



C a m p a m e n t o 2 0 2 5





Sistematización Campamento Acción Joven 2025

6,7 Y 8 DE OCTUBRE DEL 2025

**CEPAG, CENTRO DE ESTUDIOS PARAGUAYOS
PADRE ANTONIO GUASCH**

15 DE AGOSTO N° 1850

+595 21 373 821

WWW.CEPAG.ORG.PY

EQUIPO DE TRABAJO



LAURA CABRERA
JERUTI CENTURION
BELÉN PALMA



JESSICA BENITEZ
NAHIR ANDRADA
EDUARDO AGUILAR



OBTACIANO ROMERO
JESÚS CANTERO

COORDINACIÓN: ENCONTREMOS

NEL VERA
OSVALDO MACHUCA
ELISA CACERES
IRINA VERA

SISTEMATIZACIÓN: BELÉN PALMA

ESTE MATERIAL FUE:



Financiado por
la Unión Europea

Este material ha sido financiado por la Unión Europea. Su contenido es responsabilidad exclusiva de Decidamos, Fe y Alegría y CEPAG, y no necesariamente refleja los puntos de vista de la Unión Europea.

**© PROYECTO PARTICIPACIÓN DE JUVENTUDES PARA LA AMPLIACIÓN
DEL ESPACIO CÍVICO Y LA INCIDENCIA EN POLÍTICAS PÚBLICAS**

OCTUBRE, 2025

ÍNDICE

• <u>PRESENTACIÓN</u>	4
• <u>OBJETIVOS Y PILARES</u>	5
• <u>PARTICIPANTES</u>	6
1. <u>DÍA 1</u>	
<u>1.1. BIENVENIDA</u>	7
<u>1.2. LAS JUVENTUDES EN PARAGUAY</u>	8
<u>1.3. PERDIDOS EN LA ISLA</u>	10
<u>1.4. ENCUENTRA TU GEMELO</u>	11
<u>1.5. EL PAÍS QUE QUEREMOS</u>	12
<u>1.6. NOCHE FOLCLÓRICA</u>	14
2. <u>DÍA 2</u>	
<u>2.1. ENCUENTRA TU MANADA</u>	16
<u>2.2. DESAFÍO DE EQUIPOS</u>	16
<u>2.3. LA JUSTICIA EQUILIBRA EL PODER</u>	18
<u>2.4. DE LA IDEA AL IMPACTO</u>	20
<u>2.5. FOGÓN Y JUEGO DE INTEGRACIÓN</u>	21
3. <u>DÍA 3</u>	
<u>3.1. SOTENIENDO LOS PROBLEMAS</u>	22
<u>3.2. SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS</u>	24
<u>3.3. DISEÑOS DE PROYECTOS Y CIERRE</u>	26
• <u>CONCLUSIONES</u>	28
• <u>ANEXOS</u>	29
<u>PROGRAMA</u>	30

Presentación



El Campamento Acción Joven 2025 se desarrolló en el marco del Proyecto “Participación de Juventudes para la Ampliación del Espacio Cívico y la Incidencia en Políticas Públicas”, financiado por la Unión Europea e implementado conjuntamente por Decidamos, Fe y Alegría Paraguay y el Centro de Estudios Paraguayos Antonio Guasch (CEPAG), además del apoyo de la agencia CCFD.

La actividad tuvo lugar los días 6, 7 y 8 de octubre de 2025 en el Campamento Jack Norment de Caacupé, y reunió a 80 jóvenes de distintos puntos del país, pertenecientes a colegios de Fe y Alegría, centros aliados y organizaciones juveniles del CEPAG y organizaciones campesinas de jóvenes, con las que trabaja Decidamos.

El encuentro buscó fortalecer la identidad juvenil como agente de cambio social, promoviendo el liderazgo ciudadano, la participación activa y la apropiación de los derechos humanos desde una experiencia comunitaria y lúdica.

A lo largo de tres días, las y los participantes compartieron espacios de reflexión, creatividad y acción, abordando temas clave como educación, trabajo, medio ambiente, salud mental y justicia, desde la mirada y las experiencias de las juventudes paraguayas. Esta sistematización recoge los principales momentos, aprendizajes y conclusiones que se presentaron durante el desarrollo del campamento.



Objetivo:

FORTALECER la identidad juvenil como agentes de cambio social, promover el liderazgo ciudadano y la apropiación de los derechos humanos desde la vivencia comunitaria y el juego.

Pilares y bases para el desarrollo de las actividades:

- La educación y los derechos de los jóvenes.
- El mercado laboral y los derechos de los jóvenes.
- El medio ambiente y los derechos de los jóvenes.
- La salud mental y los derechos de los jóvenes.
- Cómo funciona la justicia y los derechos de los jóvenes.





Participantes:

Alumnos de los Colegios de Fe y Alegría:

- Colegio María Auxiliadora de Areguá.
 - Colegio Virgen de Fátima de Ciudad del Este.
 - Colegio San Cayetano de Asunción.
 - Colegio Monseñor Pedro Shaw de Pte. Hayes.
 - Colegio Hogar de Jesús de Mariano Roque Alonso.
 - Colegio Técnico Agropecuario de San José del Norte.
 - Colegio San Antonio de Reducto, San Lorenzo.
 - Colegio Nuestra Señora de Lourdes de Ciudad del Este.
-
- Jóvenes del Movimiento Campesino Paraguayo, organización invitada por parte de Decidamos.

Alumnos de los Colegios aliados del **Centro de Estudios**

Paraguayos Antonio Guasch:

- Centro Educativo Familiar Agrícola (CEFA) de Canindeyú.
- Colegio Nacional Naciones Unidas de San Pedro.
- Jóvenes de la Asociación de Feriantes Kokue Poty de Lima San Pedro, invitados por el CEPAG.



Día 1 - 06 de octubre

ASUMO EL PROTAGONISMO DE ESTA HISTORIA

1.1. Bienvenida



A las 11.30 a medida que iban llegando los buses con las y los participantes, pasaban a la acreditación para entrega de kits (remeras, bolsos, hoppies y útiles). Se les designaba sus habitaciones para que puedan guardar sus pertenencias. Una vez que todos llegaron se pasó al comedor para el almuerzo de bienvenida.

Con una dinámica rompe hielo eligiendo sus colores de pañoletas y pinturas se dio apertura a las actividades del Campamento Acción Joven 2025. Las palabras de bienvenida estuvieron a cargo de Laura Cabrera (Decidamos) y Jessica Benítez (Fe y Alegría). Además de presentar a las y los integrantes de los equipos de las tres organizaciones –Decidamos, Fe y Alegría y Cepag–, así como al equipo Encontrémonos, encargado de liderar las actividades, se compartieron las pautas de convivencia del campamento.





1.2. Las Juventudes en Paraguay

RESPONSABLE: JERUTÍ CENTURIÓN - DECIDAMOS

Antes de presentar los datos sobre la situación de las juventudes en Paraguay, se compartieron algunas frases disparadoras para introducir el análisis:

Conocer nuestros datos nos permiten transformar nuestra realidad.

Conocer datos es positivo porque tenemos la oportunidad de cambiar las cosas que están mal.

Se presenta además una concentración de la población juvenil en las áreas urbanas (68%). A esto sumamos los datos de las actividades realizadas por las juventudes:

- 23.8% estudia.
- 45.7% trabaja.
- 12.4% ni estudia ni trabaja.
- 18.1% estudia y trabaja.

La Presentación Situación de las Juventudes en Paraguay, queda como anexo al documento.

En base al estudio **JUVENTUD EN FOCO: Aproximación a las condiciones de vida y expectativas a futuro de las juventudes en siete departamentos del Paraguay**

realizado por Decidamos, Jeruti Centurión (Decidamos) expuso datos sobre la situación de las juventudes en Paraguay, resaltando cuanto sigue:

El 50% de la población se encuentra dentro de los 15 y 29 años de edad. Siendo el 50.7% Varones y 49.3% Mujeres.



