



Youth & Europe :
Social, Sustainability, Strategy

Actividades para trabajadores juveniles



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Introducción.....p. 3

- Objetivos globales en juego..... p. 4
- Comprende los Ods.....p. 5
- *Quiz and swap*—sobre los ODSs.....p. 6
- Ideas para un mundo mejor.....p. 7
- ODSs—juego de rol.....p. 9
- Juego de escape.....p. 10
- Explorando el emprendimiento como una forma de aprendizaje.....p. 12
- Mapeando el emprendimiento social alrededor de los ODS.....p. 14
- Los ODSs en acción por el clima.....p. 16
- Co-diiseño del pensamiento crítico como metodología.....p. 18
- Paso a paso hacia el futuro: una aventura de desarrollo sostenible.....p. 20

Cómo crear un módulo formativo.....p. 22

Anexos.....p. 23

- ...1 - *Quiz and swap*—sobre los ODSs
- ...2 - ODSs—juego de rol
- ...3 - Juego de escape
- ...4 - Mapeando el emprendimiento social alrededor de los ODS
- ...5 - Los ODSs en acción por el clima
- ...6 - Co-diiseño del pensamiento crítico como metodología





Los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU son la agenda común del mundo para erradicar la pobreza y el hambre, garantizar la educación, el empleo digno y la igualdad, reducir la desigualdad, asegurar la producción, las infraestructuras y la energía sostenibles, y luchar contra el cambio climático.

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU son el plan para poder vivir una vida adecuada ahora y legar el mundo en condiciones adecuadas a las generaciones futuras.



El proyecto YESSS trata de inspirar a los jóvenes para que pongan en marcha iniciativas que beneficien tanto a las personas como a la naturaleza. Este folleto ofrece ideas sobre cómo los jóvenes, y las personas que trabajan con jóvenes, pueden crear actividades que inspiren a los jóvenes a trabajar y emprender en materia de sostenibilidad verde y social.

Objetivos globales en juego



Grupo objetivo:

Jóvenes de +15

Duración:

45-90 min.

Tipo de actividad:

Juego de mesa

ODSs:

Todos

Creado por:

FN-forbundet

Objetivos:

- Conocer los ODS de forma atractiva.
- Hacerse una idea de cuántos subtemas y perspectivas hay debajo de cada objetivo.
- Facilitar un debate sobre las posibles soluciones y las posibles consecuencias positivas o negativas.
- Reflexionar sobre las acciones y decisiones cotidianas que están relacionadas con la realización de los ODS.

Instrucciones:

El juego es una combinación de una app (todo el contenido) y un juego de mesa tradicional. Los participantes tienen que escuchar la introducción.

Después participan en una asamblea, juegan en grupos y, por último, intervienen en un debate.

Pasos:

- Breve introducción al juego y a las reglas
- Juego colectivo - dirigido por un animador
- Juego en grupos - hablar sobre las "preguntas y respuestas" y las acciones que más te han sorprendido.
- Hablar sobre los dilemas planteados.

Puede consultar las normas aquí: https://fnforbundet.dk/media/1734/gre_boardgame_rules_english.pdf

Puedes descargar la aplicación gratis aquí: <https://apps.apple.com/us/app/global-goals-at-stake/id1453854576> or https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fngame&hl=en_US

Puedes encontrar una versión descargable para imprimir aquí: <https://fnforbundet.dk/for-skoler/global-goals-at-stake/>

Comprende los ODSs



Grupo objetivo:

Jóvenes de +15

Duración:

30 min.

Tipo de actividad:

Discusión interactiva

ODSs:

Todos

Creado por:

FN-forbundet

Objetivos:

Conocer cómo y por qué están relacionados los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Mejorar la capacidad de formular argumentos.

Organización:

Se organiza mediante la entrega a cada participante de un trozo de tarjeta con un SDG y una larga cuerda de hilo que se utiliza para conectar a los jugadores de forma cada vez más intrincada a medida que avanza el juego.

Instrucciones:

- Cada grupo recibe un cartel con uno de los ODS. El grupo se coloca en círculo y muestra sus carteles. Tras una breve pausa para pensar, se turnan para decir qué objetivo les ha tocado y por qué es importante.
- El animador da un trozo de hilo a uno de los participantes y le pide que se lo pase a una persona que tenga un objetivo que el alumno considere relacionado con el objetivo que él mismo tiene, o que sea un requisito previo para alcanzarlo.
- Los argumentos pueden ser algo así como "creo que el objetivo 15 está conectado con el 14 porque ambos están relacionados con la protección de la naturaleza y los animales, independientemente de si es en el océano o en tierra"...
- Después de varias rondas, debería haberse formado una tela de araña con el hilo atado alrededor de los dedos de varias personas.
- El animador pide ahora a uno (o varios) de los alumnos que desenrollen el hilo de su dedo. La telaraña se afloja y se vuelve más inestable: el profesor pide a los alumnos que relacionen esto con los objetivos. Por ejemplo, ¿qué pasaría si uno de los objetivos no se cumpliera? Entablar un debate sobre cómo los objetivos están interconectados y dependen unos de otros.

Quiz and swap—sobre los ODS

Grupo objetivo:

Jóvenes de +15

Duración:

30 min.

Tipo de actividad:

Caminar y hablar

ODSs:

Todos

Creado por:

FN-forbundet

Objetivos:

Ayudar a los estudiantes a comprobar y mejorar sus conocimientos sobre la historia, la influencia geopolítica y los objetivos de la ONU.

Organisation:

Se organiza mediante la impresión de páginas de preguntas y respuestas y cada jugador recibe una.

Instrucciones:

Cada pregunta sobre la ONU está en un cuadrado de papel junto a la respuesta a la pregunta. Recorta los cuadrados. Cada jugador recibe una tarjeta. Cada uno busca a una persona para leerle su pregunta. La segunda persona responde y luego lee su pregunta, que la primera persona responde. Se intercambian las tarjetas y se repite con un nuevo compañero.

Versión para imprimir: Véase el anexo 1



Ideas para un mundo mejor

Grupo objetivo:

Jóvenes de +15

Duración:

2 horas

Tipo de actividad:

Trabajo en equipo

ODSs:

Todos

Creado por:

FN-forbundet

Objetivos:

- Generación de ideas
- Ser capaz de planificar un proceso
- Reflexionar sobre por qué sus ideas son buenas para el mundo: en qué consisten, a qué ODS se dirigen
- Dar y recibir feedback

Organización:

Se organiza tratando de considerar un reto en su comunidad local y luego generando ideas para un proyecto que podría abordarlo, incluyendo la consideración de la cadena de valor y otros aspectos del proceso.

Instrucciones:

En grupos:

Haz una lluvia de ideas para un evento, un proyecto o un producto. También podría ser una forma de resolver un problema o de ayudar a alguien. Piensa en un reto de tu comunidad local y genera ideas para un proyecto que pueda abordarlo, teniendo en cuenta la cadena de valor y otros aspectos del proceso. Elige uno de ellos y averígualo en los grupos:

- ¿Qué reto hay que resolver?
- ¿Cómo es la situación en este momento?
- ¿Cuál es su misión?
- Su producto/proyecto
- Tu grupo objetivo
- ¿Por qué alguien debería utilizar, comprar o unirse a tu producto o proyecto?
- ¿A cuál de los ODS se dirige tu producto/proyecto?
- ¿Economía?
- Desafíos (por ejemplo, competencia de otros)

Feedback - 2 grupos presentan sus planes y se dan feedback constructivo mutuamente.

Ideas para un mundo mejor

Grupo objetivo:

Jóvenes de +15

Duración:

2 horas

Tipo de actividad:

Trabajo en grupo

ODSs:

Todos

Creado por:

FN-forbundet

Ejemplos:

Desafío: Falta de inclusión de grupos étnicos en el área local.

Producto: Festival de teatro centrado en la etnia y la inclusión

Reto: Falta de opciones vegetarianas en el comedor

Producto: Alternativa vegetariana

Reto: Industria textil perjudicial para el medio ambiente.

Producto: intercambio de ropa en la comunidad local

Desafío: Uso excesivo de cosas en la vida cotidiana.

Producto: Estación de reparación en la localidad

Desafío: Falta de activación de personas con retos sociales

Producto: Implicación de las mismas en la estación de reparación mencionada

Feedback - 2 grupos presentan sus planes el uno para el otro y se dan feedback constructivo mutuamente

Los grupos: Hacen una presentación

Propuesta de presentación: - diapositivas - póster - vídeo - explicación a ALGUNOS - una canción/rap, poema etc. Ec.



"TRABAJANDO JUNTOS HACIA 2030": JUEGO DE ROL DE LOS ODS

Grupo objetivo:

Jóvenes de 15+

Duración:

45-90 min.

Tipo de actividad:

Juego de rol

ODSs:

Todos

Tamaño del grupo:

De 4 a 12 jugadores y un animador

Inspirado por:

Organización LaFonda

Adaptado por:

MDE40

Objetivos:

- Comprender la Agenda 2030 y los ODS
- Saber movilizar a las personas para que presten un servicio eficaz a sus proyectos a través de la economía social
- Desarrollar la capacidad de cooperación
- Organizarse para construir un futuro sostenible.

Objetivo del juego:

Resolver un reto en 30 minutos trabajando juntos alrededor de la mesa.

Materiales :

1 tarjeta de desafío

Tarjetas de jugador

Tarjetas de posicionamiento

Una tabla con los 17 ODS

Borrador para lluvia de ideas + bolígrafos, etc.

Organización del juego:

1) 10 minutos de preparación e introducción al juego. El animador introduce el juego presentando el juego y sus objetivos.

2) 30 minutos de juego (role playing) Los participantes tendrán que hacer una lluvia de ideas para dar una respuesta conjunta al problema planteado, teniendo en cuenta los ODS pertinentes y la economía social. Cada uno tendrá un papel clave en el proyecto y tendrá que debatir el tipo de participación y la forma que debe adoptar.

3) Informe de 5 minutos

Véase el apéndice 2... para más instrucciones, tarjetas de posición de roles, etc.

Juego de escape

Grupo objetivo:

Jóvenes de 15+

De 5 a 12
jugadores y 1 ó 2
animadores

Duración:

45 min.

Tipo de actividad:

Juego de
Escape

ODSs:

17 y 11

Creado por:

MDE40



Objetivos:

- Comprender la economía social
- Saber movilizar a las personas para que presten un servicio eficaz a sus proyectos
- Desarrollar la capacidad de cooperación
- Organizarse para construir un futuro sostenible

El papel del animador: El animador debe preparar de antemano todo el material y el lugar para el juego de escape. Durante el juego, el animador puede estar presente, sin tener que ayudar a los participantes. El tiempo puede proyectarse en una pizarra para que los participantes lleven la cuenta, o el animador puede dar la hora cada 10 minutos. Si el equipo se atasca, también puede proveerles pistas.

