

YES!

YOUTH
EMPOWERMENT
FOR
SOCIAL
INCLUSION

Módulo 4 Transformación Cívica



Co-funded by
the European Union



Co-funded by
the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida. 2021-1-DE04-KA220-YOU-000029144



© 2022-2024. Esta obra está bajo una licencia CC BY-NC-SA 4.0.

Introducción



El objetivo del módulo de cambio cívico es seguir apoyando y desarrollando las ideas de los participantes en la práctica, con planes de aplicación práctica.

El módulo constará de dos lecciones/actividades diferentes y un juego de autoevaluación.

La primera actividad es el juego de autoevaluación llamado "BingoCívico". Los facilitadores utilizarán una plantilla específica del juego (véase el anexo) tanto para la versión presencial (F2F) como para la versión en línea. La actividad básica de la lección 1 se llama "Superhéroes Changemakers". En este juego, los participantes tendrán que averiguar las habilidades, valores y actitudes que debe tener un agente de cambio, seguido de una evaluación.

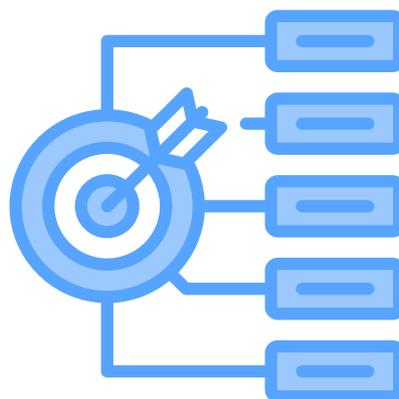
La segunda actividad es un juego de rol llamado "Establecer vínculos y resolver problemas". Para esta actividad, los participantes trabajarán juntos para encontrar los vínculos entre diferentes grupos y cómo pueden resolver un problema trabajando juntos. Para la versión en línea de estas actividades, los animadores tendrán que hacer algunos ajustes para la reunión en línea. Al final de las actividades, tendrán que evaluarlas y evaluarse a sí mismos.



Objetivos

Este módulo tiene por objeto:

- explicar cómo alguien puede convertirse en un agente de cambio en su comunidad
- sugerir buenas prácticas para que los jóvenes interactúen con su comunidad
- recomendar buenos ejemplos de compromiso cívico
- explicar el uso de juegos de rol y actividades de trabajo en equipo para ayudar a los participantes a implicarse en la comunidad y convertirse en agentes de cambio.



Resultados

Los resultados de este módulo son:

- Capacitar a los jóvenes y su interacción con su comunidad local
- El compromiso de los jóvenes con las actividades
- Desarrollar sus habilidades de comunicación
- Desarrollar su pensamiento crítico
- Involucrarles en actividades para potenciar su capacidad de negociación
- Los participantes podrán autoevaluarse



Parte teórica



La juventud se define como aquellas personas con edades comprendidas entre los 16 y los 30 años. La participación es esencial para implicar a los jóvenes, incluirlos en la sociedad/comunidad y capacitarlos. En Europa existe la creencia de que los jóvenes deben participar en la vida social, no sólo votando o presentándose a las elecciones, sino también dándoles la oportunidad de influir en los demás con su opinión, participar en acciones o en la toma de decisiones y cambiar la comunidad en la que viven (Consejo de Europa, 2021).

Sin embargo, sólo el 12,1% de los jóvenes europeos participan en actividades de voluntariado formales o informales o se consideran ciudadanos activos en sus países (Eurostat, 2020). En consecuencia, la Comisión Europea (2022-2023) incluyó entre sus objetivos la necesidad de implicar a los jóvenes para que participen en la sociedad cívica y les ayuden a interactuar y cultivar un diálogo positivo con las autoridades locales, regionales y transnacionales, con el fin de marcar la diferencia.

Por lo tanto, un agente de cambio cívico es alguien que emprende acciones creativas para marcar la diferencia en su sociedad o resolver un problema cívico. Este compromiso puede ser una forma de activismo remunerado o no remunerado que conlleva un gran trabajo para desarrollar habilidades y valores, o para motivar a otras personas a marcar la diferencia.



