

Participación Comunitaria Centrada en el Usuario

Guía para la coordinación de sesiones de co-creación con niñ@s y adolescentes

Esta guía es para aquellos responsables de coordinar las sesiones de co-creación con niñ@s y adolescentes de entre 5 y 18 años.

 2hr 15 min (135 minutos)

 Número de participantes: 10 niños

En esta guía encontrarás:

Agenda de la Sesión de Co-Creación	2
Guía detallada de actividades	3 - 17

Leyenda de iconos:

-  Consejos útiles o Ejemplos
-  Información importante que recordar
-  Funciones de los miembros del equipo

Agenda de la Sesión de Co-Creación:



1	Bienvenida y presentación de la sesión	5 min
2	Rompehielos 'bolsa de frijoles'	10 min
3	Formación de grupos	5 min
4	Árbol de problemas	70 min
5	Descanso para el refrigerio	10 min
6	Informe y votación	15 min
7	Clausura de la sesión	5 min
8	Resultados de la sesión	15 min

**2 hr 15 min
(135 min)**

1. Bienvenida y presentación de la sesión

🕒 5 min

Objetivo: Asegurarse de que todos entiendan de qué trata esta sesión y qué pueden esperar de su participación.

Materiales:

- Formularios de consentimiento, si se utilizan



Coordinador Principal

1. Preséntese usted y a los demás miembros del equipo que estén presentes.
2. Presente el programa **Aprendiendo Unidos** y explique por qué estamos llevando a cabo las sesiones de co-creación.
3. Explique cómo el equipo de Plan Lima utilizará las ideas de los niños, adolescentes y adultos para tomar decisiones sobre el programa.
4. Explique que hoy se centrarán solo en algunos aspectos del programa **Aprendiendo Unidos**:
 - a. Informe a los participantes de que se hablará de los ‘problemas’ del programa que se detectaron en las encuestas que se hicieron previamente con la comunidad.
 - b. Déjales saber que problemas no relacionados con la sesión hoy no podrán ser abordarlos. No obstante, se anotarán y se compartirán con el equipo de Plan, que quizás pueda ayudar.
5. Explique que, si bien no se puede prometer que todas las ideas y soluciones que se propongan vayan a ser utilizadas, en equipo hará todo lo posible por implementar la mayor cantidad de ideas posible.
6. Déjeles saber que pueden hacer preguntas en cualquier momento de la sesión.
7. Explique que pueden dejar de participar en cualquier momento de la sesión y que no pasará absolutamente nada.
8. Pregunte si alguien tiene alguna pregunta y pida consentimiento si es necesario.

2. Rompehielos ‘bolsa de frijoles’ (1 de 3)

 10 min

Objetivo: Presentar a los niñ@s/adolescentes y al personal entre sí y hacer que los todos se sientan más cómodos en la sesión.



Coordinador principal

Paso 1: Presente la actividad

1. Invite a todos los niñ@s/adolescentes y al personal a que se coloquen de pie en un círculo y presente la primera parte del juego. Puede usar el siguiente texto de muestra o explicarlo con sus propias palabras.



Descripción del juego : “*Antes de comenzar, juguemos a un juego para conocernos unos a otros. Vamos a intentar aprendernos los nombres de cada uno. Voy a decir mi nombre [El coordinador dice su nombre] y voy a lanzar esta bolsa a alguien del círculo. [El coordinador tira la bolsa a uno de los coordinadores auxiliares.] Una vez la cojas, di tu nombre y lanzásela a otra persona. ¡Intenta recordar tantos nombres como puedas!*”

2. Mientras la actividad prosigue, sigue el rastro de la bolsa para asegurarse de que todas las personas del círculo han tenido la oportunidad de presentarse.

Materiales :

- Al menos 3 bolsas, pelotas blandas o artículos similares que sean fáciles y seguros de lanzar
- Etiquetas con nombres y plumones (opcional: ver *Alternativas de Actividades y Consejos* en la página 6 para más detalles).

Continúa en la siguiente página...

2. Rompehielos 'bolsa de frijoles' (2 de 3)

 10 min

 Coordinador principal

Paso 2: Ahora, ¡comienza la diversión!

