

GUÍA
DIDÁCTICA
DE EDUCACIÓN
PARA LA
PARTICIPACIÓN

unidad de trabajo nº 3

Formas de
participación:
el asociacionismo
juvenil

ÍNDICE

PROPUESTA DE ACTIVIDADES.....5

FICHAS DE ACTIVIDAD.....13

ACTIVIDAD COMPLETA: LA FUERZA UNIDA.....21

PROCEDIMIENTOS
(Contenidos organizadores)

1. IDENTIFICAR LOS DISTINTOS ÁMBITOS EN LOS QUE SE DESARROLLA EL ASOCIACIONISMO

2. ANALIZAR EL ASOCIACIONISMO JUVENIL

3. ANALIZAR LAS DISTINTAS FORMAS DE PARTICIPACIÓN SOCIAL

CONTENIDOS
(Contenidos soporte)

● Asociacionismo:
- Participación y asociacionismo.
- Historia del asociacionismo y de la participación social. (Documento del Consejo).
- Concepto de asociación, funciones, tipos, ámbitos de actuación.

● Asociacionismo juvenil:
- Datos, funcionamiento, especificidades.
- Los jóvenes y el asociacionismo juvenil.

● Distintas formas de participación social:
a) Movimientos sociales:
- Feminismo.
- Antimilitarismo, pacifismo.
- Movimiento OKUPA.
- Ecologismo.
- Cooperación al desarrollo.
- Voluntariado:
Concepto y valores.
Organizaciones de y con voluntariado (tipos, ámbitos, etc.).
El SVE
b) Participación política y sindical:
- Concepto y funcionamiento
- Participación político – sindical y los jóvenes.
c) Otras formas de participación:
- La participación individual: el voto, el consumo, etc.
- La participación sin figura jurídica.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

1. Representación teatral por grupos de diferentes etapas del asociacionismo.
2. Recogida de datos y características de las asociaciones que existen en la zona, identificando cuáles son juveniles.
3. Concurso de elaboración de un dossier sobre asociacionismo.

● 1. Pídeme algo.
● 2. La fuerza unida y el juego de pruebas.
● 3. La pecera.

● 1. Recabar información y analizar las distintas formas de participación social y debate sobre otras formas de participación social con dinámica del termómetro.
● 2. Vídeo sobre el SVE.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

● Identificar ámbitos de participación asociada de los/as jóvenes.
● Realizar propuestas de profundización en la participación en las asociaciones y colectivos (democracia interna).

● Desarrollar una percepción positiva del asociacionismo.

● Identificar “pros” y “contras” de las distintas formas de participación.

4. ANALIZAR EL SERVICIO CIVIL DESDE LA PERSPECTIVA DE LA PARTICIPACIÓN DE LOS JÓVENES

- Participación y conscripción:
 - El derecho de conscripción.
 - El servicio civil.
- 1. Situación de simulación: la Isla, y juicio al servicio civil.
- 2. Juego de resolución de conflictos: el restaurante del mundo.
- Definir y argumentar la propia postura ante el Servicio civil.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

PROPUESTA DE ACTIVIDAD

6

● **ACTIVIDAD:** Representación teatral por grupos de diferentes etapas del asociacionismo. (Todas las edades).

● **OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD** (centrados en los/as jóvenes):

- Identificar los distintos ámbitos en los que se desarrolla el asociacionismo.
- Conocer la historia del asociacionismo.
- Reflexionar sobre las características del asociacionismo como forma de participación social.

● **MEDIOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS. DOCUMENTOS DE APOYO:**

- Bibliografía sobre la historia del asociacionismo y Documento del Consejo de Juventud.
- Cartulinas, rotuladores y papel de estraza para apoyar la representación.

● **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

- Se les reparte un material bibliográfico (documento del Consejo de la Juventud) y/o se les da una explicación sobre la historia del asociacionismo.
- Se encarga a cada grupo de 4 a 5 personas (distribuidas por edades) que representen una etapa del asociacionismo ante el resto del grupo.
- Se valora entre todos los grupos lo más relevante con lo que se han quedado.

PROPUESTA DE ACTIVIDAD

● **ACTIVIDAD:** Recogida de datos y características de las asociaciones que existen en la zona, identificando ámbitos de actuación.

● **OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD** (centrados en los/as jóvenes):

- Identificar los distintos ámbitos en los que se desarrolla el asociacionismo.
- Conocer las asociaciones que hay en su entorno más cercano.
- Clasificar las asociaciones por ámbitos y diferenciar las características de cada ámbito (ocio, deporte, cultura, etc.).

● **MEDIOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS. DOCUMENTOS DE APOYO:**

- Listado de asociaciones de la zona con persona de contacto, dirección y teléfono.
- Ficha de recogida de datos
- Bibliografía o documentos sobre asociacionismo y ámbitos para el mediador.

● **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

- El mediador facilita un listado de asociaciones y las reparte en grupos de 3 personas.
- El mediador explica que cada grupo tiene que recoger los siguientes datos de la asociación o asociaciones que les haya tocado: qué asociación es, qué fines tiene, quiénes la componen, qué actividades desarrollan, cómo se organizan, con qué recursos económicos y materiales cuentan etc. Para ello tienen que dirigirse a la asociación y tener una entrevista con sus integrantes.
- Una vez hechas las entrevistas se ponen los resultados en común y cada grupo explica al resto lo que ha recogido.
- Se hace una aportación y conclusiones por parte del mediador de los diferentes ámbitos de actuación de las asociaciones juveniles.