Incentivando la participación de los jóvenes, surgieron las siguientes conclusiones por parte del auditorio:

- Todas las personas al nacer tenemos derechos, lo dice la Constitución Nacional.
- Tenemos derechos para vivir bien.
- Afecta tanto a la educación como a la participación política el hablar solo en guaraní. (28.1% de la población joven solo habla guaraní)
- Los jóvenes no participan políticamente, porque decimos “van a ganar no más luego ellos”, refiriéndose a un partido político en específico.(Menos del 2% de los cargos políticos públicos están ocupados por jóvenes menores de 30 años)
- Es importante concientizar a más jóvenes para que votemos a una persona que tenga la capacidad de cambiar las cosas.
- El que sube no siente lo que nosotros pasamos en el día a día.
- Hacer conexiones con personas que tengan ese mismo interés en cambiar las cosas.
- Los jóvenes deben dejar el estudio para trabajar.
- Es injusto que digan que es una mochila para nosotros cambiar nuestro país, pero no nos dejan ser parte del cambio.

El dar a conocer los datos actuales, significa poner un rostro a lo que uno se está enfrentando. Con un auditorio consciente de la situación actual, se puede observar un interés real en transformar sus realidades. Y que no se quedan ajenos a ser miembros activos de la sociedad para llevar a cabo estos cambios.



1.3. Perdidos en la Isla

RESPONSABLE: NEL VERA - ENCONTREMONOS

Se propuso al auditorio formar grupos con quienes tienen el mismo color de pañoleta. El caso hipotético es que los grupos están perdidos en una isla desierta por seis meses. Entonces, tienen que redactar una lista de diez cosas que tienen que llevar para sobrevivir, estas cosas tienen que tener la primera letra del nombre de cada uno.



A través de esta consigna, se buscó más que identificar objetos materiales: se invitó a reflexionar sobre las capacidades, talentos y valores personales que cada uno posee y puede aportar a su entorno.



Al compartir sus listas, los grupos descubrieron que cada integrante tiene algo único que ofrecer una habilidad, una actitud o una fortaleza y que la supervivencia, tanto en una isla como en la vida real, depende de la cooperación y de reconocer el valor propio y el de los demás.

El ejercicio funcionó como punto de partida para un diálogo sobre liderazgo. Se destacó que transformar la realidad no implica “cambiar el país” en solitario, sino comprometerse desde lo que cada uno puede brindar. Así, la dinámica permitió tomar conciencia de la importancia de identificar las propias fortalezas para ponerlas al servicio de la comunidad y construir juntos una realidad mejor.

1.4. Motivación y Liderazgo

RESPONSABLE: NEL VERA - ENCONTREMONOS

Momento en que se busca identificar los puntos en común que compartimos con los demás. En una sociedad en la que se crean conflictos por pensar diferente, es importante conocer qué es lo que nos impulsa y qué es lo que impulsa a los demás. De manera a encontrar esa base compartida para construir la vida digna de las juventudes en Paraguay.



Este momento permitió comprender cómo las y los jóvenes conciben la motivación desde sus propias vivencias. A partir de sus aportes: “Es incentivar a las personas a ser su mejor versión”, “Hacerle ver que es capaz”, “Despertar la intención” o incluso “la razón de vivir de una persona”. Con toda esta diversidad de opiniones podemos decir que la motivación no se puede imponer desde afuera, sino que se despierta desde adentro cuando las personas reconocen su propio motivo para actuar.

De esta manera se logró introducir el concepto de liderazgo motivador, entendiendo que el líder es aquel que empuja a los demás desde sus propios propósitos. Es también acompañar a otros a encontrar propósito en la acción colectiva.

1.5. El país que queremos

RESPONSABLE: NEL VERA - ENCONTREMONOS

El propósito del taller, fue imaginar el país que se desea construir, a través de una propuesta lúdica y reflexiva: crear **el periódico que quisieran leer**, con noticias positivas sobre el Paraguay. El ejercicio buscó promover la creatividad, la mirada crítica y la esperanza activa, conectando los derechos de las juventudes con distintas dimensiones del desarrollo social.



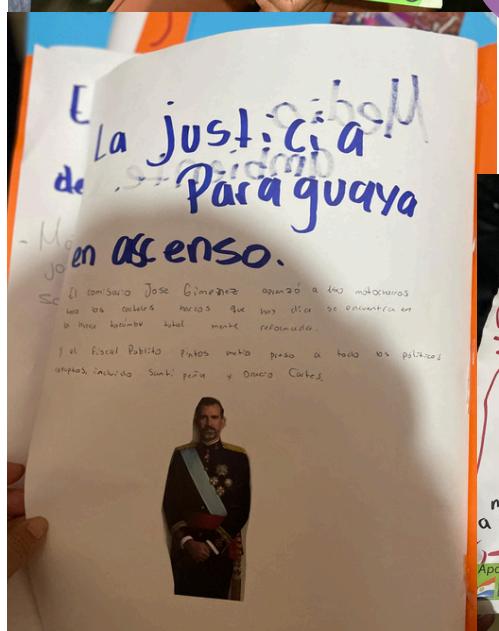
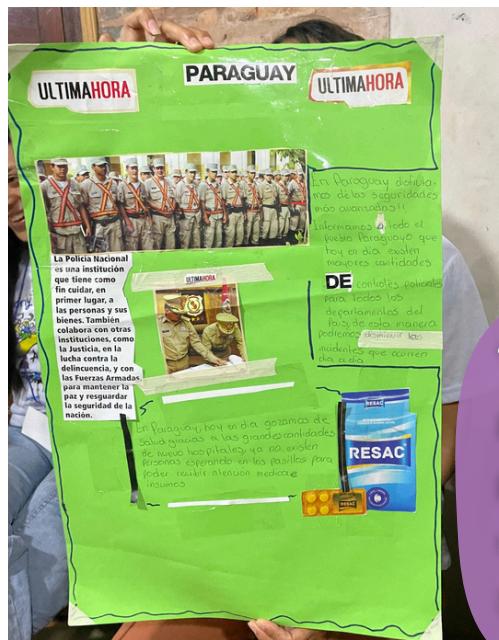
Se formaron doce grupos de aproximadamente ocho integrantes. Las temáticas sugeridas giraron en torno a cinco ejes: **educación, trabajo, medio ambiente, salud mental y justicia**, siempre desde la perspectiva de los derechos de las juventudes.

Durante la actividad se notó un ambiente de entusiasmo y compromiso. Los grupos se involucraron de lleno en la construcción de sus noticias, uniendo imaginación con reflexiones profundas sobre la realidad actual del país. Los periódicos creados tenían nombres como Paraguay Informa, El Paraguay Joven, Paraguay en su mejor versión o El Paraguayo Independiente de Fe y Alegría. Reflejaron una mirada esperanzadora y transformadora.

El momento de la exposición fue especialmente creativo y divertido: los grupos presentaron sus diarios como si fueran noticieros de televisión, imitando conductores y reporteros. Entre risas y aplausos, mostraron con orgullo sus producciones, dejando ver la dedicación y el sentido de pertenencia con el trabajo realizado. Este formato espontáneo convirtió el espacio en un lugar donde podían expresar abiertamente como desean ver al país.

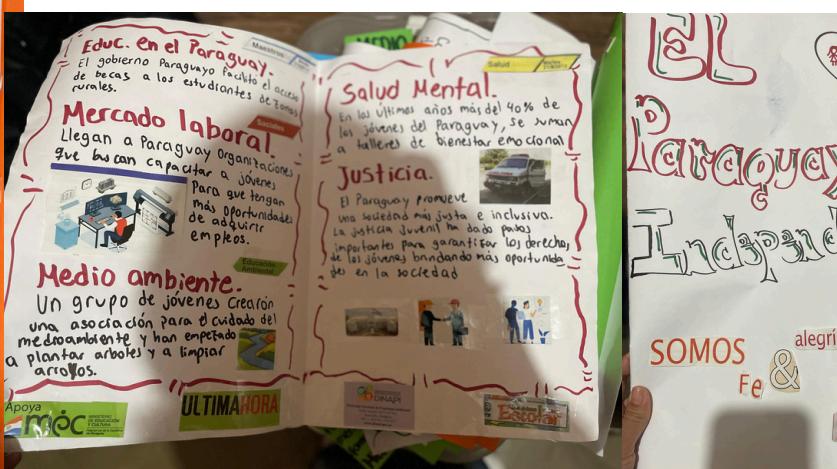


Entre las “buenas noticias” que imaginaron, aparecieron temas como un Paraguay sin contaminación, con educación pública de calidad, empleos formales para jóvenes, acceso universal a la salud mental, participación política juvenil activa y una justicia con enfoque en derechos humanos. Varias producciones destacaron también la importancia de la reforestación, la equidad en las oportunidades y la solidaridad como valor comunitario.