1. Una vez que todos digan su nombre y lancen la bolsa la primera vez, coja la bolsa y presente la segunda parte del juego. Puede seguir el siguiente ejemplo o explicarlo con sus propias palabras:

 **Descripción del juego:** *"¡Bien hecho! Ahora, veamos hasta qué punto podemos recordar los nombres de los demás. Lanzaré esta bolsa a uno de ustedes y, mientras la lanzo diré el nombre de la persona a la que le estoy lanzando la bolsa. [El coordinador principal escoge a un niñ@s/adolescente del grupo, dice su nombre y le tira la bolsa]. A medida que lo hagamos, comenzaré a lanzar más bolsas al círculo. ¡Intenten seguir el ritmo!"*

2. Conforme la actividad continúe, comience a tirar más bolsas, una por una, en el círculo.
3. Deje que el juego siga durante unos minutos.
4. Después de unos minutos de diversión y confusión, de unas palmadas para llamar la atención de todos y finalice el juego.

Continúa en la siguiente página...

2. Rompehielos 'bolsa de frijoles' (3 de 3)

 10 min

Alternativas a la actividad y consejos:

 Algunos niñ@s más pequeños y niñ@s/adolescentes con problemas de audición pueden tener dificultades para oír o recordar muchos nombres a la vez.

En este caso, puedes pedir a todos que lleven etiquetas con su nombre para que el principal reto del juego sea simplemente lanzar y coger las bolsas. Si recurre a esta opción, pida a los niños y al personal que escriban su nombre en las etiquetas de identificación al comienzo de la sesión.

 Algunos niñ@s más pequeños y niñ@s/adolescentes con problemas de visión pueden necesitar objetos más grandes y más blandos para lanzarlos, o pueden necesitar que se les entreguen o se les hagan rodar los objetos.

 Si a los niñ@s/adolescentes les resulta muy difícil lanzar y atrapar la bolsa, haga el círculo más pequeño o modifique el juego para que la bolsa vaya pasando de mano en mano a lo largo de todo el círculo. Podrá igualmente acelerar el juego e introducir más bolsas.

 En las sesiones con adolescentes puede hacer el juego más difícil pidiendo a todos que digan un dato interesante sobre ellos mismos además de su nombre.

 Si conoce otro juego que también ayuda a los niños a aprenderse los nombres de los demás y a sentirse más cómodos entre ellos y considera que es mejor, puede utilizarlo en su lugar.

3. Formación de grupos

 5 min

Objetivo: Dividir a todos los participantes en grupos más pequeños.

Coordinador Principal

1. Agradezca a todos su predisposición y pídale a los niñ@s/adolescentes que se dividan en 2 grupos iguales.
2. Invite al coordinador auxiliar a unirse a uno de los grupos, mientras que usted permanezca con el otro grupo.

Líder del proyecto y/o profesor de Aprendiendo Unidos

1. Alternense entre un grupo y otro en las siguientes actividades.

4. Árbol de Problemas (1 de 5)

 70 min

Objetivo: Cada grupo explorará un área problemática relacionada con el programa *Aprendiendo Unidos* para comprender mejor los problemas que los niñ@s/adolescentes experimentan con este programa, y generarán soluciones a estos problemas.



Coordinador principal y auxiliar en pequeños grupos, respectivamente

Paso 1: De la bienvenida a los niñ@s/adolescentes del grupo y presente la actividad.

1. Recuerde a los participantes que los problemas que van a explorar han sido identificados a través de encuestas con los miembros de su comunidad;
2. Explique el propósito de la actividad :
 - a. Comprender mejor los problemas que los niñ@s/adolescentes experimentan con el programa *Aprendiendo Unidos*; y
 - b. Encontrar soluciones a estos problemas;
3. Diga a los niñ@s/adolescentes en qué aspecto del programa *Aprendiendo Unidos* se centrará su grupo.

Materiales:

- Pósters de Árbol de Problemas
- Plumones de color, lápices o ceras de colores
- Post-its
- Otros materiales para manualidades dependiendo lo que se necesite

Continúa en la siguiente página...

4. Árbol de Problemas (2 de 5)

 70 min



Líder del proyecto y/o profesor de Aprendiendo Unidos

1. Muévase entre los grupos durante la actividad del Árbol de Problemas para observar la actividad.
2. Cuando sea conveniente, puede participar añadiendo mas ideas a las propuestas de los niñ@s y adolescentes.

 **Importante:** Su función durante esta actividad es gestionar las expectativas y, al mismo tiempo, permitir a los participantes ser creativos y sugerir una gran variedad de ideas diferentes. Si los niñ@s/adolescentes sugieren algo que puede ser difícil de implementar, puede comentárselo y explicarles por qué puede ser difícil, pero **no descarte ninguna idea en esta etapa**. También puede sugerir alternativas más factibles a las ideas propuestas cuando sea apropiado.

Continúa en la siguiente página...