PROPUESTA DE ACTIVIDAD

● **ACTIVIDAD:** Juego sobre el asociacionismo juvenil: Pídeme algo.

● **OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:** (centrados en los/as jóvenes):

- Analizar el asociacionismo juvenil.
- Conocer datos, funcionamiento y especificidades del asociacionismo juvenil.
- Reflexionar sobre los conocimientos aprendidos.

● **MEDIOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS. DOCUMENTOS DE APOYO:**

- Información sobre asociacionismo juvenil para elaborar las preguntas y las respuestas. (Las puede elaborar el mediador o los propios participantes en base al material).
- Hojas y bolis para elaborar el listado de preguntas y respuestas.

● **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

- Se divide el grupo en dos bandos, que van a concursar para demostrar cuál sabe más sobre asociacionismo juvenil.
- Se empieza el turno de preguntas de manera que alguien del grupo A pregunta a alguien del grupo B. Si la pregunta se responde correctamente se pasa el turno a ese grupo, si se responde incorrectamente siguen preguntando del mismo grupo.
- Al final se valora los conocimientos que teníamos y los adquiridos durante el juego.

PROPUESTA DE ACTIVIDAD

● **ACTIVIDAD:** Experimentación de la participación juvenil: La pecera

● **OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD** (centrados en los/as jóvenes):

- Analizar el asociacionismo juvenil.
- Analizar cómo es la participación de los jóvenes en el asociacionismo juvenil.
- Entender la participación de los jóvenes a través de la representación en asociaciones juveniles.

● **MEDIOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS. DOCUMENTOS DE APOYO:**

Pizarra para las conclusiones finales.

● **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

- Se plantea una reunión entre dos o tres asociaciones juveniles de la zona para pedir al Ayuntamiento que les deje un local a compartir entre las tres.
- Los representantes de cada asociación (uno o dos por cada asociación) se sientan en el centro del círculo y el resto de representados detrás de ellos de pie.
- Se empieza el debate entre los representantes para consensuar qué le van a pedir al Ayuntamiento y cómo se van a repartir los locales.
- Los representados observan y se pueden dejar pasar notas a sus representantes según vaya la discusión.
- Al finalizar se valoran las dificultades de entendimiento, si se han sentido representados o no por la persona del centro, etc.

PROPUESTA DE ACTIVIDAD

● **ACTIVIDAD:** Vídeo sobre el SVE.

● **OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:** (centrados en los/as jóvenes):

- Analizar las distintas formas de participación social.
- Conocer el Servicio de voluntariado europeo.
- Motivar hacia la participación en actividades de voluntariado.

● **MEDIOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS. DOCUMENTOS DE APOYO:**

- Vídeo del SVE.
- Contactos de organizaciones, voluntarios, etc que hayan hecho experiencias del SVE.
- Materiales del Injuve (están en Internet) sobre el SVE.

● **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

- Se pone el vídeo del SVE editado por el Injuve que tiene delegaciones en todas las comunidades autónomas y se puede conseguir a través de ellas.
- Se comenta el vídeo en grupo grande y se debate sobre las experiencias que plantea el vídeo.
- Se dan materiales y se explica un poco mejor lo que es un proyecto de SVE y se les orienta hacia donde tendrían que ir para llevarlo a cabo.

PROPUESTA DE ACTIVIDAD

● **ACTIVIDAD:** Juego de resolución de conflictos: el restaurante del mundo.

● **OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD** (centrados en los/as jóvenes):

- Analizar el servicio civil desde la perspectiva de la participación de los jóvenes.
- Analizar el derecho de conscripción viendo las ventajas e inconvenientes para la participación.
- Identificar situaciones concretas en nuestra sociedad que se basen en el derecho de conscripción.

● **MEDIOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS. DOCUMENTOS DE APOYO:**

- Juego del restaurante del mundo con pautas para el reparto de comida.
- Comida, bebida o similares para realizar el reparto.

● **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

- Se realiza el Juego del restaurante del mundo en el que las personas participantes se dividen en grupos sociales con más o menos recursos materiales y de otro tipo, y se les invita a comer.
- A la hora del reparto de comida se reparte ésta de forma injusta de modo que los más pudientes reciben más y los menos pudientes reciben menos.
- Una vez realizada la comida, se ponen en común las impresiones y se debate sobre la relación entre esta dinámica y el derecho de conscripción. Así mismo se intentan poner ejemplos que vemos en nuestra sociedad que se basan en ese derecho.

FICHAS DE ACTIVIDADES

FICHA DE ACTIVIDAD

● **ACTIVIDAD** Concurso de elaboración de un dossier sobre asociacionismo.

● **TIPO DE ACTIVIDAD:** - Conocimiento - Aprendizaje cooperativo - Aprendizajes técnicos.

● **DURACIÓN:** De 8 a 12 horas (según grupos), divididas en varios días.

● **REALIZACIÓN:** Grupo pequeño y grupo grande.

● **UBICACIÓN:** Aula y medio abierto.

● **OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD** (centrados en los/as jóvenes):

- Identificar los distintos ámbitos en los que se desarrolla el asociacionismo
- Conocer lo que es una asociación, los ámbitos en los que se clasifican, etc.
- Entender las asociaciones como un espacio de participación social.
- Motivar para la participación en asociaciones.
- Aprender a elaborar un dossier.