Objetivo del juego: Resolver un reto en 45 minutos trabajando juntos.

Materiales: 4 cajas, un bloqueo o candado, un folleto y cuatro cajas (véase página siguiente).

Organización del juego (45 minutos) :

Vídeo de introducción (2 minutos) "Hola y bienvenidos a este juego de escape para vosotros, los jóvenes ciudadanos de la aldea de Eclipsia. A pesar de las apariencias, este pueblo disfrutó de un periodo de importante crecimiento económico y prosperidad, en el que todo el mundo era feliz en su vida profesional y personal.

Hoy... nada va bien, la mitad de las tiendas están cerradas, los jóvenes no se quedan y el pueblo ya no se mantiene adecuadamente. Se la ha llamado "ciudad fantasma". Incluso el alcalde ha desaparecido. ¡El futuro de tu pueblo depende de ti!

En este juego de escape, deberás descubrir y utilizar los secretos de la ESS para salvar el pueblo ¡Sólo tú puedes hacerlo!

Empieza por encontrar la primera llave que te permitirá abrir la caja nº 1... Cierra los ojos, utiliza tus otros sentidos..."

Juego de escape

Comienzo del juego de escape (35 minutos)

Caja nº1

Los participantes encontrarán un crucigrama en el que tendrán que encontrar todas las palabras para dar con la última.

https://drive.google.com/file/d/1C0Bjy4cWB8jVjTdp38E7b_AIZ7QDU6TL/view?usp=sharing

En la caja, descubrirán un vial lleno de líquido con una extraña etiqueta...A continuación, tienen que encontrar el código numérico de la cerradura de la caja 2...

Caja nº2

En la caja, encontrarán folletos sobre diversos temas, pero hay algo escondido entre todos estos objetos... Una vez más, tendrán que resolver el misterio. Y una cosa más: en la caja hay otra botella con una pegatina... diferente de la anterior... Una vez resueltos ambos misterios, se dirigirán al facilitador... que les dará un elemento para ayudar a abrir la siguiente caja...

Caja nº3

Las diferentes imágenes representan cosas diferentes... pero ¿serán capaces de resolver las pistas que se esconden en su interior? ¡Otro frasco! ¡Una pegatina! Eso es extraño... Necesitan otro código para abrir la última caja...

Caja nº4

La caja 4 contiene una mezcla de varios objetos que los participantes tendrán que resolver: un reloj, una camiseta deportiva, fotos, un diario... ¿Qué significa todo esto?

Tienen que encontrar la pista oculta para abrir la última cerradura que les dará la clave del último enigma...

Esta última pista les permitirá descubrir la última parte del juego y terminarlo.

3. Final

Descubrirán un mensaje final lleno de esperanza para su pueblo

Véase anexo 4

Explorando el emprendimiento como una forma de aprendizaje

Grupo objetivo:

+14 años

Duración:

2h30'

Tipo de actividad:

Actividad en equipo

ODSs:

Emprendimiento social y 17 ODS

Creado por:

MDE40 WIPSEE

Objetivos del juego

- Comprender los conceptos clave del emprendimiento, la Economía Social y los ODS Adquirir habilidades de creatividad, resolución de problemas, inteligencia colectiva y pensamiento crítico
- Aprender a desarrollar una idea emprendedora alineada con los principios de la Economía Social y los ODS (sostenibilidad, inclusión social, impacto ambiental...)
- Comprender las etapas clave del diseño de proyectos.

El papel del animador

El animador trabajará en sentido ascendente sobre cuestiones sociales en función del grupo de participantes. A lo largo de la actividad, prestará apoyo a los grupos que necesiten orientación, pero no estará allí para dar ideas concretas.

Objetivo del juego: El objetivo es animar a los participantes a trabajar juntos para llegar a una idea de proyecto concreta y viable en respuesta a un problema dado. Se les animará a pensar juntos y a evaluar el impacto de su proyecto en los ODS.

Materiales :

- Ficha de economía social
- Cuadro de los 17 ODS
- Ficha con los problemas de la sociedad
- Borrador para lluvia de ideas + bolígrafos, etc.
- Ordenador (cada grupo)
- Manual "¿Cómo sé si mi proyecto de movilidad juvenil contribuye al desarrollo sostenible?" (1 por equipo) (Sobre con información sobre los temas tratados)

Organización del juego

:

1. 10 minutos de preparación e introducción al juego

2. Pasos

El animador presenta el módulo y los objetivos a los grupos. Si los participantes no han participado previamente en ninguna actividad, se reservará un tiempo para presentar la ESS y los ODS (prever 20 minutos para la presentación).

Los participantes se dividirán en grupos de 3 o 4 personas como máximo. Cada grupo tendrá una mesa con todos los ODS y una hoja explicativa sobre la economía social con los principios fundamentales. El animador repartirá 1 tarjeta con un tema de sociedad. Esta tarjeta es obligatoria y los grupos no pueden cambiarla ni intercambiarla.

= 10 minutos

Explorar el espíritu empresarial como forma de aprendizaje

Cada grupo dispondrá de 20 minutos para realizar una lluvia de ideas sobre cómo abordar el problema propuesto. No se espera que el grupo tenga todos los elementos en 20 minutos, sino que tenga una idea más o menos concreta del proyecto.

Durante esta lluvia de ideas, tendrán que elegir 3 ODS sobre los que deseen tener un impacto. Una vez elegidos los 3 ODS, no podrán cambiarlos durante el transcurso de las actividades.

= 30 minutos

3. Es hora de crear

Los grupos deberán crear un proyecto que responda al problema propuesto teniendo en cuenta las obligaciones: Dimensión ESS, impacto en los ODS elegidos, viabilidad del proyecto. También tendrán que trabajar en un logotipo, una estrategia, el grupo objetivo, la ubicación del proyecto y su implementación. Tendrán que responder a una serie de preguntas que les ayudarán a avanzar:

- ¿Cuáles son los objetivos del proyecto?
- ¿Quién es el grupo destinatario?
- ¿A qué necesidades responde?
- ¿Cuánto durará el proyecto?
- ¿Cuál es el presupuesto? ¿Cómo se financiará?
- ¿Quiénes son los socios?
- ¿Qué actividades le gustaría poner en marcha?

Para evaluar el impacto de su proyecto en los ODS, utilizarán la versión impresa o digital del cuestionario "¿Cómo sé si mi proyecto de movilidad juvenil contribuye al desarrollo sostenible?", manual creado por MDE40 WIPSEE. Este cuestionario permite al grupo ver cómo están influyendo en los ODS elegidos al principio, pero también ver en qué ODS no están influyendo en absoluto y cómo pueden mejorarlo.

= 45 minutos

DESCANSO 15 minutos

Los grupos tendrán que presentar su proyecto delante de los demás grupos. Pueden presentarlo de la forma que quieran: pitch, vídeo, post en redes sociales, facilitación gráfica, etc. Cada uno dispondrá de 5 minutos para presentarlo. = **dependiendo del número de grupos**

4. Balance de 10 minutos

El animador animará a los participantes a hacer balance de la actividad, de lo que han aprendido, etc.

Adaptación

El animador también puede, en función del grupo/edad, etc., preparar sobres en los que los participantes tendrán información relativa al problema propuesto. Pueden utilizar esta información para crear su proyecto. Si el animador desea proporcionar un sobre con información, deberá prepararlo previamente en función de los temas elegidos.

También se les dará una pauta sobre lo que deben crear: una asociación, un proyecto de movilidad, etc. Dar una pauta significa que habrá variedad de propuestas al final del juego.

Mapeando el emprendimiento social alrededor de los ODS

Grupo objetivo:

Desde 13 años

De 4 a 20
jugadores en
grupos de 4

Duración:

2 horas

Tipo de actividad:

Actividad
grupal

ODSs:

Todos

Creado por:

HORIZONTE/
INNETICA

Objetivos del juego

1. Identificar proyectos sociales existentes en nuestro entorno que puedan vincularse a cada uno de los 17 ODS.
2. Reconocer los 3 pilares del desarrollo sostenible: económico, social y medioambiental a través de la identificación e investigación de buenas prácticas.
3. Conocer la aplicación práctica de los ODS en el emprendimiento para integrarlos en el Emprendimiento Social Joven.
4. Tener una mirada sobre el cambio climático y el papel de los Jóvenes Emprendedores Sociales como motor de cambio social e innovación.
5. Saber ser un changemaker de valores sociales: cambiar y ver el mundo como puede ser, no como es, aportando una mirada internacional de SE.
6. Participar en un proyecto de investigación para la creación de una base de datos de emprendimientos sostenibles según los 17 ODS y la Agenda 2030.
7. Participar activamente en la construcción de un futuro mejor.

El rol del animador

1. Proporcionar una técnica de "aprendizaje a través de la gamificación" combinada con una investigación dinámica.
2. Explicar los 17 ODS y el concepto de Emprendimiento para aprender la importancia del papel de un Joven Emprendedor Social: trabajar por un mundo mejor para las personas, la economía y el medio ambiente. Adaptar la actividad a las necesidades del grupo.
3. Ayudarles con la aplicación de Google Maps. Dinamizar el grupo, guiarlo y organizarlo para no desviarse de los objetivos y no dispersarse. Proponer un trabajo posterior con todos los sectores/actores sociales de la zona cartografiada: administración local, asociaciones, empresas e incluso particulares.
4. El objetivo sería un trabajo participativo a largo plazo para hacer una cartografía completa y mantenerla actualizada. De esta forma serviría como información, dinámica de trabajo y formación mixta, intergeneracional y abierta a todos los actores implicados.

Mapeando el emprendimiento social alrededor de los ODS

Objetivo del juego

Conocer la relación entre los ODS y el Emprendimiento para aprender la importancia del papel de un Joven Emprendedor Social: trabajar por un mundo mejor para las personas, la economía y el medio ambiente. La dinámica de la actividad incluye los 17 ODS de la Agenda 2030.

La actividad consiste en un mapeo de experiencias y emprendimientos en tu zona (por ejemplo en Aragón), identificando los ODS entre los 17 ODS de la Agenda 2030 vinculados a estas experiencias.

Se puede pedir a los participantes que recopilen información unos días antes de realizar las actividades como un juego de investigación. Esta actividad está pensada para que no sea una acción aislada y puntual, sino que se mantenga y actualice en el tiempo.

Es una actividad para establecer un esquema de trabajo.

Materiales:

Para los usuarios: teléfono móvil y ordenador portátil (1 por grupo)
Para el facilitador: Ordenador portátil, pantalla y proyector, Mapas de Google en los ordenadores portátiles, Cronómetro o aplicación móvil de cronómetro, 17 tarjetas de los ODS, Notas Post-it, Cuaderno y Bolígrafo.

