoestudio, vídeos, estudios de casos y actividades que los trabajadores en el ámbito de la juventud pueden completar en su propio tiempo para mejorar sus conocimientos sobre los temas tratados en este programa. Este contenido se presenta en el segundo capítulo de este manual.

Planes de lecciones para talleres presenciales

Los siguientes planes de lecciones están pensados para ser seguidos por un facilitador que imparta estos talleres presenciales a los trabajadores juveniles en servicio. Las actividades sugeridas en estos planes de lecciones pueden ser adaptadas y localizadas para satisfacer las necesidades y preferencias de aprendizaje de los trabajadores juveniles en su contexto local. El contenido también está diseñado para ser modular, lo que significa que los trabajadores juveniles pueden completar el contenido que es más relevante y pertinente para sus necesidades de formación.

El siguiente contenido de aprendizaje se presenta como una serie de actividades breves de 30 a 60 minutos basadas en el aula, que el facilitador que imparte este plan de estudios puede elegir en función de las necesidades de aprendizaje y las preferencias de los educadores juveniles de su grupo o red.



Planes de lecciones para abordar el tema 1



Planes de lecciones para abordar el tema 1 - Desembolsar el FOMO

Título del módulo: Desembalar el FOMO		
Título del taller: Entender el FOMO - el miedo a perderse algo		
<p>Objetivo del taller: Comprender el concepto de FOMO y su impacto en la salud mental de los jóvenes. Interiorizar y aprender a detectar las características del FOMO para que los trabajadores juveniles se sientan mejor preparados para ayudar a los jóvenes a abordar el FOMO.</p>		
<p>Resultados del aprendizaje del módulo: Al finalizar este Taller, los trabajadores juveniles deben adquirir y/o ser capaces de:</p>		
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento básico de lo que significa FOMO Conocimiento básico de cómo el FOMO afecta a la salud mental Conocimiento básico de cómo las redes sociales pueden contribuir al FOMO Conocimientos básicos sobre cómo ayudar a los jóvenes a reconocer y abordar el FOMO 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer el FOMO en su trabajo diario con los jóvenes Identificar las características del FOMO Discutir las causas del FOMO Discutir el impacto que el FOMO tiene en la salud mental Describe cómo las redes sociales pueden contribuir al FOMO 	<ul style="list-style-type: none"> Apreciación de cómo los jóvenes se ven afectados por el FOMO a través de las redes sociales Conocimiento de los problemas modernos de salud mental de los jóvenes Disposición a apoyar a los jóvenes para hacer frente a su FOMO
<p>Duración del taller: 5 horas</p>		
<p>Preparación/Materiales/Equipamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> Proyector y pantalla Ordenador portátil Diapositivas de PowerPoint Conexión a Internet Bolígrafos y material para tomar notas para todos los trabajadores juveniles Hojas impresas Altavoces 		

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 1: Introducción al concepto de FOMO</p> <p>El facilitador comienza esta sesión dando la bienvenida a todos los participantes y explicando brevemente cómo se desarrollará la sesión.</p> <p>El facilitador escribirá la palabra FOMO en la pizarra o en un papel continuo y señalará lo que significa cada acrónimo: Fear Of Missing Out.</p> <p>A continuación, el facilitador explicará un concepto relacionado con las redes sociales, cómo nos relacionamos a través de ellas y cómo las utilizamos hoy en día.</p> <p>El animador dará a cada participante del taller una hoja de papel y un bolígrafo, en el que deberán escribir lo que creen que es el FOMO. Dispondrán de 5 minutos para realizar esta actividad. Una vez transcurrido el tiempo, los participantes se dividirán en parejas y leerán las definiciones que han escrito. Deberán ponerse de acuerdo y generar una única definición.</p> <p>Una vez que los dos primeros participantes -que trabajan en parejas- hayan llegado a una decisión sobre su definición acordada, se unirán a otra pareja. Y así sucesivamente hasta que todo el grupo se haya reunido y pueda acordar una única definición de FOMO.</p> <p>Esta última definición se contrastará con la definición oficial de FOMO -en la diapositiva 2 de M1.PPT1- para ver si el grupo ha acertado o si debe modificar algo.</p> <p>Después de trabajar sobre cómo entienden el concepto de FOMO, el facilitador abordará a continuación con el grupo cómo perciben los jóvenes la experiencia del FOMO.</p>	45 minutos	<p>Metodología de la educación no formal</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Trabajo en pequeños grupos</p>	<p>El formador necesitará la definición oficial de FOMO que se incluye en la diapositiva 2 de M1.PPT1</p> <p>Una copia de este PowerPoint está disponible en este enlace: https://www.dropbox.com/sh/9z41lg36cp7hptx/AADPv31e72Dnx-cY3ZfdcdfT2a?dl=0</p>

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 2: ¿Cómo sabes si sufres de FOMO?</p> <p>El facilitador mostrará la diapositiva 3 de la PPT1 en la que cada participante verá una lista de control con los síntomas más identificables del FOMO.</p> <p>A continuación, los participantes se dividirán en parejas y completarán una breve entrevista entre ellos sobre el FOMO, y el entrevistador marcará los síntomas que su entrevistado haya identificado.</p> <p>Durante esta breve entrevista, el objetivo es que los participantes hablen y discutan los diferentes síntomas y que identifiquen los casos en los que experimentan estos síntomas de FOMO en sus propias vidas. Esto les ayudará a relacionarse más fácilmente con los jóvenes de sus grupos.</p> <p>Para organizar las entrevistas, los facilitadores introducirán una actividad de juego de roles, en la que se dará al entrevistado un papel que deberá asumir cuando responda a las preguntas de la entrevista. Este papel debe mantenerse durante toda la actividad.</p> <p>Algunas funciones incluirán:</p> <ul style="list-style-type: none"> influencer de estilo de vida que utiliza Instagram como plataforma de trabajo representante público que tiene un perfil profesional en Twitter persona que sólo tiene dos o tres publicaciones en Instagram persona que pasa una media de 2 horas en Tiko cantante que utiliza Instagram para compartir su música comediante poco conocida que utiliza TikTok para hacer humor y darse a conocer. <p>Cada pareja dispondrá de 15 minutos para completar la entrevista.</p> <p>Tras la entrevista y después de ver los resultados, el animador hará las siguientes preguntas en parejas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuántos síntomas ha identificado? ¿Por qué cree que tiene tantos/tan pocos? ¿Era usted consciente de los síntomas que tenía antes de esta entrevista? ¿Qué le dice esto sobre la experiencia de los jóvenes y el FOMO? <p>El grupo reflexionará juntos sobre estas cuestiones y sobre los componentes del FOMO, que provocan este miedo: Impopular, Indiferente e Indigno.</p> <p>Mientras los participantes reflexionan, se escribirá en la pizarra "Impopular, Desinteresado e Indigno" para resumir los mayores temores que provocan las redes sociales.</p>	45 minutos	<p>Entrevistas</p> <p>Experimentar diferentes realidades</p>	<p>El formador necesitará la lista de comprobación de los síntomas de FOMO que se incluye en las diapositivas 3 y 4 de M1.PPT1</p> <p>Una copia de este Power-Point está disponible en este enlace: https://www.dropbox.com/sh/9z41lg36cp7hptx/AADPv31e72D-nxcY3ZfcdcfT2a?dl=0</p> <p>El formador necesitará la lista de funciones de cada participante que se incluye en el plan de la lección.</p>

Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 3: Medios de comunicación social</p> <p>Los jóvenes utilizan los medios sociales de muchas maneras, y tenemos que identificarlos para apoyarlos a fin de evitar el FOMO, mientras participan en las redes sociales.</p> <p>Para identificar las situaciones de FOMO en las redes sociales, debemos conocer las redes sociales y cómo interactúan a través de los medios sociales. Para ello, los participantes realizarán un juego en el que relacionarán cada red social con su forma de interactuar o funcionar.</p> <p>El facilitador mostrará la diapositiva 5 de M1.PPT1, que muestra los logotipos de redes sociales: Instagram, Facebook, Twitter, TikTok</p> <p>A continuación, el animador repasará las diapositivas 6-9 de M1.PPT1 para discutir con los participantes las diferentes características y funciones de estas 4 plataformas de medios sociales.</p> <p>Se imprimirán las posibles acciones y logotipos y se distribuirán por la sala; los participantes tendrán que relacionar cada acción con su red social. El facilitador aclarará los conceptos si es necesario.</p> <p>Las redes sociales están por todas partes en nuestra vida cotidiana, pero lo que nos muestran no siempre es la realidad de un momento o de una persona.</p> <p>El grupo va a utilizar 3 de las redes sociales que han trabajado anteriormente para crear su propia publicación.</p> <p>El facilitador dividirá a los participantes en pequeños grupos y cada uno de ellos tendrá que hacer un post con las imágenes que se le darán; adaptando las imágenes al formato de cada red social.</p> <p>Las imágenes que el facilitador entregará a los grupos reflejarán algunos de los problemas más comunes causados por las redes sociales: la percepción de la imagen corporal, las percepciones sesgadas de la realidad, etc.</p> <p>A partir de estas fotos, los participantes deben generar el texto que las acompaña y describe. Una vez terminadas las publicaciones, los participantes las colgarán en el espacio para que todos puedan leerlas.</p>	60 minutos	<p>Aportación del tutor a través de una breve presentación en PowerPoint</p> <p>Actividad en pequeños grupos para crear publicaciones en las redes sociales</p> <p>Trabajar con plataformas digitales</p>	<p>El formador necesitará el contenido de las redes sociales que se presenta en las diapositivas 5 a 9 de M1.PPT1</p> <p>Una copia de este PowerPoint está disponible en este enlace: https://www.dropbox.com/sh/9z41lg36cp7hptx/AADPv31e72DnxcY3ZfcdcfT2a?dl=0</p> <p>El facilitador también tendrá que preparar algunas imágenes que pueda compartir con los participantes para ayudarles a crear sus publicaciones en las redes sociales para FOMO.</p>

Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 4: Redes sociales y FOMO</p> <p>Después de trabajar sobre las formas en que nos comunicamos a través de las redes sociales, los participantes comenzarán a trabajar sobre lo que genera específicamente la ansiedad.</p> <p>En las redes sociales lo más importante es hacerse notar, que la gente sepa que estás ahí. Esto no sólo se aplica a las personas que quieren tener muchos seguidores, sino también a los jóvenes que utilizan las redes sociales para expresarse y presumir ante sus amigos. El FOMO se basa en el miedo a perderse un evento, un momento vital de un grupo, una experiencia, una celebración, un viaje, etc.</p> <p>El facilitador utilizará un "Mentimeter" para generar nubes de palabras con las diferentes formas en que los usuarios de los medios sociales pueden detectar y promover la ansiedad en otros a través del FOMO.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subir una foto y no recibir muchos likes • Hacer una encuesta en las historias de Instagram y que la gente que la vea no responda. • Hacer un programa en vivo y que nadie se conecte. • Tus amigos suben una foto en la que sólo apareces tú. • Ves vídeos de gente divirtiéndose en una fiesta a la que no puedes ir. <p>Todas estas situaciones generan una serie de pensamientos, sentimientos de soledad, aislamiento, baja autoestima y tristeza que también pueden conducir a la angustia, la ansiedad, la adicción e incluso la depresión.</p> <p>Para llevar a cabo esta actividad, el facilitador creará un Mentimeter y lo compartirá con los participantes, que completarán el Mentimeter en sus teléfonos.</p> <p>A continuación, una vez generada la nube de palabras, los facilitadores pueden presidir un debate de grupo sobre los diferentes escenarios y sentimientos compartidos a través del Mentimeter.</p>	45 minutos	<p>Lluvia de ideas</p> <p>Debate en grupo</p> <p>Uso de smartphones y herramientas digitales: Mentimeter</p>	El formador tendrá que preparar la actividad del Mentimeter antes de la clase, y compartir el código y el enlace para completar el Mentimeter con los participantes
Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 5: Superar el FOMO de las redes sociales</p> <p>Las situaciones descritas anteriormente son experimentadas cada día por los jóvenes en las redes sociales. Ahora que los participantes han trabajado sobre los síntomas y el medio que los provoca, pueden empezar a trabajar con los jóvenes para evitar y prevenir el FOMO.</p>	45 minutos	<p>Actividad en grupos pequeños</p> <p>Actividad de juego de rol</p>	