● **MEDIOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS. DOCUMENTOS DE APOYO:**

- Aula o espacio similar.
- Listado de asociaciones de la zona y teléfonos de contactos.
- Ficha guión del contenido del dossier.
- Cuadernos de tapas duras en blanco para cada grupo.
- Materiales para el collage: tijeras, pegamento, papeles de colores, folletos, fotografías, etc.
- Premios para el concurso.

● **SECUENCIA DE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (MEDIADOR/A):**

- Programación de la actividad.
- Motivación de los participantes a la realización de la actividad.
- Elaboración de una ficha guión sobre contenidos a recoger en el dossier (nº de asociaciones, historia del asociacionismo, ámbitos de las asociaciones, integrantes de las asociaciones, organización y funcionamiento de las mismas, etc.) siempre referido al barrio o municipio.
- Informar / orientar sobre la recogida de materiales para la elaboración del dossier.
- Facilitación de materiales para la elaboración del dossier.
- Elaborar los criterios que se van a tener en cuenta para la adjudicación de los premios (cantidad de contenidos, calidad de contenidos, dificultad de conseguir la información/ documentación, calidad de la presentación, esfuerzo del grupo, etc.) e informar de ellos a los/as participantes.
- Adjudicación de los premios en base a los criterios mencionados.
- Dinamizar la evaluación.

● **SECUENCIA DE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (JÓVENES):**

- Entender la ficha guión y elaborar un plan de recopilación de la información necesaria para completar el guión por cada grupo de trabajo (3 ó 4 personas).
- Visitas al registro del municipio /barrio, entrevistas a asociaciones, recogida de folletos, fotografías, artículos, bibliografía. Todo ello relacionado con el asociacionismo y las asociaciones de su zona.
- Elaboración del dossier propiamente dicho trasladando la información y contenidos asimilados al

cuaderno, cuidando la presentación del mismo y teniendo en cuenta los criterios que se van a tener en cuenta en el concurso.

- Presentación y defensa del dossier por parte de cada grupo al resto del grupo.
- Evaluar la actividad.

● SEGUIMIENTO DE LA ACTIVIDAD POR PARTE DEL/ DE LA MEDIADOR/A:

- Apoyar la implicación de todo el grupo desde una metodología del aprendizaje cooperativo.
- Ofrecer pautas para la realización de la actividad.
- Realizar un seguimiento del aprendizaje de cada participante (valores, actitudes y aptitudes).
- Potenciar los valores del trabajo en equipo: cooperación, planificación, etc.
- Reforzar la creatividad y la originalidad.

● EVALUACION DE LA ACTIVIDAD REALIZADA POR LOS/AS JÓVENES:

- Identificar ámbitos de participación asociada.
- Realizar propuestas de profundización en la participación en las asociaciones y colectivos (democracia interna).
- Adquisición de información sobre asociacionismo.
- Adquisición de herramientas: ficha, planificación, trabajo de campo de recogida de información, dossier.
- Trabajo en equipo: implicación en el objetivo común, reparto de tareas, actitudes dentro del grupo.
- Caracterización del asociacionismo de su zona.

● BIBLIOGRAFÍA:

- “Indicadores sobre democracia, participación ciudadana y asociaciones”
Tomás Alberich Ed. Dossiers Barcelona Associacions.
- “Una potencia débil: asociaciones y nuevos movimientos sociales como vías de participación para una sociedad solidaria” Tresnak nº 12 Ed. Fundación EDE.

FICHA DE ACTIVIDAD

● **ACTIVIDAD** Analizar las distintas formas de participación con la dinámica del termómetro.

● **TIPO DE ACTIVIDAD:** - Conocimiento - Análisis - Posicionamiento.

● **DURACION:** 6 horas en sesiones de 2 horas.

● **REALIZACION:** Grupo pequeño y grupo grande.

● **UBICACION:** Aula y medio abierto.

● **OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD** (centrados en los/as jóvenes):

- Analizar las distintas formas de participación social.
- Conocer las distintas formas de participación social con forma jurídica: movimientos sociales, voluntariado y sindicatos.
- Identificar formas de participación individual y de participación sin figura jurídica como otras formas de participación juvenil.
- Analizar las diferencias y posibilidades entre las distintas formas de participación.
- Posicionarse sobre las formas de participación.

● **MEDIOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS. DOCUMENTOS DE APOYO:**

- Listado de asociaciones y contactos de su zona.
- Aula o espacio similar para la puesta en común y para el posicionamiento del termómetro.
- Listado de frases para la dinámica del termómetro.
- Cinta, tiza o algo similar para señalar el suelo con las posiciones.

● **SECUENCIA DE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (MEDIADOR/A):**

- Programar la actividad.
- Motivar a la realización de la actividad.
- Orientar en la búsqueda de información sobre organizaciones de movimientos sociales, voluntariado y sindicatos.
- Facilitar listado de organizaciones o contactos.
- Apoyar la post recogida de información para la preparación de la puesta en común.
- Dinamizar la puesta en común incidiendo en las claves de reflexión: diferencias entre las distintas formas de participar socialmente y las ventajas e inconvenientes de cada una.
- Elaborar el listado de frases sobre otras formas de participación (participación sin figura jurídica y participación individual: el voto, el consumo, etc.).
- Dinamizar la dinámica del termómetro intentando que todo el mundo se posicione lo más cerca posible de algún extremo, potenciando la defensa de las posturas y aportando criterios y datos para la reflexión.
- Dinamizar la evaluación de la actividad.

