



Co-funded by  
the European Union

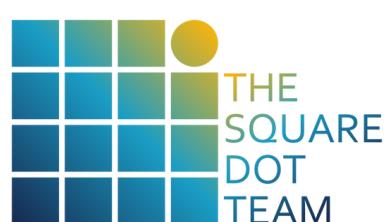


YOU PRO CLIMA

# PROGRAMA DE APRENDIZAJE



S-NODI





## Introducción al programa de aprendizaje YouProClima

Bienvenido al programa de aprendizaje YouProClima, un viaje interactivo y dinámico diseñado para dotar a los jóvenes agentes del cambio de las herramientas, los conocimientos y la confianza necesarios para impulsar acciones climáticas impactantes en sus comunidades.

En una época de retos medioambientales globales, la acción local es más importante que nunca. Este programa invita a jóvenes de toda Europa a explorar la crisis climática no solo como un problema, sino como una oportunidad para encontrar soluciones creativas, emprender acciones colaborativas y desarrollar un liderazgo transformador.

El programa está dirigido a jóvenes trabajadores para proporcionarles ideas para talleres y actividades prácticas, simulaciones colaborativas y herramientas de planificación estratégica que puedan poner en práctica con los jóvenes participantes. A través de estas actividades, los jóvenes podrán:

- Investigar cuestiones medioambientales que afectan a sus territorios.
- Participar en ejercicios de resolución de problemas y pensamiento crítico.
- Explorar la dinámica de las partes interesadas y las estrategias de participación de la comunidad.
- Diseñar y presentar ideas de proyectos de la vida real utilizando herramientas modernas como los objetivos SMART y el Project Canvas.
- Reforzar sus habilidades comunicativas y digitales a través de retos en las redes sociales y oportunidades para hablar en público.

Con actividades que van desde juegos de rol y debates hasta misiones en equipo y creación de contenidos digitales, el programa fomenta tanto las competencias prácticas como las habilidades horizontales, como el trabajo en equipo, la creatividad, la planificación estratégica y la responsabilidad cívica.

Este programa de aprendizaje está estrechamente relacionado con el **Kit de Herramientas Digitales YouProClima**, un recurso desarrollado anteriormente y diseñado para complementar y profundizar en la experiencia de aprendizaje de estos temas. El kit de herramientas está disponible en línea en: <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>. Contiene materiales y recursos adicionales para aquellos que deseen explorar los temas con mayor profundidad. **La inscripción es gratuita**, y animamos a todos los participantes a acceder al kit de herramientas para enriquecer su comprensión y aplicación del contenido del programa.



Co-funded by  
the European Union

Tanto si eres un activista apasionado, un líder emergente o un estudiante curioso, YouProClima te desafiará y te inspirará a pasar de la concienciación a la acción, no solo para soñar con un futuro más sostenible, sino para ayudar a construirlo.

¡Empecemos!





## MÓDULO 1: Compromiso y participación de la comunidad

### Desafío de Acción Climática: De la Idea al Impacto

<b>Nombre de la actividad</b>	Desafío de Acción Climática: De la Idea al Impacto
<b>Descripción breve</b>	Una lluvia de ideas y una actividad de resolución de problemas en la que los participantes identifican los problemas relacionados con el clima en su comunidad y elaboran juntos un plan de acción para afrontarlos.
<b>Objetivo formativo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fomentar el pensamiento creativo sobre los problemas climáticos locales</li><li>- Desarrollar habilidades para la resolución de problemas y el compromiso comunitario</li><li>- Capacitar a los jóvenes para emprender acciones climáticas concretas</li></ul>
<b>Duración</b>	1 hora
<b>Participantes</b>	28 participantes 4 grupos con 7 participantes/grupo
<b>Instrumentos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Grandes hojas de papel</li><li>- Marcadores</li><li>- Notas adhesivas</li></ul>
<b>Espacio</b>	Espacio interior con mesas para trabajo en grupo
<b>¿Cómo funciona?</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Dividir el grupo en 4 subgrupos de 7 participantes (5 min)</li><li>2. Introducción (Iulia Fatu) - la importancia de pasar de la concienciación climática a la acción (5 min)</li><li>3. Los participantes harán una lluvia de ideas para identificar 4 problemas medioambientales (5-10 minutos)</li><li>4. Cada grupo seleccionará un problema identificado y lo escribirá en una hoja grande de papel</li><li>5. Lluvia de ideas y planificación de acciones (20 minutos)</li></ol>