Véase anexo 3

ODS en acción por el clima

Grupo objetivo:

Desde los 13 años

De 4 a 20 jugadores en grupos de 2 personas como

Duración:

1 hora

Tipo de activity:

Basado en la metodología QUIZ.

ODSs:

Todos

Creado por:

HORIZONTE/
INNETICA

Objetivos del juego

- Entre los 17, identificar los ODS que están directamente relacionados con el cambio climático.
 - ODS 7: Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna.
 - ODS 11: Hacer que las ciudades sean más inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles.
 - ODS 13: Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.
 - ODS 14: Preservar y utilizar de forma sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos.
- Comprender en detalle el significado y la importancia de estos cuatro ODS, sensibilizando a los jóvenes.
- Conocer y difundir los proyectos existentes relacionados con los ODS sobre el clima.
- Conocer y comprender la situación actual y cómo los 4 ODS identificados pueden influir en el futuro.
- Participar activamente en la construcción de un futuro mejor.
- Participar activamente en la construcción de un futuro mejor.
- Desarrollar habilidades de trabajo social en grupo.

El rol del animador

Preparar el QUIZ, listado de preguntas relacionadas con el tema, adaptándolas a las necesidades y nivel educativo del grupo participante. Crear un espacio lúdico de interacción, en el que los alumnos aprendan sobre sostenibilidad y ODS de forma dinámica. El juego puede realizarse online con la App Quiz u Offline para fomentar la interacción entre los participantes y trabajar las habilidades sociales.

Adaptar el juego a las necesidades del grupo y elegir hacerlo online u offline. Dirigir el desarrollo del juego para ajustarlo a los tiempos nombrados. Dinamizar el grupo, guiarlo y organizarlo para no desviarse de los objetivos y no perder el foco.

Objetivo del juego:

Aprender mediante la técnica de la gamificación. Responde a 10 preguntas sobre los ODS 7, 11, 13 y 14 en 1 minuto por objetivo. La metodología es un test de elección múltiple. Gana el grupo con más aciertos (tarjetas verdes). Un QUIZ es un juego que consiste en elegir la respuesta correcta a una pregunta. Es una forma de aprendizaje mucho menos formal que un examen. El Quiz es rápido, es una evaluación más lúdica y menos formal, y estimula al alumno en el proceso de aprendizaje.

ODS en acción por el clima

- **Materiales:** Jugar en línea - Para usuarios: teléfono móvil
 - Aplicación del concurso en los teléfonos móviles de todos los concursantes.
 - Ordenador portátil, pantalla, proyector.
- Tarjetas con los ODS 7, 11, 13 y 14 para jugar sin conexión (las más adecuadas).
 - Tarjetas con el test de opción múltiple.
 - Tarjetas verdes para las respuestas correctas.
 - Tarjetas rojas para las respuestas incorrectas.
 - Cronómetro o aplicación móvil de cronómetro.
 - Ordenador portátil, pantalla, proyector.

Organización del juego:

1. **20 minutos de presentación de los ODS e introducción al juego.**
2. **El facilitador hace una presentación general de los ODS de la Agenda 2030 y explica que este juego trata sobre estos ODS:**



El animador introduce el juego presentándolo y sus objetivos. Los jugadores se organizan en grupos y alrededor de la sala de juego.

3. 20 minutos de juego

Cada grupo elige a un portavoz para que dé la respuesta elegida. El animador lee la primera pregunta y las posibles respuestas. Se cuenta un minuto para que los grupos decidan la respuesta. Una vez finalizado el tiempo, los portavoces dicen la respuesta uno a uno y por turnos (decididos por el facilitador) en voz alta. El animador dice la respuesta correcta y cada grupo que haya acertado gana una tarjeta verde, los que hayan fallado reciben una tarjeta roja.

4. 5 minutos de conclusiones

El grupo ganador es el que ha obtenido el mayor número de tarjetas verdes. En caso de empate, los grupos compartirán la posición del ganador. Tiempo para resolver dudas sobre el tema y las preguntas y respuestas del QUIZ.

Co-diseño del pensamiento crítico como metodología

Grupo objetivo:

Para todas las edades

Grupos de 5-10 personas

Duración:

3h +3h

Tipo de actividad:

Grupal

ODSs:

Todos

ESS in general

Creado por:

EGInA

Objetivos: Resultados del aprendizaje (Taxonomía de Bloom)

1. Nivel de conocimiento — Reconoce Configuración del pensamiento e innovación social como clusters relevantes a favor del empoderamiento personal y la prosperidad colectiva.

2. Nivel de comprensión

- ⇒ Comprender la metodología que subyace a los enfoques de Design Thinking.
- ⇒ Definir un problema social específico para explorarlo y abordarlo.
- ⇒ Distinguir los distintos elementos de un asunto social específico.
- ⇒ Definir la investigación relacionada con un asunto social específico.

3. Nivel de aplicación:

Organizar ideas relacionadas con un contexto o asunto específico

Preparar un proyecto articulado que cruce los ODS y la ESS.

Crear un prototipo del proyecto creado por el grupo.

Cómo se organiza?

ESTACIONES 1 Y 2

45min

Actividades de calentamiento y team building basadas en el Design Thinking (Rock Paper Scissors Tournament + Ninja).

15min

Descanso

1h

Introducción a las metodologías de Design Thinking (30 min clase frontal+30 min actividad práctica en Miro).

15min

Descanso

55min

Actividad de creación de equipos basada en el Design Thinking (Spaghetti Marshmallow Challenge) Creación de equipos Identificación rápida de una idea principal del grupo (Material necesario: 1 hoja blanca grande - Post-it en 3/4 colores, lápices, bolígrafos).

Otros

*A los participantes se les proporcionarán ordenadores portátiles o se les pedirá que traigan el suyo personal.

Véase el anexo 6

Co-diseño del pensamiento crítico como metodología

Grupo objetivo:

Para todas las edades

Grupos de 5-10 personas

Duración:

3 horas

Tipo de actividad:

grupal

ODSs:

Todos

Creado por:

The HUB
Nicosia

Objetivos:

- Permitir a los equipos trabajar en colaboración sobre sus ideas y aplicar el microciclo del Design Thinking para perfeccionar sus conceptos.
- Facilitar un enfoque estructurado para la resolución de problemas, la iteración y la creación de prototipos en los equipos.
- Ofrecer a los equipos la oportunidad de desarrollar su comprensión y aplicar las metodologías del Design Thinking.
- Presentar a los participantes la plataforma YESSS y demostrar su potencial para apoyar sus proyectos.
- Involucrar a los participantes en actividades piloto en la plataforma YESSS para familiarizarlos con sus funcionalidades y evaluar su idoneidad para las necesidades de sus proyectos.

Una breve explicación de la actividad:

Tras las dos primeras sesiones informativas, los equipos profundizarán en sus ideas y aplicarán el microciclo del Design Thinking para perfeccionar y desarrollar sus conceptos. Esto implica un enfoque estructurado de la resolución de problemas, la iteración y la creación de prototipos. Además, habrá una presentación de la plataforma YESSS, seguida de actividades piloto para familiarizar a los participantes con sus funcionalidades y su potencial para apoyar sus proyectos.

1h

Los equipos profundizan en sus ideas aplicando los principios del microciclo del Design Thinking:

- Identificarán y definirán las necesidades de sus usuarios, crearán posibles soluciones, prototiparán conceptos y recabarán opiniones para repetir y perfeccionar sus ideas.
- Los facilitadores proporcionarán orientación y apoyo a medida que los equipos avanzan por cada etapa del proceso de Design Thinking, fomentando la colaboración y la creatividad.

15min

Los equipos profundizan en sus ideas aplicando los principios del microciclo del Design Thinking:

- Identificarán y definirán las necesidades de sus usuarios, crearán posibles soluciones, prototiparán conceptos y recabarán opiniones para repetir y perfeccionar sus ideas.
- Los facilitadores proporcionarán orientación y apoyo a medida que los equipos avanzan por cada etapa del proceso de Design Thinking, fomentando la colaboración y la creatividad.

30min

- Prueba de la plataforma: Participants will have the opportunity to explore the YESSS platform hands-on through piloting activities.
- Los facilitadores estarán disponibles para ayudar a los participantes y responder a cualquier pregunta o duda que puedan tener sobre el uso eficaz de la plataforma.

Paso a paso hacia el futuro: una aventura de desarrollo sostenible

Grupo objetivo:

+15 años

Duración:

2H30

Tipo de actividad:

Juego

ODSs:

Todos

Creado por:

KEPDER

Objetivos:

El juego pretende ayudar a enseñar a los jóvenes los Objetivos de Desarrollo Sostenible de forma interactiva:

- ⇒ Comprender los Objetivos de Desarrollo Sostenible. El juego ayudará a los jóvenes a entender el concepto de los ODS, su importancia y los objetivos específicos que pretenden alcanzar.
- ⇒ El juego anima a los jóvenes a pensar en cómo se pueden abordar y resolver los problemas mundiales.
- ⇒ Se espera que el juego promueva un sentido de ciudadanía global y empatía hacia las personas de diferentes regiones.
- ⇒ Se espera que el juego fomente la cooperación y la comunicación eficaz entre los jóvenes.
- ⇒ Se espera que el juego anime a los jóvenes a pensar en las implicaciones éticas de sus decisiones dentro del juego.
- ⇒ Se espera que el juego anime a los jóvenes a reflexionar sobre los ODS y a pensar en cómo pueden contribuir a los Objetivos de Desarrollo Sostenible en sus propias vidas.

Esta actividad se centra en abordar los temas de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) y el emprendimiento, haciendo especial hincapié en la importancia del papel de los jóvenes emprendedores sociales. Su objetivo es educar a los participantes sobre la importancia de trabajar por un mundo mejor para las personas, la economía y el medio ambiente a través de la lente del espíritu empresarial. La dinámica de la actividad abarca los 17 ODS esbozados en la Agenda 2030, animando a los participantes a explorar cómo pueden contribuir a estos objetivos. El objetivo general de esta actividad es descubrir el potencial de los jóvenes para desarrollar soluciones innovadoras e impactantes a los problemas de la sociedad.

Paso a paso hacia el futuro: una aventura de desarrollo sostenible

Breve explicación de la actividad:

"Héroe sostenible del futuro" es un juego de mesa interactivo en el que los jugadores aprenden sobre los objetivos de desarrollo sostenible. El líder del grupo hace preguntas a partir de las tarjetas de preguntas mientras los grupos, divididos en grupos A y B, responden a las preguntas e intentan completar las tarjetas de los ODS, tratando de hacer BINGO. El grupo con más BINGOs gana el juego. A través de esta actividad, los participantes adquieren una conciencia y comprensión atractivas y divertidas de los objetivos de desarrollo sostenible.