● **SECUENCIA DE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (JÓVENES):**

- Recoger información sobre asociaciones de distintos movimientos sociales (pacifismo, feminismo, ecologismo, etc.), de voluntariado y sindicatos.
- Para la recogida se pueden usar varias formas: recogida de folletos, materiales, etc. editados por las asociaciones o ir directamente a las asociaciones a recoger la información en persona (entrevista)

ofreciéndose a participar en las mismas como socios/as, voluntarios/as o afiliados/as.

- Poner en común la información recogida en grupo grande e identificar las diferencias, ventajas e inconvenientes de las distintas formas de participación.

También se podría hacer una mesa redonda con participantes de las distintas organizaciones.

- Reflexionar sobre las otras formas de participar: participación sin forma jurídica, participación individual (el voto, el consumo) a través de la dinámica del termómetro que consiste en posicionarse del 1 (en contra) al 10 (a favor) de determinadas frases que lee el mediador.

- Evaluar la actividad.

● SEGUIMIENTO DE LA ACTIVIDAD POR PARTE DEL/ DE LA MEDIADOR/A:

- Garantizar la participación de todas las personas del grupo en la actividad.

- Reforzar la reflexión del grupo aportando pautas y criterios.

- Ofrecer herramientas para la correcta realización de la actividad.

Realizar el seguimiento del aprendizaje de cada participante (valores, aptitudes y actitudes).

● EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD REALIZADA POR LOS/AS JÓVENES:

- Identificar “pros” y “contras” de las distintas formas de participación.

- Adquisición de información sobre movimientos sociales, organizaciones de voluntariado y sindicatos.

- Identificación de diferencias entre las distintas formas de participar socialmente.

- Adquisición de herramientas de recogida de información y de realización de una mesa redonda.

- Argumentación de su opinión sobre las otras formas de participación social.

● BIBLIOGRAFÍA:

- “Los movimientos sociales: transformaciones políticas y cambio cultural” Pedro Ibarra y otros. Ed. Trotta.

- “Movimientos sociales y participación política” Imanol Zubero. Ed.EDE Tresnak nº 12.

- “Juegos de interacción para adolescentes, jóvenes y adultos” Klaus W. Vopel Ed. CCS.

- “Entidades sociovoluntarias en Europa” Ed. Hacer S.L.

- “Las entidades voluntarias en España” G. Rodríguez Cabrero y otros. Ed. Ministerio de Asuntos Sociales.

FICHA DE ACTIVIDAD

● **ACTIVIDAD:** Situación de simulación de una Isla y juicio al Servicio Civil.

● **TIPO DE ACTIVIDAD:** - Análisis - Conocimiento - Posicionamiento

● **DURACIÓN:** 3 horas.

● **REALIZACIÓN:** Grupo pequeño y grupo grande

● **UBICACIÓN:** Aula o espacio similar

● **OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD (centrados en los/as jóvenes):**

- Analizar el servicio civil desde la perspectiva de la participación de los jóvenes.
- Analizar el derecho de conscripción viendo las ventajas e inconvenientes para la participación.
- Reflexionar sobre el derecho de conscripción y el derecho de participación.
- Conocer el Servicio Civil como ejemplo práctico del derecho de conscripción.
- Posicionarse ante el Servicio Civil identificando ventajas y desventajas.

● **MEDIOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS. DOCUMENTOS DE APOYO:**

- Dinámica de la Isla con mapa y consignas.
- Materiales para decorar y simular el aula como si fuera la Isla.
- Documentación sobre el Servicio Civil.
- Dinámica de role - playing con papeles a representar.

● **SECUENCIA DE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (MEDIADOR/A):**

- Programar la actividad.
- Motivar a la realización de la actividad.
- Plantear la dinámica de la Isla en base a las consignas: han llegado a una Isla (se les entrega mapa) en la que tienen que planificar la vida en la Isla (lugar y forma de vida, postura frente a la tribu indígena, búsqueda de alimentos, posibilidades de rescate, etc.).
- Potenciar la participación de cada persona adquiriendo un papel en el entramado social que se va desarrollando en la dinámica.
- Dinamizar la dinámica aportando sugerencias.
- Informar sobre el concepto de derecho de conscripción y sobre el Servicio Civil.
- Elaborar el roll-playing sobre el juicio del Servicio Civil con distribución de papeles para cada participante. (Se puede intentar vincular los papeles del juicio a los papeles de la Isla intentando que jueguen roles opuestos).
- Orientar el debate sobre el Servicio Civil.
- Dinamizar la evaluación.

● **SECUENCIA DE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (JÓVENES):**

- Realizar la dinámica de la Isla en base a las pautas que dé el mediador.
- Analizar la dinámica de la Isla relacionando el derecho de participación con el derecho de conscripción.
- Debatir sobre las ventajas e inconvenientes del derecho de conscripción.
- Asimilar información sobre el Servicio Civil.
- Representar el papel que les toque en la dinámica del juicio al Servicio Civil.

- Posicionarse ante el Servicio Civil.
- Evaluar la actividad

● SEGUIMIENTO DE LA ACTIVIDAD POR PARTE DEL/ DE LA MEDIADOR/A:

- Apoyar la implicación del grupo desde una metodología de aprendizaje cooperativo.
- Ofrecer pautas para la realización de las dinámicas.
- Recoger argumentos y opiniones de distinto parecer.
- Potenciar la metodología de las dinámicas de forma que se desarrollen correctamente.
- Moderar y resolver los posibles enfrentamientos de opinión.

