



Co-funded by  
the European Union



**Compendio**

**Desarrollo del "DisABILITIES Civic LAB"**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Proyecto n°: 2022-1-RO01-KA220-YOU-000087024



## Guía práctica para profesionales

### ¿Qué significa un escenario?<sup>1</sup>

[https://www.learningeverest.com/benefits-of-scenario-based-learning/#What\\_is\\_a\\_scenario](https://www.learningeverest.com/benefits-of-scenario-based-learning/#What_is_a_scenario)

1. El escenario es un método que proporciona un entorno interactivo para el aprendizaje experimental. Se identifica una solución o respuesta a un problema de la vida real. A través del escenario, el participante puede resolver el problema y tomar determinadas decisiones en función de la situación, que pueden tener consecuencias positivas o negativas.

<https://www.neovation.com/learn/32-what-is-scenario-based-training>

2. Un escenario realista es una herramienta que permite a los participantes formular, estudiar y "ensayar" una variedad de respuestas a situaciones a las que podrían enfrentarse en diferentes contextos, agudizando su actuación y aumentando su destreza.

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.3402/gha.v7.24482>

3. Los escenarios son historias sobre futuros posibles y pueden ofrecer a las partes interesadas una serie de opciones de actuación sobre un tema compartido.

<https://www.ilsleda.org/images/papers/Construir-Escenarios-Para-el-DET.pdf>

4. El escenario es una forma de pensar en el futuro, partiendo de la comprensión de lo que existe en el presente hasta imaginar lo que hay que hacer en el futuro.

<https://www.forbes.com/sites/stratfor/2015/01/08/scenario-planning-and-strategic-forecasting/?sh=32ca7634411a>

5. El escenario es un método que explora múltiples futuros y múltiples perspectivas siendo una historia con principio, nudo y desenlace. Un buen escenario tiene giros y vueltas que muestran cómo un contexto o una situación pueden cambiar con el tiempo.

<https://sswm.info/planning-and-programming/decision-making/situation-and-problem-analysis/scenario-building>

6. Un escenario puede considerarse como una historia sobre la forma en que una situación, un problema, podría resultar mañana. Dado que existen numerosas opciones sobre cómo puede ser la situación en el futuro, un escenario es más bien una descripción plausible de lo que podría ocurrir. Una descripción de este tipo requiere un análisis exhaustivo de los factores, tendencias y acontecimientos pasados y presentes para elaborar una predicción realista.

<https://www.linkedin.com/advice/1/what-purpose-scenario-planning-strategic-skills-strategic-planning#what-is-scenario-planning?>

7. Escenario significa crear y analizar historias plausibles sobre el futuro basándose en los principales motores del cambio y en las incertidumbres. Un escenario no es una predicción ni un pronóstico, sino una visión alternativa de lo que podría ocurrir en diferentes



condiciones y supuestos. Está diseñado para cuestionar nuestros supuestos, ampliar nuestra perspectiva y estimular nuestra creatividad y aprendizaje.

---

<https://everydayspeech.com/self-implementation/developing-critical-thinking-problem-solving-scenarios-for-elementary-students/>

8. Los escenarios de resolución de problemas son situaciones reales o hipotéticas que requieren que los participantes piensen críticamente y propongan soluciones. Estos escenarios les proporcionan una forma práctica y atractiva de aplicar sus habilidades de pensamiento crítico. Al plantearles problemas desafiantes, se anima a los participantes a pensar en profundidad, analizar la información y tomar decisiones con conocimiento de causa.

---

Definición desarrollada en el proyecto

9. El escenario es una técnica creativa para resolver diferentes problemas, que aparecen en diferentes contextos (por ejemplo, en la vida personal, en la profesión, en la comunidad, en el grupo al que pertenecen los participantes, etc.), para ver posibles soluciones y desarrollos, en un futuro más cercano o más lejano, con la implicación de diferentes "actores".

---



## ¿Qué elementos incluir en el escenario?

### a) El problema

La construcción de un escenario debe comenzar con el planteamiento de un problema. Debe generar una sensación de crisis, una discrepancia, una carencia. Encontrar la solución al problema debe ser el motivo principal del escenario.