<p>Cada grupo tendrá una situación para representar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un grupo de amigos tomando café mientras hablan de lo que van a hacer el sábado. • Un grupo de amigos estudiando juntos. • Una familia comiendo junta para celebrar uno de sus cumpleaños. • Un grupo de amigos decidiendo a dónde van a ir en sus vacaciones de verano. <p>Deben representar esta situación cumpliendo el papel que se les ha encomendado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No dejas de mirar el móvil porque estás esperando un mensaje importante de un amigo. • Quieres ir de vacaciones a un lugar que has visto en el Instagram de un influencer para poder hacer fotos en los mismos lugares. • Has subido una nueva foto a Instagram y no puedes dejar de mirar tu teléfono para ver si han subido los likes. Le recuerdas al grupo que le guste la foto y sigues comprobando si lo han hecho o no. • Has publicado un Tweet que está recibiendo muchas respuestas y sigues informando al grupo sobre el creciente número de likes y retweets. <p>Estas situaciones generarán una situación desagradable en el grupo que no permitirá que se produzca una conversación.</p> <p>Cada grupo representará la escena que le ha sido asignada. Después de cada representación, el grupo reflexionará sobre el hecho de que estos papeles están exagerados para generar malestar en el grupo, pero que muestran perfectamente la realidad, ya que vivimos estas situaciones todos los días en nuestro entorno.</p> <p>A continuación, el animador preguntará a las personas del grupo que no tenían un papel específico cómo se sintieron y en el transcurso de la conversación.</p> <p>Los monitores juveniles pueden utilizar esta dinámica con los jóvenes para que sean conscientes de lo que provocan en los demás al no estar al 100% en la socialización con los demás.</p> <p>Para cerrar esta actividad, el animador preguntará a los participantes qué utilidad tendría repetir esta actividad con un grupo de jóvenes, y qué impacto creen que tendría en ellos.</p>		<p>Discusión en grupo</p> <p>El formador debe asegurarse de que dispone de suficientes escenarios para que los grupos representen sus papeles, y debe asegurarse de que cada miembro del grupo tiene un papel que representar.</p>
---	--	--

Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 6: Ayudar a los jóvenes a superar el FOMO</p> <p>Para finalizar la sesión y recapitular los conceptos discutidos, el facilitador pondrá un vídeo sobre el FOMO (10-15 minutos).</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Las redes sociales están perjudicando tu salud mental? Bailey Parnell - TEDxRyersonU - YouTube <p>Después del vídeo, el animador dejará unos minutos para la reflexión individual sobre lo que se ha debatido durante la sesión y cómo lo que se ha tratado en este taller podría trasladarse a los jóvenes en sus centros o grupos.</p> <p>Tras unos minutos de autorreflexión, el animador pedirá al grupo que responda a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo detectaremos el FOMO en los jóvenes con los que trabajamos? ¿Cómo puedo evitar el FOMO durante las actividades o acciones que realizo con los jóvenes con los que trabajo? <p>El animador también puede dar una hoja grande de papel A3 a cada participante para que anote sus ideas a estas preguntas clave. Tras 15-20 minutos de reflexión, se invitará a todos los participantes a compartir sus respuestas a estas preguntas.</p>	45 minutos	<p>La aportación del formador mediante el visionado de un breve vídeo</p> <p>Reflexión individual y en grupo</p> <p>Actividad individual y presentación al grupo por parte de los participantes</p>	<p>El formador necesitará acceso a un ordenador portátil, un proyector y una pantalla, así como una conexión a Internet para poder reproducir el vídeo de YouTube para el grupo.</p> <p>El animador necesitará una hoja grande de tamaño A3 para cada participante, así como bolígrafos, material para tomar notas y algunos post-it para la actividad de reflexión.</p>
<p>Cierre y evaluación del taller:</p> <p>Para cerrar la sesión, el facilitador preparará una evaluación de las dinámicas y actividades que se han tratado en esta sesión del taller. Se sugiere una actividad de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Todos los participantes formarán un círculo. A continuación, el facilitador dirigirá una evaluación dinámica, como se indica a continuación: <ul style="list-style-type: none"> Si a los participantes les ha gustado la sesión, se les pedirá que se acerquen al centro del círculo. Cuanto más se acerquen los participantes, más les habrá gustado. Si los participantes no disfrutaron del taller, se les indicará que se alejen del centro. Después, el facilitador pedirá comentarios verbales tanto a los participantes a los que les haya gustado el taller como a los que no; dejando un espacio para que los participantes puedan aportar mejoras a la sesión y también para evaluar su participación durante el taller. 	15 minutos	Evaluación dinámica en el trabajo en grupo	El formador debe anotar los principales puntos ofrecidos por los participantes durante la actividad de evaluación dinámica.

Título del módulo: Desembalar el FOMO		
Título del taller: Los impactos del FOMO en nuestro bienestar e imagen personal		
<p>Objetivo del taller: Comprender el papel que desempeñan las redes sociales y la cultura de las personas influyentes en la creación del FOMO en los jóvenes. A través de este taller, también pretendemos apoyar a los trabajadores juveniles para que desarrollen estrategias que permitan a los jóvenes pasar del FOMO al JOMO - The Joy of Missing Out (en las redes sociales).</p> <p>Resultados del aprendizaje del módulo: Al finalizar este Taller, los trabajadores juveniles deben adquirir y/o ser capaces de:</p>		
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento básico de las redes sociales y de la percepción de la imagen corporal Conocimiento de los hechos del FOMO y el impacto de las celebridades e influenciadores en línea Conocimiento teórico de cómo convertir el FOMO en JOMO 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer la importancia de la salud mental para nuestro bienestar Identificar cómo la salud mental puede verse afectada por las redes sociales y el FOMO Definir el significado de JOMO Debatir cómo puede contribuir el JOMO a mejorar el bienestar de los jóvenes Diseñar un programa de apoyo a los jóvenes para que adopten el JOMO 	<ul style="list-style-type: none"> Apreciación del impacto de los jóvenes a través de los medios sociales Conciencia del impacto que tiene el FOMO en el bienestar a largo plazo de los jóvenes Voluntad de apoyar a los jóvenes para que adopten el JOMO
<p>Duración del taller: 5 horas</p> <p>Preparación/Materiales/Equipamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> Proyector y pantalla Diapositivas de PowerPoint Ordenador portátil Conexión a Internet Bolígrafos y material para tomar notas para todos los trabajadores juveniles Hojas impresas Altavoces Cartón Bolígrafos de punta de fieltro Pizarra blanca o hojas de rotafolio y soporte 		

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 1: Mi propio autoconcepto</p> <p>En esta sesión, los participantes trabajarán sobre las causas externas e internas del FOMO. Las redes sociales nos afectan y pueden causar ansiedad e inseguridades, pero un factor importante que causa el FOMO es la baja autoestima y la poca confianza en uno mismo.</p> <p>El animador comenzará entregando a cada participante una copia de la ficha de carácter (Anexo 1), que deberán rellenar todos los apartados de forma individual. Esta ficha es una tarjeta de presentación en la que los participantes reflexionarán sobre sus cualidades y habilidades, sus defectos, lo que más les gusta de ellos mismos, etc. Esta ficha es privada, el objetivo es que los participantes reflexionen sobre los apartados; no la compartan con el grupo.</p> <p>Después de completar la hoja de trabajo, el facilitador hará al grupo las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Hemos completado la hoja de trabajo con el autoconcepto que tenemos de nosotros mismos o lo que creemos que la gente piensa que somos? • ¿De dónde provienen las creencias o evaluaciones negativas que tengo de mí mismo? <p>Con estas preguntas, el facilitador empezará a hablar de cómo nuestro autoconcepto está influenciado por lo que pensamos de nosotros; y de cómo la baja confianza en uno mismo lleva a un pobre autoconcepto.</p> <p>El autoconcepto es el conjunto de creencias que tiene una persona sobre quién es. Cada persona se forma, a lo largo de su vida, una serie de ideas o imágenes que le llevan a creer que es así.</p> <p>El facilitador guiará a los participantes para que reflexionen sobre cómo tener un autoconcepto no distorsionado puede ayudar a prevenir el FOMO y hacer una lluvia de ideas sobre las acciones que los jóvenes pueden emprender para mejorar el autoconcepto y la autoestima.</p> <p>Esta sesión terminará con la reproducción de un vídeo de 10 minutos por parte del moderador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conócete a ti mismo: Una guía para construir la autoestima: Niko Everett: https://www.youtube.com/watch?v=uOrzmFUjtrs 	60 minutos	<p>Metodología de la educación no formal</p> <p>Actividad individual</p> <p>Actividad de tarjeta de autoconocimiento</p> <p>Contenido del vídeo</p>	<p>El formador necesitará acceso a un ordenador portátil, un proyector y una pantalla, así como una conexión a Internet para poder reproducir el vídeo de YouTube para el grupo.</p>

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 2: El juego de la pirámide</p> <p>Tras la actividad sobre el autoconcepto, es el momento de que los participantes lo relacionen con las redes sociales.</p> <p>En una hoja de papel grande o en una pizarra blanca, el facilitador dibujará una pirámide y dibujará una separación en el tercio superior de la pirámide.</p> <p>La parte superior será la parte visible para la gente (lo que vemos en las redes sociales), y la parte inferior será la parte no visible, la que sólo conocemos de nosotros mismos.</p> <p>Entre todos, los participantes escribirán acciones o conceptos en las diferentes secciones de la pirámide. Lo haremos primero sobre un dibujo para simplificar los conceptos que aparecen.</p> <p>En la cúspide de la pirámide pondríamos, por ejemplo, trazos firmes, colores vivos, bonitos, desagradables...</p> <p>Por otro lado, en la base de la pirámide, pondríamos tiempo, dedicación, creatividad...</p> <p>Una vez hecho este análisis, el animador dividirá a los participantes en parejas, y tendrán que hacer el mismo ejercicio con las imágenes de las publicaciones que estarán repartidas por la sala. Serán publicaciones de influencers, cantantes, actores, amigos, etc.</p> <p>Con esta actividad se pretende visualizar que lo que vemos en las redes sociales, las fotos y los vídeos, suponen mucho más que la toma de la foto o lo que vemos a simple vista. Al igual que nosotros no vemos el 100% de la realidad que hay detrás de una foto, el resto del mundo no lo ve en nuestras publicaciones.</p> <p>El grupo debe disponer de 20 minutos para trabajar en parejas y, después, el animador puede dirigir un debate en grupo sobre la utilidad de esta actividad y cómo la adaptarían a sus grupos de jóvenes.</p>	60 minutos	<p>Discusión en grupo</p> <p>Actividad en grupos pequeños</p> <p>Trabajo colaborativo en parejas</p>	<p>El formador necesitará imágenes para que los participantes construyan su pirámide en parejas.</p> <p>El formador también debe dibujar la pirámide en una pizarra o rotafolio antes del taller para que esté lista para esta actividad.</p>

Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Atividade 3: Compreender as minhas prioridades</p> <p>Somos continuamente bombardeados por “vidas perfeitas”, “empregos perfeitos”, etc., através das redes sociais. Tudo isto gera frustração por não conseguirmos alcançar os mesmos objetivos que os influenciadores ou celebridades nos mostram.</p> <p>O facilitador iniciará esta atividade distribuindo uma nota post-it a cada participante onde terá de escrever um objetivo relacionado com o que vê nas redes sociais: Viajar para uma ilha paradisíaca, construir uma casa com uma piscina, comprar algo a um estilista, etc.</p> <p>Todos estes objetivos serão colocados de um lado de um quadro branco ou de um flipchart.</p> <p>Depois de todas as notas post-it terem sido colocadas no quadro, os participantes escreverão noutras notas post-it os objetivos que têm na sua vida normal e quotidiana. Todas as notas post-it serão colocadas no lado oposto do quadro.</p> <p>Uma vez todas as notas afixadas, o facilitador solicitará ao participante que reflita sobre se o faz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Os objetivos escritos em segundo lugar estão relacionados ou são semelhantes aos primeiros escritos? Quais é que eles pensam ser uma prioridade? <p>Cada participante deve anotar os objetivos num pedaço de papel e fazer a sua própria priorização.</p> <p>Os voluntários do grupo serão convidados a explicar ao grupo as prioridades que estabeleceram e a avaliar se todos os objetivos dependem de nós próprios.</p> <p>Há objetivos que não podemos alcançar ou não podemos alcançar tão rapidamente como gostaríamos, porque não dependem de nós, dependem de fatores externos, e isto gera ansiedade. O facilitador deve então perguntar:</p> <ul style="list-style-type: none"> Para os objetivos que não dependem apenas de nós, qual é o teu nível no topo da tua lista de prioridades? Pensas que, após estas reflexões, mudarias algum dos objetivos? <p>O facilitador pode presidir a uma discussão de grupo durante o tempo restante atribuído.</p>	60 minutos	<p>Discusión en grupo</p> <p>Actividad en pequeño grupo o individual</p> <p>Reflexión individual</p>	<p>El formador necesitará notas adhesivas para todos los participantes y acceso a una pizarra blanca o a una hoja de rotafolio para esta actividad.</p>

Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 4: Mi rastreador de actividad</p> <p>En una pizarra o en una hoja de rotafolio, el facilitador escribirá el acrónimo JOMO y su significado: Joy Of Missing Out.</p> <p>Los participantes se acercarán por turnos a la pizarra y escribirán acciones que podemos hacer para conseguir el JOMO: reducir el tiempo que pasamos en las redes sociales, leer, caminar, pasar más tiempo de calidad a solas, etc.</p> <p>A continuación, el animador entregará a cada participante varias hojas de papel en las que creará su propio registro para registrar el tiempo que pasa en las redes sociales y el tiempo que pasa fuera de ellas.</p> <p>Se pedirá a los participantes que reflexionen sobre los siguientes apartados:</p> <ol style="list-style-type: none"> Tiempo en las redes sociales por día Tiempo con los amigos a través de las redes sociales (WhatsApp) Tiempo con los amigos en persona ¿Cuántos mensajes innecesarios he enviado hoy? Hora de leer Estado emocional Gestión de la ansiedad <p>Cada participante puede crear tantas secciones como quiera o crea necesarias y personalizarlas. Rellenar este rastreador de hábitos cada día hará que los participantes sean conscientes del tiempo que dedican a las redes o del tiempo que pasan con los amigos o disfrutando del tiempo a solas. Los participantes, y a su vez los jóvenes, pueden utilizarlo para controlar y ser conscientes de cómo estas acciones repercuten en su bienestar y salud mental.</p> <p>Una vez que todos los participantes hayan completado su registro de actividades, el facilitador dirigirá un debate de grupo para revisar los registros y evaluar el valor de completar esta actividad con los jóvenes.</p>	45 minutos	<p>Discusión en grupo</p> <p>Actividad individual</p>	<p>El formador necesitará hojas de papel para cada participante y para compartir la lista de 7 secciones con el grupo.</p> <p>Recomendamos que el formador escriba estas 7 secciones en una hoja de rotafolio antes de esta actividad, para que sirvan de referencia al grupo.</p>

Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 5: Proyecto de vídeo de FOMO a JOMO</p> <p>Para esta actividad final, el animador dividirá a los participantes en grupos y les dará unas cartulinas o pósteres y rotuladores.</p> <p>Trabajando en sus grupos, y utilizando sus teléfonos inteligentes, los participantes tendrán que idear y crear un video corto de 3 a 5 minutos explicando qué es FOMO y en qué hemos estado trabajando. Este vídeo también debe cubrir lo que es JOMO y cómo llegar a él.</p> <p>Los participantes pueden grabar un vídeo sencillo pero impactante haciendo dibujos en la cartulina, escribiendo la definición, etc. Cada grupo decidirá cómo comunicar mejor su mensaje a través de este vídeo. La idea es resumir y reforzar lo que han aprendido a través de este taller, y ver que todos los conceptos trabajados están claros y si no lo están, pueden hacer preguntas y resolver dudas.</p>	60 minutos	<p>Actividad en grupos pequeños</p> <p>Proyecto de medios digitales utilizando las artes, la artesanía y la tecnología de medios disponibles, es decir, los teléfonos inteligentes y las tabletas.</p>	<p>El formador debe asegurarse de que todos los grupos tengan acceso a un smartphone para grabar su breve vídeo.</p> <p>El formador también necesitará cartulinas o pósteres, y material artístico para todos los grupos.</p>
Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Cierre y evaluación del taller:</p> <p>Para cerrar este taller, el animador dispondrá de un turno de palabra para que cada participante explique lo que más le ha servido en el taller o lo que más le ha gustado trabajar.</p> <p>Cada participante valorará del 1 al 10 los siguientes puntos, que se escribirán en una pizarra o en una hoja de rotafolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contenido del taller • Dinámica propuesta • Vídeo explicativo <p>Una vez que todos los participantes hayan escrito sus puntuaciones, el animador presidirá una mesa redonda para explicar las puntuaciones más bajas y así poder mejorar y adaptar el taller para el futuro.</p>	30 minutos	<p>Sesión de feedback y debate en grupo</p>	<p>El formador debe asegurarse de tener los 3 puntos de evaluación escritos en la hoja de rotafolio antes de esta sesión.</p> <p>El formador debe anotar los principales puntos ofrecidos por los participantes durante la sesión de retroalimentación verbal.</p>

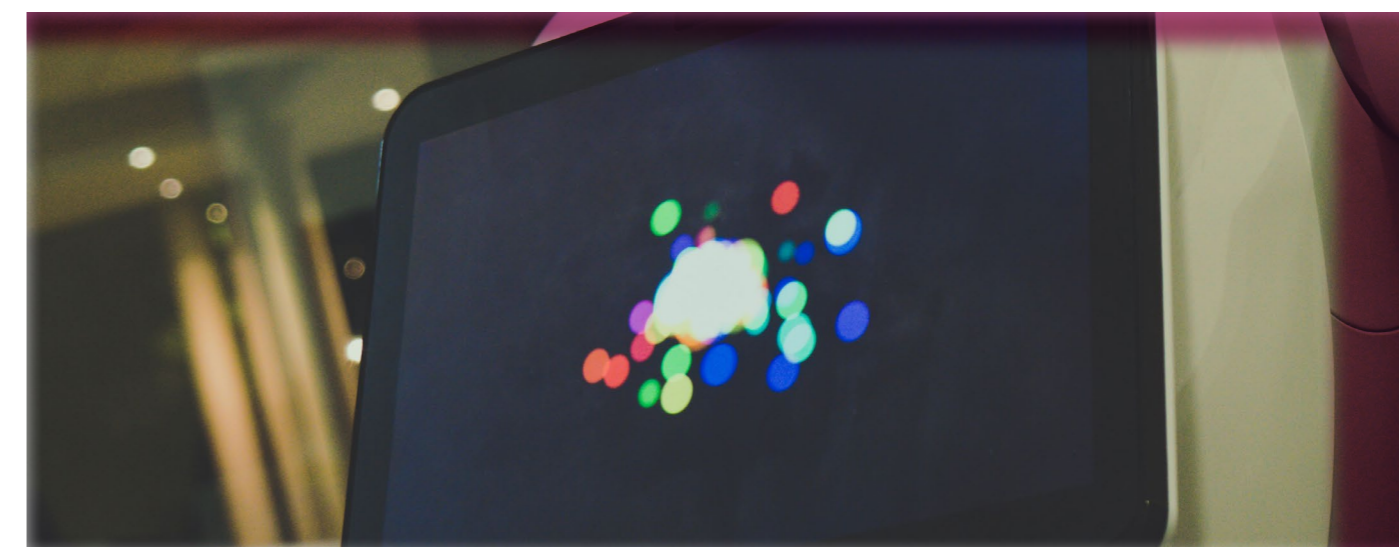
Título del módulo: Desembalar el FOMO		
Título del taller: Teatro del oprimido - El miedo a perderse algo		
<p>Objetivo del taller: Reunir ejercicios, juegos y técnicas teatrales para comprender el concepto de FOMO y su impacto en la salud mental de los jóvenes.</p>		
<p>Resultados del aprendizaje del módulo: Al finalizar este Taller, los trabajadores juveniles deben adquirir y/o ser capaces de:</p>		
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos básicos sobre el teatro del oprimido y su finalidad. • Conocimiento del concepto de FOMO y su impacto en la salud mental. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar habilidades de actuación para explorar el tema del FOMO de una manera creativa. • Identificar los problemas de la vida real relacionados con el FOMO. • Desarrollar un plan para superar situaciones de la vida real y encontrar varias soluciones para ello. • Anticipar el problema y predecir los resultados en los demás y en uno mismo. • Desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de comunicación a través del trabajo en grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica la empatía con los problemas de los demás. • Voluntad de ayudar a las personas que sufren de FOMO. • Difundir la confianza en uno mismo. • Permite a los participantes explorar situaciones que les gustaría cambiar y ver cómo se ve y se siente la transformación positiva • Medios para probar las soluciones en acción.
<p>Duración del taller: 3 horas</p>		
<p>Preparación/Materiales/Equipamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetos personales de los participantes; • Junta; • Bolígrafos y material para tomar notas para todos los trabajadores juveniles; • Atrezzo o pintura para la cara o materiales para hacer disfraces; • Los oradores. 		

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 1: Teatro de imágenes</p> <p>El teatro de la imagen es una técnica de actuación en la que los participantes actúan como escultores en una acción de vida.</p> <p>El animador pedirá que se forme un círculo, y cada uno presentará su objeto dando un nombre y formando una historia detrás.</p> <p>A continuación, el animador formará grupos de 4 personas.</p> <p>Cada grupo seleccionará 1 objeto y compondrá una escena de acción congelada en la que 3 participantes estarán con el objeto seleccionado y 1 participante no.</p> <p>Los 3 participantes que están en posesión del objeto formarán estatuas de alegría y aprecio común por el objeto y el 1 participante formará una estatua de extrañeza y celos.</p> <p>Los 4 participantes deben componer esa escena de acción congelada delante de todo el grupo.</p> <p>A continuación, el animador invita al público a sustituir a cualquier actor en cualquier momento para modificar la trama y dar un mejor resultado a la escena. La escena cambia tantas veces como sea necesario, según las propuestas y comentarios del público. Al final se hará una foto con el resultado final.</p> <p>Todos los grupos deben hacer el mismo ejercicio.</p> <p>Al final habrá un debate y preguntas sobre cómo se sintieron, si pueden identificar escenarios similares en la vida real y cuáles podrían ser las emociones o expectativas asociadas al perderse.</p>	60 minutos	Metodología de la educación no formal	Antes de comenzar la sesión, el animador pedirá a cada participante que traiga su objeto favorito.
Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 2: Teatro Foro</p> <p>El animador dividirá a los participantes en grupos de 4.</p> <p>A cada grupo se le dará un tema para que forme un guión y un escenario de la lista siguiente. El facilitador podría inventar más escenarios bajo el tema del FOMO.</p> <ul style="list-style-type: none"> El niño intenta convencer a los padres de ir a Disneylandia porque un primo fue allí. 	120 minutos	Metodología de educación no formal mediante el teatro	Anexo I