● EVALUACION DE LA ACTIVIDAD REALIZADA POR LOS/AS JÓVENES:

- Definir y argumentar la propia postura ante el Servicio Civil.
- Adquisición de actitudes cooperativas y de resolución de conflictos.
- Adquisición de aptitudes de comunicación, argumentación, posicionamiento.
- Clima del grupo.
- Adquisición de conceptos.

● BIBLIOGRAFÍA:

- “La alternativa del juego” Paco Cascón Soriano Ed. Particular.
- “El debate sobre el Servicio Civil” Andrés García Inda y Fernando García Fernández. Ed. Acciones e investigaciones sociales nº 9.

**ACTIVIDAD COMPLETA:
LA FUERZA UNIDA**

● 1. PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

El juego de la fuerza unida es un juego de interacción para grupos de aprendizaje. Los participantes experimentan en qué medida la capacidad del grupo para solucionar los problemas es superior a la de cada uno. Al mismo tiempo tienen la posibilidad práctica de resolver problemas en unión con los otros.

Es por ello que lo consideramos adecuado para entender que una de las aportaciones que el asociacionismo reporta a los/las jóvenes es la fuerza de la unión en grupo.

El juego de las pruebas es un juego común en cualquier actividad lúdica con infancia y juventud que en un principio está pensado como un juego de competición por equipos. Sin embargo, esta actividad está planteada no sólo como competición entre dos grupos sino también como técnica de experimentación (aprendizaje cooperativo) de lo que pueden ser las ventajas o los inconvenientes de estar o no legalmente asociado.

El juego de las pruebas está pensado como continuación de la actividad de la fuerza unida de manera que después de ver las ventajas de unirse a otros para realizar intereses comunes, se vean también las ventajas de que esa unión sea formalizada en una asociación juvenil.

● 2. TIPO DE ACTIVIDAD

La actividad consiste en desarrollar una serie de juegos que son a la vez una dinámica de grupo:

- La fuerza unida, que es un juego de interacción.
- El juego de pruebas, que es un juego de competición y de simulación.

Un juego es una actividad que se desarrolla, en cooperación y/o competición con otras personas, hacia un objetivo preestablecido, con una serie de normas previamente aceptadas que incluyen procedimientos de evaluación y de constatación de que aquél ha sido alcanzado.

Una simulación es una representación de la realidad que puede ser abstracta, simplificada o acelerada. Permite que las personas que tratan de aprender realicen exploraciones que no pueden llevarse a cabo en la realidad porque requerirían la presencia de otras personas, o porque sería demasiado caro, complejo, peligroso o lento.

Ambos, juegos y simulaciones, tanto si son muy estructurados como poco, son dinámicos y se oponen al modelo estático.

Juegos y simulaciones facilitan que las personas que tratan de aprender actúen y analicen los problemas y tomen las decisiones de una manera más personal, con mayor implicación, pudiendo integrar con más facilidad los aprendizajes efectuados en su sistema de valores y de creencias e incluso en su manera de actuar. Es sabido que los aprendizajes teóricos no cambian los comportamientos; las experiencias, sí.

Además de la realización de los juegos esta actividad trata de:

- trabajar en grupo.
- adquirir habilidades en aprendizaje cooperativo.
- reflexionar y debatir sobre lo experimentado.

● 3. CONDICIONES GENERALES DE REALIZACIÓN

La duración de la actividad es variable dependiendo del grupo y de las conclusiones o debate que se suscite durante la realización de la misma.

La dinámica de “la fuerza unida” está pensada para que se desarrolle en alrededor de 1 hora 30 minutos (incluido el debate sobre las conclusiones). 30 minutos para la contestación individual al test y una hora para el resto.

El juego de pruebas también se puede desarrollar en una hora y media.

Además de las conclusiones propias de los juegos se debería de trabajar el documento de material para los participantes, con lo cual se podría debatir sobre el mismo durante 1 hora más.

La realización de los juegos está pensada para llevarse a cabo de manera individual y en grupo pequeño. Las conclusiones o debate se tienen que hacer en grupo grande.

El número de participantes es discrecional aunque para la profundización en las conclusiones sería bueno que no fuera mayor que 30.

Los grupos pequeños no deberían ser de más de 5 ó 6 personas.

La ubicación de los juegos puede ser en un aula o espacio similar aunque para la realización del juego de pruebas tendría que ser un espacio lo suficientemente amplio como para poder estar separadas las distintas pruebas unas de otras.

Los destinatarios/as de la actividad pueden ser jóvenes de todas las edades.

● 4. OBJETIVOS

- Analizar el asociacionismo juvenil identificando éste como una experiencia de aprendizaje cooperativo.
- Experimentar a través de técnicas las ventajas que supone hacer las cosas en común y la fuerza de la unión en grupo.
- Reflexionar sobre la participación de los/as jóvenes como base del asociacionismo juvenil.
- Conocer e identificar las ventajas que aporta a la juventud el asociarse.
- Incorporar una visión positiva del asociacionismo juvenil.

● 5. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- Programación

Para la dinámica de “la fuerza unida” es necesario elaborar un test de preguntas para que las personas participantes respondan a las mismas. El test puede versar sobre cultura general, sobre aspectos más relacionados con su entorno, sobre un tema concreto que se elija entre las personas participantes o por el mediador, etc.

El número de preguntas no debe exceder de 25 para realizarlo individualmente en poco tiempo y para que la puesta en común de los grupos pequeños no sea muy larga.

Para “el juego de las pruebas” se tiene que elaborar el listado de pruebas con las consignas que se deben dar en cada una de ellas teniendo en cuenta si el grupo está legalmente asociado o no.