Es importante tener en cuenta que un agente de cambio debe tener unas aptitudes, unos valores y una actitud específicos para marcar la diferencia. Las aptitudes cruciales son la creatividad, el liderazgo colaborativo, la capacidad de comunicación, la empatía, saber escuchar y ser reflexivo. La actitud de un agente de cambio debe determinarse con las siguientes características: Seguro de sí mismo, reflexivo, empático, inspirador, flexible-abierto de mente, apasionado, modesto, auténtico y positivo, amable. Por último, los valores que debe defender son el respeto a los demás, la honradez, la equidad y el pensamiento democrático.

Uno de los principales problemas que han destacado los futuros jóvenes changemakers de Salónica es que la comunidad y la sociedad locales carecen de una educación de calidad, en el ámbito del asesoramiento sobre el mercado laboral, los estereotipos sobre el voluntariado y la ciudadanía activa, etc. Además, en Salónica, y en general en Grecia, falta una mentalidad de voluntariado entre los jóvenes y la población en general. Por lo tanto, tenemos que encontrar y crear actividades para involucrar a los jóvenes en la participación en grupos de voluntarios y asociaciones con el fin de ayudarles a convertirse en agentes de cambio para su sociedad o comunidad. En el contexto griego, una organización juvenil fundada por un joven agente de cambio (Ioannis Charchantis) es InfinityGreece; empezó como un grupo de voluntarios y hoy capacita a los jóvenes en la era digital y las herramientas de los medios de comunicación, al tiempo que dirige diversos programas de formación educativa.



1ª Actividad

Superhéroe Changemaker

Versión F2F



Duración: 60 minutos



Resumen y objetivo(s)

La actividad se inspira en el análisis DAFO; sin embargo, tiene un giro. El objetivo de la actividad es ayudar a los participantes a descubrir cuáles son las aptitudes, los valores y la actitud de un agente de cambio.



Resultados del aprendizaje

- A lo largo de esta actividad, los participantes
- interactuarán entre sí e intercambiarán ideas
- desarrollarán el valor de la cooperación y la colaboración
- cultivarán el valor del respeto por los pensamientos, sentimientos y experiencias de los demás
- cultivarán su pensamiento crítico
- ampliarán sus conocimientos sobre cómo convertirse en agentes de cambio y qué habilidades necesitan
- se evaluarán a sí mismos



Método de formación utilizado:

El método de formación se basa en el método participativo de aprendizaje. Los participantes utilizarán la lluvia de ideas y la formación colaborativa.



1ª Actividad

Superhéroe Changemaker

Versión F2F



Actividad de autoevaluación

Antes de que empiecen con la actividad básica, puedes hacer una dinamización. Esta actividad puede ser un juego de BINGO (véase el anexo). Los participantes jugarán a este juego para saber si han ayudado a su comunidad a cambiar y para que nos cuenten de qué manera ayudaron a ese cambio. El coordinador de la actividad repartirá folletos del juego del bingo (Anexo). Luego va a explicar que mientras lee las acciones del bingo los participantes tienen que marcar las acciones que han participado en el pasado. Si alguien ha rellenado una línea (vertical u horizontal) tiene que gritar ¡Bingo!



Actividad básica

Para que una persona se convierta en agente de cambio, necesita tener unas aptitudes, unos valores y una actitud específicos, si quiere marcar la diferencia en la comunidad.

- **Aptitudes:** las aptitudes que necesita un agente de cambio son creatividad, liderazgo colaborativo, capacidad de comunicación, empatía, escucha activa y reflexión.
- **Valores:** respeto a los demás, honradez, justicia, honestidad, democracia.
- **Actitud:** un agente de cambio debe ser seguro de sí mismo, reflexivo, empático, inspirador, flexible, abierto, apasionado, modesto, auténtico y positivo, amable...