<ul style="list-style-type: none"> Un miembro de una pareja quiere ir a un destino de vacaciones porque está siendo el más valorado en un artículo online y está siguiendo a una pareja de vloggers disfrutando de su estancia allí. Un grupo de amigos que presumen de sus ganancias en criptodivisas y uno de ellos que nunca lo ha probado y está pensando en invertir todo su sueldo de una vez. Un estudiante que tiene exámenes finales, pero sus amigos están en un festival y está pensando en unirse a ellos. Una persona nueva que se une a un grupo de amigos que siguen todas las noticias o los famosos y están constantemente al teléfono. Un grupo de amigos que acampa la noche fuera de la tienda en el frío para conseguir el teléfono más nuevo. Una persona que se burla por no probar el alcohol o los cigarrillos en un grupo de amigos. <p>En cada grupo habrá una sola persona que será la víctima del FOMO, una persona que tratará de dar razones y una persona que tratará de influir en la víctima y una que tendrá un papel de apoyo.</p> <p>Los grupos dispondrán de 40 minutos para preparar el guión y el escenario de su actuación, que durará entre 3 y 5 minutos.</p> <p>El primer grupo actuará una vez para que el público se familiarice con la obra. A continuación, el animador invitará al grupo a actuar una vez más. Sin embargo, esta vez se anima al público a que, en cualquier momento, levante la mano y diga ¡Para! Esto significa que la persona cambiará el papel de cualquier actor, excepto el del influenciador, para crear un razonamiento y cambiar el final de la historia.</p> <p>Cada grupo representará su historia con los mismos pasos.</p> <p>Al final habrá un debate abierto sobre las presentaciones de los grupos. por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo le hizo sentir esta experiencia? ¿Alguno de ustedes ha vivido un momento así o está familiarizado con estos escenarios? ¿Hay algún otro escenario en el que tenga miedo de ser excluido o de perderse la experiencia? ¿Cuáles son algunos de los temores que puedes identificar en la tabla del anexo I? 			https://docs.google.com/document/d/16XGbe-GIq8-EsdBFLXLXeThsz-tRZ7Et9VJa4B-7M4LI4/edit?usp=sharing

Título del módulo: Desembalar el FOMO		
Título del taller: Última oportunidad para el FOMO		
<p>Objetivo del taller: Un conjunto de ejercicios que ponen de manifiesto la capacidad creativa para escribir escenarios sobre el FOMO, con el fin de que los participantes perciban cómo es ser un influencer. Comprender cómo se potencia la información para influir en los compradores y desarrollar el pensamiento crítico.</p>		
<p>Resultados del aprendizaje del módulo: Al finalizar este Taller, los trabajadores juveniles deben adquirir y/o ser capaces de:</p>		
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento básico del concepto de FOMO y su impacto en la salud mental. Conocimiento básico de cómo los vendedores utilizan el FOMO. 	<ul style="list-style-type: none"> Practica la escritura de un guión. Practicar la conversión de una idea en algo visible y común para un grupo. Identifique cuándo los vendedores utilizan el FOMO. Capacidad para ayudar a los jóvenes a identificar cómo y cuándo se utiliza el FOMO. 	<ul style="list-style-type: none"> Mostrar empatía y comprensión del FOMO desde diferentes perspectivas. Voluntad de cuestionar si los vídeos son una representación exacta de la realidad;
<p>Duración del taller: 3 horas</p>		
<p>Preparación/Materiales/Equipamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bolígrafos y material para tomar notas para todos los trabajadores juveniles Cámaras o cámaras de teléfono Papel en rollo Luces Pinturas / pinceles / lápices / rotuladores / spray Carteles Lienzo Conexión a Internet Ordenadores portátiles para la edición de vídeo Proyector Altavoz 		

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 1: Preparación de los escenarios</p> <p>Antes de la actividad, el animador pedirá a cada participante que traiga un objeto personal a la sesión.</p> <p>Al principio, el animador creará un círculo y cada participante presentará su objeto y sus cualidades asociadas. A continuación, el animador dividirá a los participantes en grupos de 5.</p> <p>Cada grupo preparará un escenario para "vender" sus objetos personales, influyendo en los demás para que también lo compren. El escenario estará compuesto por</p> <ul style="list-style-type: none"> Local del escenario. Puede ser en interiores (dormitorio, oficina, salón, cocina) o en exteriores (jardín, bosque, playa, ciudad) Luces (luz principal, luz de fondo, luz de contra) Sonidos, música o voces La decoración. ¿Qué detalles encajan mejor? ¿Cómo puede ser más atractivo el escenario? ¿Qué tipo de ambiente quieres crear? ¿De quién quieres llamar la atención? Y el elemento principal: ¡TÚ MISMO! <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué personaje quieres representar? ¿Quién quieres ser? Piensa en tu imagen, posición corporal y posición de las manos. ¡Todo el cuerpo habla! 	60 minutos	Artes plásticas Educación no formal y escenografía	



Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 2: ¡Actúa como influenciador!</p> <p>Cada miembro del grupo tendrá que grabar su objeto personal en el escenario preparado. Cada objeto tiene el influencer perfecto para anunciarlo. ¡Conviértete en uno!</p> <p>El facilitador dará los pasos a seguir:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Escribe un guión: debes crear un discurso interesante, corto (1-2 minutos) y claro, que motive a los demás a desear y tener tu producto. 2. Desarrolle su marca con la ayuda de su grupo. El grupo mejorará una discusión analítica de los aspectos positivos y negativos de la imagen de cada uno (¡Sí, pondrá a todos fuera de la zona de confort!). 3. Cuente su historia a través de su imagen. 4. Imagina a tu público y habla como crees que les gustaría escucharte. <p>Después de que todo el mundo grabe su intervención (después de aproximadamente 1h30), se darán 30 minutos extra para editarla si es necesario.</p> <p>Al final todos mostrarán sus resultados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo mostrará para el mismo escenario, diferentes productos, presentados por diferentes personas. • Cada participante será expuesto y analizado/criticado por el resto del grupo: Análisis DAFO. • Discusión crítica final sobre lo que se siente al estar en el otro lado del FOMO y lo que se siente al ser el receptor del FOMO. ¿Es esto una representación exacta de la realidad? 	150 minutos	Actividad en grupo, con uso de tecnología	Esta actividad desafiará al grupo a actuar como influenciador.



Título del módulo: Desembalar el FOMO		
Título del taller: Arte y Salud Mental		
<p>Objetivo del taller: Entrar en contacto con la arteterapia, comprender las ventajas de estas técnicas, especialmente en el trabajo con la salud mental y el autodesarrollo.</p>		
<p>Resultados del aprendizaje del módulo: Al finalizar este Taller, los trabajadores juveniles deben adquirir y/o ser capaces de:</p>		
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento básico de cómo utilizar la arteterapia para trabajar el tema del NOMO FOMO • Conocimiento de cómo utilizar la autoexpresión a través de los colores, las líneas, las formas y las texturas. • Conocimiento de la interpretación de la expresión artística. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y discutir cómo la terapia artística puede promover el crecimiento mental y emocional a través de la creación de arte. • Utilice el poder terapéutico del arte para fomentar el bienestar y la empatía. • Utilizar el arte como herramienta para promover la integración entre los jóvenes y servir como medio de comunicación. • Experimentar con técnicas artísticas y utilizar el poder del arte como herramienta positiva y eficaz para establecer relaciones con los jóvenes. • Habilidades de autoconocimiento y autorregulación, gestión del tiempo y del espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crear conciencia sobre otros sentimientos y experiencias. • Estar abierto a nuevas formas de expresión a través del arte. • Sea innovador y empático. • Voluntad de utilizar las artes como forma de expresión y de eludir los miedos.
<p>Duración del taller: 4 horas</p>		
<p>Preparación/Materiales/Equipamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Altavoces • Ordenador • Pintura / Pinceles / Témpera • Arcilla • Palos de madera • Cables • Rollo de papel • Globos • Naturaleza 		

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>NOMO PHONO:</p> <p>Experimentar la ausencia de los medios de comunicación social/conexión digital, en diferentes circunstancias, y reflexionar sobre los sentimientos que surgen de ella en diferentes situaciones, como cuando uno se dedica a una actividad placentera o durante el aburrimiento. Proporcionar a los participantes pistas sobre cómo aconsejar/ orientar a los jóvenes para que creen sus propios descansos de la conexión con los medios sociales, y así hacer frente a la ansiedad FOMO.</p> <p>Actividad 1: ¿Cómo expresar a través del arte? El taller comienza con una actividad para activar la creatividad del grupo.</p> <p>Se presentará y explicará cómo se asocian los colores, las líneas y los elementos con las emociones (anexo II, III y IV). El animador repartirá a todos papeles, lápices, bolígrafos, rotuladores y pintura.</p> <p>Después se les pedirá que expresen sus emociones a través de los colores, las líneas y las formas dibujando en trozos de papel.</p> <p>A continuación, cada participante dibujará un superhéroe utilizando todos los elementos presentados al principio de la sesión.</p> <p>Al final, todos los dibujos se expondrán en el suelo y todos los participantes los recorrerán y escribirán en cada uno de ellos qué tipo de emoción expresa el dibujo.</p> <p>Para finalizar, el facilitador llamará al grupo en círculo para que los que quieran expresar cómo se han sentido durante todo el proceso lo hagan.</p>	60 minutos	Expresión artística Educación no formal	Los participantes se comprometen a abstenerse de utilizar los teléfonos inteligentes guardándolos en una caja durante las 4 horas que dura el taller.

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 2: El bosque de los miedos</p> <p>Se colocará un gran papel en blanco en el suelo.</p> <p>Cada participante recibirá un trozo de arcilla para construir una estatua que exprese y represente uno de los “miedos del ser” (Anexo I). Pueden utilizar materiales adicionales como colores, trozos de madera, palillos de dientes, papeles o cualquier otra cosa que esté a su alcance.</p> <p>A continuación, cada participante presentará la estatua y la colocará en el bosque de los “miedos del ser” en la esquina de la sala.</p> <p>Cuando todos se presenten y coloquen su estatua, el equipo deberá crear barreras alrededor del bosque de los miedos. Los participantes trabajarán juntos y pueden utilizar papeles, sillas, cables o cualquier cosa que esté disponible alrededor para aislar los miedos y tener un lugar seguro.</p>	60 minutos	Expresión artística Educación no formal	<p>Se trata de una actividad creativa en la que los grupos de alumnos utilizarán su creatividad para explorar la raíz de sus miedos.</p> <p>Se trata de una actividad creativa que los monitores juveniles pueden trasladar a los jóvenes de sus grupos.</p>
Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 3: Diapositiva sobre los colores</p> <p>Para empezar, el animador dará varios globos para que los participantes los inflen. Se pondrá música clásica como Bach o Saint-Saëns - Fósiles o similar para toda la sesión.</p> <p>Los participantes se ayudarán mutuamente para mantener los globos en el aire y sin tocar el suelo durante 5-6 minutos.</p> <p>A continuación, se les entregarán frascos de diferentes témperas y se les pedirá que dibujen todo el papel y se expresen. Se les animará a que utilicen diferentes partes de su cuerpo, como los pies, los codos o cualquier cosa que les parezca adecuada para expresarse y cubrir el papel con pintura.</p>	30 minutos	Expresión artística Educación no formal	Antes de comenzar la actividad, el animador formará un gran cuadrado de papel en el suelo de unos 3x3 metros utilizando un rollo de papel.

Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 4: Lazo de la naturaleza</p> <p>Los participantes serán llevados al bosque o al parque.</p> <p>Se les mostrarán obras de Andy Goldsworthy sobre cómo pueden transformar el arte a partir de su entorno en la naturaleza.</p> <p>Los participantes tendrán que crear su propia obra de arte utilizando hojas caídas, palos, rocas, tierra o todo lo que les rodea sin sacar o destruir lo que está vivo.</p> <p>Esto será algo que dejarán tras las actividades del taller.</p>	60 minutos	Arte plástico Educación no formal	Esta es una actividad externa, que el facilitador puede elegir crear fuera de la sede si lo desea.

Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 5: "Oscuridad/Luz"</p> <p>Después del evento, haz que todos los participantes se sienten en un círculo con velas encendidas. El facilitador comparte una parte oscura (o sentimiento) de (sobre) la experiencia y apaga su vela. La siguiente persona comparte hasta que la sala esté a oscuras.</p> <p>El facilitador enciende su vela y comparte un momento feliz de la experiencia (o algo que le gustaría mejorar durante un periodo de tiempo).</p> <p>Enciende la vela de la persona sentada a su lado con su vela.</p> <p>Poco a poco la habitación se ilumina. (Un intercambio intenso: se pueden hacer muchas analogías con la oscuridad y la luz).</p> <p>Preguntas para promover el debate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Eres la vela, que emite luz, o el espejo, que refleja la luz de los demás)? 	30 minutos	Evaluación/re-capitulación de FOMO	Se trata de una actividad de evaluación en grupo, que ofrece a los trabajadores juveniles la oportunidad de reflexionar sobre su experiencia con estos módulos y de compartirla con el grupo.

Planes de lecciones para abordar el tema 2

Planes de lecciones para abordar el tema 2 - Desarrollar las habilidades digitales de los trabajadores juveniles

Título del módulo: Desarrollo de las habilidades digitales de los trabajadores juveniles		
Título del taller: Aplicación de la infografía en mi práctica de trabajo con jóvenes		
Objetivo del taller: Conocer qué son las infografías interactivas y adquirir experiencia práctica en el uso de las infografías interactivas de NOMO FOMO en un contexto de trabajo con jóvenes.		
Resultados del aprendizaje del módulo: Al finalizar este Taller, los trabajadores juveniles deben adquirir y/o ser capaces de:		
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento básico de lo que es una infografía interactiva Conocimiento práctico de los temas abordados por el compendio de infografías interactivas de NOMO FOMO Conocimiento práctico de cómo desarrollar un plan de clases para integrar los recursos de la Infografía Interactiva en la práctica del trabajo con jóvenes 	<ul style="list-style-type: none"> Enumerar los componentes de una infografía interactiva Discutir los temas y tópicos abordados por la Infografía Interactiva NOMO FOMO Completar una actividad de juego de roles para utilizar la infografía interactiva NOMO FOMO en un entorno de grupo Desarrollar un plan de clases para integrar la infografía de NOMO FOMO en un plan de sesiones 	<ul style="list-style-type: none"> Conciencia de los beneficios del aprendizaje a través de infografías interactivas Apreciación de los beneficios del aprendizaje basado en retos para los jóvenes Disposición a probar y utilizar la infografía interactiva NOMO FOMO en la práctica del trabajo con jóvenes
Duración del taller: 5 horas		
Preparación/Materiales/Equipamiento:		
<ul style="list-style-type: none"> Proyector y pantalla Diapositivas de PowerPoint Ordenador portátil Conexión a Internet Bolígrafos y material para tomar notas para todos los trabajadores juveniles Pizarra blanca o hojas de rotafolio y soporte Copias de infografías interactivas Cinta adhesiva o azul 		

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 1: ¿Qué es una infografía interactiva?</p> <p>El facilitador comenzará esta sesión dando la bienvenida a todos los participantes en el taller y presentando un resumen de lo que se tratará en la sesión.</p> <p>A continuación, el animador hace que todos los participantes participen en un debate de grupo preguntando:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es una infografía interactiva? <p>El animador planteará esta pregunta escribiéndola en una hoja de rotafolio y entregando notas adhesivas a todos los participantes. A continuación, se invitará a los participantes a que se acerquen y escriban en la nota adhesiva lo que creen que es una infografía interactiva.</p> <p>Una vez que se hayan añadido todas las notas post-it, el facilitador revisará los principales puntos expuestos por los participantes y trabajará con ellos para formar su propia definición de infografía interactiva.</p> <p>El facilitador continuará compartiendo las diapositivas PowerPoint 1-6 de M2.PPT1 sobre lo que es una infografía interactiva.</p> <p>Una vez que el grupo de participantes haya revisado estas diapositivas, el facilitador dividirá a todos los participantes en grupos más pequeños de 2 a 3 personas.</p> <p>Tras repasar las infografías interactivas expuestas en la sala de formación, el animador dará a cada grupo entre 30 y 40 minutos para recorrer la sala y probar las 2 infografías interactivas expuestas. Se pedirá a los participantes que utilicen sus teléfonos inteligentes para escanear los códigos QR.</p>	120 minutos	<p>Aportación formal del formador mediante una presentación</p> <p>Discusión en grupo</p> <p>Actividad en grupos pequeños</p> <p>Trabajar con infografías interactivas mediante smartphones</p> <p>Comentarios del grupo</p>	<p>El formador deberá haber impreso entre 6 y 8 copias de la Infografía Interactiva NOMO FOMO y tenerlas expuestas en la sala de formación</p> <p>El facilitador también necesitará una copia de la presentación en PowerPoint M2.PPT1, diapositivas 1-6, para cubrir lo que es una infografía interactiva.</p> <p>Una copia de este PowerPoint está disponible en este enlace: https://www.dropbox.com/sh/9z41lg36cp7hptx/AADPv31e72Dnx-cY3ZfdcdfT2a?dl=0</p>

<p>Una vez transcurrido el tiempo asignado, el animador volverá a reunir al grupo y pedirá a los participantes que respondan a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué infografía interactiva ha elegido y por qué? • ¿Qué le ha gustado del contenido que ha encontrado? • ¿Qué mensajes clave se compartieron? • ¿Cómo podría aplicarse esto a su práctica de trabajo con jóvenes? <p>El animador presidirá un debate de grupo sobre estos puntos durante el tiempo restante de la sesión.</p>			
Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 2: Infografía interactiva en un entorno de trabajo con jóvenes</p> <p>Ahora que los participantes saben más sobre lo que es una infografía interactiva, es el momento de que empiecen a considerar cómo estas infografías interactivas podrían utilizarse en un entorno de trabajo con jóvenes para ayudarles a entender y gestionar el FOMO en sus vidas.</p> <p>Para simular su uso en un entorno de trabajo con jóvenes, los participantes harán por turnos el papel de facilitador con un grupo de jóvenes. En cada grupo, los participantes se encontrarán con una dinámica diferente.</p> <p>Situación 1: Un joven se retira Situación 2: Un joven tiene problemas de salud mental Escenario 3: Un joven es demasiado franco. Escenario 4: Un joven no acepta la salud mental Escenario 5: Un joven se muestra agresivo cuando se aborda este tema Situación 6: Un joven no tiene smartphone y se siente excluido</p> <p>Estos escenarios se ofrecen sólo como ejemplo. Se puede hacer una lluvia de ideas de nuevos escenarios con los miembros del grupo durante la sesión si estos no son relevantes para su práctica de trabajo con jóvenes.</p>	60 minutos	<p>Actividades en grupos pequeños</p> <p>Actividades de juego de rol</p>	<p>El formador deberá haber impreso entre 6 y 8 copias de la Infografía Interactiva NOMO FOMO y tenerlas expuestas en la sala de formación.</p> <p>El formador también necesitará una lista de 6 a 8 situaciones que podrían ser el centro de las actividades de juego de rol.</p>

<p>Durante la sesión de una hora de duración, los participantes representarán por turnos cómo introducirían la infografía interactiva en su grupo de jóvenes. Los participantes pueden utilizar las infografías interactivas que se exponen en la sala para esta actividad.</p> <p>En cada juego de rol, que debería durar entre 3 y 4 minutos, un participante asumirá el papel de monitor juvenil y otros 3 o 4 participantes asumirán el papel de un joven, con uno o más escenarios en cada actividad de juego de rol. El objetivo de esta actividad es ayudar a los trabajadores juveniles a desarrollar sus habilidades de facilitación para introducir estos nuevos recursos en su práctica de trabajo con jóvenes.</p> <p>Después de cada escenario de juego de roles, el facilitador dirigirá una discusión de grupo para desmenuzar cualquier problema que se haya presentado en ese juego de roles, y cómo podría resolverlo el trabajador juvenil.</p>			
Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 3: Aplicación de infografías interactivas en mi práctica de trabajo con jóvenes</p> <p>El animador comienza esta sesión con una recapitulación de las cuestiones que surgieron en la actividad de juego de roles. El facilitador explica que cuando se introduce un nuevo enfoque educativo en entornos no formales, es importante que se reflexione y considere suficientemente la introducción de este enfoque. A continuación, el animador explica que en esta sesión se presentará a los participantes el Lienzo del Plan de Lección y se les dará 30-40 minutos para que trabajen por su cuenta y completen el folleto del Lienzo sobre cómo piensan introducir la Infografía Interactiva NOMO FOMO en su práctica de trabajo con jóvenes.</p> <p>Para presentar el Lienzo del Plan de Lección, el facilitador entrega a los participantes las diapositivas 7-10 de M2.PPT1. Tras esta presentación, el animador pregunta a los participantes si tienen alguna pregunta abierta. Después de responder a las preguntas, el facilitador distribuye una copia de la plantilla del lienzo del plan de la lección a todos los participantes (M2_Anexo1).</p>	90 minutos	<p>Discusión en grupo</p> <p>Actividad en pequeño grupo o individual</p> <p>Presentación de los participantes</p>	<p>El formador deberá haber impreso entre 6 y 8 copias de la Infografía Interactiva NOMO FOMO y tenerlas expuestas en la sala de formación.</p> <p>El facilitador también necesitará una copia de la presentación en PowerPoint M2.PPT1, diapositivas 7-10, para introducir el lienzo del plan de la lección.</p> <p>Una copia de este PowerPoint está disponible en este enlace: https://www.dropbox.com/sh/9z41lg36cp7hptx/AADPv31e72DnxcY3ZfdcdfT2a?dl=0</p>

<p>El facilitador dará a cada participante entre 30 y 40 minutos para completar la plantilla del lienzo de la lección, seleccionando una de las 6 u 8 infografías interactivas que se exponen en el lugar de la formación para centrar su lienzo de la lección.</p> <p>Una vez transcurrido este tiempo, el animador invita a los voluntarios a pasar al frente y a presentar al grupo su lienzo de plan de lección completado.</p> <p>Después de cada presentación, el facilitador puede presidir una breve sesión de retroalimentación verbal sobre cualquiera de las cuestiones planteadas en el lienzo, o cualquier desafío previsto en la adopción de la Infografía Interactiva NOMO FOMO en su práctica de trabajo con los jóvenes.</p>			<p>El formador también necesitará una copia de la plantilla del lienzo de la lección (M2_Anexo 1) para cada participante.</p>
<p>Temas y subtemas/actividades de aprendizaje</p>	<p>Duración (minutos)</p>	<p>Métodos de formación</p>	<p>Notas para el facilitador</p>
<p>Cierre y evaluación del taller:</p> <p>Para concluir el taller, el animador lleva a cabo una breve sesión de comentarios verbales. El animador pide a todos los participantes que compartan un comentario de una palabra sobre el taller hasta el momento. Se les pide que digan una palabra que ayude a resumir su experiencia de participación en este taller.</p> <p>Tras este ciclo de información verbal, se pide a los participantes que tomen un papel y escriban:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 cosas que aprendí que eran nuevas. • 2 cosas que fueron interesantes y de las que me gustaría saber más. • 1 cosa que no está clara. <p>El animador recogerá estas notas en un sobre para revisarlas después de la sesión del taller.</p>	<p>30 minutos</p>	<p>Sesión de feedback en grupo</p> <p>Ronda de comentarios por escrito</p>	<p>El formador debe anotar los principales puntos ofrecidos por los participantes durante la sesión de retroalimentación verbal.</p> <p>El formador necesitará bolígrafos y material para tomar notas para los participantes y también necesitará un sobre para recoger los comentarios.</p>