Así, el escenario parte de un problema real, relevante para la comunidad y/o un grupo de personas afectadas por ese problema. El problema identificado es la mejor premisa para construir un escenario, como propuesta de solución. Es la idea principal, que constituye la base del escenario, el punto de partida para esbozar los elementos clave de la solución al problema analizado.

Debe ser algo concreto que pueda describirse en pocas palabras o frases cortas.

#### El "retrato" del problema, en resumen:

Se describe el problema y se hace hincapié en sus elementos:

- ¿dónde aparece, en qué ámbito se manifiesta? ¿en qué aspectos de la comunidad o del grupo se plantea este reto?
- ¿qué ocurre y/o qué no ocurre cuando el problema está "activo"?
- ¿cómo se manifiesta el problema? ¿efectos, implicaciones, consecuencias a corto y largo plazo?
- ¿por qué se produce el problema? ¿por qué está activo? posibles causas.

Una definición clara del problema ayuda a los participantes a identificar la información irrelevante y también les garantiza que van por el buen camino:

¿De qué se trata concretamente?

¿Cuál es el tema? ¿Qué problema hay que tratar?



---

## b) La solución o soluciones posibles

---

Por regla general, partiendo del problema y de los elementos que lo caracterizan (DÓNDE, QUÉ, CÓMO, POR QUÉ...), se puede desarrollar una solución o varias soluciones.

La lluvia de ideas es una parte esencial de este paso. Ahora es el mejor momento para ser lo más creativo posible, produciendo diferentes ideas. Éstas se evalúan, cada una por separado, en función de su potencial para producir una solución posible, práctica y realista.

### El "retrato" de la solución

Se describe la solución, centrándose en los siguientes elementos:

- las acciones propuestas.
- la forma específica y concreta de llevar a cabo estas acciones.

Un factor de apoyo puede ser la pregunta "¿Y si...? ¿Qué pasaría si pusiéramos en práctica estas acciones, cómo lo haríamos, qué conseguiríamos?"

Esta pregunta básica en el método de escenarios nos permite crear posibles alternativas, y compararlas, para determinar cuál es el mejor curso de acción.



## ¿Cómo crear un escenario?

Las fases generales del proceso de construcción de escenarios podrían ser las siguientes:





## ¿Qué técnicas pueden utilizarse?

En el conjunto de 16 tarjetas digitales<sup>2</sup> (como parte del Portafolio Virtual desarrollado en el proyecto) se pueden encontrar técnicas útiles para construir y desarrollar escenarios, para resolver problemas. Las técnicas fueron identificadas y seleccionadas como relevantes para la resolución de problemas en la comunidad.

Otras técnicas de apoyo al desarrollo de escenarios pueden ser las siguientes:

### Método Kipling<sup>3</sup>

Hay seis preguntas principales relacionadas con un problema en una comunidad, en un grupo, etc:

1. ¿Cuál es el problema en la comunidad?
2. ¿Por qué es importante el problema para la comunidad?
3. ¿Cuándo surgió el problema y cuándo hay que resolverlo? - el momento concreto
4. ¿Cómo surgió el problema? - descripción
5. ¿Dónde se produce el problema? - ¿en qué área/dominio?
6. ¿A quién afecta el problema en la comunidad? ¿A qué personas? ¿A qué grupos?

Analizando paso a paso cada pregunta, se pueden identificar las soluciones adecuadas.

### Metodología Q<sup>4</sup>

Permite analizar los puntos de vista de los participantes, que tienen diferentes perspectivas relacionadas con un problema, teniendo que ordenar y puntuar una serie de afirmaciones.

Esta técnica consta de los siguientes pasos:

1. Definir el problema concreto que se va a analizar;
2. Elaboración del conjunto de enunciados, que deben ser ordenados por los participantes (Q-sort);
3. Clasificación Q: los participantes ordenan los enunciados en función de su perspectiva individual;
4. Análisis, interpretación y generación de soluciones.



### El barco de alta velocidad<sup>5</sup>

El diagrama del barco de alta velocidad es una metáfora visual utilizada para ayudar a los participantes a identificar y resolver problemas en diferentes contextos y ámbitos de la comunidad.