Todas las propuestas reflejaron una comprensión crítica de que existen desafíos, pero también hay una fuerte convicción en la capacidad de transformación que tienen los jóvenes.

“Podemos cambiar la forma de pensar de los paraguayos, podemos también tener noticias positivas de nuestro país. Si imaginamos esas realidades, podemos construir acciones que nos lleven a hacerlas posibles.”



1.6. Noche folclórica

RESPONSABLES: LAURA CABRERA - DECIDAMOS
JESSICA BENITEZ - FE Y ALEGRIA



El día uno se cerró con una noche folclórica, donde se dio rienda suelta a la expresión artística y al humor. Fue un espacio pensado para compartir y lograr la integración entre los distintos grupos, celebrando la diversidad y la alegría del encuentro.

La noche comenzó con los tradicionales “**Aro Aro Aro**”. Algunos jóvenes sorprendieron con su ingenio:

“Ayer pasé por tu casa, me tiraste un ladrillo. la próxima te construyo un castillo.”

“Ayer pasé por tu casa, me tiraste una computadora. ¡me internet!”

También podemos destacar el concurso al “mejor chiste de la noche”, donde cada grupo tuvo un representante. La creatividad también se reflejó en el **desfile de polleras**, confeccionadas con **telas TNT**, donde cada participante desfiló junto a su “modista”. El premio a la mejor confección fue para Agustina de Caaguazú y su profesora del Colegio San Lorenzo de Fe y Alegría.



No faltaron los bailes en pareja, el concurso de pericón y las competencias de ñe'ënga, que aportaron ritmo, humor y una fuerte identidad cultural al cierre del día.

La jornada finalizó alrededor de las 23:30 hs, entre aplausos, música y premios. Fue un cierre perfecto para un día intenso de aprendizajes, que recordó a todos que desde el arte y la tradición se construyen vínculos y se fortalecen las comunidades.



Día 2 - 07 de octubre

NUESTRA VOZ ES NUESTRO PODER

2.1. Encuentra tu manada

RESPONSABLE: NEL VERA - ENCONTREMONOS



El segundo día comenzó con dinámicas pensadas para fortalecer la integración entre los participantes. La consigna invitó a las y los jóvenes a encontrar a su “manada” imitando los sonidos de los animales que se les asignaron.

Este breve espacio permitió activar la energía del grupo y seguir construyendo comunidad, preparando el terreno para la primera actividad del día.

2.2. Desafío de Equipos (Safari)

RESPONSABLE: NEL VERA - ENCONTREMONOS

Para dar inicio a esta actividad, el grupo se dividió en diez equipos de siete a ocho integrantes. A cada uno se le entregaron materiales para crear sus propias indumentarias y una identidad grupal, a partir de un color asignado. Además, recibieron una hoja con treinta consignas que debían cumplir, el primer equipo en completarlas sería el ganador del Safari.



Las consignas incluían desafíos creativos, físicos y colaborativos, como sacarse una selfie original, formar figuras humanas, grabar videos realizando pirámides o carreras de carretilla, diseñar una bandera del grupo, disfrazar a un compañero como superhéroe o un mito de nuestra cultura, bailar polka en equipo, entre otros, que buscaban resaltar siempre nuestras tradiciones e identidad local.



Se observó una mayor integración que en el día anterior, mostrando cómo los vínculos entre los participantes se fortalecen con la práctica y el trabajo en conjunto. La actividad culminó con una consigna final en la que todos los grupos se unieron para formar un “tren humano”, simbolizando que el **crecimiento verdadero se logra en comunidad y que todos dependemos unos de otros para avanzar como sociedad**.



2.3. La Justicia equilibra el Poder

RESPONSABLE: NEL VERA - ENCONTREMONOS



Nuestro día dos continuó con una propuesta reflexiva: una **simulación de juicio** que permitió a las y los jóvenes ponerse en el lugar de los distintos actores del sistema judicial y social. La actividad comenzó con la asignación de **roles: jueces, fiscales, abogados defensores, acusados y ciudadanía (el auditorio)**, distribuidos entre los participantes.

El **caso ficticio** se desarrolló en Ka'aguy Poty, un pequeño pueblo en crecimiento cuya principal fuente de trabajo era la empresa Industrias Álvarez. Una mañana, los habitantes descubrieron que el arroyo Tuka'e Kañy había amanecido con un fuerte olor y una capa aceitosa que provocó la muerte de varios animales. Dos empleados fueron señalados como responsables, aunque ambos aseguraban haber actuado bajo órdenes de su jefe, sin ningún respaldo escrito.



El pueblo se dividió: algunos exigían justicia ambiental, mientras otros temían una crisis económica si la empresa cerraba. Este dilema fue el punto de partida del juicio, donde se escucharon los argumentos de la fiscalía, la defensa y las voces de la ciudadanía.

A través de los testimonios, surgieron reflexiones sobre la realidad laboral: falta de seguro social, jornadas de más de doce horas de trabajo, ausencia de pago por horas extra y contratos temporales que generan inseguridad. Los jóvenes supieron conectar el caso con las condiciones reales de muchos trabajadores, mostrando empatía y conciencia crítica.



Al finalizar, la ciudadanía emitió su voto en secreto. El resultado fue dividido: mientras el jurado declaró culpables a los acusados, el pueblo los consideró inocentes. Este contraste generó un rico debate, algunas voces expresaron sus conclusiones:

“El pueblo votó desde el corazón, no desde el conocimiento de las leyes”.

“Hay que conocer las leyes que protegen el medio ambiente antes de opinar”.



Para el cierre se abrió debate de la percepción de justicia en relación a los derechos más reclamados por las juventudes, en donde se pudo recopilar los siguientes:

En la educación, la entendieron como inversión estatal, condiciones dignas, docentes preparados y responsabilidad estudiantil. Lo justo es que todos puedan aprender en igualdad de oportunidades.

En el trabajo, destacaron la necesidad de igualdad salarial, buenas condiciones laborales y oportunidades reales para quienes recién empiezan.

En la salud, coincidieron en exigir acceso equitativo, infraestructura adecuada, medicamentos, profesionales suficientes y horarios ampliados. Reconocieron que la falta de estos recursos vulnera derechos básicos.

En todas las áreas, surgió una idea común: la justicia comienza cuando cada persona se compromete con su parte, pero requiere también acciones colectivas y políticas públicas que garanticen el cumplimiento pleno de estos derechos y una vida digna para todas las personas.





2.4. De la idea al impacto

RESPONSABLE: OSVALDO MACHUCA - ENCONTREMONOS

El objetivo de esta presentación fue el de dar a conocer como uno puede generar un impacto en su realidad a través de pequeñas acciones. Osvaldo inició la charla explicando la importancia del agua para todos y compartió la historia de un grupo de jóvenes amigos que se unieron para limpiar una zona de la playa de la Costanera de Asunción. A pesar de no recibir apoyo del Ministerio del Ambiente ni de la municipalidad, decidieron iniciar el cambio por su cuenta. A la iniciativa la llamaron **Basura Challenge**.

Se destacó la necesidad de concienciar a la población sobre el impacto de la basura en los arroyos y ríos. Aunque muchas personas colaboran y evitan contaminar, todavía existe un sector que desconoce o no reconoce el daño que generan. Por ello, el verdadero cambio es a largo plazo.