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cada grupo elaborará una lista con acciones posibles y realistas que puedan abordar su problema (que puedan realizarse con un mínimo de recursos)</li><li>- Cada grupo elegirá una acción concreta y escribirá qué recursos se necesitan, a quién tienen que implicar (organizaciones locales, escuelas, líderes comunitarios), qué pasos darán para ponerla en práctica.</li></ul> <p><b>6. Presentación (15 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cada grupo presentará su plan de acción al resto de los participantes</li></ul>
<b>Ideas para el debate</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Qué fue lo más difícil a la hora de diseñar un plan de acción?</li><li>2. Haz una clasificación de los problemas medioambientales identificados, en función de su importancia</li><li>3. ¿Cómo pueden implicar a más jóvenes en su comunidad?</li></ol>
<b>Otra sugerencia</b>	

**¿Qué es la participación comunitaria?**

<https://youtu.be/dK-u0x770V8>

**Participación y planificación comunitaria**

<https://youtu.be/jDKvpzyNTQs>

**Los tres pilares de la sostenibilidad**

<https://www.youtube.com/watch?v=SPo1Akuu6Gc>

Más información sobre el tema en el módulo 1 del kit de herramientas digitales YOUPROCLIMA: <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>



## Juego de rol en el laboratorio comunitario

<b>Nombre de la actividad</b>	Juego de rol en el laboratorio comunitario
<b>Descripción breve</b>	Los participantes harán una simulación sobre cómo pedir a un grupo de interesados que actúe.
<b>Objetivo formativo</b>	Cómo comunicar las necesidades de su comunidad a un grupo de interesados y pasar a la acción.
<b>Duración</b>	1.5 horas
<b>Participantes</b>	Subgrupos mixtos, 5-6 personas. Hasta 5 grupos..
<b>Instrumentos</b>	Mesa para sentarse alrededor o sillas en pequeños círculos.
<b>Espacio</b>	Gran sala común
<b>¿Cómo funciona?</b>	<p>Los participantes se dividirán en subgrupos. Cada grupo dispondrá de 10 minutos para decidir cómo repartirse entre ellos:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Hasta tres activistas comunitarios..</li><li>2. Un miembro de una autoridad política (municipio, gobierno nacional, etc).</li><li>3. Un representante de una ONG activa en el tema</li><li>4. Un representante de intereses privados (director general de una gran empresa, etc.).</li></ol> <p>Una vez asignados los papeles, los participantes deben tomar partido.</p> <p>Un bando será el de los que se resisten al enfoque sostenible, (es decir, el asesor municipal que quiere más aparcamientos y menos zonas verdes, la empresa encargada de la gestión de residuos que no quiere aplicar formas más sostenibles... etc.).</p> <p>El otro bando será el de aquellos que quieren conseguir un cambio en el tema de la sostenibilidad y la acción climática: estará formado en su mayoría por activistas y ONG, pero no pongamos límites a la creatividad de los participantes.</p> <p>Después de tomar partido, los participantes dispondrán de 20 minutos cada parte para ponerse de acuerdo sobre sus argumentos para apoyar su punto de vista.</p> <p>Cuando todos los grupos estén listos, vamos a rolear todos esos personajes sentados en la misma mesa, intentando obtener del otro</p>



	<p>bando el máximo posible de sus propios objetivos.</p> <p>El juego termina cuando se acaba el tiempo o cuando las partes llegan a un acuerdo. El acuerdo puede ser un compromiso entre esos diferentes puntos de vista.</p> <p>Durante el juego, el facilitador o facilitadores irán de un lado a otro de los grupos para ver cómo va y ayudarles a mantenerlo real.</p>
<b>Ideas para el debate</b>	Después del juego, al menos 10 minutos de sesión informativa para debatir cómo se sintieron en su papel, qué sintieron que podían conseguir y cómo se sienten al encontrarse haciendo algo similar de verdad.
<b>Otra sugerencia</b>	Hazlo realidad. Inspírate en tu mapa de partes interesadas y en el proyecto desarrollado en actividades anteriores. Los facilitadores pueden ayudar a construir escenarios.

**¿Qué es la participación comunitaria?**

<https://youtu.be/dK-u0x770V8>

**Participación y planificación comunitaria**

<https://youtu.be/jDKvpzyNTQs>

Más información sobre el tema en el módulo 1 del kit de herramientas digitales YOUPROCLIMA: <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>