Por lo tanto, separaremos a los participantes en grupos y les pediremos que discutan entre ellos cuáles son las aptitudes, la actitud y los valores que deben tener como futuros agentes de cambio. Al final les daremos la oportunidad de trabajar todos a una, y decidir cuáles son las características básicas de cada categoría dada (Ver Anexo).

Después de la actividad, haremos un resumen a través de un debate sobre las aptitudes y los valores que deben tener para lograr ser agentes de cambio en su comunidad.



1ª Actividad

Superhéroe Changemaker

Versión F2F



Materiales necesarios:

Los equipos tendrán que utilizar bolígrafo/marcadores y hojas de rotafolio A3 para anotar sus ideas como resultado de la lluvia de ideas y, a continuación, les proporcionaremos cartulinas y rotuladores para que escriban todos juntos lo que hayan averiguado.



Fuentes

Ashoka, Changemaker skills, Grecia, Obtenido de <https://www.ashoka.org/en-gr/collection/changemaker-skills>

Chantal van Kempen (2015), *16 common characteristics of a change-maker*, Obtenido de <https://www.linkedin.com/pulse/16-common-characteristics-change-maker-chantal-van-kempen>



Evaluación

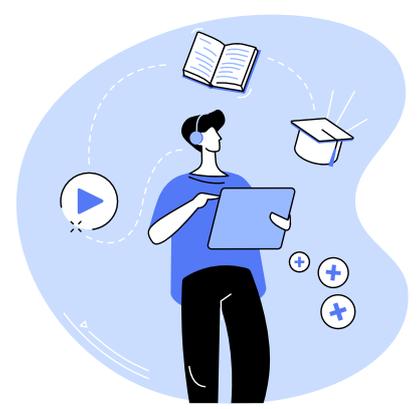
Los participantes se evaluarán a sí mismos. La evaluación se hará con 4 gráficos de tipo ecuación, para las siguientes cuatro categorías (Habilidades que tengo, valores que tengo, actitud que tengo, hasta qué punto soy un agente de cambio). Para cada categoría, los participantes deberán marcar dónde creen o sienten que se encuentran.



1ª Actividad

Superhéroe Changemaker

Versión F2F



Duración: 60 minutos



Resumen y objetivo(s)

Esta actividad se inspira en el análisis DAFO; sin embargo, tiene una vuelta de tuerca. El objetivo de la actividad es ayudar a los participantes a descubrir cuáles son las aptitudes, los valores y la actitud de un agente de cambio.



Resultados del aprendizaje

A lo largo de esta actividad, los participantes

- interactuarán entre sí e intercambiarán ideas
- desarrollarán el valor de la cooperación y la colaboración
- cultivarán el valor del respeto por los pensamientos, sentimientos y experiencias de los demás
- cultivarán su pensamiento crítico
- ampliarán sus conocimientos sobre cómo convertirse en agentes de cambio y qué habilidades necesitan
- se evaluarán a sí mismos



Método de formación utilizado:

El método de formación se basa en el método participativo de aprendizaje. Los participantes utilizarán la lluvia de ideas y la formación colaborativa.



1ª Actividad

Superhéroe Changemaker

Versión F2F



Actividad de autoevaluación

Antes de que empiecen con la actividad básica, puedes hacer una dinamización. Esta actividad puede ser un juego de BINGO (véase el anexo). Los participantes jugarán a este juego para saber si han ayudado a su comunidad a cambiar y para que nos cuenten de qué manera ayudaron a ese cambio. El coordinador de la actividad compartirá en pantalla un folleto de un juego de bingo (Anexo). Luego va a explicar que mientras lee las acciones del bingo los participantes tienen que activar la herramienta de anotación y marcar las acciones que han participado en el pasado. Si alguien ha rellenado una línea (vertical u horizontal) entonces tiene que encender su micrófono y gritar ¡Bingo!



Actividad básica

Para que una persona se convierta en agente de cambio, necesita tener unas habilidades, unos valores y una actitud específicos, si quiere marcar la diferencia en la comunidad.