Otro eje de la charla fue la reutilización de residuos. Como ejemplo, mencionaron las cubiertas que se transformaron en camas para perros, las cuales luego se donaron a hogares de mascotas que cuidan animales rescatados.

Se presentó también el proyecto Eco Barrera, bajo la premisa: "**No solo nos preocupamos, también nos ocupamos**". Y bajo esa misma idea en la ronda de preguntas, se propone al auditorio lo siguiente:

Imaginando contar con un cheque simbólico de 1.000 millones de guaraníes. Identifiquemos los problemas reales y constantes en sus colegio o comunidades, considerando ejemplos como seguridad, contaminación, pobreza extrema, falta de alimentos y corrupción. **¿Qué haríamos con ese cheque? Se deja latente esta pregunta.**

La sesión concluyó resaltando que este proyecto sirve como ejemplo de lo que pueden lograr cuando se animen a tomar acción.

2.5. Fogón y Juegos de Integración

RESPONSABLE: NEL VERA - ENCONTREMONOS



El momento de fogón fue diseñado para tener un espacio donde reconocer el valor de cada joven, lo importante que son sus vidas y que cada desafío implica mirar desde uno para construir como jóvenes ciudadanos en la sociedad. Un símbolo muy importante fue el de la entrega de la vela. A cada persona se le entregó una vela para encender en el fogón. Cada participante compartió con un compañero o compañera qué había recibido de él o ella durante el campamento: alegría, simpatía, compañerismo o simplemente el gusto de conocerle.

Como siguiente actividad, y buscando siempre la integración de los participantes, iniciaron los juegos nocturnos. Consistió en la búsqueda de tesoros alrededor del predio, la consigna principal fue que debían de realizar la actividad todos tomados de los brazos, sin separarse. La jornada culminó con juegos y premios a los ganadores. Dando cierre de esta manera al día dos.



Día 3 - 08 de octubre

LA CONSTRU-ACCIÓN

3.1. Sosteniendo los problemas

RESPONSABLE: NEL VERA - ENCONTREMONOS

Las y los participantes se organizaron en grupos de cuatro, cada grupo con un globo. Todos debían **sostener el globo en el aire con las manos entrelazadas**. Luego la dinámica se complicó: cada grupo tenía dos globos que debían mantener en el aire, siempre tomados de las manos.



En los globos se escribieron los problemas que afectan a la comunidad y las carencias que se perciben en el país, como: falta de medicamentos, infraestructura en salud, arreglos de caminos, baches, alumbrados públicos, escuelas, oportunidades laborales, contaminación ambiental, inseguridad, pobreza, discriminación y desigualdad, entre otros.

La reflexión de la dinámica resaltó varias ideas:

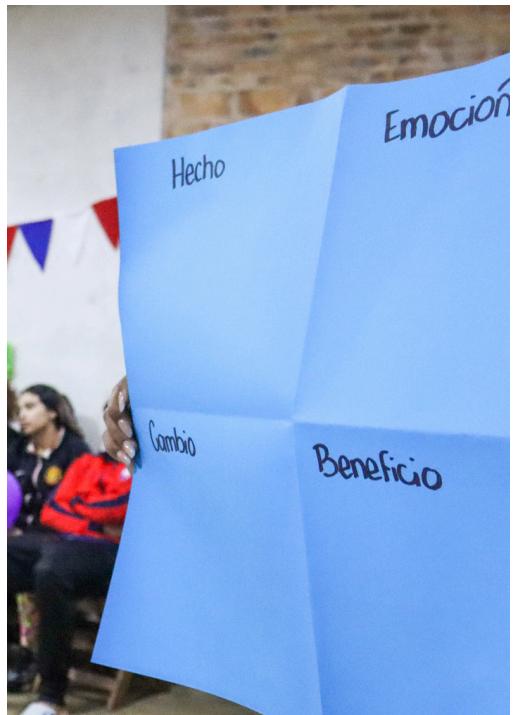
- Es difícil sostener todos los problemas al mismo tiempo; es necesario enfocarse en uno a la vez.
- Cada persona percibe diferentes problemas; mientras uno mira un globo, otro mira otro, y no siempre se comunica sobre lo que cada uno sostiene.
- Las prioridades son distintas para cada persona; lo que es importante para uno no necesariamente lo es para otro.

Los participantes coincidieron en que esta dinámica refleja la realidad actual: es necesario dar “un pasito” para ayudar, organizar acciones o atender lo que se puede, sin dejar todo en manos de otros. También se destacó la dificultad de trabajar en equipo debido a los distintos puntos de vista y formas de afrontar los problemas.



3.2. Soluciones a los problemas

RESPONSABLE: LAURA CABRERA - DECIDAMOS
JESSICA BENITEZ - FE Y ALEGRIA



Durante la mañana, las y los participantes realizaron una actividad organizada en 11 grupos por colegios y organizaciones. Cada grupo recibió una cartulina dividida en cuadrantes para trabajar sobre **cinco ejes**: **Educación, Mercado laboral, Medioambiente, Salud mental y Justicia.**

La dinámica consistió en identificar un hecho o problema en cada eje, reconocer la emoción que les genera, proponer un cambio posible y definir el beneficio que se obtendría al resolverlo.

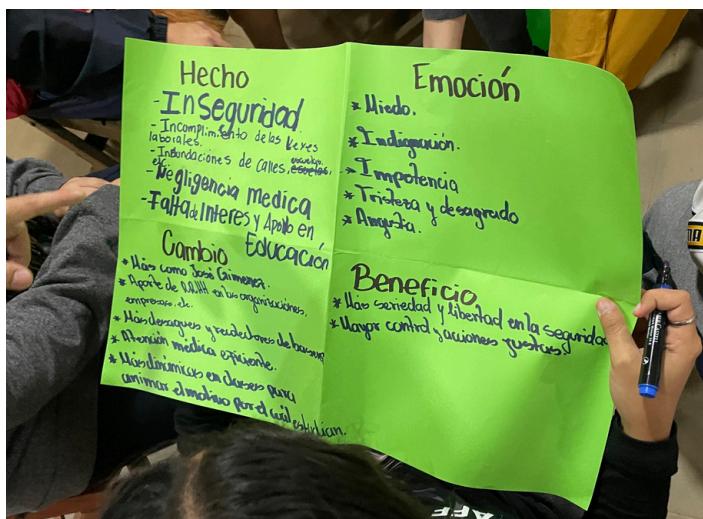
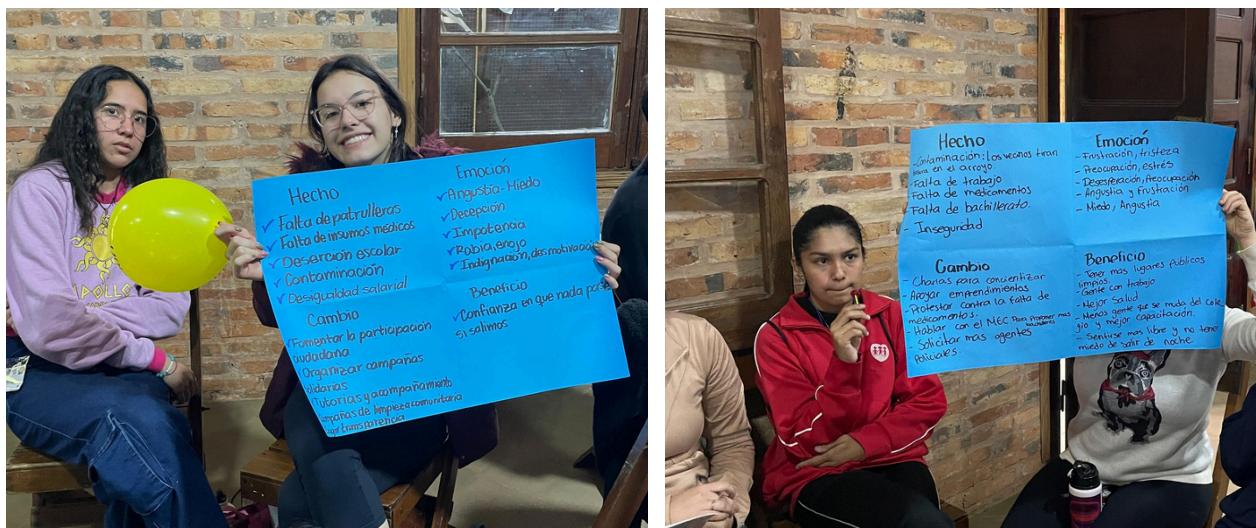
Entre los problemas más mencionados se destacaron: falta de medicamentos y atención médica, carencia de infraestructura escolar, inseguridad y violencia, desempleo y pocas oportunidades laborales para jóvenes, contaminación ambiental, discriminación y desigualdad social. Problemáticas mencionadas durante todas las actividades.