4. Árbol de Problemas (3 de 5)

🕒 70 min



Coordinador Principal y Auxiliar en pequeños grupos, respectivamente

Paso 2: Comente las áreas problemáticas en el Árbol de Problemas:

1. Dile a los participantes que, a partir de las encuestas, sabemos lo que a la mayoría de los niñ@s/adolescentes no les gusta, o les preocupa del programa: enséñeles los árboles de problemas, que abarcan las diferentes áreas, así como sus respectivos problemas.
2. Luego, analizando cada árbol y problema de uno en uno, comience a explorar las causas de este problema haciendo esta pregunta a los niñ@s/adolescentes:
 - *¿Porque crees que muchos niñ@s/adolescentes no les gusta esto?*



Consejo: Si los participantes tienen dificultades para contestar la pregunta inicial, ayúdelos con otras preguntas. Por ejemplo:

- *¿Qué crees que a los niñ@s/adolescentes no les gusta de esto?*
- *¿Qué es lo que no te gusta de esto? ¿Por qué?*
- *¿Qué crees que te puede disgustar de esto? ¿Por qué?*

También puede utilizar la técnica de los **5 Porqués** para explorar las causas más a fondo: consulta *'Alternativas a la actividad y consejos'* en la p. 12 para más detalles.

3. Comente las respuestas a estas preguntas en grupo. Si, en grupo, encuentran un factor que pueda ser la causa de dicho problema, añadan lo al árbol de problemas.
4. Continúe el ejercicio hasta que hayan abarcado todos los problemas de el árbol e identificado al menos una causa posible para cada uno.

Continúa en la siguiente página...

4. Árbol de Problemas (4 de 5)

 70 min



Coordinado principal y auxiliar en pequeños grupos, respectivamente

3: Hablen y comenten las ideas

1. Pida a los niñ@s/adolescentes que miren todos los problemas y causas que se hayan identificado como grupo.
2. Pídeles que piensen en que se puede hacer para solucionar o tratar algunas de las causas de los problemas que pusieron en su árbol.
3. Invite a los niñ@s/adolescentes a sugerir en voz alta algunas soluciones y a discutir las en grupo.
4. Escriba cada idea que acuerden como grupo en un post-it y coloque estas ideas al lado de la(s) causa(s) del problema respectivamente.



Puede pedir a los niños que escriban o dibujen en las post-its y que las organicen en el árbol. Esto puede ser especialmente divertido para los niños más pequeños.

Una vez que se hayan discutido todas las ideas y soluciones propuestas por los niñ@s/adolescentes de su grupo y se hayan colocado en el póster del Árbol de Problemas, la actividad habrá terminado.

Continúa en la siguiente página...

4. Árbol de Problemas (5 de 5)

🕒 70 min

Alternativas a la Actividad y Consejos:

💡 **Intenta utilizar la técnica de los 5 Porqués para explorar más a fondo las causas del problema.**

A veces, la causa de un problema más fácil de identificar no es la causa más importante. Si tiene sentido, intente usar la técnica de los **5 Porqués** para llegar a la causa subyacente del problema. Cuando un niñ@/adolescente sugiere una posible causa del problema, pregúntele: "*¿Por qué esto puede ser un problema para ti?*" o una pregunta similar que empiece con "Por qué", pero ahora sobre la causa que sugirieron. Modifique la pregunta según sea necesario, siempre usando "Por qué", en base al contexto de la discusión. Es posible que necesite hacer varias preguntas, a veces hasta 5, para llegar a la causa real del problema.

Ejemplo: Un niño dice que no le gusta que la ubicación del programa quede lejos de su casa. Cuando se le pregunta por qué la primera vez, puede decir que es porque no le gusta que tener que coger el autobús para ir al programa. Si luego preguntas, por ejemplo, *¿por qué no te gusta coger el autobús?* - puede que diga que es porque le da miedo. Y si preguntas por qué una tercera vez, puede que diga que es porque le da miedo perderse o los criminales, o algo totalmente distinto. Sus respuestas podrían sorprenderte y mostrarte las oportunidades de mejorar los programas de manera interesante y creativa. Recuerda: ¡no hay respuestas correctas o incorrectas!

💡 **Si a un niñ@/adolescente le cuesta hablar o si unos hablan más que otros,** puedes llamarlos uno por uno por separado para asegurarse de que todos tengan la oportunidad de hablar.

5. Descanso para el refrigerio

 10 min

Objetivo: Que los participantes y el equipo tenga un pequeño descanso.