## Cómo organizar un evento comunitario

<b>Nombre de la actividad</b>	Cómo organizar un evento comunitario
<b>Descripción breve</b>	Los participantes realizarán actividades y reflexiones que les prepararán para organizar un acto local en su comunidad.
<b>Objetivo formativo</b>	Los participantes aprenderán los pasos logísticos básicos para preparar un acto comunitario, con la vista puesta en la creatividad y la autoexpresión.
<b>Duración</b>	1 hora
<b>Participantes</b>	grupos nacionales
<b>Instrumentos</b>	Bolígrafo, papel, rotuladores. Alternativamente, dispositivos digitales.
<b>Espacio</b>	Gran sala común
<b>¿Cómo funciona?</b>	<p>Los participantes se dividirán en sus grupos nacionales.</p> <p>Cada grupo tendrá la tarea de crear una comunicación eficaz para atraer a los miembros de su comunidad hacia un evento. Esta comunicación puede ser un cartel hecho a mano, uno digital si tienen acceso a Canva o herramientas similares, o un vídeo de TikTok.</p> <p>Su creatividad debe responder a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>¿A qué público objetivo me dirijo?</li><li>¿Cuándo y dónde se celebra el evento?</li><li>¿Qué valor aporta la asistencia al participante?</li></ul> <p>Después de producir su obra de creatividad, se les encargará que la muestren delante de todo el grupo.</p>
<b>Ideas para el debate</b>	¡Hagámoslo realidad! En la fase de debriefing, se tratarán temas como: ¿cuánto tiempo de preparación requiere tu evento? ¿Cómo reservo el espacio? ¿Tengo que hacer frente a los costes? pueden abordarse para que los participantes tengan la mentalidad de hacerlo de verdad.
<b>Otra sugerencia</b>	Háganos saber cualquier cosa que pueda serle útil

**¿Qué es la participación comunitaria?**

<https://youtu.be/dK-u0x770V8>





Co-funded by  
the European Union

Más información sobre el tema en el módulo 1 del kit de herramientas digitales  
YOU PRO CLIMA: <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>





## MÓDULO 2: Marco político europeo

### EcoMisión: ¡Salva el Futuro de Europa!

<b>Nombre de la actividad</b>	EcoMisión: ¡Salva el Futuro de Europa!
<b>Descripción breve</b>	Un juego de misiones por equipos en el que los participantes asumen el papel de responsables de la política medioambiental de la UE. Cada equipo debe resolver una crisis medioambiental en una región europea aplicando las políticas medioambientales de la UE y tomando decisiones estratégicas. Competirán para crear las soluciones más sostenibles y viables.
<b>Objetivo formativo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprender el Marco Europeo para el Medio Ambiente y sus políticas clave (Pacto Verde Europeo, Estrategia de Biodiversidad, Plan de Acción para la Economía Circular).</li><li>- Aprender habilidades de resolución de problemas aplicando políticas medioambientales reales a escenarios prácticos.</li><li>- Mejorar el trabajo en equipo, el pensamiento estratégico y la toma de decisiones.</li></ul>
<b>Duración</b>	90 minutos
<b>Participantes</b>	Equipos de 3-5 personas
<b>Instrumentos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fichas de escenarios de crisis (cada una describe un problema medioambiental en un país de la UE)</li><li>- Fichas de políticas de la UE (resúmenes de las políticas medioambientales pertinentes)</li><li>- Fichas de seguimiento de la toma de decisiones para cada equipo.</li><li>- Proyector o pizarra para las presentaciones finales (opcional).</li></ul> <p>Referencias del kit de herramientas digitales You Pro Clima:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Recurso: 4.1. Juicio y toma de decisiones (temas: Descripción de objetivos SMART y otras herramientas para desarrollar proyectos Idea)</li></ul>
<b>Espacio</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Interior</li><li>- Mesas para los debates en equipo</li><li>- Zona para las presentaciones finales.</li></ul>



<b>¿Cómo funciona?</b>	<p><b>1. Introducción (15 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Introducción al Marco Europeo para el Medio Ambiente y a las principales políticas de la UE.</li><li>- Divide a los participantes en equipos de 3-5 personas y reparta tarjetas con escenarios de crisis.</li></ul> <p><b>2. El reto (30 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- (Ejemplos de escenarios de crisis: «Una ciudad costera de España sufre la subida del nivel del mar»; «Una zona rural de Polonia lucha contra la gestión de los residuos plásticos»).</li><li>- Los equipos deben analizar su problema y utilizar las políticas de la UE de las fichas de políticas para diseñar una solución realista.</li><li>- Rellenan el registro de toma de decisiones indicando<ul style="list-style-type: none"><li>- las políticas que aplican</li><li>- las acciones propuestas (por ejemplo, invertir en energías renovables o aplicar leyes de reducción de residuos)</li><li>- impacto previsto.</li></ul></li></ul> <p><b>3. El obstáculo (20 min) (OPCIONAL)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Despues de 15/20 minutos, aparece un nuevo reto: se entregará a cada equipo una tarjeta con un obstáculo inesperado o limitaciones de financiación</li><li>- Los equipos deben ajustar su estrategia y presentar los planes de acción definitivos antes de que se agote el tiempo.</li></ul> <p><b>4. Presentación y debate (20 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cada equipo presenta su solución en 3/5 minutos</li><li>- El personal y los compañeros votan sobre<ul style="list-style-type: none"><li>- Viabilidad - ¿Puede aplicarse de forma realista?</li><li>- Impacto - ¿Es eficaz?</li><li>- Creatividad - ¿Incluye soluciones innovadoras?</li></ul></li></ul>
------------------------	--