Instrucciones:

El juego "Héroe sostenible del futuro" puede organizarse del siguiente modo:

Materiales:

Tarjetas de preguntas sobre los objetivos de desarrollo sostenible, marcador, dos campanas, tarjetas de los ODS, ordenador portátil.

Orden de los jugadores: Se forman dos grupos iguales, A y B. Los dos grupos se reúnen alrededor de una mesa. Hay una campana en cada mesa. El líder del juego tiene un juego de tarjetas de preguntas. El líder del juego formula las preguntas utilizando las tarjetas de preguntas. Se preparan 5 preguntas para cada ODS. En total, 85 preguntas. Las tarjetas de preguntas se muestran en la pantalla y son formuladas por el líder del juego. En los grupos A y B se discute la pregunta, el grupo que está preparado para responder a la pregunta obtiene el derecho a responder pulsando el timbre. Se prepara una hoja de puntuación en la que el animador escribirá los puntos. El grupo que dé la respuesta correcta recibirá puntos.

Tarjetas ODS: Se preparan 17 tarjetas. Cada tarjeta se divide en 5 y con las respuestas correctas a las preguntas planteadas para los objetivos, se cierra cada uno de los apartados de las tarjetas ODS. Cuando se terminan las 85 preguntas, se comprueba cada tarjeta y se revela qué objetivos ODS se conocen.

Puedes personalizar las reglas y el proceso del juego según las necesidades y el número de jugadores. También puedes añadir diferentes elementos además de las tarjetas de preguntas, como tarjetas de debate o de tareas, para que el juego sea más interactivo.

Cómo crear un módulo formativo

Grupo objetivo:

15 años o más

Duración:

2 horas

Tipo de actividad:

grupala

ODSs:

17

Creado por:

MDE40
WIPSEE

Objetivo:

- ⇒ Promover el intercambio de buenas prácticas/experiencias
- ⇒ Desarrollar las capacidades de comunicación en un contexto intercultural
- ⇒ Poner en práctica los conocimientos adquiridos
- ⇒ Crear una Carta de Buenas Prácticas

El objetivo general de esta actividad es

permitirá a los participantes empezar trabajando en pequeños grupos para pensar en lo que se necesita para crear un módulo de formación. Se les pedirá que realicen juntos una lluvia de ideas sobre una Carta que tendrían que seguir para crear una actividad. El resultado final de esta actividad será la Carta de lo esencial para crear un módulo de formación. Esta Carta será suya y podrán consultarla siempre que lo necesiten.

Cómo: Presentaciones interactivas, actividades de grupo y reflexión colectiva.

Materiales:

- ⇒ Pizarra blanca o rotafolio con rotuladores.
- ⇒ Material para las actividades prácticas (hojas de trabajo, bolígrafos, etc.).
- ⇒ Formularios de evaluación para los comentarios de los participantes.

Organización (1h30 en total)

1. **Introducción (10 minutos)** - Dar la bienvenida a los participantes.

2. **Lluvia de ideas (20 minutos):** El grupo se dividirá en 4 y el animador dará las siguientes instrucciones: "Cada grupo reflexionará sobre lo que considera esencial para crear un módulo de formación. ¿En qué hay que pensar de antemano? ¿Cuáles son las áreas en las que hay que pensar? Tienen 20 minutos para pensar con su grupo. Tienen material en su mesa para que puedan hacer borradores si es necesario.

3. **Puesta en común de ideas (20 minutos):** Después de 20 minutos, el animador pide al grupo que se una a otro grupo, por ejemplo el grupo A se une al grupo B, y el grupo C se une al grupo D. Juntos, pondrán en común sus ideas para llegar a una única carta. Disponen de 20 minutos.

4. **Creación de la Carta de los imprescindibles (30 minutos)**

Todos los grupos se reúnen para formar un único grupo y presentan por turnos la Carta que han elaborado. Podrán debatir sobre las similitudes y diferencias de su Carta.

Durante los debates, uno de los animadores anotará las ideas de los participantes en forma de árbol. El objetivo es llegar a una Carta final que esté a disposición de todos. Podrán referirse a esta Carta cuando tengan que crear una actividad.

Dispondrán de 30 minutos.

5. **Revisión y comentarios (10 minutos)**

ANEXOS

ANEXO 1 - <i>Quiz'n Swap</i>	p. 24-26
ANEXO 2 - Juego de rol de los ODS.....	p. 27-31
ANEXO 3 - Juego de escape.....	p.32-36
ANEXO 4 - Mapeando el Emprendimiento social en torno a los ODS.....	p. 37-38
ANEXO 5 - Los ODS en la Acción por el Clima.....	p. 39-41
ANEXO 6—Metodología del co-diseño del pensamiento crítico.....	p. 42

ANEXO 1 - Quiz'n Swap



Pregunta:

¿Qué significa ONU?

Respuesta:

Naciones Unidas

Pregunta:

¿En qué fecha se celebra el Día de las Naciones Unidas?

Respuesta:

24 de octubre

Pregunta:

¿Cuántos miembros permanentes hay en el Consejo de Seguridad?

Respuesta: 5

Pregunta:

¿Qué 5 Estados son los miembros permanentes del Consejo de Seguridad?

Respuesta: USA, Francia, China, Reino Unido y Rusia.

Pregunta:

¿En qué tres áreas se centra la ONU?

Respuesta: Paz y seguridad, Desarrollo y Derechos Humanos.

Pregunta:

¿A quién se aplica la Declaración Universal de los Derechos Humanos?

Respuesta: Todas las personas

(independientemente de su sexo, edad, raza, discapacidad o religión).

Pregunta:

¿Cuántos Estados miembros de la ONU han suscrito la Declaración Universal de los Derechos Humanos?

Respuesta: Todos, los 193

Pregunta:

¿En qué año se aprobó la Declaración Universal de los Derechos Humanos?

Respuesta: 1948

Pregunta:

¿En qué acontecimiento histórico se basó la adopción de la Declaración Universal de los Derechos Humanos de la ONU?

Respuesta: la Segunda Guerra Mundial.

Pregunta:

¿De cuántos artículos consta la Declaración Universal de Derechos Humanos de la ONU?

Respuesta: La Declaración Universal de los Derechos Humanos de la ONU consta de 30 artículos.

ANEXO 1 - Quiz'n Swap



Pregunta:

¿Es la ONU un gobierno mundial?

Respuesta:

No- la ONU no es un gobierno; es un foro internacional de cooperación entre países.

Pregunta: ¿Cómo se llama el programa alimentario de la ONU que salva vidas durante las crisis y ayuda a alimentar a los niños para que puedan ir a la escuela?

Respuesta:

Programa de Comida Mundial

Pregunta:

¿De cuántos objetivos constan los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU?

Respuesta:

17 (así como 169 objetivos)

Pregunta:

¿En qué año se adoptaron los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU?

Respuesta:

2015

Pregunta:

¿Cuántos Estados miembros tiene la ONU?

Respuesta:

La ONU tiene 193 Estados miembros.

Pregunta:

¿Cuándo se convirtió Dinamarca en miembro de la ONU?

Respuesta:

1945, cuando se creó la ONU

Pregunta:

¿Cuántas naciones participaron en la creación de la ONU?

Respuesta:

51, incluida Dinamarca

Pregunta:

¿A cuántos idiomas está traducida la Declaración Universal de los Derechos Humanos?

Respuesta:

Más de 500 idiomas

Pregunta:

¿De dónde saca dinero la ONU?

Respuesta:

Cada uno de los Estados miembros paga una cantidad anual.

Pregunta:

¿Cómo se llama el tratado internacional de la ONU que establece los principios básicos de las relaciones internacionales?

Respuesta:

La Carta de la ONU

ANEXO 1 - Quiz'n Swap



Pregunta:

¿Dónde se adoptaron los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU?

Respuesta:

En una cumbre de la ONU en Nueva York

Pregunta:

¿Quién ha adoptado los Objetivos de Desarrollo Sostenible?

Respuesta: Los 193 Jefes de Estado y de Gobierno de los Estados miembros de la ONU.

Pregunta:

¿Cómo se llama el convenio relacionado con la Declaración Universal de los Derechos Humanos que trata de los derechos del niño?

Respuesta: Convención sobre los Derechos del Niño

Pregunta:

¿Cuál es el título del Oficial Administrativo Jefe de la ONU?

Respuesta: Secretario General

Pregunta:

¿Cuántos Estados miembros de la ONU forman parte del Consejo de Seguridad?

Respuesta:

15

ANEXO 2 - Juego de rol de los ODS



"TRABAJANDO JUNTOS PARA 2030": juego de rol sobre los ods Inspirado en un juego francés de la organización LaFonda.

Objetivos del juego

Comprender la Agenda 2030 y los ODS
Saber movilizar a las personas para que presten un servicio eficaz a sus proyectos
Desarrollar la capacidad de cooperación
Organízate para construir un futuro sostenible

El papel del animador

Preparan el juego adaptando los retos y las reglas en función de los objetivos y las lecciones que quieren que aprendan los jugadores. Velan por el buen desarrollo del juego, regulando los intercambios entre los participantes y asegurándose de que se respeta el tiempo previsto. Facilitan la comprensión de los retos y estimulan la creatividad.

Número de jugadores: de 4 a 12 jugadores y un animador

Objetivo del juego: resolver un reto en 30 minutos trabajando juntos alrededor de la mesa.

Materiales :

- ⇒ 1 carta de desafío
- ⇒ Cartas de jugador
- ⇒ Tarjetas de reto
- ⇒ Una tabla con los 17 ODS
- ⇒ Borrador para la lluvia de ideas + bolígrafos, etc.

Tarjetas de reto: el animador puede crear retos en función de los ODS elegidos, a nivel local, nacional, europeo o internacional. Las tarjetas del reto incluyen el reto, el ODS principal, los ODS afectados y datos sobre el tema.

Cartas de los jugadores: A lo largo del juego, cada jugador asume el papel de uno de los siguientes jugadores:

Autoridades locales / Comisión Europea

Asociaciones locales

ONG europeas

Particulares

En las tarjetas, cada jugador descubrirá su papel y sus misiones en función de los retos

ANEXO 2 - Juego de rol de los ODS



Tarjetas de posicionamiento: los jugadores dispondrán cada uno de 5 cartas de posicionamiento para completar el reto:

- ⇒ **Líder del proyecto:** toma la iniciativa en la resolución del reto proponiendo una solución al reto que se construirá colectivamente.
- ⇒ **Socio:** participa en la solución elegida para resolver el reto.
- ⇒ **Acuerdo:** está de acuerdo con la solución sin implicarse en su aplicación.
- ⇒ **Veto:** se opone a la solución elegida e impide que se resuelva el reto.