Las emociones asociadas a estos problemas fueron principalmente impotencia, tristeza, frustración, miedo e ira, reflejando la preocupación de los participantes por su entorno y su comunidad.



Los cambios propuestos incluyen:

- Concienciación desde temprana edad sobre el cuidado del medio ambiente y hábitos de convivencia.
- Mayor inversión en infraestructura escolar y equipamiento en salud.
- Creación de fuentes de empleo y apoyo a emprendimientos juveniles.
- Campañas de seguridad.
- Acompañamiento psicológico.
- Promoción de justicia social, igualdad y participación ciudadana.



Los beneficios identificados incluyen: mayor bienestar físico y mental, seguridad, ambiente limpio y saludable, oportunidades educativas y laborales, y desarrollo comunitario.

La reflexión final de los participantes mostró que, aunque los problemas son diversos y complejos, cada acción, por pequeña que sea, puede contribuir al cambio. Se enfatizó la importancia de trabajar en equipo y en comunidad, organizando esfuerzos y aportando desde lo que cada uno puede hacer.



3.3. Diseño de Proyectos y Cierre

RESPONSABLE: LAURA CABRERA - DECIDAMOS
JESSICA BENITEZ - FE Y ALEGRIA



Los participantes retomaron la actividad enfocándose en la priorización de problemas. Se les preguntó si sería más fácil concentrarse en un solo problema y cuál elegirían. Las áreas seleccionadas fueron educación, seguridad, pobreza y corrupción.

Se trabajó con pelotas simbólicas: por ejemplo, una representaba la educación y otra la corrupción. Se identificaron también tres elementos positivos que los jóvenes no podían “dejar caer”. Esta dinámica permitió visualizar que no siempre todos podemos actuar de la misma manera, aunque tengamos los mismos objetivos, y que mantener el enfoque requiere comunicación, coordinación y crecimiento en comunidad.

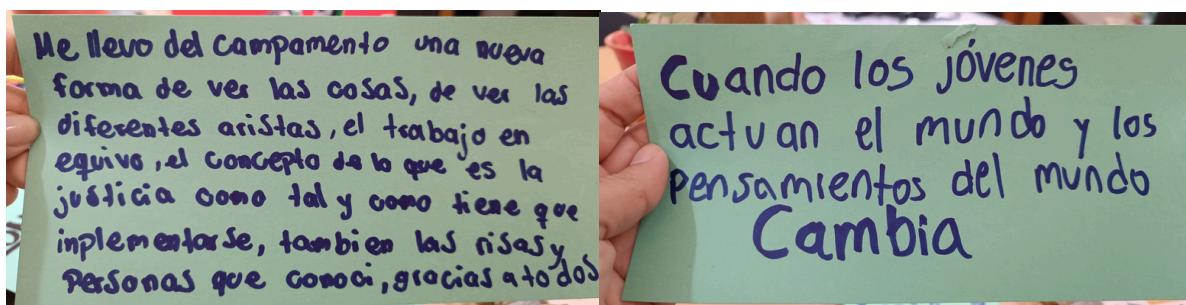
Posteriormente, los grupos se reunieron para diseñar sus proyectos, identificando objetivos, actividades, aliados, beneficiarios, recursos, obstáculos e impactos esperados. Entre los proyectos destacados estuvieron:

- “Por una diversión sana”, un polideportivo para jóvenes en zona rural, promoviendo deportes y alejándose de los vicios. Aliados: padres, docentes, autoridades y población general. Obstáculos: limitaciones económicas y falta de interés gubernamental.
- Promover el interés por la cultura entre los más pequeños, a través de clases de danza. Aliados: docentes, alumnos del último año. Obstáculos: el tiempo que puedan dedicarle a esa actividad sería limitado.

- Creación de un huerto para niños de 6 a 7 años. Aliados: Institución educativa, alumnos de los cursos superiores. Obstáculos: limitaciones económicas para acceder a los insumos necesarios.
- Crear un espacio recreativo en Vy'a Renda. Aliados: Organizaciones de la comunidad, municipalidad. Obstáculos: limitaciones económicas, falta de interés por parte de la municipalidad.

Como último momento se hace entrega de tarjetones en donde cada participante debía dejar un mensaje como recuerdo de su participación y compromiso.

Este cierre permite reforzar los aprendizajes, el trabajo en equipo y la importancia de llevar adelante proyectos concretos que impacten en sus comunidades.



Conclusiones

El Campamento Acción Joven 2025 representó un espacio de encuentro, aprendizaje y construcción colectiva, donde las **juventudes paraguayas reafirmaron su compromiso con la transformación social y el ejercicio activo de la ciudadanía.**

Las actividades desarrolladas a lo largo de los tres días permitieron fortalecer el sentido de pertenencia, el trabajo en equipo y la conciencia crítica sobre las problemáticas que afectan a sus comunidades. Desde la reflexión y la acción, las y los jóvenes demostraron que poseen las capacidades y la energía necesarias para generar cambios reales y sostenibles.



El proceso evidenció que cuando las juventudes cuentan con espacios seguros, participativos y orientados al diálogo, nacen ideas y proyectos con verdadero potencial de incidencia en políticas públicas y en la mejora de la vida comunitaria.

Más que un encuentro, el campamento fue una **semilla de liderazgo y compromiso**, que invita a continuar promoviendo oportunidades para que las voces jóvenes sigan siendo protagonistas en la construcción de un Paraguay más justo y democrático.





ANEXOS

29



Propuesta

Campamento Nacional de Liderazgo Juvenil

Fecha: 06, 07 y 08/octubre/2025 **Duración:** 2 días – 1 noche

Participantes: 100 jóvenes

Objetivo general: Fortalecer la identidad juvenil como agentes de cambio social, promover el liderazgo ciudadano y la apropiación de los derechos humanos desde la vivencia comunitaria y el juego.

Empoderamiento, motivación e integración.

Juegos de integración / Competencia de equipos / Desafíos grupales

NUESTROS PILARES

- La educación y los derechos de los jóvenes
- El mercado laboral y los derechos de los jóvenes
- El medio ambiente y los derechos de los jóvenes
- La salud mental y los derechos de los jóvenes
- Cómo funciona la justicia y los derechos de los jóvenes

PROPIUESTA TENTATIVA

Día 1 – ASUMO EL PROTAGONISMO DE ESTA HISTORIA

11:00

DINÁMICAS DE RECEPCIÓN:

Llamamos así a estas dinámicas que funcionan mientras la gente va llegando y son fáciles de cumplir, son sencillas y entretenidas.

Desarrollo; a medida que la gente va llegando al evento se registran y van pasando a la estación de colores desde donde les será designado un color para su participación.

Tendremos 10 colores;

En base a una lista previa cada participante recibe una pulsera específica de un color.

En la estación le ponemos:

- Una pañoleta de tela TNT
- Le pintamos la cara
- Le pintamos el brazo, con el nombre de un derecho, un valor o una cualidad positiva.

Materiales

Tela TNT: 2 METROS DE 10 COLORES Distintos

Tarritos de tempera de distintos colores

1 caja de marcadores permanentes de distintos colores

12:00 PRIMERA REUNION GENERAL

- Palabras de inicio
- Saludo de bienvenida y presentación de los colegios participantes
- Presentación de los coordinadores del campamento.
- Reglas del espacio.

