

PLAY INN

EDUCACIÓN EMPRENDEDORA
PARA JÓVENES REFUGIADOS/AS
Y MIGRANTES



INSTRUCCIONES GENERALES

Como **MASTER GAMER** que eres, necesitas informar a la/os participantes correctamente sobre los elementos clave del juego para asegurarte que disfruten y que aprendan en este proceso.

Tu papel es también ayudar, aclarar dudas y mantener una buena atmósfera.

Algunas recomendaciones que puedes sugerir a los participantes:

- Conoce toda la información y el proceso de creación.
- Observa desde cualquier perspectiva tu reto e ideas posibles.
- Aprovecha la oportunidad de aprender de los demás y de la experiencia de crear conocimiento colectivo.
- Cualquier idea es una buena idea, y cuantas más sean creadas, mejor.
- Puedes decir Sí Y ... en lugar de Sí, PERO ...
- Es una competición, ¡pero podemos disfrutarla de una manera sana y divertida!
- Siempre es bueno marcar plazos para hacer que la producción sea un poco más emocionante.
- Siempre te acercarás a cada equipo para revisar, apoyar y verificar cómo va el juego.
- Es importante pedir a los grupos que tomen decisiones colectivamente para evitar conflictos dentro del tiempo establecido que tengan.
- En el sector FEEDBACK, las nuevas ideas y propuestas deben incluirse, pero siempre consensuado en equipo.
- Se necesita dinamismo para facilitar que el TALENTO salga.

¡¡RECUERDA!!: lo más importante no es ganar, sino aplicar el método (tiene que ser claro y accesible) y tener en cuenta que nuestras ideas siempre se pueden mejorar.

La duración del juego hace que sea imposible llegar a proyectos perfectos: son sólo IDEAS que pueden convertirse en PROYECTOS en el futuro.

LADO 1 – EL NOMBRE DE MI EQUIPO**PASO 1. Un poquito sobre nosotros mismos. 10 minutos**

Deja que los participantes se conozcan. Una ronda rápida para dar nombres, origen, algo sobre nuestra trayectoria e intereses (por ejemplo, por qué quiso formar parte de esta actividad).

Tarea final: poner un nombre sencillo de EQUIPO. Invita a cada equipo a presentar el nombre del equipo elegido y el de sus miembros.

LADO 2 – HABILIDADES DEL EQUIPO

PASO 1. ¿Qué es lo mejor de mí? 10 minutos

- Se compartirá una lista de tarjetas de habilidades en cada mesa para que cualquiera pueda leerla.
- Cada participante tiene que identificar cuál de ellas puede definirle (no hay un número límite).
- Si hay una habilidad no registrada en las tarjetas, los participantes pueden añadir otra en un papel en blanco e incluirla.
- Los participantes incluirán en el centro de la tabla sus habilidades usando las tarjetas (e indicarán con pegatinas las habilidades que se repitan), así tendremos la suma de todas las habilidades del equipo. De esta manera promovemos el autoestima y la autoconfianza en el equipo.

PASO 2 Dibujando la capacidad de nuestro equipo. 10 minutos

- Los participantes pueden argumentar y luego identificar con una pegatina en su camiseta cuál de las habilidades del equipo destaca en cada uno de ellos (no se pueden repetir: por ejemplo, no puede haber 2 líderes en el grupo).
- Todas las tarjetas se compartirán y se realizará un dibujo de las habilidades de las personas del equipo.
- El resultado final puede ser un dibujo simple y algunos roles en el equipo (líder, creativo, líder de comunicación, ...).

PUNTUACIÓN:

- 1 punto por cada paso completado
- 1 medalla si todos los pasos son completados (valorado en 3 puntos)

FEEDBACK:

Es importante empoderarnos como emprendedores y ser capaces de identificar lo mejor de nosotros. Para algunas personas, no es tan fácil reconocer abiertamente sus habilidades y capacidades. Por lo tanto, este ejercicio promueve la comprensión y la visibilidad de todo el equipo, y señalar que como miembros individuales, podemos unirnos para construir y crear una propuesta.

RECORDAR:

Después de los 3 pasos, es hora de entregar una TARJETA SORPRESA que llegará a cada equipo y deberá aplicarse durante el próximo juego (lado de la caja). Así que avanza y entrega una tarjeta (nadie puede verla) y luego invita a un miembro de cada equipo a leer el contenido de la misma. Será tu responsabilidad como jugador principal asegurarte de que la aplicación de esta tarjeta funcione.

* Las tarjetas se pueden entregar después de cada juego (lado de la caja) o después de 2 juegos. Dependerá del ritmo del juego.