Organización del juego:

1) 10 minutos de preparación e introducción al juego

El animador introduce el juego presentando el juego y sus objetivos. En función de los conocimientos de los jugadores, presenta la Agenda 2030 y los 17 ODS. A continuación, el animador entrega a cada participante una tarjeta de Actor, seguida de las tarjetas de Posicionamiento. Cada jugador recorre la mesa para presentar su papel a los demás.

A continuación, el animador coloca la tarjeta de desafío en el centro de la mesa. Se asegura de que todos los jugadores entienden el reto.

2) 30 minutos de juego

Los actores deciden si quieren ser el "jefe de proyecto" del reto. Deciden cómo quieren personificar su papel en función del actor que interpretan, y formulan una solución para el reto, que anotan en un post-it = 3 minutos.

Cada actor coloca su tarjeta de "jefe de proyecto" junto al reto, y uno tras otro enuncian su proyecto en voz alta y colocan una nota post-it junto a su tarjeta de "jefe de proyecto". Si hay varios jefes de proyecto para el mismo reto, se inicia un periodo de negociación:

- ⇒ o bien se ponen de acuerdo entre ellos, dejando un solo jefe de proyecto,
- ⇒ o se ponen de acuerdo entre ellos para formular un nuevo proyecto, que vuelven a escribir en una nueva nota post-it.

Una vez formulado el proyecto, cada jugador reflexiona sobre su posición, según el papel que desempeñe: ¿socio, partidario, financiador, o dar su acuerdo o vetar? Cada jugador prepara un argumento para justificar su posición = 5 minutos.

Una vez transcurridos los 5 minutos, cada jugador deja sus cartas de posición.

ANEXO 2 - Juego de rol de los ODS



Comienza entonces la resolución del desafío.

- ⇒ Si se juega una carta de "Veto", el jugador contrario explica por qué. Se invita al jefe de proyecto a responder para convencerle de que levante su veto.
- ⇒ Si se juega una carta de "Socio", se pide al jugador que propone la asociación que especifique las condiciones. El responsable del proyecto indica si acepta o no la asociación.
- ⇒ Si se juega una carta de "apoyo", se pide al jugador que propone el apoyo que especifique las condiciones. El propietario del proyecto indica si acepta o no.
- ⇒ Si se juega una carta "financiador", se pide al jugador que propone la financiación que especifique las condiciones (cofinanciación, etc.). El propietario del proyecto indica si acepta o no.
- ⇒ Si se juega una carta de "acuerdo", el promotor del proyecto puede pedir al jugador que está de acuerdo que se convierta en socio.

Una vez justificadas, reevaluadas y confirmadas todas las posiciones, nadie puede cambiar de posición. Cuando se acabe el tiempo, nadie podrá cambiar de postura.

- ⇒ Si todo el mundo se ha posicionado y la resolución no ha sido vetada, ¡la partida está ganada!
- ⇒ Si no, identificamos los puntos conflictivos que impidieron resolver el desafío.

3. 5 minutos de puesta en común.

Transcurrido este tiempo, el facilitador introduce un debate sobre las lecciones aprendidas.

Sugerencias para que el animador y los participantes respondan al reto de "Valorar y animar a los jóvenes que viven en zonas rurales" :

- ⇒ Garantizar infraestructuras adecuadas en las zonas rurales para ofrecer una prestación equitativa de servicios públicos, conectividad de datos y oportunidades de vivienda para los jóvenes.
- ⇒ Garantizar la creación en las zonas rurales de puestos de trabajo sostenibles, de alta calidad y accesibles a los jóvenes.
- ⇒ Garantizar la descentralización de las diferentes actividades realizadas por, para y con los jóvenes con el fin de apoyar su inclusión y beneficiar a las comunidades locales.
- ⇒ Garantizar que los jóvenes de las zonas rurales participen activamente en los procesos de toma de decisiones.
- ⇒ Garantizar la igualdad de acceso de los jóvenes de las zonas rurales a una educación de alta calidad.

ANEXO 2 - Juego de rol de los ODS



Promoting and encouraging young people's involvement in rural areas

16 Peace, justice and strong institutions

The facts.
74% of 18-24 year olds did not vote in the 2017 legislative elections. 87% of young people do not feel sufficiently represented in politics.

Possible players
Individuals: a group of young people, committed young people, young civic or European service volunteers, residents, etc.

Local authority/State: town hall, region, ministry, etc.

European Agency: Erasmus Agency, European Commission, National Contact Point, etc.

European NGO: Youth center, non-profit organisation...

Local organisation: youth organisation, non-profit organisation, youth committee

Examples of initiatives
Consultative youth councils exist to enable young people to initiate action in their area.

Target in Agenda 2030 n°16.7:
Ensure that decision-making is dynamic, open, participatory and representative at all levels.

Raising public awareness of climate change

13 Climate action

The facts.
The world will exceed the 1.5°C warming threshold by 2035 and reach the 2.5°C threshold by 2100.

Possible players
Individuals: a group of young people, committed young people, young civic or European service volunteers, residents, etc.

Local authority/State: town hall, region, ministry, etc.

European Agency: Erasmus Agency, European Commission, National Contact Point, etc.

European NGO: Youth center, non-profit organisation...

Local organisation: youth organisation, non-profit organisation, youth committee

Examples of initiatives
Many associations specialise in education, awareness-raising and training on these issues for a wide audience.

Agenda 2030 target 13.3:
Improve education, awareness and individual and institutional capacities for climate change adaptation, mitigation and impact reduction, and early warning systems.

AGREEMENT

DESCRIPTION
At the end of the discussions/negotiations, the "agreement" card means that the player agrees with the resolution presented.

VETO

DESCRIPTION
The veto card means that the player does not agree at all with the resolution presented, and must explain why. All players must then re-open the discussion.



MENTOR/ASSOCIATED PARTNER

DESCRIPTION
The associated mentor/partner card means that the player wants to take part in the project but is not directly involved. They can act as support, advisor and/or back-up.

It has human and financial resources at its disposal.

PROJECT LEADER

DESCRIPTION
The project leader will propose a solution to the challenge presented. They will have to argue their idea and find partners and financial support.

PARTNER

DESCRIPTION
The partner card means that the player wishes to take an active part in the project by being a direct partner.

They will be able to express their opinions during discussions.

ANEXO 2 - Juego de rol de los ODS



INDIVIDUAL

DESCRIPTION

You are a group of young people living in a rural area.
Your current feeling is that you are far from the decision-making process, whether in your town, your country or at EU level.
You are motivated to change this and to start a movement of committed young people in rural areas!

EUROPEAN NGO

DESCRIPTION

You are a European association with a long experience in managing European projects under the Erasmus+ programme, OFAJ, CERV... etc. You can be a project coordinator, a partner or even help other organisations with their projects.
Your main priority: young people.
Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.

*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.

YOUTH ORGANISATION

DESCRIPTION

You are a youth organisation based in a small town. You welcome young people, advise them and support them in their personal and professional development. You manage local projects and are interested in having an impact on as many young people as possible.
Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.

*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.

LOCAL AUTHORITY

DESCRIPTION

You are a local authority (town hall, region...) helping local players to implement actions at local, regional and European level. You have a Europe and Internal department in which you monitor Europe's priorities.
The priority of your 2024 action plan is youth. You are therefore paying close attention to the projects submitted to ensure that they meet the youth priority.
You have financial funds to subsidise projects.



LOCAL ORGANISATION

DESCRIPTION

You are a youth organisation based in a small town. You welcome young people, advise them and support them in their personal and professional development. You manage local projects and are interested in having an impact on as many young people as possible.
Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.

*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.

EUROPEAN AGENCY

DESCRIPTION

You are a European Agency that can support project leaders before, during and after their project. You can also propose European programmes that fund projects to a specific set of conditions...

ANEXO 2 - Juego de rol de los ODS



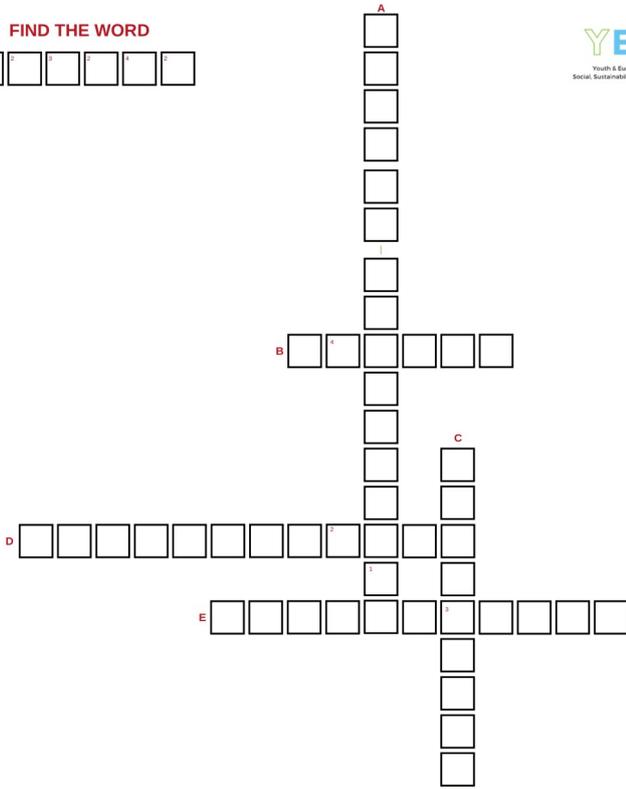
Caja 1:

FIND THE WORD

□	□	□	□	□	□	□
---	---	---	---	---	---	---



Para ayudar a los participantes, es posible añadir algunos contenidos sobre economía social.



Horizontal

B. Offer life and non-life insurance services, along with social security and small social services. Instead of focusing on profits or returns on capital, their main goal is to meet shared needs.

D. An entity dedicated to a cause, not driven by profit, but by mission to serve society.

E. Group of people working together independently, with a shared purpose of achieving common economic, social and cultural goals.

Vertical

A. Organization that applies commercial strategies to maximize improvements in financial, social and environmental well-being

C. Non-profit organization that helps the community by supporting charitable activities for the common goods.



1 tarro como este papel —>

PLACE

ANEXO 3 - Juego de escape (Caja 1)



Caja 1:

Join Us in Building a Democratic Future! Are you ready to embark on a journey of discovery, learning, and empowerment? Join Erasmus+ Youth and be part of a vibrant community of young leaders shaping the future of Europe and beyond. Together, let's champion democracy, diversity, and dialogue for a better tomorrow.

For more information and how to get involved, visit our website: www.erasmusplusyouth.eu

WIPSEE

EMPOWERING YOUTH THROUGH ERASMUS+

Building Tomorrow's Leaders Today

WHAT IS ERASMUS+ YOUTH?