Co-funded by  
the European Union

**Marco Europeo para el Medio Ambiente, parte 1**

<https://www.youtube.com/watch?v=2sNTVtadXIg>

**Marco Europeo para el Medio Ambiente, parte 2**

<https://www.youtube.com/watch?v=vMgq71SSWnM>

**Los tres pilares de la sostenibilidad**

<https://www.youtube.com/watch?v=SPo1Akuu6Gc>

Más información sobre este tema en el módulo 2 del kit de herramientas digitales

YOU PRO CLIMA: <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>



YOU PRO CLIMA



## MÓDULO 3: Atlas de buenas prácticas

### Debate de Buenas Prácticas: Fortaleciendo el Pensamiento Crítico

<b>Nombre de la actividad</b>	Debate de Buenas Prácticas: Fortaleciendo el Pensamiento Crítico
<b>Descripción breve</b>	Un debate estructurado en el que un equipo presenta una buena práctica medioambiental de su comunidad y el otro equipo analiza sus puntos fuertes y débiles mediante pros y contras. Esta actividad ayuda a los participantes a desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de argumentación.
<b>Objetivo formativo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mejorar el pensamiento crítico y la capacidad de análisis</li><li>- Aprender a evaluar objetivamente las iniciativas medioambientales</li><li>- Comprender la complejidad de los esfuerzos de sostenibilidad y su impacto en el mundo real</li></ul>
<b>Duración</b>	1 hora
<b>Participantes</b>	28 participantes 2 grupos con 14 participantes/grupo
<b>Instrumentos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Papel, rotuladores, notas adhesivas</li><li>- Rotafolio o pizarra para resumir los argumentos</li></ul>
<b>Espacio</b>	Espacio interior
<b>¿Cómo funciona?</b>	<ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Introducción (5 min)</b><ul style="list-style-type: none"><li>- El facilitador explicará las reglas de la actividad y lo que tienen que hacer</li></ul></li><li><b>2. Dividir el grupo en 2 subgrupos de 14 participantes (5 min)</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Equipo A: Selecciona y presenta una buena práctica (una iniciativa medioambiental de éxito de su comunidad).</li><li>- Equipo B: Analiza la práctica enumerando sus pros y sus contras.</li></ul></li><li><b>3. Preparación del equipo (20 min)</b><ul style="list-style-type: none"><li>- El equipo A selecciona una buena práctica relevante, prepara una breve presentación y explica por qué es eficaz.</li></ul></li></ol>



	<ul style="list-style-type: none"><li>- El equipo B identifica los posibles puntos fuertes y débiles de la iniciativa propuesta, preparando argumentos para el debate.</li></ul> <p><b>4. Presentación y debate (20 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- El equipo A presenta su mejor práctica (5 minutos).</li><li>- El equipo B responde presentando sus pros y sus contras (5 minutos).</li></ul>
<b>Ideas para el debate</b>	(10 min)  Debate abierto en el que ambos equipos defienden sus puntos y responden a las preguntas  ¿Qué aprendieron al analizar la mejor práctica?
<b>Otra sugerencia</b>	Anime a los participantes a apoyar sus argumentos con hechos y experiencias personales.

**Marco Europeo para el Medio Ambiente, parte 2**

<https://www.youtube.com/watch?v=vMgq71SSWnM>

**Los tres pilares de la sostenibilidad**

<https://www.youtube.com/watch?v=SPo1Akuu6Gc>

Más información sobre este tema en el módulo 2 del kit de herramientas digitales

YOUROCLIMA: <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>



## MÓDULO 4: Pasar de las ideas a los hechos

### Objetivos SMART

<b>Nombre de la actividad</b>	Objetivos SMART  Competencias horizontales: habilidades para facilitar la acción
<b>Descripción breve</b>	Los participantes realizarán una simulación sobre cómo establecer objetivos SMART para emprender acciones en actividades concretas.
<b>Objetivo formativo</b>	Los participantes aprenderán a utilizar una herramienta de planificación concreta y ágil que potencia la eficacia de la acción que se va a emprender y potencia la consecución de resultados.
<b>Duración</b>	1 hora
<b>Participantes</b>	Grupos nacionales
<b>Instrumentos</b>	Mesa para sentarse alrededor o sillas en pequeños círculos, bolígrafo, hoja de papel, plantilla de Objetivos SMART impresa en hojas A4 (1 para cada grupo). Alternativamente, dispositivos digitales, pizarra digital.  <a href="#">You Pro clima Digital Toolkit referencias:</a> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recurso: 4.1. Juicio y toma de decisiones (temas: Descripción de objetivos SMART y otras herramientas para desarrollar proyectos Idea)</li></ul>
<b>Espacio</b>	Gran sala común
<b>¿Cómo funciona?</b>	Se presentará a los participantes la herramienta de objetivos SMART: qué es, por qué es útil, cómo establecer un objetivo SMART. Se proporcionarán ejemplos concretos.  Metodología: lección frontal, lección interactiva  Duración: 20 minutos  Se dividirán en su grupo nacional y trabajarán juntos.  Se pedirá a cada grupo nacional que establezca uno o varios objetivos SMART relativos a una necesidad/problema presente en su territorio/comunidad local.  Metodología: Aprendizaje en equipo