Pasos:

1. Haz un dibujo de un barco y ponle el nombre de una zona sensible de la comunidad.
2. Con los participantes, hacer una lluvia de ideas sobre las cosas, los retos, los problemas que se manifiestan en la zona respectiva. Cada problema se dibuja como un ancla, que cuelga debajo del barco.
3. A cada problema se le asigna un "peso", un grado de importancia en función del impacto en la zona sensible de la comunidad.
4. Se selecciona el problema con mayor impacto, el "ancla" más pesada.
5. Se debaten y analizan posibles soluciones para el problema elegido.





## Consejos para que los profesionales construyan escenarios con los jóvenes

### CONSEJO 1

Hacer que los escenarios sean lo más reales posible utilizando imágenes, vídeos e interactividad. También se pueden integrar diferentes recursos como artículos en Wikipedia, foros y grupos de medios sociales en la identificación y análisis del problema en la comunidad y para construir una solución/escenario lo más real y relevante posible.

### CONSEJO 2

Para ayudar a los participantes a construir soluciones/escenarios plausibles y realistas, muéstreles cómo dividir el conocimiento en dos elementos:

1. Cosas que conocen
  2. Cosas inciertas, de las que no están seguros.
- De este modo, se bloquea el camino hacia soluciones poco realistas de "ciencia ficción".

### CONSEJO 3

La pareja PROBLEMA-SCENARIO debe estimular a los participantes a utilizar su capacidad crítica, analítica y de evaluación. Tanto el problema elegido como la generación del escenario para resolverlo deben animarles a pensar de forma creativa y a ponerse en el centro del escenario antes de emprender cualquier acción.

### CONSEJO 4

Ayudar a los participantes a tener en cuenta la complejidad del problema abordado: por ejemplo, las conexiones e interdependencias entre los elementos de este problema, las preguntas "olvidadas" o que voluntariamente no se plantean porque simplemente son demasiado controvertidas.

### CONSEJO 5

Cada escenario debe contener detalles suficientes para evaluar las probabilidades de éxito o fracaso de las distintas acciones a emprender. Al mismo tiempo, el escenario debe ser sencillo, claro, fácil de entender, para que los participantes no se sientan abrumados por el abanico de posibles resultados. ¿Cómo podría alguien planificar adecuadamente tantas posibilidades? Los escenarios no tienen por qué ser complejos para ser eficaces.

### CONSEJO 6

Es conveniente utilizar un lenguaje coloquial e informal al guionizar. Además, el lenguaje debe adaptarse a las características de los grupos de jóvenes con los que se trabaja. Los participantes pueden relacionarse fácilmente con el estilo conversacional e interactuar más fácilmente con el contenido. También hace que el escenario sea interesante e informal, trabajando juntos de forma cómoda.



**CONSEJO 7**

Haga que los escenarios sean relevantes para las vidas y experiencias de los participantes en la comunidad en la que viven.

Asegúrese de que las situaciones sean apropiadas para cada edad.

Fomente el pensamiento abierto formulando preguntas diferentes para evitar respuestas simples de "sí" o "no".

Cuando sea el caso, "rompa" el problema en trozos más pequeños.

**CONSEJO 8**

Proporcionar oportunidades de colaboración y debate entre todos los participantes que les permitan desenvolverse en las interacciones y relaciones sociales. Construir escenarios les ayuda a desarrollar la empatía, la toma de perspectiva y las habilidades de resolución de conflictos. Al implicar a los jóvenes en la resolución de problemas dentro de su comunidad, se puede fomentar su inteligencia emocional y sus comportamientos sociales positivos.

**CONSEJO 9**

La actividad de crear escenarios debe ofrecer a los participantes oportunidades de reflexión y aplicación, de llevar a la práctica las soluciones identificadas; hay que animarles y apoyarles para que reflexionen sobre lo que están trabajando y apliquen el resultado de su trabajo.

**CONSEJO 10**

Al identificar los problemas de la comunidad y construir el escenario de solución, anime a los participantes a considerar los sentimientos y las perspectivas de los demás; a encontrar soluciones que sean justas y respetuosas.