Erasmus+ Youth is a flagship program of the European Union aimed at fostering youth participation, inclusion, and empowerment. Through a range of activities, Erasmus+ Youth promotes European values such as democracy, active citizenship, and intercultural understanding among young people.

OBJECTIVES OF ERASMUS+ YOUTH:

- Promoting Democratic Participation: Erasmus+ Youth encourages young people to actively engage in democratic processes, decision-making, and civic life. By providing opportunities for participation in youth forums, debates, and projects, the program empowers youth to become informed and active citizens.
- Fostering Intercultural Dialogue: Through exchange programs, training courses, and partnerships, Erasmus+ Youth facilitates meaningful intercultural dialogue among young people from diverse backgrounds. By promoting understanding, respect, and tolerance, the program contributes to building a more inclusive and cohesive society.
- Enhancing Social Inclusion: Erasmus+ Youth aims to reach out to marginalized and disadvantaged young people, providing them with opportunities for personal and professional development. By addressing barriers to participation and promoting equal access, the program works towards a more equitable society for all.

BENEFITS OF ERASMUS+ YOUTH

- Personal Growth: Erasmus+ Youth offers young people the chance to develop new skills, gain valuable experiences, and broaden their horizons. Whether through volunteering, training, or international exchanges, participants grow personally and professionally.
- International Networking: By connecting with peers from different countries and cultures, participants build international networks and forge lasting friendships. These connections open up opportunities for collaboration, learning, and future cooperation.
- Empowerment: Through active involvement in projects and activities, young people gain confidence, leadership skills, and a sense of agency. Erasmus+ Youth empowers participants to make a positive impact in their communities and beyond.

Unlocking Youth Potential: Erasmus+, Social Entrepreneurship, and Sustainable Development Goals

In this document, we'll explore how Erasmus+ programs integrate these crucial elements to equip young people with the skills, knowledge, and mindset to tackle global challenges and create positive change in their communities.

Erasmus+ is more than just an exchange program; it's a platform for personal and professional growth, fostering youth leadership, and promoting active citizenship. Through a variety of activities such as training courses, youth exchanges, and volunteering projects, Erasmus+ empowers young people to develop critical skills, expand their horizons, and become agents of positive social change.

Social entrepreneurship lies at the heart of sustainable development, offering innovative solutions to address pressing social and environmental issues. By harnessing the power of entrepreneurship for social good, young people can contribute to achieving the United Nations' Sustainable Development Goals (SDGs), a universal call to action to end poverty, protect the planet, and ensure prosperity for all.

Erasmus+ programs incorporate the concept of social utility by providing training and support to young people interested in launching social enterprises or projects with a positive impact. By emphasizing the social utility of their ventures, young entrepreneurs can attract investment, mobilize resources, and scale their initiatives for greater impact.

- Foster Entrepreneurial Mindset:** Erasmus+ programs aim to instill an entrepreneurial mindset among young people, equipping them with the skills, knowledge, and attitudes needed to identify opportunities, take initiative, and drive positive change.
- Promote Social Innovation:** By encouraging innovation and creativity, Erasmus+ empowers young people to develop innovative solutions to social and environmental challenges, contributing to the achievement of the SDGs.
- Build Collaborative Networks:** Erasmus+ facilitates networking and collaboration among young entrepreneurs, enabling them to connect with like-minded peers, mentors, and experts who can support their ventures and amplify their impact.
- Cultivate Responsible Leadership:** Through experiential learning and intercultural exchange, Erasmus+ fosters responsible leadership among young people, promoting ethical decision-making, social responsibility, and sustainable business practices.

In conclusion, Erasmus+ programs play a pivotal role in empowering young people to become social entrepreneurs and change-makers committed to advancing sustainable development and creating a better world for all. By embracing the principles of social utility, youth training initiatives can harness the transformative power of entrepreneurship to address global challenges and build a more inclusive, equitable, and sustainable future.

Commission européenne

THE STORY OF DiscoverEU OR HOW YOUR IDEA CAN ALSO TRANSFORM EUROPE!

A pan-European project today, DiscoverEU had a modest beginning, born of the ambitious dream of two young Europeans. Thanks to their dedication and the commitment of the EU, their idea has grown into an exciting initiative that is now offering travel opportunities to young Europeans! DiscoverEU proves that with the support of the EU, your boldest ideas can become reality.

HOW IT ALL BEGAN

In 2014, two German students, Vincent-Immanuel Herr and Martin Speer, decided to cross Europe, a journey that would change their lives. Travelling through 14 countries, they discovered their European identity while making new friends and exploring Europe's cultural diversity. During a dinner in Vienna, the two travel companions asked themselves the question: what would happen if all young Europeans could have the same experience?

REALISATION OF THE PROJECT

The idea quickly attracted the attention of European leaders. It was taken up by the European Parliament, which supported it through a preparatory action. The European Parliament then invited the European Commission to launch it and, in June 2018, the first 15,000 young Europeans were selected to travel. In the first two years, 350,000 people applied for a DiscoverEU travel pass during 4 calls for applications. In all, 70,000 18-year-olds have been given the opportunity to explore Europe thanks to this initiative.

THE INITIATIVE TODAY

In 2021, the proposal to integrate DiscoverEU into the Erasmus+ programme was adopted as part of the EU's "Investing in people" theme. As a result, thousands more young people across Europe will be able to continue benefiting from DiscoverEU in the years to come. They will also be able to discover new learning opportunities under Erasmus+!

YOU CAN DO IT TOO!

Everyone can play a part in shaping the future of Europe. How can you turn your idea into a European initiative?

- Align your idea with current youth priorities by taking inspiration from the European Youth Goals!
- Take part in the EU Dialogue on Youth or organise a Youth Participation Activity under Erasmus+ to make your voice heard.
- Be creative! How would you like to take part in an Erasmus+ Youth Exchange, join the European 603id2rity Corps or organise a 603id2rity Project?
- Share your ideas by taking part in the Conference on the Future of Europe

Trust Herr and Speer: with ambition and dedication, even the most modest ideas can become reality. And you could even change lives!

#DiscoverEU

Trust Herr and Speer: with ambition and dedication, even the most modest ideas can become reality. And you could even change lives!

[@EuropeanYouthEU](https://twitter.com/EuropeanYouthEU)
[EuropeanYouthEU](https://facebook.com/EuropeanYouthEU)
[@European_Youth_EU](https://instagram.com/European_Youth_EU)
[europa.eu/young/discovereu_fr](https://www.europa.eu/young/discovereu_fr)



1 tarro con este papel —>

THE CONTENTS

ANEXO 3 - Juego Escape (Caja 2)



Caja 2:

Encuentra la palabra oculta...

Y responde a la pregunta que hay detrás de las imágenes: ¿Cuántas ciudades hay en las Landas?



1 tarro con este papel →

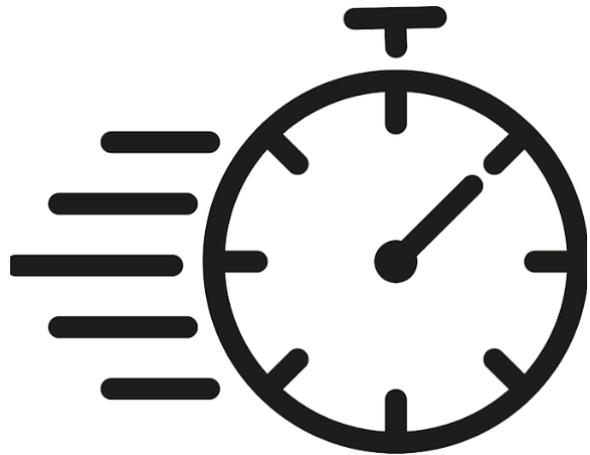
OF THE FLASKS

ANEXO 3 - Juego Escape - (Caja 3)

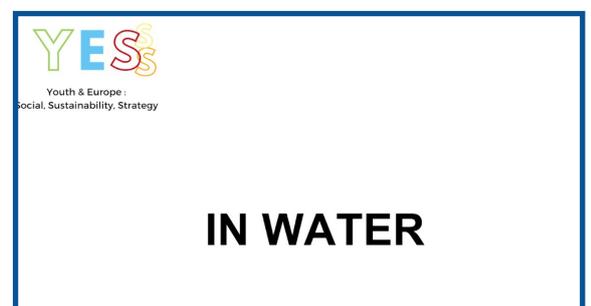


Caja 4

Busca la palabra que hay detrás de esas imágenes para encontrar el código final.



1 tarro con este paper →





ANEXO 3 - Juego de Escape (Soluciones)

Caja 1

Encontrarán el primer frasco etiquetado "Lugar" y una palabra cruzada. Los participantes tienen que encontrar 5 palabras en el crucigrama para encontrar la final :

- ⇒ Ofrecen servicios de seguros de vida y no vida, además de seguridad social y pequeños servicios sociales. En lugar de centrarse en los beneficios o el rendimiento del capital, su principal objetivo es satisfacer las necesidades compartidas = MUTUA
- ⇒ Entidad dedicada a una causa, sin ánimo de lucro, sino con la misión de servir a la sociedad = ORGANIZACIÓN
- ⇒ Grupo de personas que trabajan juntas de forma independiente, con el propósito compartido de alcanzar objetivos económicos, sociales y culturales comunes = COOPERATIVA
- ⇒ Organización que aplica estrategias comerciales para maximizar las mejoras en el bienestar financiero, social y medioambiental = EMPRESA SOCIAL
- ⇒ Organización sin ánimo de lucro que ayuda a la comunidad apoyando actividades benéficas para los bienes comunes = FUNDACIÓN

Tendrás que sustituir las letras correspondientes al número correcto en las casillas de las palabras que hay que encontrar. Las palabras son : M(1)O(2)C(3)E(2)F(4) → MOCEF Tienes que utilizar los números : 12324 para desbloquear la siguiente casilla.

Caja 2

Los participantes abrirán la caja y descubrirán folletos sobre diferentes temas y un segundo frasco marcado con "el contenido". Tendrán que leer los folletos con atención, ya que en su interior se esconden palabras con números extraños. Estas son las palabras que hay que encontrar en los folletos: d5mocr2cia- 6o3id2ridad - soci43 - uti3dad

Tienen que encontrar las letras que faltan y ponerlas en el orden correcto para formar la palabra: VALOR, sólo falta la letra "V" (tienen que encontrarla solos). ¿Por qué valores? Porque "democracia", "solidaridad" y "utilidad social" son los valores de la Economía Social. Una vez que hayan encontrado la palabra, se dirigirán al animador... que les entregará una lámpara ultravioleta. En la caja, hay un código (4 números : 1358) escrito pero escondido, hay que utilizar la lámpara ultravioleta para encontrarlo. Con el código, podrán abrir la tercera caja.