	Duración: 20 minutos
<b>Ideas para el debate</b>	Después de que cada grupo nacional presente sus «objetivos SMART» basados en escenarios concretos, se pide a los demás participantes que aporten sus opiniones y, eventualmente, sugerencias.  Los puntos de vista externos son muy valiosos, ya que aportan un punto de vista más distante y fresco.
<b>Otra sugerencia</b>	

**Marco Europeo para el Medio Ambiente, parte 1**

<https://www.youtube.com/watch?v=2sNTVtadXIg>

**Marco Europeo para el Medio Ambiente, parte 2**

<https://www.youtube.com/watch?v=vMgq71SSWnM>

**Los tres pilares de la sostenibilidad**

<https://www.youtube.com/watch?v=SPo1Akuu6Gc>

Más información sobre este tema en el módulo 2 del kit de herramientas digitales YOUPROCLIMA: <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>





## Necesidades del territorio

<b>Nombre de la actividad</b>	Necesidades del territorio  Competencias horizontales: habilidades para facilitar la acción
<b>Descripción breve</b>	Los participantes trabajarán en grupos para reflexionar juntos e identificar las necesidades/problemas y las partes interesadas/recursos de su territorio y comunidad local.
<b>Objetivo formativo</b>	Los participantes aprenderán a utilizar herramientas y metodología de pensamiento de diseño para ver su territorio y sus necesidades/recursos bajo nuevas perspectivas a través de mapas visuales.  La actividad promoverá el desarrollo de soluciones prácticas e impactantes para la acción climática y fomentará el espíritu colaborativo y el impulso del cambio sostenible.
<b>Duración</b>	1,5 horas
<b>Participantes</b>	Grupos nacionales
<b>Instrumentos</b>	Mesa para sentarse alrededor o sillas en pequeños círculos. Bolígrafo, papel normal, papelógrafo, notas adhesivas, rotuladores.  Alternativamente, dispositivos digitales, pizarra digital. <ul style="list-style-type: none"><li>● Módulo 4: Poner las ideas en acción<ul style="list-style-type: none"><li>(temas: partes interesadas y cartografía de las partes interesadas)</li></ul></li><li>● Recurso 4.2. Cartografía comunitaria y activación juvenil<ul style="list-style-type: none"><li>(temas: pensamiento de diseño para la cartografía comunitaria)</li></ul></li></ul>
<b>Espacio</b>	Gran sala común
<b>¿Cómo funciona?</b>	Los participantes se dividirán en sus grupos nacionales y trabajarán siguiendo los siguientes pasos: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se pedirá a cada grupo nacional que se centre en las características de su comunidad y esboce su identidad. (Respondiendo a preguntas como: ¿cuántos habitantes hay en el territorio? ¿cuáles son las características socioeconómicas de mi territorio? ¿cuáles son las principales actividades productivas en las que trabajan los residentes?)  Este primer paso ayuda a los grupos a crear una visión común y compartida de la identidad de su comunidad.</li></ol>



	<p>Metodología: recopilar información en la web y de los miembros del grupo; anotarla en un papel o documento digital.</p> <p>Tiempo: 10 minutos</p> <p><b>2.</b> Se pedirá a cada grupo nacional que debata las necesidades relacionadas con el problema medioambiental que afecta a su comunidad y que consideran importante</p> <p>Pregunta: ¿cuál es la necesidad/problema que queremos tratar y abordar activamente?</p> <p>Metodología: lluvia de ideas, recoger todas las ideas y pistas que surjan en notas adhesivas que se pondrán en un póster o pizarra digital. Durante el proceso, crea conexiones entre las notas adhesivas (por ejemplo, recopilando las que estén relacionadas de alguna manera con una misma necesidad) ¡Sé creativo en esta fase!</p> <p>Tiempo 30 minutos</p> <p><b>3.</b> El formador introduce el concepto de parte interesada y mapa de partes interesadas a los participantes utilizando el recurso You Pro Clima Digital Toolkit del Módulo 4.</p> <p><b>4.</b> Se pedirá a cada grupo nacional que elabore un mapa de las partes interesadas</p> <p>Pregunta: ¿Cuáles son las partes interesadas que podrían ayudarnos?</p> <p>Metodología: lluvia de ideas, recoger todas las ideas y pistas que surjan en notas adhesivas que se pondrán en un póster o pizarra digital. Durante el proceso, crea conexiones entre las notas adhesivas (por ejemplo, recogiendo aquellas que estén relacionadas con una misma necesidad o tarea). ¡Sé creativo en esta fase!</p> <p>Tiempo 30 minutos</p> <p><b>5.</b> Después de la fase productiva, se pedirá a cada grupo que muestre y presente brevemente el trabajo realizado delante de todo el grupo.</p> <p>Metodología: Educación entre iguales</p> <p>Tiempo 20 minutos</p>
--	--