Vamos todos al salón comedor

Se les entrega a todos un cronograma de las actividades con horarios.

12:30 ALMUERZO

Después de almorzar pueden ir a sus cabañas para ponerse ropa cómoda.

Reinicio de la tarde

13:30 APERTURA E INICIO DEL PROGRAMA

Apertura oficial del programa

13:40 PRIMER TALLER DEL DIA: LA PERCEPCION DE LOS JOVENES SOBRE EL PAIS Y LA MISMO JUVENTUD

UNA PRESENTACION DE DATOS ESTADISTICOS: ¿Dónde está el joven en Paraguay?

- Densidad poblacional
- Bono demográfico
- Acceso a la educación
- Acceso al empleo
- Participación en las elecciones
- Representación juvenil
- Espacios juveniles

¿Cómo es posible que la juventud sea mayoría, pero no se los vea incidiendo en temas de gran interés?

Después de la presentación se hace una encuesta en vivo sobre percepción de participación juvenil.

Iniciamos debate sobre lo escuchado.

14:10 Arrancamos con un espacio Creativo PARA DEFNIR LOS ACUERDOS DEL CAMPAMENTO

El primer desafío de este espacio se llama: **PERDIDOS EN UNA ISLA DESIERTA**

Desarrollo y Ejemplo:

Los participantes se dividen en equipos de 10 personas y van a escribir en papel sulfito 10 cosas que pueden llevar a la isla desierta pero solo pueden decir o mencionar objetos que inicien con la inicial de sus nombres. Solo 10 cosas por equipo

Ale: AGUA

Marce: MOCHILA

Lucia: LINTERNA

Se reflexiona brevemente sobre LO IMPORTANTE DEL CAMPAMENTO, PORQUE ESTAMOS AQUI ¿Qué elementos son necesarios y/o fundamentales para una buena EXPERIENCIA? Y como es importante la organización y trabajo en equipo en este evento.

Se reflexiona sobre nuestras cualidades individuales y sobre nuestros aportes individuales al equipo.

Hagámoslo de vuelta, vamos a repetir la dinámica, pero ahora vamos a escribir sobre las cosas que pedimos, necesitamos y creemos fundamentales para este campamento.

Todo esto en un mural.

Y de esta manera vamos armando los acuerdos.

Dinámicas de presentación, rompe hielo.

Primera dinámica

DINAMICA PARA INTEGRARNOS

ENCUENTRA A TU GEMELO.

Se entrega una hoja a cada participante. La hoja contiene una lista de cosas que nos gustan y debemos buscar entre todos los demás participantes a quienes tengan en común los mismos gustos

Se terminó el tiempo, en esta dinámica desarrollamos la primera pequeña reflexión de Conocernos primero nosotros para poder conectar con los otros y así encender la energía de encontrarnos.

Antes de iniciar el primer tema del programa

CADA COLEGIO DEBERA ELEGIR A UN REPRESENTANTE O DELEGADO DE SU INSTITUCION

Cuál será su rol: Se encarga de que sus compañeros cumplan con los horarios del cronograma, ante cualquier situación se canaliza a través de él como delegado.

FIJAMOS LOS ACUERDOS DEL CAMPAMENTO

Y se pegan en el salón de reuniones

Materiales: 11 papel sulfito

10 marcadores

16:30 MERIENDA

17:30 TALLER CREATIVO: EL PERIODICO QUE QUIERO LEER DEL PAIS QUE MEREZCO TENER

Necesitamos que los participantes **IDENTIFIQUEN Y SE SIENTAN INTERPELADOS** por las cosas malas, negativas e incorrectas que suceden en sus entornos, en nuestro país y el mundo, nuestros jóvenes están NORMALIZANDO la delincuencia, la violencia, la injusticia, este espacio es para construir una nueva mirada porque no puede existir un liderazgo real sin una necesidad real.

En base la percepción actual vamos a entrenar la visión de agente de CAMBIO

Objetivos específicos de la dinámica

1. Entrenar la visión real y desde la justicia
2. Relacionar noticias positivas con derechos y valores ciudadanos.
3. Potenciar la creatividad y el trabajo en equipo para construir una mirada crítica y objetiva sobre la realidad nacional.
4. Generar un producto tangible que funcione como inspiración colectiva para proyectos futuros.

SE TIENEN QUE ENFOCAR EN NUESTROS PILARES

- La educación y los derechos de los jóvenes
- El mercado laboral y los derechos de los jóvenes
- El medio ambiente y los derechos de los jóvenes
- La salud mental y los derechos de los jóvenes
- Cómo funciona la justicia y los derechos de los jóvenes

Se dividen en equipo para trabajar en la Creación de titulares y noticias

Dinámica: cada equipo debe crear **al menos 6 titulares** que representen el país que merecen.

Ejemplos para cachar la idea:

- “Todos los jóvenes del país tienen acceso gratuito a la educación superior.”
- “El 100% de la energía en Paraguay es renovable y llega a todas las comunidades.”
- “Los barrios más pobres se convierten en centros de innovación y grandes plantas de reciclaje.”
- “El Chaco paraguayo se potencia con proyectos sostenibles liderados por jóvenes.”

Las noticias deben mantener estas líneas

- ¿Qué derecho o valor está detrás de esta noticia?
- ¿Qué rol tienen los jóvenes en esa noticia?

Los equipos van a armar sus periódicos y sus noticieros

Dramatizaciones, teatro social

Con cartulinas, marcadores, pinceles, los grupos montan en formato mural su portada de periódico, con titulares, ilustraciones, fotos recortadas o inventadas.

PUNTO EXTRA: crear un nombre llamativo para el diario (“*La Voz del Futuro*”, “*El Paraguay que queremos*”).

5) Exposición de los periódicos en el salón durante todo el campamento.

6) Reflexión final

Preguntas de cierre:

- ¿Qué sentimos al imaginar un país con buenas noticias?
- ¿Qué tan lejos o cerca está ese titular de nuestra realidad?
- ¿Qué depende de nosotros como jóvenes líderes para que esas noticias sean realidad?

Materiales TALLER CREATIVO EL PERIODICO

Se dividen en 12 equipos de 8 personas

12 cartulinas blancas

12 cartulinas de distintos colores claros

12 cintas adhesivas

12 tijeras

Marcadores para todos los equipos

Revistas y periódicos

12 Cintas papel medianas

20:00 CENA

Volvemos para la cena, todos en el salón

20:30 NOCHE TEMATICA DE CREATIVIDAD Y FOLKLORE

Desafíos.

Una gran coreografía con todos

Chistes en guaraní

Pericón Social

Un teatro adaptado de los mitos paraguayos versión 2025

Materiales:

Elementos de decoración TRICOLOR

Sombreros piri

Telas TNT de distintos colores 5 metros para hacer polleras

10 tijeras

5 cintas adhesivas grueso

00:00 FIN DEL PRIMER DIA

Avisos finales

A DORMIR

Programa tentativo

Día 2 – NUESTRA VOZ ES NUESTRO PODER

07:30 desayuno

Arrancamos la mañana.

Arrancamos en el salón.

- Recapitulamos lo vivido el día 1
- Repasamos las reflexiones del día 1

08:30 DINÁMICAS DE ROMPE HIELO**EL LLAMADO DE LA MANADA**

Dinámica divertida de comunicación.

BUSCAR A MI EQUIPO

1RA RONDA: Se entregan al azar a los participantes unas tarjetas que tienen números de 1 al 20 suena el silbato y deben juntarse en equipos solo diciendo el número que tienen en la carta. No pueden decir otra palabra más que la palabra que está en la tarjeta

2DA RONDA: se les entrega al azar una tarjeta que tengan las silabas, y lo mismo, suena el silbato y tienen que buscarse usando solo el sonido de las vocales escrito de la tarjeta

1. JA	8. PIO	15. OY-OY
2. AY	9. KO	16. ACHU
3. QUE	10. BU	17. PI PI
4. JA – JA	11. EY	18. PO PO
5. KUE	12. HÉ	19. KA KA
6. ON	13. SHU	20. NDE
7. JA – JA - JA	14. KUA	

3RA RONDA: se le entrega al azar una tarjeta que tenga una ACCION y en esta ronda deberán hacer la acción de la tarjeta sin hablar.