Separaremos a los participantes en grupos y les pediremos que discutan entre ellos cuáles son las aptitudes, la actitud y los valores que deben tener como futuros agentes de cambio. Al final, cada grupo presentará sus conclusiones delante de todos y las escribirá en un papel pintado que se compartirá con ellos.

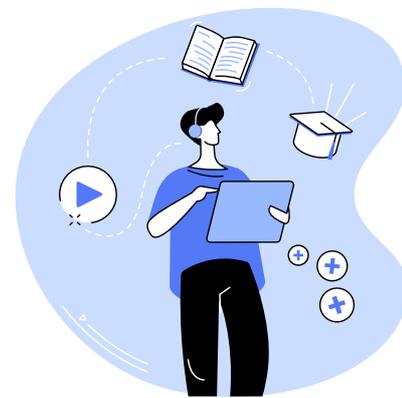
Después de la actividad haremos un resumen teórico para que tengan una visión completa del trasfondo teórico, las habilidades y los valores que deben tener para lograr en su comunidad ser agentes de cambio.



1ª Actividad

Superhéroe Changemaker

Versión en línea



Consejos para la realización en línea

Es necesario que en las salas de descanso haya un miembro del personal de los socios que sepa facilitar la actividad y reforzar la confianza de los participantes si no lo hacen.



Fuentes

Ashoka, Changemaker skills, Grecia, Obtenido de <https://www.ashoka.org/en-gr/collection/changemaker-skills>

Chantal van Kempen (2015), 16 common characteristics of a change-maker, Obtenido de <https://www.linkedin.com/pulse/16-common-characteristics-change-maker-chantal-van-kempen>



Evaluación

Los participantes se evaluarán a sí mismos para averiguar si tienen las aptitudes, la actitud y los valores necesarios para convertirse en futuros agentes de cambio. La evaluación se realizará con 4 gráficos de tipo ecuación, para las siguientes cuatro categorías (Habilidades que tengo, valores que tengo, actitud que tengo, cuánto siento que podría ser un agente de cambio), y marcarán con el uso de la herramienta de anotación, dónde creen que pertenecen. Los participantes evaluarán su propio yo.



2ª Actividad

Establecer vínculos y resolver problemas



Versión F2F



Duración: 90 minutos



Resumen y objetivo(s)

La actividad consistirá en un juego de rol. El objetivo de esta actividad es hacer que los participantes trabajen juntos para encontrar los vínculos entre los distintos grupos y cómo resolverán un problema con la ayuda de los demás.



Resultados del aprendizaje:

- A lo largo de esta actividad, los participantes podrán interactuar entre sí e intercambiar ideas,
- desarrollarán el valor de la cooperación y la colaboración,
- aprenderán habilidades que podrán utilizar (debate, negociación, trabajo en equipo, persuasión),
- cultivarán el valor del respeto a los pensamientos, sentimientos y experiencias de los demás,
- cultivarán su pensamiento crítico,
- se sentirán motivados, ya que se les plantearán situaciones del mundo real,
- fomentarán la participación cívica



2ª Actividad

Establecer vínculos y resolver problemas



Versión F2F



Actividad

Los juegos de rol son un método de formación que ofrece a los participantes la oportunidad de ponerse en la piel de otra persona y simular una situación. El objetivo de los juegos de rol es involucrar a los participantes en escenarios de la vida real y ayudarles a enfrentarse a experiencias que pueden ser estresantes, complejas, desconocidas y controvertidas, al tiempo que pueden estimular los sentimientos y creencias de los participantes y, por tanto, intercambiar sus pensamientos y sentimientos entre ellos.