Caja 3

En el interior de la caja habrá imágenes que representen distintas zonas (acontecimientos locales, fiestas locales, vida cotidiana, productos regionales, mapas, etc.) y un tercer frasco con la leyenda "de los frascos". Las letras de las imágenes, en el orden correcto, formarán la palabra TERRITORIO.

Los participantes deben darse cuenta de que detrás de las imágenes también hay palabras, y que estas palabras formarán la siguiente pregunta: ¿Cuántas ciudades hay en las Landas? La respuesta se encuentra directamente en las imágenes porque hay 3 números ocultos: 3-2-7. Tendrán que poner los números en este orden para desbloquear el candado de la última casilla.

Caja 4

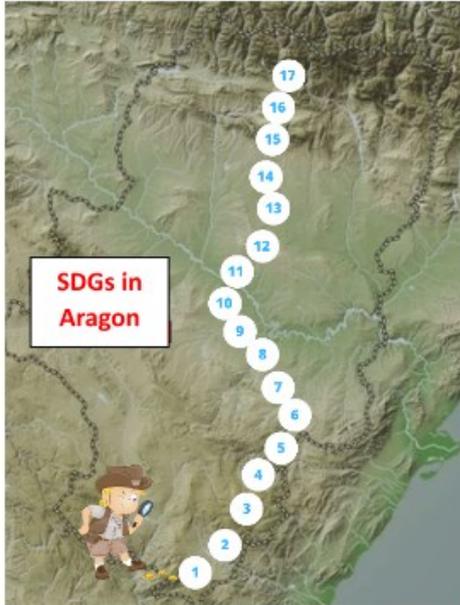
En la última caja, los participantes encontrarán :
- Un diario - La foto del objetivo - Un reloj - Fotos del bosque - La camiseta de rugby número 17
Tendrán que encontrar la palabra que se esconde detrás de estos objetos, que es: SDG. (1947)
Esto desbloqueará la última cerradura, en la que encontrarán el último frasco con la última pegatina "en agua".

Los participantes tendrán que recoger los frascos con las pegatinas que forman la frase "Colocar el contenido de los frascos en agua". Se colocará un recipiente lleno de agua y pimienta de forma que los participantes no puedan verlo a simple vista. Tendrán que verter el contenido de los frascos (líquido lavavajillas) en el recipiente. Se producirá una reacción: la pimienta se esparcirá por el borde del recipiente al entrar en contacto con el líquido lavavajillas. Los participantes descubrirán un código QR en el fondo del recipiente. Tendrán que escanearlo: se iniciará un vídeo en el que el alcalde del pueblo les habla.
" ¡Queridos ciudadanos! ¡Enhorabuena! A lo largo de esta experiencia, habéis tenido la oportunidad de descubrir las múltiples facetas y las innumerables posibilidades que ofrece la economía social. Os habéis dado cuenta de que la revitalización de nuestra comunidad no reside únicamente en los grandes proyectos empresariales o gubernamentales, sino también en la fuerza del compromiso colectivo, en la solidaridad y en la voluntad de hacer cosas juntos. El futuro me llena de esperanza. Así que os animo a mantener el impulso, a convertir vuestras ideas en realidad, a transformar esta ciudad desierta en un lugar próspero para vivir y hacer negocios. ¡Cuento con vosotros! "

ANEXO 4 — Mapeando el emprendimiento social alrededor de los ODS



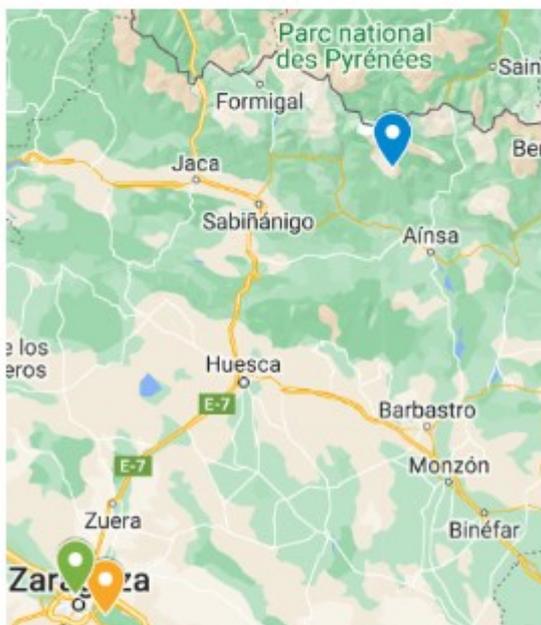
Organisation of the game:



The dynamic consists of locating various experiences of good practices on the map and specifying the SDGs that are met in the defined places. Experiences must be accurately described and the reason for which a certain SDG is attributed to them must be reasoned.

See example map:

<https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1G0k1jzrfXD3-IDuULXJrJflvLMOwo74&usp=sharing>



1. 20-minutes set-up about SDGs and introduction to the game.

The facilitator makes a general presentation of the 17 SDGs of the 2030 Agenda and Social Entrepreneurship and explains this game.

ANEXO 4 — Mapeando el emprendimiento social alrededor de los ODS



The facilitator introduces the game by presenting it and its objectives.

The players are organised in groups placed around a table.

The groups decide the area to be mapped.

Each group receives the 17 SDG cards and places them in a straight line and the post-it notes.

2. 25 minutes for a brainstorming.

To share experiences of good practices, entrepreneurs, companies, institutions, or individuals within the group.

Participants can share experiences they already know. They can use the search engine on their mobile phones for help. Participants can be asked to collect information a few days before carrying out the dynamic.

Tasks:

Write down all this data on their notebooks in lists.

Assign a post-it to every entity and note down on it the name and what does it do or its good practice, place, and website.

Place every post-it below the SDG card that represents it.

3. 15 minutes for sharing the information selected to put on google maps.

4. 20 minutes to create a map on google maps. (It can be made by groups individually or collectively). If the group can be self-driving the facilitator has to allow them to work like this if not the facilitator has to help them to build the map.

<https://support.google.com/mymaps/answer/3024454?hl=es&co=GENIE.Platform%3DDesktop>

5. 30 minutes to place the locations of the chosen entities on Google maps. Those that allow time, the rest are saved for later actions with the task of investigating and collecting more.

6. 5 minutes of closing.

Time to show the results and solve any doubts about the topic.

ANEXO 5 - Los ODS en la Acción por el Clima



Tarjetas de preguntas-plantilla

What is the objective of SDG 7?

- A) Make green energy mandatory.
- B) Guarantee access to a cheap and clean energy for all.
- C) Peace, justice, and strong institutions.



What is a target of SDG 14?

- A) To promote the rule of law and guarantee equal access to justice.
- B) Prevent and significantly reduce marine pollution of all kinds.
- C) Eradicate extreme poverty.

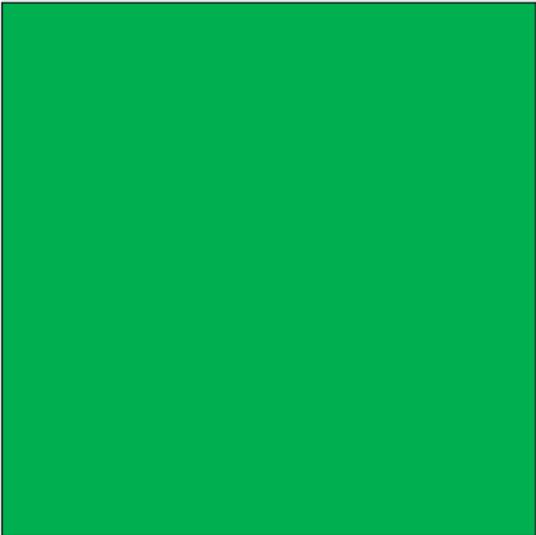
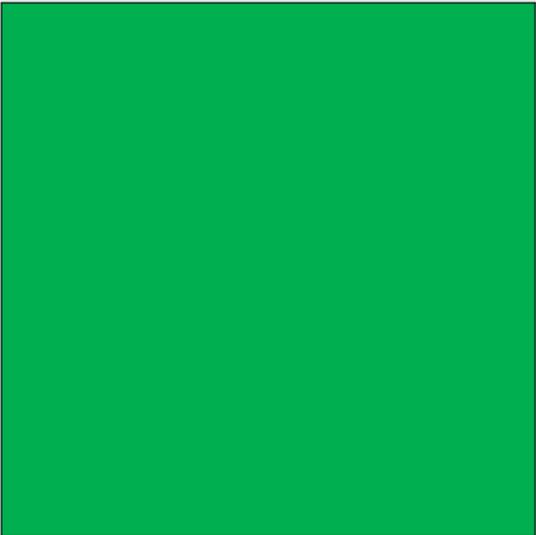
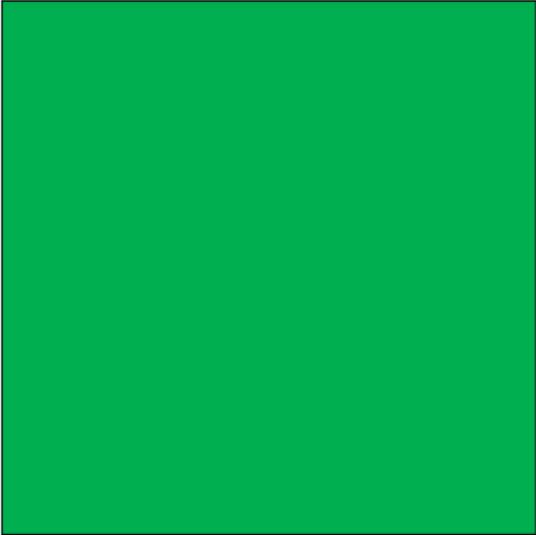
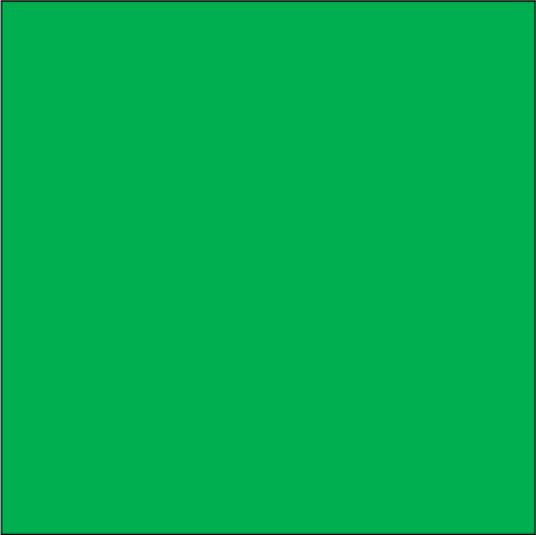
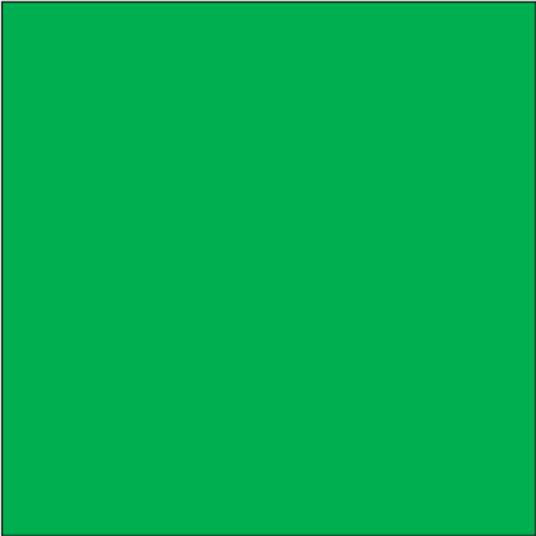
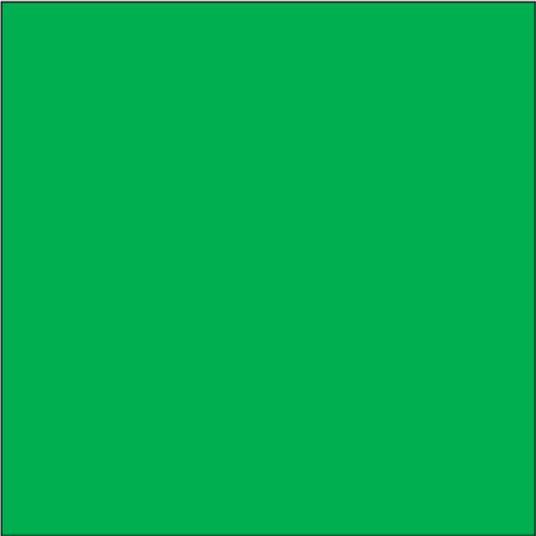