<b>Ideas para el debate</b>	Después de que cada grupo nacional presente su «Mapa de necesidades del territorio y de las partes interesadas», se invita a los demás participantes a dar su opinión y, en su caso, a hacer sugerencias.  Los puntos de vista externos son muy valiosos, ya que aportan un punto de vista más distante y fresco.
<b>Otra sugerencia</b>	En caso de que un grupo llegue al final del paso 2 con tiempo todavía a su disposición, los participantes pueden profundizar en el análisis del problema mediante la herramienta de pensamiento de diseño:  Plantillas de árbol de problemas.  El tronco define los problemas, las raíces las causas y las ramas los efectos

#### Participación y planificación comunitaria

<https://youtu.be/jDKvpzyNTQs>

#### Marco Europeo para el Medio Ambiente, parte 1

<https://www.youtube.com/watch?v=2sNTVtadXIg>

Más información sobre este tema en el módulo 2 del kit de herramientas digitales YOUROCLIMA: <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>



## Idea de proyecto

<b>Nombre de la actividad</b>	Idea de proyecto  Competencias horizontales: habilidades para facilitar la acción
<b>Descripción breve</b>	Los participantes realizarán una simulación sobre cómo planificar, organizar y poner en marcha una iniciativa y, a continuación, hacer una presentación eficaz de una idea de proyecto.
<b>Objetivo formativo</b>	Los participantes aprenderán a utilizar herramientas de pensamiento de diseño que potencian la eficacia de la acción y garantizan que todos los miembros del equipo comparten objetivos, comprenden las funciones y adquieren confianza para llevar el proyecto a la línea de meta.  Los participantes practicarán activamente la oratoria y las competencias de comunicación eficaz.
<b>Duración</b>	3 horas
<b>Participantes</b>	Grupos nacionales
<b>Instrumentos</b>	Mesa para sentarse alrededor o sillas en pequeños círculos,, <a href="#">Project Canvas Template</a> impresa en papel A3 o más grande (1 para cada grupo), bolígrafo, notas adhesivas..  Alternativamente, dispositivos digitales, pizarra digital.  <a href="#">You pro clima Digital Toolkit referencias:</a> <ul style="list-style-type: none"><li>● Módulo 4: Poner las ideas en acción<ul style="list-style-type: none"><li>(temas: partes interesadas y cartografía de las partes interesadas)</li></ul></li><li>● Recurso: 4.1. Juicio y toma de decisiones (temas: herramientas de pensamiento de diseño para seguir desarrollando el proyecto Idea)</li><li>● Recurso 4.2. Cartografía de la comunidad y activación de los jóvenes<ul style="list-style-type: none"><li>(temas: pensamiento de diseño para la cartografía comunitaria)</li></ul></li></ul>
<b>Espacio</b>	Gran sala común
<b>¿Cómo funciona?</b>	Se presentará a los participantes la herramienta Project Canvas: qué es, por qué es útil, cómo funciona.



	<p>Metodología: lección frontal, lección interactiva</p> <p>Duración: 10 minutos</p> <p>Se dividirán en su grupo nacional.</p> <p>El formador presenta un segmento del Project Canva y la pregunta relacionada: se pedirá a cada grupo nacional que escriba las respuestas en notas adhesivas que se colocarán en el segmento específico.</p> <p>La actividad continúa hasta que se completen todos los segmentos del lienzo modelo.</p> <p>Metodología: lienzo modelo, pensamiento de diseño.</p> <p>Duración: 100 minutos</p> <p>Tiempo de reflexión: 10 minutos</p> <p>Se pedirá a cada grupo que comparta y/o presente la idea del Proyecto de forma que la presentación resulte clara y eficaz.</p> <p>Se puede utilizar cualquier herramienta desarrollada previamente (Lienzo de proyecto, Análisis de necesidades, Mapa de partes interesadas, Plantilla de objetivos inteligentes u otros) siempre que la presentación respete los tiempos que indicará el formador.</p> <p>Metodología: Oratoria</p> <p>Duración: 50 minutos</p> <p>Tiempo de reflexión: 10 minutos</p>
<b>Ideas para el debate</b>	<p>Después de la presentación del lienzo del proyecto, al menos 10 minutos de sesión informativa para discutir cómo se sintieron en su papel, lo que sintieron que pueden lograr, y cómo se sienten al encontrarse haciendo algo similar en la vida real.</p> <p>Después de que cada grupo nacional presente su proyecto Idea, al menos 10 minutos de sesión informativa para discutir cómo se sintieron en su papel, lo que sintieron que pueden lograr, y cómo se sienten acerca de encontrarse haciendo algo similar en la realidad.</p>
<b>Otra sugerencia</b>	