**Plantillas de escenarios**

**Creando el Escenario - plantilla 1<sup>6</sup>**

<b>I. DEFINIR</b> A continuación se describen brevemente - el problema identificado - los elementos que componen el problema	
<b>II. EXPLORAR</b> En esta sección se describen - las ideas producidas - los factores favorables, así como las consecuencias para las ideas de solución más plausibles	
<b>III. CREAR</b> Se detalla la solución identificada, se crea el escenario de resolución - acciones, recursos, partes que pueden estar implicadas	
<b>IV. ACTUAR</b> Descripción de la aplicación de estas acciones	

**Creando el Escenario - plantilla 2<sup>7</sup>**

RETO/PROBLEMA
PROPUESTA DE SOLUCIÓN
¿POR QUÉ TENDRÍA ÉXITO LA SOLUCIÓN?  ¿POR QUÉ FRACASARÍA LA SOLUCIÓN?
ESCENARIO FINAL



## Escenario nº 1

### El problema identificado en la comunidad:

Discriminación múltiple a la maternidad

### ¿DÓNDE?

Sistema sanitario/profesionales

### ¿POR QUÉ?

#### Motivos:

1. Las mujeres jóvenes son víctimas de múltiples discriminaciones por razón de su discapacidad, género y edad.
2. El desconocimiento por parte de los profesionales de los derechos de las mujeres (incluidas las Mujeres Jóvenes y las Mujeres con Discapacidad) con discapacidad conduce a prácticas anticuadas que exponen a las mujeres a tratamientos involuntarios, como la esterilización forzada y el aborto.
3. Las lagunas de la ley.

### ¿CÓMO PODRÍAMOS CAMBIAR LA SITUACIÓN?

#### Posibles soluciones:

1. *Mejorar los conocimientos de los profesionales sobre los derechos de las mujeres (incluidas las mujeres jóvenes y con discapacidad) con discapacidad.*
2. *Reforzar y fortalecer las medidas de protección para este grupo destinatario a través de la defensa del movimiento de la discapacidad con el fin de mejorar las políticas nacionales y europeas.*
3. *Mejorar/ reformar la legislación basándose en la CDPD.*
4. *Sensibilización.*



## Escenario nº 2

### El problema identificado en la comunidad:

Sin trabajo por discapacidad

### ¿DÓNDE?

En empresas de derecho privado

### ¿POR QUÉ?

#### Motivos:

1. Los empresarios no deben ser insensibles a los derechos de los jóvenes con discapacidad.
2. Los empresarios no conocen los ajustes razonables.
3. Los empresarios creen que las personas con discapacidad no tienen conocimientos ni habilidades.

### ¿CÓMO PODRÍAMOS CAMBIAR LA SITUACIÓN?

#### Posibles soluciones:

1. *Campaña de sensibilización sobre los derechos de los jóvenes en los lugares de trabajo en colaboración con el Servicio Público de Empleo.*
2. *Informar a los empresarios sobre la creación de entornos de trabajo accesibles y sus beneficios, por ejemplo: beneficios sociales, innovación, mejora de la identidad corporativa, etc.*
3. *Políticas Activas de Empleo, por ejemplo subvención a las empresas para la contratación de Mujeres Jóvenes con Discapacidad.*
4. *Formación gratuita para los empresarios sobre los ajustes razonables y otros temas relacionados con los derechos de las mujeres jóvenes con discapacidad.*



## Escenario nº 3

### El problema identificado en la comunidad:

Participación cultural limitada

### ¿DÓNDE?

Museos y otros entornos culturales

### ¿POR QUÉ?

#### Motivos:

1. Los entornos culturales no son accesibles para todos.
2. No está claro que la participación cultural una a las personas, empodere a a las personas y facilite la cohesión social.
3. Prejuicios y estereotipos profundamente arraigados en relación con la discapacidad.

### ¿CÓMO PODRÍAMOS CAMBIAR LA SITUACIÓN?

#### Posibles soluciones:

1. *Integrar la dimensión de la discapacidad en todas las políticas, procesos, acciones, medidas y programas culturales para garantizar el derecho humano de las Mujeres Jóvenes con Discapacidad a una participación plena e igualitaria como público, empleadas y/o creadoras-artistas en el patrimonio, los sitios, el material y los servicios culturales, así como en la cultura moderna (por ejemplo, tomando medidas para desarrollar y explotar el potencial creativo, artístico e intelectual de las Mujeres Jóvenes con Discapacidad) y en las industrias culturales.*
2. *"Diseño para todos". Tomar medidas para garantizar la accesibilidad tanto física como digital de las Mujeres Jóvenes con Discapacidad a las infraestructuras y servicios culturales, incluidos los sistemas de comunicación e información.*
3. *Fomentar la capacidad cultural de las Mujeres Jóvenes con Discapacidad poniendo a su disposición una amplia gama de actividades culturales y proporcionando oportunidades para participar activamente.*
4. *Formar al personal de las industrias culturales sobre cómo comunicarse con las jóvenes con discapacidad, por ejemplo: diferentes tipos de discapacidad y diferentes necesidades, lenguaje inclusivo de la discapacidad, etc.*