Así mismo se pensará en cómo se va a hacer la distribución de los dos grupos y en qué espacio físico se van a desarrollar las pruebas con la decoración o ambientación que haga falta para ello. Esto último puede a su vez formar parte de la dinámica y realizarse por las personas participantes como previo a la realización aportando un momento de trabajo en equipo y de expresión artística.

Por último el mediador tiene que preparar los materiales sobre ventajas del asociacionismo juvenil que se dará a las personas participantes así como la manera de sacar las conclusiones finales.

- Motivación

La motivación para realizar la dinámica de “la fuerza unida” puede ser planteada con el objetivo de demostrar al resto del grupo cuánto sabemos sobre determinados aspectos y que pueda parecer una especie de concurso. Se puede relacionar con concursos televisivos, que los participantes conozcan, en los que se demuestra cuánto se sabe en un determinado tiempo. Para crear un clima de competitividad y tensión se puede ir informando cada poco tiempo de los minutos que han pasado del tiempo total y cuántos quedan, intentando crear más tensión hacia el final (quedan 10m, quedan, 5, 4, 3, 2, 1, 30 segundos, 20, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0).

El juego de pruebas es un juego pensado para realizarse en grupo y la explicación de las pruebas que van a tener que superar ya es un momento de motivación para las personas participantes. También se puede fomentar más la participación si previamente han ayudado a elaborar el decorado o ambientación del espacio donde se desarrollarán las pruebas.

- Realización

Dinámica de “la fuerza unida”: El mediador reparte el test y explica la dinámica a realizar incidiendo en los elementos de motivación. Rellenan el test individualmente teniendo media hora para ello.

Una vez rellenados los tests se dividen en grupos pequeños de 5 ó 6 personas para poner en común los resultados y sacar un test común con las aportaciones de todos. Para hacer el test común se tienen que poner de acuerdo todas las personas del grupo o elegir la opción que más votos tenga pero siempre intentando que haya consenso.

Seguidamente se pondrán los resultados en común en el grupo grande siendo el dinamizador el que dé los resultados correctos del test en la pizarra. Los grupos tendrán que ver cuántos aciertos han tenido y compararlos con los que tuvieron cada persona del grupo individualmente, así como si hubo miembros del grupo que sugirieron una respuesta que no fue aceptada y luego ha sido acierto, o respuestas de la mayoría del grupo que alguien cuestionó y también ha sido acierto.

El mediador dinamizará las conclusiones de la puesta en común en grupo grande incidiendo en la experiencia de aprendizaje cooperativo que han hecho a través de la dinámica y en identificar las ventajas de hacer las cosas agrupadamente.

El mediador plantea el juego de las pruebas incidiendo en los aspectos motivantes (posibilidad de preparar entre las personas participantes el decorado o ambientación del espacio donde se desarrollarán).

El mediador reparte los papeles de los árbitros de las pruebas con las consignas correspondientes y forma dos grupos de participantes: un grupo que será el grupo asociado legalmente y otro grupo no asociado legalmente (no más de 5 ó 6 personas por grupo, aunque puede haber varios grupos de

asociados y de no asociados pasando simultáneamente por las pruebas, en caso de ser muchos participantes).

En cada una de las pruebas tiene que haber una o varias personas del grupo, que teniendo claras las consignas que el mediador les ha dado, atienden al grupo que está realizando esa prueba y le facilitan o dificultan la consecución de la misma.

El mediador y todas las personas del grupo tienen que observar la realización de las pruebas por parte de los grupos y tratar de conocer las consignas asignadas a los árbitros.

Cuando todos los grupos hayan pasado por todas las pruebas se termina el juego y se comenta en grupo grande lo experimentado con el mismo. El mediador tendrá que incidir en aspectos como:

- Ventajas y dificultades encontradas analizando el por qué de las mismas.
- Diferentes reacciones y sensaciones de los grupos ante las pruebas y las dificultades encontradas.
- Punto de vista de los árbitros de las pruebas con respecto a los grupos.

El mediador deberá propiciar el análisis y reflexión sobre las ventajas de asociarse para la juventud que han sido identificadas en las dinámicas realizadas, así como las que aparezcan en los textos o material que se les entregue como conclusión de la actividad.

Por último, el mediador realizará una evaluación con el grupo participante en base a los aspectos recogidos en la ficha de evaluación de la actividad.

- Seguimiento

Durante la realización de la actividad el mediador tendrá que:

- Incidir en la valoración de las ventajas del asociacionismo juvenil, creando una actitud positiva hacia el mismo por parte del grupo y aclarando bien las diferencias entre los grupos asociados legalmente y los que no lo están.
- Propiciar un buen clima de reflexión y de realización de la actividad. Tendrá que estar atento a que todas las personas del grupo participen en el mismo y que las opiniones y las aportaciones se realicen en un clima distendido pero tomando en serio las dinámicas.
- Adecuar las preguntas y las pruebas al nivel de edad del grupo. Es importante que las preguntas del test se ajusten al perfil de participante y del grado de conocimientos que se puedan tener sobre un determinado tema o ámbito.

- Evaluación

Los criterios de evaluación de la consecución de los objetivos de la actividad serán:

- Desarrollar una percepción positiva del asociacionismo juvenil por parte de las personas participantes.
- Ser capaces de identificar las ventajas del asociacionismo como forma de participación social con figura jurídica.
- La adquisición de conocimientos sobre asociacionismo juvenil.

- El poder posicionarse ante el asociacionismo juvenil con argumentos claros y objetivos.
- Participación en las actividades de todo el grupo desarrollando prácticas cooperativas.