<p>Título del módulo: Desarrollo de las habilidades digitales de los trabajadores juveniles</p>		
<p>Título del taller: Desarrollo de infografías interactivas 1</p>		
<p>Objetivo del taller: Introducir a los trabajadores juveniles en los componentes de una Infografía Interactiva, y ayudarles a desarrollar sus propios retos digitales para incluirlos en su propia Infografía Interactiva.</p>		
<p>Resultados del aprendizaje del módulo: Al finalizar este Taller, los trabajadores juveniles deben adquirir y/o ser capaces de:</p>		
<p>Conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento básico de los componentes clave de la infografía interactiva • Conocimiento básico de lo que es el aprendizaje basado en retos • Conocimiento básico de cómo desarrollar una ruptura digital • Conocimiento práctico de cómo desarrollar una ruptura digital 	<p>Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enumerar los componentes de una infografía interactiva • Resumir el proceso de aprendizaje basado en retos • Describir los beneficios del aprendizaje basado en retos para los jóvenes estudiantes • Identificar un tema relacionado con la juventud que pueda abordarse mediante el aprendizaje basado en retos • Colaborar en un pequeño grupo para desarrollar un Breakout Digital 	<p>Actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de las ventajas y aplicaciones del aprendizaje basado en retos • Voluntad de crear actividades de aprendizaje atractivas para los jóvenes mediante el aprendizaje basado en retos
<p>Duración del taller: 5 horas</p>		
<p>Preparación/Materiales/Equipamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyector y pantalla • Diapositivas de PowerPoint • Ordenador portátil • Conexión a Internet • Bolígrafos y material para tomar notas para todos los trabajadores juveniles • Pizarra blanca o hojas de rotafolio y soporte • Ordenadores portátiles, tabletas o dispositivos inteligentes para que los participantes completen sus propios recursos de Digital Breakout 		

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 1: Componentes de una infografía interactiva</p> <p>El facilitador comenzará esta sesión con una recapitulación del primer taller, preguntando a los participantes si tienen alguna respuesta abierta.</p> <p>El facilitador comenzará esta sesión revisando el trabajo que los participantes realizaron en el primer taller de la Lección 2, en el que pusieron a prueba la infografía interactiva. A partir de esta sesión, el facilitador pide a los participantes que reflexionen y recuerden cuáles son los componentes clave, o los tipos de actividad, que se incluyeron en la infografía interactiva.</p> <p>El animador anotará los tipos de actividad que los participantes enumeran.</p> <p>A continuación, el animador utilizará una hoja de rotafolio para trazar un mapa mental para una infografía interactiva. El facilitador guiará al grupo para que identifique los diferentes temas que pueden abordar estas actividades, especialmente cuando se trabaja con jóvenes. El animador completará el mapa mental con las aportaciones de los participantes.</p> <p>A continuación, el facilitador hablará de los componentes de esta infografía interactiva, describiendo el papel/objetivo de cada uno de los cuatro elementos de la infografía interactiva NOMO FOMO.</p>	30 minutos	<p>Discusión en grupo</p> <p>Aportación del tutor mediante el trabajo con el rotafolio</p>	<p>El facilitador necesitará un rotafolio y un rotulador para anotar los tipos de actividad que identifiquen los participantes</p>

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 2: Introducción al aprendizaje basado en retos</p> <p>El animador comienza la sesión en el rotafolio o la pizarra pidiendo a los participantes que ofrezcan sus propias definiciones del “aprendizaje basado en retos”. En este punto, el animador pretende investigar si los participantes están familiarizados con el aprendizaje basado en retos o si han encontrado esta teoría con anterioridad.</p> <p>Basándose en el nivel de comprensión de los participantes, el facilitador hará una aportación formal mediante una presentación de PowerPoint para presentarla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La teoría del aprendizaje basado en retos • El proceso de aprendizaje basado en retos • Las ventajas del aprendizaje basado en retos y de las pausas digitales • Los tipos de desafíos en el CBL <p>Como esta sesión es bastante “teórica”, se aconseja que el animador haga pausas regulares para comprobar que los participantes entienden y siguen el contenido.</p> <p>El animador también debe asegurarse de que cada participante tenga una copia impresa de las diapositivas de PowerPoint para que pueda seguir las diapositivas y tomar notas durante la presentación.</p>	60 minutos	<p>Aportación del tutor mediante una presentación de PowerPoint</p> <p>Discusión en grupo</p>	<p>El facilitador necesitará una copia de la presentación PowerPoint M2.PPT2, diapositivas 1-20, para impartir esta sesión.</p> <p>Una copia de este PowerPoint está disponible en este enlace: https://www.dropbox.com/sh/9z41lg36cp7hptx/AADPv31e72Dnx-cY3ZfdcdfT2a?dl=0</p> <p>El facilitador debe asegurarse de que cada participante tenga una copia impresa de estas diapositivas.</p>



Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 3: Cómo desarrollar una ruptura digital</p> <p>El animador introduce esta actividad preguntando a los participantes si han oído hablar o han trabajado con recursos de aprendizaje basados en retos como los grupos de trabajo digitales, y si podrían compartir su experiencia con el grupo. Tras un breve debate en grupo, el animador pasará de nuevo a las diapositivas de PowerPoint y presentará las diapositivas sobre cómo desarrollar un brote digital en sencillos pasos.</p> <p>Se trata de una aportación formal breve, pero, al igual que en la sesión anterior, el moderador debe detenerse al final de cada diapositiva para preguntar a los participantes si tienen alguna duda y para recapitular los pasos que se están presentando.</p> <p>El animador también debe asegurarse de que cada participante tenga una copia impresa de las diapositivas, para que pueda tomar notas durante la presentación.</p> <p>El facilitador finaliza esta presentación explicando a los participantes que ahora tendrán una sesión práctica en la que utilizarán los formularios de Google para desarrollar su propio Breakout Digital.</p>	30 minutos	<p>Aportación del tutor mediante una presentación de PowerPoint</p> <p>Discusión en grupo</p>	<p>El facilitador necesitará una copia de la presentación PowerPoint M2.PPT2, diapositivas 21-29, para impartir esta sesión.</p> <p>Una copia de este PowerPoint está disponible en este enlace: https://www.dropbox.com/sh/9z41lg36cp7hptx/AADPv31e72Dnx-cY3ZfdcdfT2a?dl=0</p> <p>El facilitador debe asegurarse de que cada participante tenga una copia impresa de estas diapositivas.</p>
Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 4: Trabajo en grupo - Desarrollo de una ruptura digital:</p> <p>El animador comienza esta actividad dividiendo a los participantes en pequeños grupos de 2 a 3 personas, dependiendo del tamaño de la clase, y preguntando si al menos un miembro de cada grupo tiene acceso a una cuenta de Google/Gmail para poder utilizar los formularios de Google.</p>	120 minutos	Actividad práctica en pequeños grupos	

<p>A continuación, el facilitador utilizará su proyector, su pantalla y su ordenador portátil para hacer una breve demostración de cómo acceder a los formularios de Google y de algunas de sus principales funciones.</p> <p>A continuación, el animador da a cada grupo el tiempo restante de la sesión para que desarrolle su propio grupo de trabajo digital. Para esta actividad, el facilitador explicará que los participantes deben:</p> <ul style="list-style-type: none"> Elegir un tema relacionado con la juventud que pueda abordarse mediante el aprendizaje basado en retos Escriba el relato/escenario de este tema (cuanto más creativo, mejor) Decidir cuántos retos incluir y qué tipos de retos son los más adecuados para este tema Planificar la estructura del Digital Breakout Desarrollar la ruptura digital utilizando Google Forms <p>Durante esta sesión, el facilitador debe moverse entre los grupos, haciendo cualquier pregunta abierta que los grupos puedan tener, pero sin involucrarse en el desarrollo de los grupos digitales.</p>			<p>El formador debe asegurarse de que todos los grupos pequeños tengan acceso a un ordenador portátil, una tableta o un teléfono inteligente para que puedan desarrollar su propio grupo de trabajo digital utilizando Google Forms.</p> <p>Los participantes también deben tener acceso a una cuenta de Google para poder utilizar los formularios de Google.</p>
Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 5: Revisión por pares de los desgloses digitales:</p> <p>Después de 2 horas, el facilitador pondrá fin a la sesión práctica sobre cómo desarrollar una ruptura digital. Independientemente de lo completos que sean los retos, el facilitador pedirá a un representante de cada grupo que envíe la ruptura digital de su grupo a los demás grupos. A continuación, el animador dará a cada grupo 15-20 minutos para que pruebe las rupturas digitales de los otros grupos. Una vez transcurrido este tiempo, el animador pedirá a cada grupo que se acerque a la parte superior de la sala y que presente su ruptura digital a todo el grupo. En esta presentación, deberán mencionar:</p>	45 minutos	<p>Evaluación y pruebas entre iguales</p> <p>Comentarios y debates en grupo</p>	<p>El formador deberá desplazarse entre los grupos durante esta sesión, asegurándose de que todos los grupos puedan acceder a las sesiones digitales desarrolladas.</p> <p>A continuación, el facilitador debe mediar en la retroalimentación de los participantes durante la sesión de presentación y retroalimentación.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • El tema que eligieron • Por qué creen que el aprendizaje basado en retos es una estrategia eficaz para este tema • Lo que les gustó del proceso • Qué escollo encontraron • A qué otros temas podrían aplicar el aprendizaje basado en retos <p>Al final de cada presentación verbal del grupo, el resto de los participantes puede dar su opinión al grupo y mencionar lo que les ha gustado de los retos, y si ha habido algún fallo en alguno de ellos.</p> <p>Este debe ser un proceso de evaluación constructiva entre pares, con el facilitador mediando la retroalimentación.</p>			
Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
Cierre y evaluación del taller: Para concluir el taller, el animador lleva a cabo una breve sesión de comentarios verbales. El animador pide a todos los participantes que compartan un comentario de una palabra sobre el taller hasta el momento. Se les pide que digan una palabra que ayude a resumir su experiencia de participación en este taller.	15 minutos	Sesión de feedback en grupo Ronda de comentarios por escrito	El formador debe anotar los principales puntos ofrecidos por los participantes durante la sesión de retroalimentación verbal.



Título del módulo: Desarrollo de las habilidades digitales de los trabajadores juveniles		
Título del taller: Desarrollo de infografías interactivas 2		
<p>Objetivo del taller: Dar a conocer a los participantes los demás elementos educativos que están presentes en una infografía interactiva, es decir, un estudio de caso o un vídeo explicativo, un cuestionario y una actividad de llamada a la acción; y apoyar a los equipos de trabajadores juveniles para que desarrollen estos recursos y puedan crear sus propias infografías interactivas.</p>		
<p>Resultados del aprendizaje del módulo: Al finalizar este Taller, los trabajadores juveniles deben adquirir y/o ser capaces de:</p>		
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento básico de cómo utilizar YouTube para encontrar vídeos de casos prácticos relevantes • Conocimiento práctico de cómo desarrollar un cuestionario utilizando Kahoot!, LearningApps o Google Forms • Conocimiento práctico de cómo desarrollar una actividad de llamada a la acción adecuada 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar un vídeo de YouTube adecuado que presente un caso práctico para su infografía interactiva • ¡Aplica las habilidades digitales para crear un cuestionario utilizando LearningApps, Kahoot! o Google Forms • Colaborar en equipo para desarrollar una actividad de llamada a la acción adecuada para los jóvenes 	<ul style="list-style-type: none"> • Voluntad de desarrollar habilidades pedagógicas para diseñar y desarrollar actividades de aprendizaje atractivas para los jóvenes • Disposición a colaborar con sus compañeros para desarrollar su propia infografía con actividades de aprendizaje integradas
Duración del taller: 5 horas		
<p>Preparación/Materiales/Equipamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyector y pantalla • Diapositivas de PowerPoint • Ordenador portátil • Conexión a Internet • Bolígrafos y material para tomar notas para todos los trabajadores juveniles • Pizarra blanca o hojas de rotafolio y soporte • Ordenadores portátiles, tabletas o dispositivos inteligentes para que los participantes investiguen y desarrollen su propio cuestionario, llamada a la acción y encuentren un vídeo de YouTube para su infografía interactiva 		