1. Manejar un auto	8. Hacer abdominales	15. Luchar con una espada
2. Jugar Volley	9. Patear una pelota	16. Jugar al ping pong
3. Bailar reguetón	10. Tocar la guitarra	17. Esquiar en la nieve
4. Tocar la batería	11. Pintar una pared	18. Montar a caballo
5. Saltar la cuerda	12. Talar un árbol	19. Tirar una granada
6. Lanzar una jabalina	13. Usar una motosierra	20. Caminar como dinosaurio
7. Aplaudir emocionado	14. Planchar ropa	

4ta ronda: se le entrega al azar una tarjeta que tengan los sonidos de animales y solo se podrán comunicar por el sonido característico de los animales.

- | | | |
|------------|-------------|-------------|
| 1. VACA | 8. CABRA | 15. RANA |
| 2. PAVO | 9. BURRO | 16. GALLINA |
| 3. GALLO | 10. PITOGUE | 17. CHANCHO |
| 4. PATO | 11. CIGARRA | 18. BUHO |
| 5. CABALLO | 12. LOBO | 19. GRILLO |
| 6. LEON | 13. PERRO | 20. OSO |
| 7. MONO | 14. GATO | |

¡Nos divertimos, reímos y arrancamos el día!

09:00 EMPEZAMOS LA JORNADA

09:20 DINAMICA OUTDOORS SAFARI CREATIVO

Los participantes se dividen en x grupos de x cantidad de integrantes, eligen un capitán para cada equipo.

Se entrega un kit de materiales a los equipos: Telas, Tijeras, Cintas, Pintura, Cintas

Deban diseñar indumentaria o distintivos para todo el equipo: Vincha, pulsera, collar, brazalete etc.

Una vez listos se hace una gran foto grupal.

Suena el silbato y empieza el safari!

Tienen 30 minutos para desarrollar toda la lista de consignas

Safari Creativo

DESAFIO DE EQUIPOS! Registro fotográfico y consignas

Cada equipo deberá INGENIARSE en lograr todos estos desafíos los cuales van desde fotografías, videos y consignas.

Todas las fotos, videos y consignas deberán ser enviadas al WhatsApp de un número designado del equipo.

SE LE ENTREGA UNA HOJA A CADA EQUIPO

- | | |
|--|--------|
| 1. Una selfie creativa del equipo. FOTO | 10Pts |
| 2. Formar una palabra con el cuerpo FOTO | 10Pts |
| 3. Formar una bicicleta humana para 3 personas VIDEO | 10Pts |
| 4. Que todo el equipo tenga bigotes y pecas FOTO | 10Pts |
| 5. Una foto grupal con otro equipo FOTO | 10Pts |
| 6. Formar una estrella de varias puntas CON LAS PIERNAS FOTO | 10Pts |
| 7. Disfrazar a un compañero de súper héroe FOTO | 10Pts |
| 8. Hacer una pirámide humana VIDEO | 10Pts |
| 9. Una foto con todos los integrantes en el aire | 10Pts |
| 10. VIDEO haciendo vuelta estrella de 3 o más integrantes | 10Pts |
| 11. VIDEO como cigarras por árbol con 5 o más integrantes | 10Pts |
| 12. VIDEO jugando carrera de carretilla humana | 10Pts |
| 13. VIDEO de carrera caballito con obstáculos (inventar Obstáculos) | 10Pts |
| 14. VIDEO el equipo en una carrera de remos imaginarios | 10Pts |
| 15. El equipo debe tener un Rey y una Reina. CONSIGNA | 10Pts |
| 16. VIDEO todos bailando y cantando polka (pedir al DJ la polka) | 10Pts |
| 17. Conseguir una mascota para el equipo. CONSIGNA | 10Pts |
| 18. Diseñar una bandera del equipo. CONSIGNA | 10Pts |
| 19. VIDEO 10 flexiones de brazos | 10Pts |
| 20. Intercambiar una prenda de vestir con otro equipo. CONSIGNA | 10Pts |
| 21. VIDEO de un puente humano | 10Pts |
| 22. Los peinados más locos, todos con trenzas o coletas | 10Pts |
| 23. Un video de bolos humanos. | 10Pts |
| 24. Video SEEEEEUUUUUUUUUUU. CR7 | 10Pts |
| 25. FOTO con todos los equipos | 10Pts |
| 26. Cantar cumpleaños feliz a alguien de otro equipo | 10Pts |
| 27. Todo el equipo deberá hacer 10 payasito contando en guaraní hasta 10 | 10Pts |
| 28. Hacer un trencito con todos los otros equipos | 100Pts |
| 29. Foto de todo el equipo adentro de un automóvil | 10Pts |
| 30. Foto de todo el equipo de cabeza. | 10Pts |

Se termino el tiempo, nos damos tiempo para Reflexionar sobre los desafíos y comentar las anécdotas del desafío. Un gran cierre felicitando a todos por animarse a desarrollar todas las consignas.

¡Cerramos con una gran foto grupal!

11:00 TIEMPO LIBRE

Tiempo para baño.

Materiales para el Safari.

10 Cintas bebe mediana de colores distintos
20 papel chifon de distintos colores
10 tijeras
10 cintas papel mediana
10 cintas adhesivas mediana
10 tarritos de tempera distintos colores

11:20 "LA JUSTICIA ES LA VOZ QUE EQUILIBRA EL PODER."

Iniciamos el desafío de la tarde

JUICIO CIUDADANO – Caso: "El arroyo envenenado"

En la ciudad ficticia de PONER NOMBRE, una empresa industrial muy importante derramó materiales tóxicos en el **Arroyo Tuka'e kañy**, contaminando el agua que usan las familias y dañando la producción de los pequeños agricultores. Los acusados son **Ramón Duarte y Alcides Vera**, empleados de la empresa, sorprendidos mientras descargaban los químicos.

Ramón y Alcides aseguran que cumplía órdenes directas de su jefe, **el dueño de la empresa Alejandro Alvares**, pero no existe ninguna orden escrita ni firmada.

La empresa es la mayor fuente de empleo del pueblo: si cierra, al menos 200 familias perderán su sustento. La comunidad está dividida entre quienes piden **justicia ambiental** y quienes temen un **desastre económico**.

Roles y Fichas

1. LOS JUECES 6 jóvenes

- Deben mantener el orden.
- Escuchar, dar la palabra y dictan la sentencia en base al veredicto del jurado.

2. Fiscalía (6 jóvenes)

Objetivo: demostrar la **culpabilidad del empleado y la responsabilidad de la empresa**.

Argumentos posibles:

- El derrame es un delito ambiental.
- Aunque fue por orden, el empleado aceptó hacerlo.
- La salud pública es más importante que el beneficio económico.

Evidencias a usar (inventadas o narradas):

- Testimonios de vecinos que vieron el derrame.
- Fotos del arroyo contaminado.
- Informe médico de niños enfermos por el agua.

3. Defensa (6 jóvenes)

Objetivo: proteger al empleado y, de ser posible, salvar a la empresa.

Argumentos posibles:

- Ramón actuó bajo órdenes de su jefe, no es responsable principal.
- No hay pruebas escritas contra el dueño → falta de evidencias.
- Si cierran la empresa, 200 familias quedarán sin sustento → debe buscarse otra solución.

4. Acusados: Ramón Duarte y Alcides Vera

Deben defender su inocencia:

- "Cumplí órdenes, no sabía las consecuencias."
- Puede mostrarse nervioso o firme, según la estrategia.

5. Jurado (10 jóvenes)

- Delibera al final.
- Decide: ¿Ramón es culpable o inocente? ¿Qué pasa con la empresa?