Coordinador Principal

1. Invite a todos a tomar un descanso de 10 minutos y reparta algunos aperitivos y bebidas.
2. Dile a los niños que pueden seguir decorando sus árboles o dales más papel y colores para que se distraigan.

 **Importante:** No reparta el refrigerio antes de terminar la actividad del Árbol de Problemas. Si algunos niños siguen ocupados con la actividad mientras que otros están con los aperitivos y bebidas, se van a distraer y querer acabar la actividad antes.

6. Informe y Votación (1 de 2)

🕒 15 min

Objetivo: Cada grupo presenta a los demás sus árboles de problemas. Después de la presentación, todos los niñ@s/adolescentes votan sus ideas/soluciones favoritas.

Materiales:

- ❑ Post-its y plumones para anotar nuevas ideas



Coordinador Principal

1. Pida a todos que vuelvan a sus asientos después del descanso.
2. Invite a uno de los grupos al frente y pídale que presenten su Árbol de Problemas.
3. Pida al grupo que explique a los demás a qué parte del programa **Aprendiendo Unidos** se han enfocado, de qué problemas han hablado y qué ideas se les ha ocurrido.
4. Dele al grupo entre 5 y 7 minutos para que presenten todos sus árboles.
5. Cuando el grupo termine su presentación, pregunte al resto de los niñ@s/adolescentes si tienen alguna otra idea para resolver algunos de los problemas del póster presentado. Si lo hacen, escriba las nuevas ideas en Post-its y añádalas al póster.
6. A continuación, explique las reglas de la votación: **cada niñ@/adolescente sólo puede votar por una de las ideas/soluciones por problema.**
7. Comience a leer las ideas del árbol una por una, pidiendo a los niños que levanten la mano si les gusta una idea.
8. Cuente y anote el número de votos por idea/solución.
9. Una vez que se hayan votado todas las ideas, comuníquelas a los niñ@s/adolescentes qué ideas/soluciones fueron las más votadas.
10. Invite al siguiente grupo a que presente sus árboles, pidan a los demás dar más ideas, y hagan la votación.

6. Informe y Votación (2 de 2)

 15 min



Líder del proyecto y/o profesor de Aprendiendo Unidos

1. Observe la actividad.
2. Si ve que una idea puede ser difícil de implementar en el contexto del proyecto, diga a todos por qué podría ser difícil, **pero no rechace** la idea en ese momento. Si es posible, sugiera una alternativa más factible.

7. Clausura de la sesión

 5 min



Líder del proyecto

1. Agradezca a los niñ@s/adolescentes sus ideas y explique lo que sucederá a continuación:
 - a. Todas las ideas se ordenarán por el número de votos y se dará prioridad a las ideas más populares para su implementación.
 - b. Sin embargo, todas las ideas también se ordenarán según lo fácil o difícil que sea su implementación.
 - c. El equipo tendrá en cuenta el presupuesto, el tiempo, el personal y los recursos disponibles a la hora de revisar las ideas.
 - d. Se implementarán las ideas más populares y factibles.



Coordinador Principal

1. Diga a los niñ@s/adolescentes que la sesión ha concluido.
2. Recuerde les que si bien no podemos prometer implementar todas las ideas de hoy, haremos todo lo posible para implementar todas las que podamos.
3. Agradece a los niñ@s/adolescentes por participar y ayudar al equipo de campo a aportar ideas para mejorar el programa **Aprendiendo Unidos**, y anime les a realizar ejercicios similares en el futuro..

Aquí termina la Sesión de Co-Creación. Los participantes ya pueden irse. El personal se queda para completar la Actividad 8: Resultados de la Sesión (ver página siguiente).

8. Resultados de la sesión

🕒 15 min

Objetivo: Recopilar los resultados de la sesión para asegurar que las ideas de todos los participantes se registren y puedan ser utilizadas por el equipo del proyecto en la *sesión de toma de decisiones*.



Coordinador principal

1. Hagan fotografías de todos los árboles para mantener un registro digital.
 - a. Compártalas con el líder del proyecto.
2. Anote todas las ideas de cada árbol de problemas en el documento de *recopilación de ideas* (una lista por cada árbol de problemas) y dele las listas al líder del proyecto, quien las presentará en la sesión de toma de decisiones.
3. Recoja todos los árboles y entregelos al líder del proyecto.



Coordinador principal, coordinador auxiliar y líder del proyecto y/o profesor de Aprendiendo Unidos

1. Tomen 15 minutos para hablar en equipo sobre la sesión. Comenten:
 - a. *Lo que ha ido bien*
 - b. *Lo que ha ido mal*
 - c. *Qué se podría hacer de manera diferente la próxima vez*