LADO 3- NECESIDADES SOCIALES

PASO 1. Inspiración. Selecciona un área de intervención. 10 minutos

- Usa imágenes, dibujos, TARJETAS. etc. que puedan inspirar a los participantes en el tema y puedan encontrar un problema /reto para resolver.
- Los participantes verificarán los temas y contrastarán con sus preferencias, habilidades, etc. y seleccionarán o DIBUJARÁN uno que no esté en la lista de tarjetas.

PASO 2. Análisis. 15 minutos

- Señala todas las necesidades que identifiques en este tema.
- Nombra y dibuja las que hayas identificado en la mesa
- Identifica tantas necesidades como sea posible en los lugares donde pueda ofrecerse un servicio / actividad

STEP 3. Drawing our team's capacity. 10 minutes

- Participants can discuss and then identify with a sticker in their T-shirt which is the skill they highlight on each of them (they can not be repeated: for example, no 2 leaders can be on the group).
- All cards should be share and draw some kind of structure of skills and persons in the team
- The final result can be a simple drawing and some roles into the team (Lider, creative, communication leader...)

PUNTUACIÓN:

- 1 punto por cada paso completado
- 1 medalla si todos los pasos son completados (valorado en 2 puntos)

FEEDBACK:

Los problemas/retos pueden ser muchos, pero tenemos que concentrarnos en 1 sólo área de intervención. Una vez allí, tenemos que analizar todas las dificultades, situaciones que puedan necesitar una solución.

En caso de que haya participantes que ya tengan un reto en mente, este es el momento de compartirlo con los miembros del equipo y convencerlos de seguir adelante.

Realmente tenemos que tener una imagen abierta de la realidad para encontrar soluciones innovadoras y reales para ella.

¿Posibles Tarjetas Sorpresa?

LADO 4 - ASOCIA**PASO 1. Mapeo de asociaciones y definición de nuestro desafío. 10 minutos**

- Se invitará a los participantes a analizar cada necesidad identificada con las habilidades del equipo.
- Luego indicarán con “pegatinas” cuántas repeticiones hay en cada una (es decir, cuántas habilidades pueden atender a cada necesidad según experiencia, tema, tipos de habilidades ...).
- Luego selecciona las necesidades que puedan ser atendidas - Sólo una o una combinación de varios problemas si una solución puede atender a todos a la vez.

PASO 2. Definiendo nuestra solución. 15 minutos

- Según las habilidades y experiencia define cómo atender esta necesidad (lluvia de ideas).
- Selecciona la mejor solución según los criterios de: VIABILIDAD / RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS / RECURSOS (Esto funcionará como una lista de verificación para probar las ideas). ¡Sólo 1 idea será desarrollada por el equipo!

PASO 3. Aporta más sobre ... 25 minutos

Define la idea respondiendo a las 5 preguntas clave (5W): Por qué, qué, cómo, quién y cuándo
Esto se desarrollará en otro documento si los participantes lo desean, para que puedan profundizar y detallar la propuesta.

PUNTUACIÓN:

- 1 punto por cada paso completado
- 1 medalla si todos los pasos son completados (valorado en 3 puntos)

FEEDBACK:

Es importante ser conscientes de nuestras habilidades para poder utilizarlas en la creación de ideas buenas y prácticas, pero también de las ideas mismas. Por tanto, es hora de asegurarnos de diseñar ideas creativas y buenas que puedan afrontar directamente el problema / desafío al que decidimos atender.

LADO 5 – HÁZLO SOSTENIBLE

PASO 1. ¿Qué necesitamos? 10 minutos

- Haz una lista de todos los recursos que necesitarás para que la propuesta se haga realidad.
- Asegura enumerar todo lo que realmente necesitas para garantizar que el proyecto avance, considera el personal, recursos materiales, espacios, etc.
- Asegura que también sea medible, no pidas más de lo que realmente necesitas.

PASO 2. ¿Cómo conseguiré a esto? 10 minutos

- Haz una lista de las posibles fuentes financieras que puedan contribuir al proyecto, quizás cubriendo parte de los costes: colaboradores potenciales, financiadores, instituciones que pueden ser socias, etc.

PUNCTUATION:

- 1 punto por cada paso completado
- 1 medalla si todos los pasos son completados (valorado en 2 puntos)

FEEDBACK:

Al hacer una propuesta viable, es importante ser realista y definir lo que verdaderamente necesitamos y cómo llegar a esos recursos. A veces, la colaboración puede facilitar el proceso y encontrar socios puede ser una buena solución para hacer una acción más factible.

LADO 6 – HAZLO INNOVADOR**PASO 1. El RETO de la tarjeta. 10 minutos**

Seleccionar aleatoriamente una tarjeta. Los equipos tendrán que vincular de alguna manera el proyecto con el significado de esta tarjeta. Encontrar la manera de hacer un cambio sencillo, incluir algo, etc. que de una pequeña vuelta al proyecto. ¿Conoces el juego "DIXIT"? Esas tarjetas pueden ser perfectas, pero puede ser cualquier otra tarjeta que incluya diversas imágenes inspiradoras.