● 6. DOCUMENTOS PARA LOS/AS JÓVENES

- Hoja de preguntas individual tipo test para la dinámica de “la fuerza unida”.
- Listado de pruebas que deben superar los grupos.
- Consignas de cada prueba para los dos grupos.
- Documento sobre ventajas del asociacionismo juvenil.

● 7. RECURSOS

Para la realización de la actividad nos hemos basado en la siguiente documentación entre otras:

Dinámicas y juegos:

- “La alternativa del juego” Paco Cascón Soriano Ed. Particular.
- “Juegos de interacción para adolescentes, jóvenes y adultos” Klaus W. Vopel Ed. CCS.
- “Técnicas de grupo para la cooperación” Maria Lluisa Fabra. Ed. CEAC.
- “El trabajo en grupo” Clemente Lobato. Ed. Universidad del País Vasco.

Asociacionismo juvenil:

- “La participación social y política de los jóvenes” Rafael Prieto Lacaci. Ed. Ministerio de Cultura.
- “El asociacionismo juvenil como alternativa de cambio social” Cándido Gutiérrez. Ed. Celeste.
- “Cómo fundar una asociación” Lluís Martí e Irene Monferrer. Ed. CCS.

ANEXOS

● 1. HOJA DE PREGUNTAS TEST INDIVIDUAL.

Se trata de proponer una serie de preguntas a modo de ejemplo. El/la mediador/a puede cambiarlas o inventarse otras según el contexto y la edad o conocimientos de las personas participantes. Se tienen que saber las respuestas de todas las preguntas e incluso se puede buscar una explicación de algunas de ellas en libros, diccionarios, etc.

Ejemplos de preguntas:

- ¿Qué película ha sido la ganadora del oscar a la mejor película en la pasada edición de estos premios?
- ¿Cuáles son el nombre y apellidos del presidente del gobierno de tu Comunidad Autónoma?
- ¿Qué ingredientes lleva un batido de vainilla?
- ¿Cuál es la montaña más alta del mundo?
- ¿Cuál es la capital de Israel?
- ¿Quién inventó el teléfono?
- ¿Quién es el campeón del mundo actual de formula 1?
- ¿Qué significa la palabra “injerencia”?
- ¿Cuál es el país más grande del mundo?
- ¿Qué países pertenecen a la Unión Europea?
- ¿A cuántas pesetas equivale un Euro?
- ¿Qué es una “azalea”?
- ¿Qué significan las siglas A.M y P.M al hablar de horas?
- ¿Cuáles son los nombres de “los siete enanitos de Blancanieves”?
- ¿Qué colores hacen falta para formar el color verde?
- ¿En qué año se descubrió América?
- ¿Quién escribió “La celestina”?
- ¿Quién ha sido el/la ganador/a de la última edición del premio Nobel de la Paz?
- ¿Cuántos kilómetros hay de Madrid a Barcelona?
- ¿En qué año pisó por primera vez el hombre la luna?
- ¿Cuántos años son un lustro?
- ¿Cuáles son los colores de la bandera de tu Comunidad Autónoma?
- ¿Quién descubrió la penicilina?
- ¿Qué significan las siglas SIDA?
- ¿De qué elementos está compuesta el agua?
- ¿Cuántos colores tiene el Arco iris?
- ¿Dónde está la sede de la O.N.U?
- ¿Cómo es el gentilicio de Calahorra?
- ¿Cuál es el nombre romano de “Mérida”?
- ¿Quién fue Giuseppe Verdi?

● 2. LISTADO DE PRUEBAS Y CONSIGNAS.

Prueba nº 1:

Tenéis que buscar un local donde reuniros. En el Ayuntamiento se dan locales a los grupos del municipio que lo solicitan. Debéis ir a la oficina municipal y preguntar cómo podéis hacerlo.

Consignas para quien atiende en la oficina municipal:

- Sólo se pueden solicitar locales por los grupos registrados en el Ayuntamiento. Para registrarse en el Ayuntamiento necesitan presentar fotocopia de los Estatutos y certificado del registro Administrativo de que son asociación legalmente constituida. Si están registrados en el Ayuntamiento tienen que presentar una solicitud por escrito del presidente de la asociación.

Prueba nº 2:

Queréis pedir que se apruebe en el Municipio un plan sobre jóvenes y vuestro grupo quiere recoger firmas: apoyos individuales y de entidades, para hacer la solicitud a un pleno del Ayuntamiento. Vais donde el concejal de juventud del Ayuntamiento y le pedís que su partido político apoye vuestra demanda.

Consignas para el concejal de juventud:

- Para que el Ayuntamiento acepte las firmas y apoyos tienen que cumplir una serie de requisitos (DNI de quien firma, etc.) y los tiene que presentar una entidad legalmente constituida o si lo presentan particulares no van a conseguir apoyos de la gente que sólo se fía de iniciativas estables y legales.
- Para que el partido político del concejal apoye la iniciativa también necesitan una garantía de que la asociación es legal y no cuatro amigos que en una semana pueden disgregarse y no comprometerse más a nada.
- Para la interlocución tanto con las entidades como con el propio Ayuntamiento necesitan nombrar un representante porque no van a hablar cada vez con uno diferente, además ese representante tiene que ser elegido legalmente en base a algún criterio para ser representante.