6. Prensa (6 jóvenes)

- Entrevistan durante y después.

Preguntas posibles:

- “¿Quién es el verdadero culpable, el empleado o el dueño?”
- “¿Qué vale más: el trabajo o el medioambiente?”
- “¿Si no hay pruebas contra el dueño, debe quedar libre?”

7. Testigos del caso (6 jóvenes)

- Entrevistan durante y después.

8. Público

- Reacciona, murmura, aplaude o desaprueba. Representa la presión social.

Desarrollo del Juicio

1. Apertura del juez

Explica reglas y presenta el caso.

2. Fiscalía expone

Presenta acusaciones, muestra “evidencias”.

3. Defensa responde

Defiende al acusado, minimiza las pruebas.

4. Testimonios

- Vecinos enfermos.
- Un empleado de la empresa que confirma que siempre reciben órdenes verbales.
- Un economista local que advierte sobre la crisis si la empresa cierra.

5. Prensa interviene

Hace preguntas directas a la Fiscalía, la Defensa y el Acusado.

6. Alegatos finales

Cada parte cierra su caso.

7. Deliberación del Jurado

Debatir y decidir veredicto:

- ¿Ramón es culpable o inocente?
- ¿Debe investigarse al dueño, aunque no haya pruebas escritas?
- ¿Qué medidas tomar con la empresa?

8. Veredicto y Sentencia

El juez anuncia la decisión del jurado.

Reflexión final

Preguntas para el debate:

- ¿Qué pesa más: la salud de la gente o el empleo?
- ¿Quién es realmente responsable: el que da la orden o el que la ejecuta?
- ¿Cómo enfrentamos la corrupción y la injusticia cuando no hay pruebas escritas?
- ¿Qué harían ustedes como ciudadanos si esto pasara en su comunidad?
- ¿Cómo se relaciona este caso con lo que pasa en Paraguay hoy?

Aprendizajes clave

1. La justicia no siempre es clara: hay **grises legales** y dilemas éticos.
2. La corrupción y el abuso de poder afectan a la sociedad en varios niveles.
3. Los derechos ambientales y laborales deben equilibrarse.
4. La voz ciudadana y la prensa son fundamentales para exigir transparencia.
5. Los jóvenes también pueden ser **fiscales de la justicia social**.

Fin de la mañana

13:30 ALMUERZO

14:30 REINICIO DE LA TARDE

DINAMICA DESPERTADORA.

PRESENTACIÓN BASURA CHALLENGE

- Presentación de la idea al impacto por Osvaldo Machuca:

"Hoy demostraron que tienen ideas que pueden dialogar con autoridades, empresas y toda la comunidad. La voz joven tiene el poder de abrir puertas."

15:30 BREAK DE 30 MINUTOS

Hacemos una pausa

20:00 CENA

Volvemos para la cena, todos en el salón

20:30 NOCHE DE ESPIRITUALIDAD

Fogón y reflexión

Ceremonia del fuego.

Materiales

100 velas

22:00 JUEGOS NOCTURNOS

Cacería de sonidos

Materiales; Telas negras 12 metros

23:00 COMPARTIMOS JUNTOS

Integración

00:00 FIN DEL SEGUND DIA

Avisos finales

A DORMIR

Programa tentativo

Día 3 – LA CONSTRU-ACCION

07:30 desayuno

Arrancamos la mañana.

Arrancamos con una caminata por el lugar y buscamos un lugar verde para empezar con un momento de respiración y gratitud

08:30 en el salón para arrancar la mañana

HACEMOS UNA DINAMICA

VERSUS LA GRAVEDAD ***¡Que no caiga el objetivo!!***

Se forman equipos de 4 personas, se toman de las manos y se les entrega un globo que deben inflar y que cuando suene el silbato deberán mantenerlo en el aire, los equipos no podrán soltarse de las manos y deberán evitar a toda costa que no se les caiga el globo.

Materiales:

Globos 50 globos

10 piñatas

12 cartulinas 4 Rojas – 4 Azules – 4 blancas

Cinta pega doble

Tijeras

Reglas

Marcadores

Mensaje: *El propósito nos mueve, nos vemos siempre hacia el globo, hacia el objetivo y trabajamos juntos para que no caigan ningún globo.*

Dinámica final de compromiso

09:00 Taller: Nuestros Pilares – Diseñando proyectos con voz joven

Objetivo: que los jóvenes diseñen proyectos sociales simples pero potentes, desde su realidad, que los vinculen con otros actores de la comunidad con autoridades, empresas, organizaciones.

Contexto y motivación

“Un proyecto es un sueño con un plan de acción. Hoy vamos a transformar nuestras ideas en propuestas que puedan ser presentadas y ejecutadas en nuestras comunidades.”

SIEMPRE DESDE NUESTROS PILARES

- La educación y los derechos de los jóvenes
- El mercado laboral y los derechos de los jóvenes
- El medio ambiente y los derechos de los jóvenes
- La salud mental y los derechos de los jóvenes
- Cómo funciona la justicia y los derechos de los jóvenes

Formación de equipos y elección del pilar

- Los estudiantes se dividen en equipos de 5 a 7 personas.
- Cada equipo elige un pilar que les motive.

Al final todos vamos a poder adoptar proyectos que nos gusten para llevarlos a nuestras comunidades

Investigación rápida HACER ENCUENTAS – Detectar necesidades reales

- **Cada equipo responde en sulfito**
- ¿Qué problema vemos en nuestra escuela, barrio o comunidad relacionado con este pilar?
- ¿Qué datos o ejemplos cercanos conocemos? (pueden usar celulares para buscar información breve o basarse en experiencias propias).
- ¿A quiénes afecta directamente este problema?

Resultado: **un diagnóstico inicial simple, pero conectado a la realidad juvenil.**

DISEÑO DEL PROYECTO PASO A PASO

Se entrega una plantilla de diseño de proyecto que los equipos completan juntos.

Guía paso a paso:

1. Nombre creativo del proyecto (llamativo, juvenil, fácil de recordar).
2. Problema detectado (en una frase clara).
3. Objetivo principal (qué queremos cambiar o mejorar).
4. Actividades clave (3 a 5 acciones concretas para lograrlo).
5. Aliados y actores de la comunidad (¿a quiénes podemos sumar? autoridades, empresas, ONGs, padres, docentes).
6. Beneficiarios (¿quiénes se beneficiarán directamente?).
7. Recursos necesarios (humanos, materiales, digitales, espacios).
8. Posibles obstáculos (qué puede dificultar el proyecto).
9. Impacto esperado (cómo mejorará la vida de nuestra comunidad).

Cada grupo trabaja en su diseño y prepara una mini presentación de 3 minutos.

PRESENTACIÓN DE PROYECTOS Y CIERRE

- **Cada equipo comparte su propuesta en formato “pitch juvenil”:**
 - 1 frase con el nombre del proyecto.
 - El problema que quieren resolver.
 - La acción principal que proponen.
 - Un aliado clave con el que podrían vincularse.

“Hoy demostraron que tienen ideas que pueden dialogar con autoridades, empresas y toda la comunidad. La voz joven tiene el poder de abrir puertas.”

CIERRE DE LA DINAMICA CON COMPROMISOS

Cada equipo comparte su compromiso con su proyecto.

Cierre

El Mural de los Sueños Colectivos

Cada joven recibe una hoja de colores en forma de ladrillo y construimos una gran muralla

Escriben ahí:

- Un sueño personal para su futuro.
- Un compromiso ciudadano (ejemplo: "Cuidar mi comunidad", "Luchar contra la discriminación", "Estudiar para ayudar a mi barrio").

Palabras finales de los compañeros

Agradecimientos

Cierre

Gracias por ser tan geniales

12:30 ALMUERZO FINAL

Preparamos todas nuestras pertenencias para el retorno

13:30 La última reunión general en el salón

Agradecimientos

Cierre

Gracias por ser tan geniales

14:00 foto grupal

Fin

Nel Vera

CEO Encontrémonos

@Encontremones.py

0981 526 669