La actividad se llamará "Establecer vínculos y resolver problemas" y deberá seguir los siguientes pasos:

1. Divide a los participantes en 4 grupos con los nombres: jóvenes, universidad, autoridad local, grupo de voluntarios/ONG y dale a cada grupo un color, por ejemplo, jóvenes-amarillo, ONG-rojo, universidad-verde, autoridad local-azul.
2. Cada grupo tendrá que resolver el mismo problema que les vamos a dar, teniendo en cuenta el papel que desempeñan (jóvenes, ONG, universidad, autoridad local). Tienen que encontrar al menos 5 soluciones y cómo un grupo ayudará al otro para que la solución se haga realidad.
3. Les daremos 50 minutos para hacer una lluvia de ideas, encontrar y escribir sus soluciones. Aquí hay que recordarles que las soluciones deben resolverse con la contribución de otro grupo (por ejemplo, si estás en el equipo de jóvenes tienes que encontrar una solución que se va a resolver con la ayuda de la universidad).
4. A continuación, reunimos a los grupos para que presenten sus soluciones y dejamos que los demás grupos compartan sus reacciones o comentarios. Al principio de las presentaciones el coordinador de las actividades tendrá que explicar el uso de las cuerdas de lana que se les entregan.
5. Más concretamente, cada vez que un grupo presente una solución que necesite la contribución de otro grupo, tendrá que conectar su solución con un hilo de lana del color del grupo. Ejemplo: Si el problema era "cómo hacer que nuestra ciudad sea sostenible", el grupo de jóvenes dice que la autoridad local necesita colocar más contenedores de reciclaje en las calles, por lo que cogen una cuerda azul y conectan su solución al rotafolio de la autoridad local.
6. Al final de la actividad, los participantes reconocen que para resolver el problema todos los grupos deben contribuir.



2ª Actividad

Establecer vínculos y resolver problemas



Versión F2F



Método de formación utilizado:

El método de formación que se sigue para esta actividad es el role playing, así como la lluvia de ideas y el trabajo en equipo.



Materiales necesarios

Necesitarán rotuladores, alfileres, cuerdas de madera de diferentes colores (rojo: autoridades locales, amarillo: jóvenes, verde: universidad, azul: ONG) y papeles A3 o rotafolios para presentarnos su solución al problema.



Fuentes

Council of Europe, Compass Manual for Human Rights Education with Young People, <https://rm.coe.int/compass-eng-rev-2020-web/1680a08e40>



Evaluación

La evaluación será a través de un cuestionario online (google forms) que van a realizar una vez finalizada la actividad todos juntos.



2ª Actividad

Establecer vínculos y resolver problemas

Versión en línea



Duración: 90 minutos



Resumen y objetivo(s)

La actividad consistirá en un juego de rol. El objetivo de esta actividad es hacer que los participantes trabajen juntos para encontrar los vínculos entre los distintos grupos y cómo resolverán un problema con la ayuda de los demás.



Resultados del aprendizaje:

- A lo largo de esta actividad, los participantes podrán interactuar entre sí e intercambiar ideas,
- desarrollarán el valor de la cooperación y la colaboración,
- aprenderán habilidades que podrán utilizar (debate, negociación, trabajo en equipo, persuasión),
- cultivarán el valor del respeto a los pensamientos, sentimientos y experiencias de los demás,
- cultivarán su pensamiento crítico,
- se sentirán motivados, ya que se les plantearán situaciones del mundo real,
- fomentarán la participación cívica



2ª Actividad

Establecer vínculos y resolver problemas

Versión en línea



Actividad

La actividad se llamará "Establecer vínculos y resolver problemas" y deberá seguir los siguientes pasos:

1. Dividir a los participantes en 4 grupos: jóvenes, universidad, autoridad local, grupo de voluntarios/ONG y dar a cada grupo un color, por ejemplo jóvenes-amarillo, ONG-rojo, Universidad-verde, autoridad local-azul.
2. Cada grupo tendrá que resolver el mismo problema que les vamos a dar, teniendo en cuenta el papel que desempeñan (jóvenes, ONG, universidad, autoridad local). Tendrán que encontrar al menos 5 soluciones y cómo un grupo ayudará al otro para que la solución se haga realidad.
3. Les daremos 50 minutos para hacer una lluvia de ideas, encontrar y escribir sus soluciones en un documento de Google. Aquí hay que recordarles que las soluciones deben ser resueltas con la contribución de otro grupo (por ejemplo, si estás en el equipo de jóvenes tienes que encontrar una solución que va a ser resuelta con la ayuda de la universidad).
4. A continuación, reunimos a los grupos para que presenten sus soluciones y dejamos que los demás grupos compartan sus reacciones o comentarios.
5. El coordinador de las actividades tendrá que compartir todos los documentos en una pantalla para que todos puedan verlos. Además, tiene que explicar que después de la presentación de cada grupo tienen que conectar su solución con otro grupo.
6. Cada vez que un grupo presente una solución que necesite la contribución de otro grupo, deberá conectar su solución con una línea de las herramientas de anotación del color del grupo. Ejemplo: Si el problema era "cómo hacer que nuestra ciudad sea sostenible" el grupo de jóvenes dice que la autoridad local necesita colocar más contenedores de reciclaje en las calles, por lo tanto cogen una línea azul y conectan su solución con el contenedor de la autoridad local que ven. Al final de la actividad los participantes reconocerán que para resolver el problema todos los grupos deben contribuir.



2ª Actividad

Establecer vínculos y resolver problemas



Versión en línea



Método de formación utilizado:

El método de formación será el juego de roles con el uso de lluvia de ideas, mientras que los participantes participarán en una forma de E-learning. También serán autoevaluados.



Consejos para la realización en línea

- Necesitaremos en las salas de descanso algunos miembros del personal de los socios que tengan las habilidades y los conocimientos necesarios para facilitar la actividad y reforzar la confianza de los participantes en caso de que no los tengan.
- Para todas las actividades tendrán que dar permiso a los participantes para activar la herramienta de anotación, con el fin de participar en las actividades.
- Además, es importante crear 4 documentos google diferentes para darles la oportunidad de escribir sus soluciones y luego compartirlas con todos.



2ª Actividad

Establecer vínculos y resolver problemas



Versión en línea



Fuentes

Council of Europe, Compass Manual for Human Rights Education with Young People, <https://rm.coe.int/compass-eng-rev-2020-web/1680a08e40>

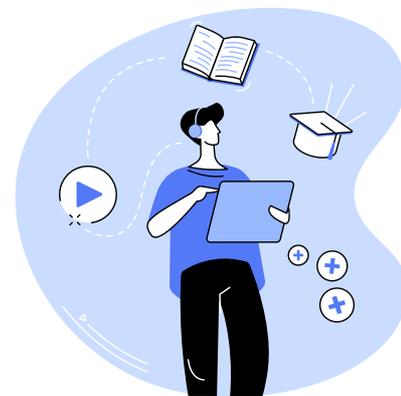


Evaluación

La evaluación se nos dará con un cuestionario en línea (google forms) que van a hacer después del final de la actividad. Se va a pedir, de una manera muy educada, para preguntar a los formularios de google, mientras que todos estamos todavía en línea.



Buenas Prácticas



Como buena práctica se puede sugerir participar activamente en grupos de voluntarios, como "Infinity Greece", "United Societies of Balkans" y "Fix in Art", e implicarse en las actividades sociales que llevan a cabo. Puedes compartir con ellos historias de éxito de otros jóvenes que, en cierto modo, son agentes de cambio (podemos utilizar los vídeos que se elaboren en el contexto de R3).

Además, se pueden crear talleres para que los estudiantes interactúen con los grupos de voluntarios y las ONG con las que podrían involucrarse, al tiempo que les pedimos que compartan su experiencia a través de Instagram. Además, las autoridades locales pueden crear un centro juvenil, donde los jóvenes puedan venir a hablar de sus preocupaciones por la comunidad, problemas que puedan tener, o pueden crear junto con la administración local talleres/campañas para concienciar sobre algunos temas importantes y resolverlos.