Prueba nº 3:

Necesitáis conseguir dinero para la realización de vuestras actividades juveniles (las que sean) y para ello habéis pensado en pedir una subvención al servicio de juventud de vuestro municipio. Vais a recoger el modelo de solicitud a la oficina de información del Ayuntamiento.

Consignas para quien atiende en la oficina:

- Las subvenciones sólo se pueden pedir por entidades sin ánimo de lucro así que tienen que demostrar que lo son presentando los Estatutos y el certificado del registro donde están recogidas las entidades sin ánimo de lucro.
- Para poder recibir una subvención se tiene que presentar un número de identificación fiscal de la asociación (NIF) y un número de cuenta bancaria donde se ingresará el dinero, que deberán estar a nombre de la asociación. Para que Hacienda te haga el NIF y el banco te abra la cuenta necesitáis presentar la firma del representante legal de la asociación y los estatutos de la misma.
- Una vez concedida la subvención se tienen que presentar facturas de todo lo gastado con el NIF de la asociación porque no se pueden presentar facturas de tipo personal o para actividades diferentes a las que se dedica la asociación. Además hay que presentar el libro de cuentas de la asociación con el saldo de ingresos y gastos. El libro de cuentas tiene que estar sellado por el registro de asociaciones y sólo se lo sellan a las que están registradas legalmente.

Prueba nº 4:

Queréis convocar una manifestación en el municipio para exigir al Ayuntamiento que atienda vuestras demandas como jóvenes, para ello queréis uniros a otros grupos de jóvenes de la localidad y hacer una convocatoria conjunta. Vais donde la coordinadora de grupos a proponerles vuestra idea.

Consignas para quien atiende en la coordinadora:

- La coordinadora sólo apoya movilizaciones de las asociaciones miembros de la propia coordinadora. Si queréis pertenecer a la coordinadora tenéis que adheriros en un documento legal donde necesitan figurar vuestros datos legales como asociación. No se pueden adherir personas particulares. Además, al ser miembro de la coordinadora hay que pagar una cuota bastante importante que sólo puede pagar una asociación que reciba subvenciones.
- Para poder hacer una manifestación hay que pedir permiso al Ayuntamiento y para ello te exigen ser una asociación legalmente constituida.

Prueba nº 5:

Queréis hacer algún tipo de folleto en el que se explique lo que ofrecéis a los jóvenes que quieran participar en vuestro grupo para que se apunten más. Así mismo queréis sacar una pequeña publicación de vuestras ideas, propuestas, actividades, etc. Os han dicho que las cajas de ahorro del municipio suelen financiar la publicidad de grupos figurando la marca de la caja como sponsor. Os dirigís a hablar con la sucursal más próxima para plantearles que os financien vuestras publicaciones.

Consignas para quien atiende en la caja de ahorros:

- La política de la caja es financiar sólo asociaciones que están constituidas legalmente y que sean sin ánimo de lucro por lo cual tenéis que demostrar que estáis registrados como asociación sin ánimo de lucro.
- Para que la Caja pueda desgravar impuestos del dinero que le ha costado vuestra publicidad necesita demostrar que se lo ha gastado en sponsorizar a una asociación sin ánimo de lucro con un fin social.
- Generalmente la caja exige que previamente la asociación tenga ya cuenta abierta en la propia caja o que la abra en el momento de la sponsorización. Para ello va a necesitar vuestro NIF y los datos legales de la asociación. No vale con que alguno o todos los miembros del grupo tengan cuenta abierta si la asociación no la tiene.

● 3. DOCUMENTO SOBRE VENTAJAS DEL ASOCIACIONISMO JUVENIL.

“Asociarse.....¿para qué?”

El asociarse es una manera de plantearse cómo participar en la sociedad. Es una estrategia para conseguir mejorar la sociedad en la que vivimos.

Una asociación es una entidad constituida por un grupo de personas para conseguir un fin de carácter no lucrativo.

¿Por qué no es suficiente con que formemos un grupo?

Un grupo no garantiza continuidad, no exige una distribución formal de roles, no presupone una planificación de los proyectos a desarrollar ni una evaluación de los realizados.

No se trata de tener papeles ni de dar demasiada importancia a los papeles pero tampoco que la falta de papeles nos impida avanzar.

Asociarse.....¿para qué?:

1. Para conseguir un objetivo.

Cualquier asociación se plantea un objetivo que quiere lograr, una meta a largo plazo. Esta meta u objetivos son los que van a marcar su camino y orientar su marcha.

2. Para llegar más lejos.

Aquello que no podemos conseguir individualmente nos será relativamente más fácil de lograr si trabajamos asociados.

3. Porque el trabajo en equipo enriquece.

Nos enriquece saber escuchar lo que opinan los demás, aceptar aquello con lo que no acabamos de estar de acuerdo, aprender de la experiencia de los más veteranos.

El trabajo en equipo nos hace más respetuosos, más tolerantes, más abiertos y más solidarios.

4. Porque asegura la continuidad.

El hecho de organizarse, el no poner todo el peso de un proyecto exclusivamente sobre una persona, el distribuir cargos y responsabilidades asegura la continuidad de las actividades y, sobre todo, la consecución de los objetivos.

5. Porque proporciona formación.

Una asociación puede y debe facilitar preparación humana y técnica a sus miembros. Se les ha de proporcionar instrumentos y técnicas que le faciliten la realización de su tarea concreta.

6. Porque facilita el acceso a recursos económicos y materiales.

Ninguna institución pública ni privada otorga subvenciones a grupos no estructurados. Hay que presentar proyectos desde entidades legalmente constituidas, con personalidad jurídica propia.