Esta sección es opcional: así que los equipos puedan decidir si avanzar o no. En caso de que decidan no jugar a este juego, perderán el punto de este paso.

PASO 2. Compartiendo la historia. 10 minutos

Los equipos se dividirán en 2 partes. Una parte del equipo se queda en la mesa y la otra pasa a la siguiente para compartir la experiencia con los demás.

Un representante del equipo presentará el proyecto a otro equipo y recibirá comentarios para mejorar la idea.

Las mejoras deben registrarse y a su vez, compartirse con el resto del equipo los cuales decidirán incluir o no esas sugerencias en la propuesta final.

PUNTUACIÓN:

1 punto por cada paso completado

1 medalla si todos los pasos son completados (valorado en 2 puntos)

FEEDBACK:

Siempre es importante considerar la innovación como parte de los procesos. Por lo tanto, el riesgo que corremos al hacer las cosas de otra manera es parte de este proceso, así como también obtener el feedback de personas ajenas al proyecto que puedan contribuir al producto final que crearemos.

LADO 7 – ¡¡PROMOCIÓNALO!!

PASO 1. Define el mensaje de tu propuesta. 10 minutos

Los equipos deberán pensar en la mejor manera de promover su propuesta y darle visibilidad. Es importante poder identificar la esencia principal de la propuesta y el valor agregado.

¿Cuál es el contenido principal de mi idea? ¿Cómo puedo mostrarlo?

Los participantes tendrán 10 minutos para definir eso.

PASO 2. Define el objetivo de tu estrategia de comunicación. 10 minutos

Los equipos identificarán cuál es el público objetivo principal que quieren alcanzar. Eso es importante para definir más tarde las acciones de comunicación. Para ello, tenemos que invitar a pensar en:

- Cómo es mi público objetivo (edad, perfil, etc.)
- ¿Cómo puedo llegar a ellos (qué les gusta, por qué pueden estar interesados en mi idea)
- ...

PASO 3. Define los canales para la visibilidad de tu propuesta. 10 minutos

Una vez que tengamos el mensaje y el público objetivo, debemos complementar el borrador de nuestro Plan de Comunicación con la definición de los canales que queremos utilizar:

- redes sociales (cuáles, por qué ...)
- website (por qué ... cómo)
- otros medios: prensa, radio, tv ... Cómo
- otros medios... ?

PUNTUACIÓN:

1 punto por cada paso completado

1 medalla si todos los pasos son completados (valorado en 3 puntos)

FEEDBACK:

Es elemental promover y hacer visibles nuestras ideas: “Lo que no se ve no existe”. Por tanto, primero debemos ser capaces de identificar la esencia de lo que ofrecemos y luego asegurarnos de identificar correctamente el objetivo y los canales adecuados para llegar a ellos. Todo está conectado, por lo que es importante elaborar esta sección de Promoción/ Comunicación con mucho sentido común.

LADO 8 – HÁZLO COMPRENSIBLE

PASO 1. Mi esquema. 15 minutos

- Dibuja un esquema de la propuesta para que sea fácil de entender (uso de materiales, marcadores, etc.)
- Se proporcionarán materiales y los miembros del equipo podrán decidir cómo quieren mostrar la propuesta
- Ahora es el momento de incluir nuevos cambios que tal vez se sugirieron en el paso anterior.

PASO 2. Lanzamiento. 40 minutos

- Preparación de un *elevator pitch* (materiales, tiempo para practicar). Desarrolla la presentación como si se tratara de un microteatro.
- Ahora es el turno de ir a cada una de las mesas de otro equipo y comprobar cómo funciona, siempre promoviendo la presentación más innovadora y creativa que puedas preparar.
- Valoración de los participantes (cada equipo valora al resto de equipos)
- Evaluación final de todos los proyectos.

PUNTUACIÓN:

En este caso, la puntuación será valorada por el Jurado (compuesto por miembros de todos los equipos: cada equipo evaluará al resto de los equipos excepto al suyo mismo).

Criterios de valoración:

- Creatividad / Innovación
- Viabilidad
- Adaptación a las necesidades reales de la sociedad
- Comunicación / cómo fue “en el escenario”

FEEDBACK:

Es importante valorar todas las propuestas, por varias razones cada una de ellas destacará en algo. Este es un mensaje que tenemos que compartir con el Jurado (los mismos participantes), así que encontrarán lo mejor de cada idea.

Por supuesto, las ideas son solo eso, ideas que potencialmente pueden convertirse en propuestas y proyectos reales. Pero hasta ahora, este juego solo nos da la oportunidad de crear y pensar profundamente en algunos problemas. Y este es el mejor primer paso.