## Participación y planificación comunitaria

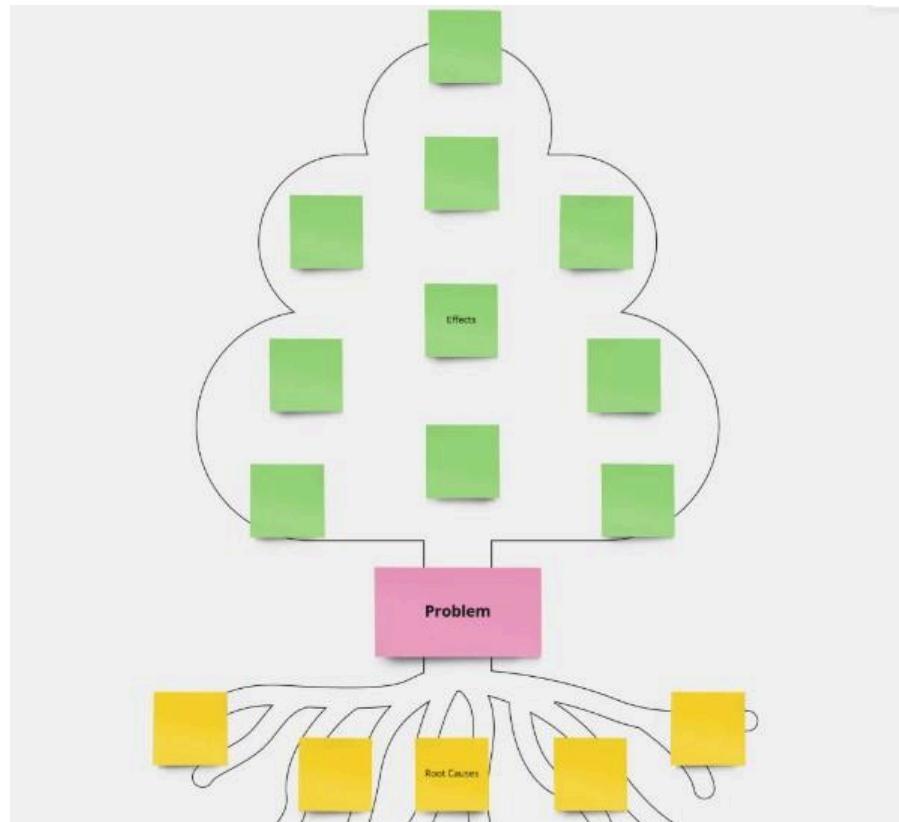
<https://youtu.be/jDKvpzyNTQs>

Más información sobre este tema en el módulo 2 del kit de herramientas digitales YOUPROCLIMA: <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>

## Making your goals SMART-er

BiteSize Learning

Icon	Attribute	Description
Hand icon	Specific	"I will <del>get fit</del> run...
Stopwatch icon	Measurable	... <del>more often</del> <del>twice</del> a week...
Ribbon icon	Achievable	...for at least <del>20</del> <del>2</del> miles...
Hand icon	Relevant	...so I can <del>finish</del> a marathon...
Stopwatch icon	Timely	... <del>one day</del> by <del>the end of 2024.</del> "





**Co-funded by  
the European Union**

**project canvas**

Project name \_\_\_\_\_

Project owner \_\_\_\_\_

<b>Purpose</b> What is the intent of this project? Why are we doing this project?	<b>Scope</b> What does this project contain? What does this project not contain?	<b>Success Criteria</b> What do we need to achieve in order for the project to be successful? How can the Success Criteria be measured?
<b>Milestones</b> When will we start the project and when is the final deadline? What are the key milestones and when will they occur? How can the milestones be measured?		
<b>Actions</b> Which activities need to be executed in order to reach a certain milestone?	<b>Outcome</b> What is the end result? - A website - An event	
<b>Team</b> Who are the team members? What are their roles in the project?	<b>Stakeholders</b> Who has an interest in the success of the project? In what way are they involved in the project?	<b>Users</b> Who will benefit from the outcome of the project?
<b>Resources</b> What resources do we need in the project? - Physical (office, building, server) - Financial (money) - Human (time, knowledge, skill)	<b>Constraints</b> What are the known limitations of the project? Physical (office, building, server) Financial (money) Human (time, knowledge, political)	<b>Risks</b> Which risks may occur during the project? How do we treat these risks?