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 1: Repaso, recapitulación y planificación</p> <p>El facilitador comenzará esta sesión con una recapitulación del último taller y respondiendo a las preguntas abiertas que los participantes puedan tener sobre cómo desarrollar un Breakout Digital.</p> <p>Durante esta sesión, los participantes volverán a reunirse con sus grupos de la última sesión. El facilitador explicará que en este taller los grupos colaborarán para desarrollar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un cuestionario, utilizando Kahoot!, LearningApps o Google Forms • Una actividad de llamada a la acción • Obtenga un vídeo de YouTube para utilizarlo como estudio de caso <p>El facilitador explicará que la creación de sus propios vídeos explicativos o de casos prácticos es un proceso largo y técnico, pero que YouTube tiene una gran cantidad de vídeos de casos prácticos atractivos que pueden ser inspiradores para los jóvenes. Por lo tanto, durante este taller de cinco horas, los participantes se centrarán en desarrollar su propio cuestionario y actividades de llamada a la acción, pero para el vídeo de su infografía interactiva, tendrán un tiempo específico para buscar un vídeo de estudio de caso relevante y apropiado para la edad en YouTube.</p> <p>Antes de continuar, el facilitador invitará a los participantes a que revisen el trabajo que ya han realizado en su grupo de trabajo digital y a que compartan a través de un bucle de retroalimentación el tema que abordarán a través de su infografía interactiva.</p> <p>Este bucle de retroalimentación también ayudará a otros participantes a pensar en ideas para sus propias infografías.</p> <p>Antes de pasar a la siguiente actividad, el animador invitará a todos los participantes a reunirse de nuevo con sus grupos y a realizar una lluvia de ideas de 5 a 10 minutos sobre los subtemas que pueden abordar a través de su cuestionario, su llamada a la acción y su vídeo de estudio de caso que encontrarán en YouTube.</p>	30 minutos	<p>Discusión en grupo</p> <p>Debate en pequeños grupos y lluvia de ideas</p>	<p>El facilitador hará una presentación verbal al grupo para guiar su trabajo en la planificación del contenido de su infografía interactiva</p>

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 2: Medios digitales: Búsqueda y creación de medios</p> <p>El animador comienza esta actividad explicando a los participantes las tareas prácticas que realizarán en la próxima sesión. El animador explica que, para que los jóvenes participen en el uso de sus infografías interactivas, primero tienen que encontrar un vídeo adecuado que presente la perspectiva de los jóvenes sobre el tema que están tratando en su infografía. Para que el vídeo sea interesante y atractivo para los jóvenes, debe tener una duración de entre 2 y 4 minutos y ser visualmente atractivo y atrayente.</p> <p>Dependiendo del tema que se aborde en su infografía, el animador dará a cada grupo 30 minutos para que trabajen juntos y traten de encontrar un vídeo de estudio de caso en YouTube para su infografía interactiva. Para seleccionar este vídeo, el grupo de participantes deberá acordar primero los criterios de búsqueda para encontrar su vídeo (por qué palabras clave buscar y qué estilo de vídeo incluir), y luego deberá dedicar el tiempo restante a trabajar individualmente en sus teléfonos inteligentes para buscar un vídeo de estudio de caso para incluirlo en su infografía interactiva. Una vez encontrado el vídeo, todos los miembros del grupo deberán ponerse de acuerdo sobre su idoneidad para incluirlo en la infografía interactiva.</p> <p>Después de 30 minutos, el animador debe reunir a todo el grupo y evaluar el progreso de esta tarea mediante un bucle de retroalimentación verbal.</p>	120 minutos	<p>Actividades en grupos pequeños</p> <p>Utilizar YouTube para encontrar vídeos de casos prácticos</p> <p>Colaboración y uso de plataformas digitales para crear un concurso para los jóvenes</p>	<p>El animador debe asegurarse de que todos los participantes tengan acceso a un smartphone para la primera actividad, en la que encontrarán el vídeo de su caso práctico en YouTube.</p> <p>El facilitador también se asegurará de que todos los grupos de participantes tengan acceso a al menos un ordenador portátil, una tableta o un smartphone para poder desarrollar su cuestionario utilizando LearningApps Kahoot! o Google Forms.</p>

<p>Una vez que todo el grupo haya hecho sus comentarios, el facilitador deberá hacer una breve demostración de 5 a 10 minutos de las plataformas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¡Kahoot! • LearningApps • Google Forms (para los cuestionarios con las funciones de puntuación, etc.) <p>Tras esta demostración, el animador invitará a todos los grupos a seguir colaborando y a crear su propio cuestionario de 8 a 10 preguntas, utilizando una de estas plataformas.</p> <p>Como preparación para que los participantes desarrollen su cuestionario, el facilitador repasará los siguientes puntos y recordatorios con los participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estas preguntas del cuestionario deben ser divertidas, atractivas e informativas para los jóvenes, a la vez que son preguntas que pueden responder para ampliar sus conocimientos sobre el tema presentado a través de la Infografía Interactiva. • El cuestionario debe garantizar que los jóvenes que utilicen la infografía interactiva tengan una comprensión real del tema seleccionado y pueda poner a prueba sus conocimientos sobre el tema y ayudarles a descubrir lo que ya saben y dónde podrían aprender más sobre el tema. • Para garantizar que el cuestionario siga siendo visualmente atractivo para los usuarios, se aconseja utilizar una gama de preguntas de verdadero/falso, de opción múltiple, de respuesta abierta y de arrastrar y soltar. • Para garantizar que el concurso sea también una oportunidad de aprendizaje para los jóvenes, al final del concurso se les debe presentar el resultado de su puntuación. <p>Los grupos dispondrán del resto de las 2 horas de la sesión para poder experimentar y probar las diferentes plataformas, y luego crear y publicar su cuestionario en línea.</p> <p>Si los participantes terminan esta tarea en un momento anterior, pueden compartir los cuestionarios con otros grupos y revisar los cuestionarios de los demás. Este tipo de revisión entre iguales es beneficioso para los profesionales, que pueden compartir métodos e intercambiar ideas que pueden aplicar en su práctica de trabajo con jóvenes más adelante.</p>			
---	--	--	--

Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para el facilitador
<p>Actividad 3: Desarrollar una llamada a la acción</p> <p>El animador comienza esta actividad preguntando a los participantes si saben lo que es una llamada a la acción.</p> <p>Después de este debate en grupo, el animador explicará al grupo que una actividad de llamada a la acción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puede utilizarse para demostrar a los jóvenes lo que pueden hacer individualmente para tratar o desarrollar sus propias habilidades relacionadas con el tema específico tratado en la infografía interactiva. • Es una actividad práctica que proporcionará a los alumnos la oportunidad de aplicarse y completar una tarea relacionada con el tema de la infografía interactiva. • Ofrece a los jóvenes la oportunidad de evaluar cómo actuar y qué podrían hacer en su vida personal para responsabilizarse de su propio aprendizaje. • Debe estar relacionado con el tema específico que se aborda en la infografía interactiva. • Debe animar a los alumnos a reflexionar positivamente sobre cómo pueden actuar. <p>Después de esta discusión, el facilitador compartirá una copia de la plantilla de GoogleDoc con cada grupo. El animador explicará al grupo que, para crear un código QR que integre la actividad de Llamada a la Acción en la Infografía Interactiva, es necesario tener un hipervínculo para el documento, por lo que la Llamada a la Acción debe completarse utilizando un GoogleDoc.</p> <p>A continuación, el animador dará a cada grupo una hora, o el tiempo restante de la sesión, para que planifique, desarrolle y redacte una actividad de llamada a la acción que ayude a los jóvenes a poner en práctica algunos de los aprendizajes que han realizado a través de la infografía interactiva que cada pequeño grupo está elaborando.</p> <p>Si queda tiempo en la sesión, los grupos pequeños pueden dedicar el tiempo extra a completar el desarrollo o el perfeccionamiento de algunos de los otros componentes de su infografía interactiva.</p>	90 minutos	<p>Discusión en grupo</p> <p>Actividad en pequeños grupos</p>	<p>El formador debe asegurarse de que cada grupo tenga acceso a un ordenador portátil o una tableta para poder crear la actividad de llamada a la acción utilizando la plantilla de Google Doc.</p> <p>El formador debe compartir esta plantilla de Google Doc con cada grupo antes de la sesión: https://www.dropbox.com/scl/fi/r160xsxjq0vsko-20e87r9/NOM-FOMO-IO2_M2_Annex-2-Call-to-Action-Template.docx?dl=0&rlkey=yzx-gf4arg2yhyfwfnp1ynt63x</p> <p>Asegurarse de que los grupos creen una copia o cambien el nombre de su plantilla de llamada a la acción para que no sobrescriban el trabajo de otro grupo.</p>

Temas y subtemas/actividades de aprendizaje

Cierre y evaluación del taller:

Para concluir el taller, el animador lleva a cabo una breve sesión de comentarios verbales. El animador pide a todos los participantes que compartan un comentario de una palabra sobre el taller hasta el momento. Se les pide que digan una palabra que ayude a resumir su experiencia de participación en este taller.

Duración (minutos)

15 minutos

Métodos de formación

Sesión de feedback en grupo

Ronda de comentarios por escrito

Notas para el facilitador

El formador debe anotar los principales puntos ofrecidos por los participantes durante la sesión de retroalimentación verbal.



Título del módulo: Desarrollo de las habilidades digitales de los trabajadores juveniles

Título del taller: Desarrollo de infografías interactivas 3

Objetivo del taller: El objetivo de este taller es ayudar a los trabajadores juveniles a reunir todos los elementos de sus infografías interactivas y a desarrollar un diseño para sus carteles. Durante esta sesión, los participantes adquirirán experiencia práctica en la generación de códigos QR y en el diseño de su cartel infográfico utilizando una plataforma de código abierto, como Canva. El taller también proporcionará una breve teoría sobre diseño gráfico para ayudar a los participantes a diseñar carteles atractivos.

Resultados del aprendizaje del módulo:

Al finalizar este Taller, los trabajadores juveniles deben adquirir y/o ser capaces de:

Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos básicos de diseño gráfico Conocimiento práctico de cómo diseñar un cartel atractivo utilizando Canva Conocimiento práctico de cómo generar códigos QR Conocimiento práctico de cómo desarrollar su propia Infografía Interactiva completa 	<ul style="list-style-type: none"> Discutir algunos conceptos básicos relacionados con el diseño gráfico Aplicar la teoría del diseño gráfico para desarrollar un cartel utilizando Canva Generar códigos QR para los recursos digitales desarrollados Crear un diseño para una infografía interactiva, con todos los elementos principales incrustados a través de códigos QR Discutir dónde se pueden mostrar estas infografías interactivas y aplicarlas a la práctica del trabajo con jóvenes 	<ul style="list-style-type: none"> Apertura para desarrollar habilidades digitales para poder producir infografías interactivas Disposición a aplicar el diseño y desarrollo de infografías interactivas a su propia práctica de trabajo con jóvenes

Duración del taller: 5 horas

Preparación/Materiales/Equipamiento:

- Proyector y pantalla
- Diapositivas de PowerPoint
- Ordenador portátil
- Conexión a Internet
- Bolígrafos y material para tomar notas para todos los trabajadores juveniles
- Fichas para la actividad de evaluación final
- Ordenadores portátiles, tabletas o dispositivos inteligentes para que los participantes completen sus propias infografías interactivas