En Europa, después de la era Covid-19, es más necesario que nunca que los países europeos se aseguren de que los jóvenes de hoy puedan participar en la vida democrática y en la comunidad, y hacer un cambio, por lo que la Unión Europea ha creado algunos proyectos para ayudar a los jóvenes a comprometerse, como la "Semana Europea de la Juventud". Por ello, es necesario que Europa cree más proyectos como ese para implicar a la juventud en la comunidad europea.



Recursos Digitales y Referencias



Recursos Digitales

- Ashoka, Changemaker skills, Greece, Retrieved from <https://www.ashoka.org/en-gr/collection/changemaker-skills>
- Chantal van Kempen (2015), 16 common characteristics of a change-maker, Retrieved from <https://www.linkedin.com/pulse/16-common-characteristics-change-maker-chantal-van-kempen>
- Council of Europe, Compass Manual for Human Rights Education with Young People, Retrieved from <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-participation>
- Council of Europe, Youth Participation, Retrieved from <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-participation>
- European Commission, Erasmus+, EU programme for education, training, youth and sport: Youth Participation activities, Retrieved from <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/programme-guide/part-b/key-action-1/youth-participation>
- European Commission, Erasmus+ Programme Guide, Version 1 (2023): 23-11-2022, Retrieved from https://erasmus-plus.ec.europa.eu/sites/default/files/2022-11/Erasmus%2BProgramme%20Guide2023_en.pdf
- European Union (2021), European Youth Week 2021, Retrieved from https://youth.europa.eu/d8/node/33149_en
- Northern Illinois University Center for Innovative Teaching and Learning. (2012). Role playing. In Instructional guide for university faculty and teaching assistants. Retrieved from <https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide>
- Eurostat (2020), Participation in formal or informal voluntary activities or active citizenship by sex, age and educational attainment, Retrieved from https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ILC_SCP19__custom_2368323/bookmark/table?lang=en&bookmarkId=905eea77-0800-4cf8-9c90-70f0f79d2f59
- OECD, Engaging Young People in open government. A communication guide. Retrieved from <https://www.oecd.org/mena/governance/Young-people-in-OG.pdf>
- Youth.Gov, Civic engagement, Retrieved from <https://youth.gov/youth-topics/civic-engagement-and-volunteering>



Recursos Digitales y Referencias



Referencias

- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. 1991 ASHE-ERIC higher education reports. ERIC Clearinghouse on Higher Education, The George Washington University, One Dupont Circle, Suite 630, Washington, DC 20036-1183.
- de l'Europe, C. (Ed.). (2012). Revised European charter on the participation of young people in local and regional life. Council of Europe publ.
- Rahman, R., Herbst, K., & Mobley, P. (2016). More than simply “doing good:” A definition of Changemaker: what children, truckers, and superheroes all have in common.



Anexo



Juego del bingo Actividad 1- autoevaluación



CIVIC *Bingo!*

¿CUANTAS DE ESTAS ACTIVIDADES
HABEIS HECHO?

voluntariado en la comunidad local	participar en webinars	participar en hackathones	participar en la recopilación de datos
protestar por su creencia	tener voz ante las autoridades locales	presentar un informe a las autoridades locales	utilizar un análisis DAFO
hacer deporte con otros	pasar tiempo en centros juveniles	utilizar las redes sociales para compartir tu experiencia	implicar a otros jóvenes en actividades
ser miembro de clubes	ofrecer oportunidades a otros jóvenes	ayudar en centros juveniles	actuar para cambiar las cosas
compartir su experiencia	ser miembro activo de los clubes de la universidad	utilizar las redes sociales para ayudar a los demás	hablar con otros jóvenes de tu comunidad



Anexo



Actividad 1- Superhéroe Changemaker



¿ ERES UN SUPER HÉROE CHANGEMAKER ?

¿ Qué necesitas para ser uno ?

Habilidades, Valores, Actitudes		SUPERHERO CHANGEMAKER, 16.5.2023
<p>Habilidades</p>	<p>Valores</p>	<p>Actitudes</p>