Copyright © Project Canvas

[www.projectcanvas.dk](http://www.projectcanvas.dk)

Goal	Specific <i>Who? What? When? Where? Why?</i>	Measurable <i>How will you know when it is accomplished? What will it be like?</i>	Accurate <i>How does this goal help you to meet your overall objectives? Is it relevant to your role?</i>	Realistic <i>Can all objectives pertaining to the goal be achieved out? How? Has anyone done this before?</i>	Timely <i>What are the deadlines for this goal? How long do you have to complete it?</i>
	*	*	*	*	*
<b>SMART Goal:</b>					



**YOU PRO CLIMA**



## MÓDULO 5: Facilitación eficaz: herramientas digitales

### "Vecindario Soñado – Creación de Publicaciones para Redes Sociales"

<b>Nombre de la actividad</b>	"Vecindario Soñado – Creación de Publicaciones para Redes Sociales"
<b>Descripción breve</b>	Los participantes colaborarán en pequeños grupos para crear una atractiva publicación en Instagram o Facebook que muestre su barrio ideal. Mediante debates y un diseño creativo, expresarán su visión de una comunidad perfecta y la compartirán en formato digital.
<b>Objetivo formativo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Desarrollar el trabajo en equipo y la capacidad de comunicación.</li><li>- Mejorar la creatividad y la alfabetización digital.</li><li>- Fomentar el pensamiento crítico sobre las necesidades de la comunidad y el diseño urbano.</li><li>- Reforzar las capacidades de creación de contenidos en las redes sociales..</li></ul>
<b>Duración</b>	2 horas
<b>Participantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Edad: 18-25 años</li><li>- Grupos reducidos de 5-6 personas</li></ul>
<b>Instrumentos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Smartphones, tabletas u ordenadores portátiles</li><li>- Conexión a Internet</li><li>- Canva u otras aplicaciones de diseño (opcional)</li><li>- Rotuladores, papeles, notas adhesivas (para lluvia de ideas)</li></ul>
<b>Espacio</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Espacio interior o exterior con asientos para el debate</li><li>- Un proyector o una pantalla grande (opcional) para mostrar los mensajes finales</li></ul>
<b>¿Cómo funciona?</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Introducción (15 minutos)<ul style="list-style-type: none"><li>- Comente brevemente qué hace que un barrio sea ideal.</li><li>- Muestre ejemplos de publicaciones atractivas en las redes sociales sobre lugares y comunidades.</li></ul></li><li>2. Lluvia de ideas (30 min)<ul style="list-style-type: none"><li>- Cada grupo debate cómo sería su barrio perfecto.</li></ul></li></ol>



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Enumeran las características clave (espacios verdes, seguridad, cultura, accesibilidad, etc.).</li></ul> <p><b>3. Creación de contenidos (45 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los grupos diseñan un post (imagen, pie de foto, hashtags).</li><li>- Pueden dibujar, hacer fotos o utilizar herramientas de diseño en línea.</li><li>- Los pies de foto deben describir la visión y fomentar el debate.</li></ul> <p><b>4. Presentación y publicación (20 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cada grupo presenta su mensaje.</li><li>- Si es posible, publícalo en una página compartida de las redes sociales o en un hashtag.</li></ul> <p><b>5. Debate y reflexión (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Qué valoramos en una comunidad?</li><li>- ¿Cómo influyen las redes sociales en la percepción de los lugares?</li><li>- ¿Cómo podemos actuar para mejorar nuestros barrios reales?</li></ul>
<b>Ideas para el debate</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Qué temas comunes surgieron en los barrios ideales?</li><li>- ¿Cómo reflejan nuestras preocupaciones sociales y medioambientales actuales?</li><li>- ¿Cómo podemos contribuir a mejorar nuestros propios barrios?</li></ul>
<b>Otra sugerencia</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Considera invitar a un urbanista local o a un líder comunitario para que dé su opinión.</li><li>- Crea un collage con todas las publicaciones y expónlo en un espacio compartido.</li></ul>

### ¿Qué es la participación comunitaria?

<https://youtu.be/dK-u0x770V8>

Más información sobre el tema en el módulo 1 del kit de herramientas digitales YOUPROCLIMA: <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>



Co-funded by  
the European Union

