

Participación Comunitaria Centrada en el Usuario

Guía para la coordinación de sesiones de co-creación con adolescentes y jóvenes

Esta guía es para aquellos responsables de coordinar las sesiones de co-creación con adolescentes y jóvenes.

 2hr 15 min (135 minutos)

 Número de participantes: 10 AJs

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.



Coordinador Principal

1. Preséntese usted y a los demás miembros del equipo que estén presentes.
2. Presente el programa POWER4AY y explique por qué estamos llevando a cabo las sesiones de co-creación.
3. Explique cómo el equipo de SAVE utilizará las ideas de los niños, adolescentes y adultos para tomar decisiones sobre el programa.
4. Explique que hoy se centrarán en los problemas o necesidades identificadas en la encuesta.
5. Explique que, si bien no se puede prometer que todas las ideas y soluciones que se propongan vayan a ser utilizadas, el 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.

Materiales:

- Formularios de consentimiento, si se utilizan:

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

 10 min

Objetivo: Presentar a los AJs 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 AJs 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 marcadores (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 AJ 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 AJs 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 AJs y al personal que escriban su nombre en las etiquetas de identificación al comienzo de la sesión.

 **Algunos AJs 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 Ajs 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 AJs 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

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 árbol de problemas para comprender mejor las necesidades de los AJ, y generarán soluciones a estos problemas.



Coordinador principal y auxiliar en pequeños grupos, respectivamente

Paso 1: De la bienvenida a los AJs 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 AJs experimentan en relación a las áreas de incidencia del programa; y
 - b. Encontrar soluciones a estos problemas;
3. Diga a los AJs en qué aspecto del programa **POWER4Y** se centrará su grupo.

Materiales:

- Pósters de Árbol de Problemas
- Marcadores 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 experto.

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 AJs.

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 AJS 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, hemos identificado algunos de sus problemas y necesidades: 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 preguntas a los AJs:
 - *¿Cuál crees que sea la principal razón de esta dificultad?*



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

- *¿Cómo sería este servicio si no presentaría ningún problema?*
- *¿Qué es lo que no te gusta de esto?*
- *¿Qué crees que te puede disgustar de esto?*

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, anótelo en el 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 AJs que miren todos los problemas y causas que se hayan identificado como grupo.
2. Pídeles que piensen en qué se puede hacer para solucionar o tratar algunas de las causas de los problemas que pusieron en su árbol.
3. Invite a los AJs 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 AJs que escriban o dibujen en las post-its y que los organicen en el árbol.



Una vez que se hayan discutido todas las ideas y soluciones propuestas por los AJs 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 las 5 preguntas 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 preguntas** para llegar a la causa subyacente del problema. Cuando un AJ sugiere una posible causa del problema, pregúntele: "*¿Qué hace que esto sea un problema para ti?*". Modifique la pregunta según sea necesario, 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: Si un AJ dice que se siente mal de ir al baño durante la noche, puedes preguntar por detalles como ¿Qué hace que te sientas mal del trayecto o del servicio? Puede ser que señale la iluminación, entonces puedes preguntar ¿Qué tipo de dificultades encuentras cuando no tienes iluminación? Según la respuesta seguimos preguntando.

Recuerda: ¡no hay respuestas correctas o incorrectas!

 **Si a un AJ 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. Dígale a los AJs que pueden seguir decorando sus árboles.

 **Importante:** No reparta el refrigerio antes de terminar la actividad del Árbol de Problemas. Si algunos participantes 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 AJs votan sus ideas/soluciones favoritas.

Materiales:

- Post-its y marcadores 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 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 AJs 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 AJ 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 AJ 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 AJs 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 y/o experto del proyecto Power4AY.

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 AJs 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 AJs 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. Agradezca a los AJs por participar y ayudar al equipo de campo a aportar ideas para mejorar el programa, 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. Haga 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 entregue las listas al líder del proyecto, quien las presentará en la sesión de toma de decisiones.
3. Recoja todos los árboles y entrégelos al líder del proyecto.



Coordinador principal, coordinador auxiliar y líder del proyecto

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*