A sustainable City or Community....

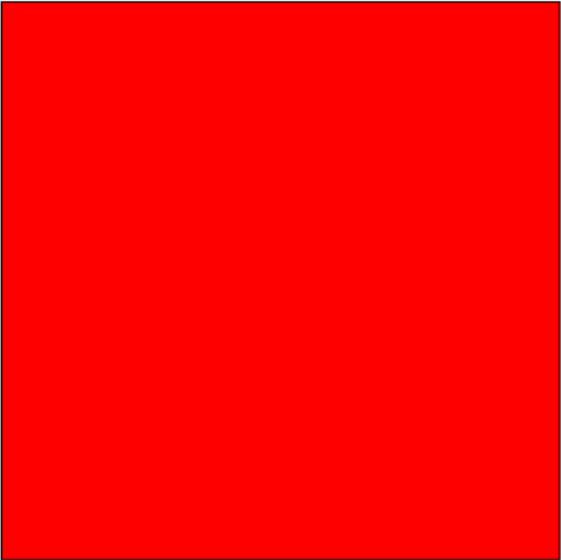
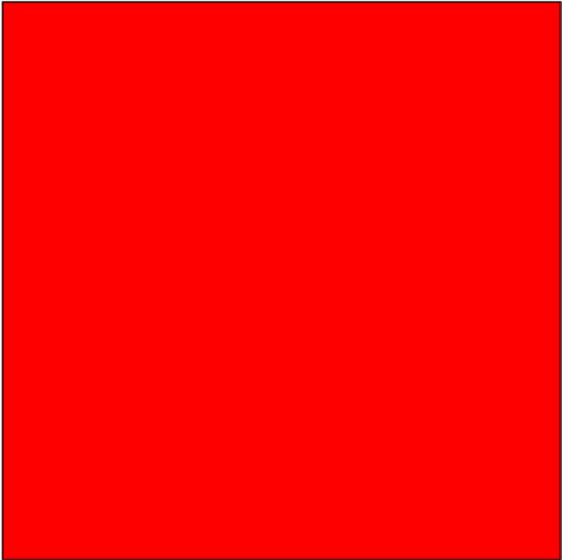
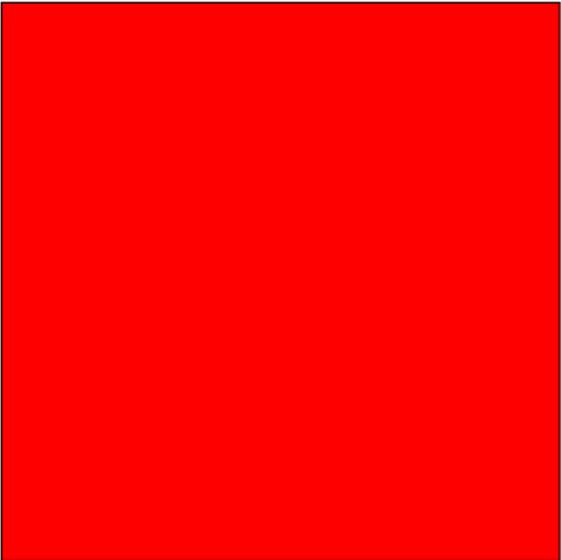
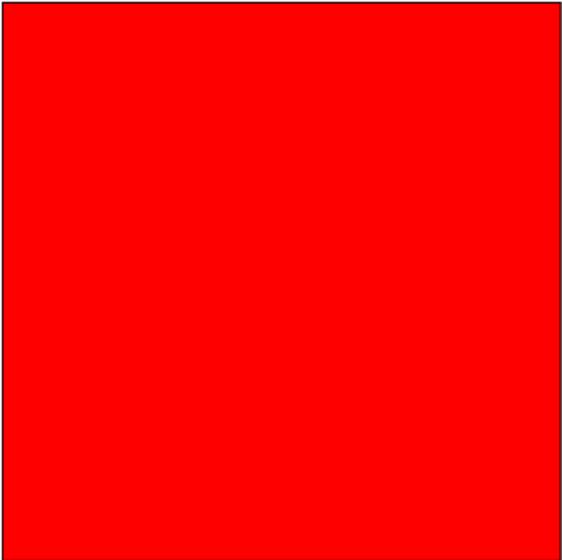
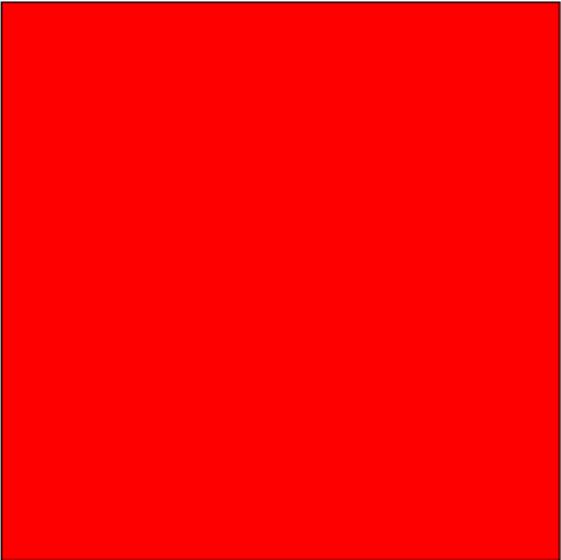
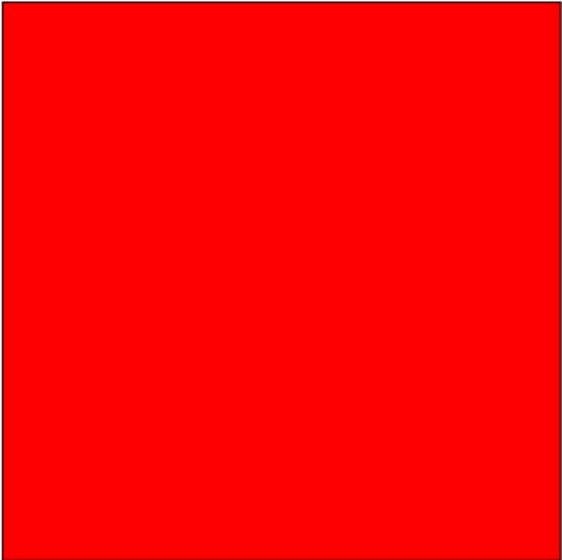
- A) Adopt laws and political processes that support sustainability.
- B) It is isolated from those who are not.
- C) Recycling takes precedence above all else.



ANEXO 5 - Los ODS en la Acción por el Clima



ANEXO 5 - Los ODS en la Acción por el Clima



ANEXO 6 - Co-diseño del pensamiento crítico como metodología



ROCK, PAPER, SCISSORS TOURNAMENT

Learning goals
This game learning creates an energetic atmosphere where everyone is a winner.



Why it fits

1. Students will understand the rules of the game.
2. The student will understand the concept of "Rock, Paper, Scissors" and how to play.
3. Students will understand the concept of "winning" and "losing" and how to handle it.
4. Students will understand the concept of "strategy" and how to use it to win.
5. Students will understand the concept of "teamwork" and how to work together to win.
6. Students will understand the concept of "communication" and how to use it to win.
7. Students will understand the concept of "problem-solving" and how to use it to win.

Objectives

Notes

Ninja

STORY

Learning goals
This activity is designed to help students learn about the life of a Ninja and how they train.



Why it fits

1. Students will understand the concept of a Ninja and how they train.
2. Students will understand the concept of "discipline" and how to use it to become a Ninja.
3. Students will understand the concept of "perseverance" and how to use it to overcome challenges.
4. Students will understand the concept of "teamwork" and how to work together to become a Ninja.
5. Students will understand the concept of "communication" and how to use it to become a Ninja.
6. Students will understand the concept of "problem-solving" and how to use it to become a Ninja.

Objectives

Notes

Spaghetti Marshmallow Challenge

Material needed: 1 spaghetti pack, 1 Marshmallow pack, 1 paper tape roll, 1 kitchen twine roll, 1 pair of scissors

MARSHMALLOW CHALLENGE

Learning goals
This challenge is about critical thinking, collaboration, working with your team, taking risks, testing and learning.



Why it fits

1. The challenge is a fun and engaging way to learn about critical thinking and collaboration.
2. The challenge is a great way to learn about teamwork and how to work together to solve a problem.
3. The challenge is a great way to learn about risk-taking and how to overcome challenges.
4. The challenge is a great way to learn about communication and how to use it to solve a problem.
5. The challenge is a great way to learn about problem-solving and how to use it to solve a problem.

Objectives

Notes



Youth & Europe :
Social, Sustainability, Strategy

Página web : <https://yessserasmus.eu/>

Instagram : [yesss_sdgs](https://www.instagram.com/yesss_sdgs)

Facebook : [YESSS Project SDGs and Social Economy](https://www.facebook.com/YESSS-Project-SDGs-and-Social-Economy)