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para o Facilitador
<p>Actividad 1: Introducción al diseño gráfico</p> <p>El facilitador comenzará esta sesión con una aportación formal mediante la entrega de algunas diapositivas de PowerPoint que introducen los principios básicos de un buen diseño gráfico.</p> <p>Para ello, el facilitador se remitirá a la presentación de PowerPoint M2.PPT3, de las diapositivas 1 a 7.</p> <p>Una vez revisadas estas diapositivas, el facilitador recapitará con el grupo y preguntará si hay alguna pregunta abierta. Una vez concluido el debate, el animador continuará con las diapositivas de PowerPoint y presentará las diapositivas 8 a 19, en las que se repasan y perfilan los diferentes estilos de infografía. El objetivo de estas diapositivas es presentar algunos estilos diferentes a los participantes, en los que podrían inspirarse cuando trabajen para diseñar su propia infografía.</p> <p>Una vez presentadas estas diapositivas, el animador vuelve a dirigir un breve debate en grupo para responder a las preguntas abiertas.</p> <p>El facilitador comenzará esta sesión revisando el trabajo que los participantes realizaron en el primer taller de la Lección 2, en el que pusieron a prueba la infografía interactiva. A partir de esta sesión, el facilitador pide a los participantes que reflexionen y recuerden cuáles son los componentes clave, o los tipos de actividad, que se incluyeron en la infografía interactiva.</p> <p>El animador anotará los tipos de actividad que los participantes enumeran.</p> <p>A continuación, el animador utilizará una hoja de rotafolio para trazar un mapa mental para una infografía interactiva. El facilitador guiará al grupo para que identifique los diferentes temas que pueden abordar estas actividades, especialmente cuando se trabaja con jóvenes. El animador completará el mapa mental con las aportaciones de los participantes.</p> <p>A continuación, el facilitador hablará de los componentes de esta infografía interactiva, describiendo el papel/objetivo de cada uno de los cuatro elementos de la infografía interactiva NOMO FOMO.</p>	45 minutos	<p>Aportación formal del tutor a través de una presentación en PowerPoint</p> <p>Discusión en grupo y retroalimentación</p> <p>Discusión en grupo y retroalimentación</p>	<p>Aportación formal del tutor a través de una presentación en PowerPoint</p> <p>Discusión en grupo y retroalimentación</p> <p>El facilitador necesitará una copia de la presentación PowerPoint M2.PPT3, diapositivas 1 a 19, para impartir esta sesión.</p> <p>Una copia de este PowerPoint está disponible en este enlace: https://www.dropbox.com/sh/9z41lg36cp7hptx/AADPv31e72Dnx-cY3ZfdcdfT2a?dl=0</p> <p>El facilitador puede imprimir una copia de estas diapositivas para cada participante y compartirla con ellos antes de la presentación para que puedan tomar notas mientras se revisan las diapositivas.</p>

Actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para o Facilitador
<p>Actividad 2: Recopilación y QR de los recursos de aprendizaje</p> <p>El animador comienza esta actividad explicando que, aunque ahora los participantes entienden los principios básicos de diseño de las infografías, para que éstas sean interactivas, los participantes deben ser capaces de generar códigos QR que integren en su cartel infográfico los materiales didácticos digitales que han recopilado y desarrollado.</p> <p>Para ello, el animador hará una breve demostración de cómo generar un código QR. Hay muchos sitios web que permiten a los educadores generar códigos QR de forma gratuita, pero algunos requieren que te registres. Algunas de estas plataformas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Código QR Mono: https://www.qrcode-monkey.com/ • Generador de códigos QR: https://www.qr-code-generator.com/ • Sr. QR: https://me-qr.com/?banner-id=7659074262&gclid=EAlaIQobChMI-06ypj8PZ9AIVie3tCh3CRgYtEAAAYAiAAEglt-d_D_BwE <p>El facilitador es libre de hacer una demostración de la plataforma a la que esté más acostumbrado.</p> <p>A continuación, el animador invitará a los participantes a trabajar de nuevo en sus pequeños grupos, para cotejar los cuatro elementos de aprendizaje que han desarrollado para su infografía y generar códigos QR para cada uno de los 4 elementos de aprendizaje.</p> <p>Durante esta sesión, el facilitador pasará por los grupos, proporcionando apoyo técnico cuando sea necesario.</p> <p>Una vez generados los códigos QR, los participantes pueden probarlos escaneando los códigos QR con sus teléfonos y asegurándose de que no hay problemas para acceder a los enlaces de estos materiales de aprendizaje.</p>	45 minutos	<p>Breve aportación del tutor</p> <p>Actividad en grupos pequeños</p>	<p>Breve aportación del tutor</p> <p>Actividad en grupos pequeños</p> <p>El facilitador debe asegurarse de que todos los grupos tengan acceso a un ordenador portátil, una tableta o un teléfono inteligente para poder generar códigos QR para sus infografías interactivas</p>

Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para o Facilitador
<p>Actividad 3: Diseñar el cartel infográfico</p> <p>El animador comienza esta sesión reproduciendo este breve vídeo de 10 minutos para los participantes, en el que se explica cómo utilizar algunas de las funciones actualizadas de Canva para crear infografías:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cómo crear infografías sencillas con la función (mejorada) de Canva: https://youtu.be/H2dBriVLtoY <p>A partir de este vídeo, el animador comprueba si los participantes tienen alguna pregunta pendiente antes de que empiecen a diseñar su propia infografía.</p> <p>A continuación, el animador explica que, trabajando en sus pequeños grupos, los participantes tienen el resto de la sesión de 2 horas para diseñar su propia infografía utilizando Canva. Para ayudar a los grupos a diseñar sus infografías, el animador puede compartir este enlace con los participantes: https://www.canva.com/templates/?query=infographics</p> <p>A lo largo de esta sesión, el facilitador se moverá entre los grupos, proporcionando el apoyo técnico que sea necesario.</p>	120 minutos	<p>Actividad en grupos pequeños</p> <p>Utilizar Canva para diseñar una infografía e incrustar los códigos QR</p>	<p>El formador debe asegurarse de que todos los grupos tengan acceso a un ordenador portátil, una tableta o un teléfono inteligente para que puedan diseñar su propio cartel utilizando Canva.</p>

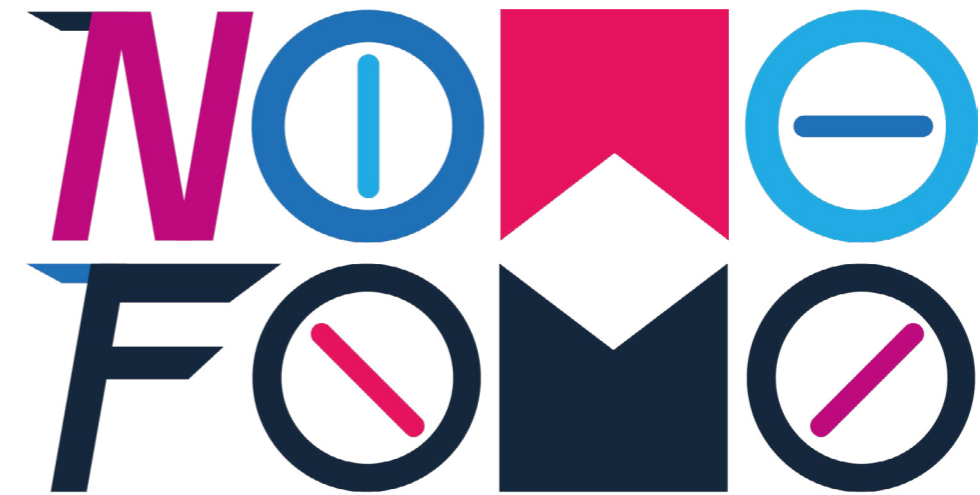
Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para o Facilitador
<p>Actividad 4: Incorporación de los recursos</p> <p>Una vez que hayan decidido el contenido y el diseño de sus carteles infográficos, los participantes tendrán que importar sus códigos QR como imágenes y añadirlos a sus infografías.</p> <p>De nuevo, para esta sesión, el facilitador se moverá entre los grupos y proporcionará el apoyo técnico necesario para garantizar que todos los grupos puedan producir sus propias infografías interactivas.</p> <p>Una vez que los grupos hayan finalizado el diseño de sus infografías y hayan incorporado sus recursos a través de los códigos QR, deberán descargar las infografías en formato PDF desde Canva y enviarlas por correo electrónico al facilitador.</p>	15 minutos	<p>Actividad en grupos pequeños</p>	<p>El formador debe asegurarse de que todos los grupos tengan acceso a un ordenador portátil, una tableta o un teléfono inteligente para que puedan diseñar su propio cartel utilizando Canva.</p>

Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para o Facilitador
<p>Actividad 5: Presentar y utilizar mi infografía interactiva</p> <p>El facilitador accederá a las infografías que han sido preparadas por todos los grupos a través de su correo electrónico e invitará a los grupos a que presenten sus infografías al grupo. En esta presentación, los grupos deberán presentar:</p> <ul style="list-style-type: none"> El tema de su infografía y una breve descripción del contenido de los elementos. Por qué eligieron este diseño y los colores de su cartel. Cómo les pareció la experiencia. Cómo podrían aplicar la infografía interactiva a otros temas de su práctica de trabajo con jóvenes. <p>Después de cada presentación, el grupo tendrá la oportunidad de dar su opinión sobre cada una de las infografías. Cada grupo dispondrá de 8 a 10 minutos para la presentación, y de 5 minutos para los comentarios y el debate.</p> <p>Al final de las presentaciones, el animador puede dar un feedback general a todos los grupos sobre sus fantásticos esfuerzos para producir estos materiales de aprendizaje interactivos en tan poco tiempo.</p>	45 minutos	<p>Presentación en grupo, retroalimentación y discusión</p>	<p>Para cada presentación, el formador debe compartir la versión en PDF de la infografía en el proyector para que todo el grupo pueda ver y evaluar la infografía.</p> <p>Durante la presentación, el facilitador debe tomar nota de los comentarios clave que los participantes ofrecen sobre cómo han encontrado esta experiencia.</p>

Temas y subtemas/actividades de aprendizaje	Duración (minutos)	Métodos de formación	Notas para o Facilitador
<p>Cierre y evaluación del taller:</p> <p>Para concluir el taller, el animador realiza una breve sesión de retroalimentación verbal.</p> <p>A continuación, el animador invita a los participantes a participar en la técnica de evaluación "Maleta, bandeja de cartas y papeleras":</p> <ul style="list-style-type: none"> El animador da a todos los participantes tres tarjetas y un bolígrafo. A continuación, el animador pide a los participantes que tomen sus tres tarjetas y respondan a las siguientes preguntas, con una respuesta en cada tarjeta: 	30 minutos	<p>Sesión de feedback y debate en grupo</p>	<p>El formador debe asegurarse de tener un objeto físico o un símbolo para la maleta, la bandeja de cartas y la papeleras para la actividad de evaluación final.</p> <p>El facilitador necesitará bolígrafos y fichas para que todos los participantes completen la evaluación final.</p> <p>Después de esta evaluación, el animador debe revisar los comentarios y sugerir cambios en el contenido del taller.</p>



- o ¿Qué aspectos de este programa se llevarán consigo?
- o ¿Sobre qué aspectos están indecisos?
- o ¿Qué aspectos no utilizarán en absoluto (si es el caso)?
- A continuación, el animador coloca un símbolo de una maleta, una bandeja de cartas y una papelera en el centro de la sala, o bien estos tres objetos reales.
- A continuación, el animador pide a todos los participantes que distribuyan sus trozos de tarjeta de la siguiente manera: Os aspetos que levarão consigo são colocados na mala, porque os apoiarão na sua prática de trabalho juvenil e no seu trabalho com os jovens.
 - o Aquellos aspectos que se llevarán consigo se colocan en la maleta, porque les servirán de apoyo en su práctica de trabajo con jóvenes y en su trabajo con ellos.
 - o Aquellos aspectos sobre los que no están seguros o no están decididos, los pondrán en la bandeja de las cartas ya que necesitan más investigación y consideración antes de ser llevados a su práctica de trabajo con jóvenes.
 - o Aquellos aspectos que no les hayan parecido útiles o beneficiosos en absoluto, y que no puedan aplicarse con su propio grupo de jóvenes, se tirarán a la papelera
- Una vez que todos los participantes hayan completado la actividad, el animador puede recoger todas las fichas para evaluar qué aspectos del taller fueron más beneficiosos, útiles e interesantes para los trabajadores juveniles presentes.



Positive mental health for GEN Z
NO MORE Fear Of Missing Out