## Escenario nº 4

### El problema identificado en la comunidad:

Dificultades para llevar una vida independiente

### ¿DÓNDE?

En la comunidad para mujeres jóvenes con discapacidad

### ¿POR QUÉ?

#### Motivos:

1. Lagunas en la estrategia de desinstitucionalización o ausencia de estrategia
2. Oportunidades limitadas en el trabajo remunerado
3. Acceso limitado a la asistencia personal
4. El subsidio de transporte para discapacitados sólo está disponible para determinados tipos de discapacidad. discapacidades
5. Lagunas legales

### ¿CÓMO PODRÍAMOS CAMBIAR LA SITUACIÓN?

#### Posibles soluciones:

1. *Establecer el régimen jurídico de Vida Independiente y/o Vida Independiente con Apoyo.*
2. *Diseñar e implementar programas de desinstitucionalización a través del desarrollo paralelo de Centros de Vida Independiente para personas con discapacidad y Centros de Vida Independiente con Apoyo.*
3. *Subvencionar la ejecución de mejoras de accesibilidad de la residencia de personas con discapacidad.*
4. *A la ampliación de la figura del "asistente personal".*
5. *A la realización de acciones concretas para la desinstitucionalización de las Mujeres Jóvenes con Discapacidad y a la creación de servicios comunitarios de apoyo a las mismas.*
6. *Más puestos de trabajo disponibles para las Mujeres Jóvenes con Discapacidad.*



## Escenario nº 5

### El problema identificado en la comunidad:

La gente no entiende mi discapacidad.

### ¿DÓNDE?

Cuando sufren un síntoma de su enfermedad o trastorno en el trabajo. Especialmente en el sector sanitario y de la movilidad.

### ¿POR QUÉ?

#### Motivos:

1. No conocen los síntomas.
2. No escuchan activamente.
3. Invalidan los sentimientos.

### ¿CÓMO PODRÍAMOS CAMBIAR LA SITUACIÓN?

#### Posibles soluciones:

Utilizando la técnica del antiproblema, de esta forma, podrían dar solución a algo que es lo contrario de lo que les ocurre a ellos. En este caso, se plantea el problema de que las personas son expertas en la materia, de esta forma podrían enfocar este problema de una forma más específica relacionada con su discapacidad para darles voz y así poder empatizar con ellos.





## Escenario nº 6

### El problema identificado en la comunidad:

Batería social agotada.

### ¿DÓNDE?

Las mujeres que padecen un trastorno como el TEA, cuando están en aglomeraciones, por ejemplo, en el metro, o al contrario, cuando hay poca gente, pero la atención se centra mucho en ellas, como ocurre en el trabajo a la hora de exponer.

### ¿POR QUÉ?

#### Motivos:

1. Falta de civismo
2. Falta de empatía
3. Falta de actualización y conocimiento sobre determinadas discapacidades
4. Falta de asertividad
5. Falta de paciencia

### ¿CÓMO PODRÍAMOS CAMBIAR LA SITUACIÓN?

#### Posibles soluciones:

Utilizando la técnica de la analogía, utilizando por ejemplo un alfiler en forma de termómetro que mostrará como se sienten las personas que padecen esta fobia social o agorafobia, de esta forma las personas sin ni siquiera preguntar conocerán el estado de ánimo social que les queda a los que padecen estas situaciones.



## Escenario nº 7

### El problema identificado en la comunidad:

Falta de concienciación y de escucha activa.

### ¿DÓNDE?

En centros médicos u hospitales.

### ¿POR QUÉ?

#### Motivos:

1. Falta de escucha activa
2. Falta de comprensión de los síntomas o necesidades.
3. Falta de herramientas de comunicación por parte del personal sanitario

### ¿CÓMO PODRÍAMOS CAMBIAR LA SITUACIÓN?

#### Posibles soluciones:

Utilizando la técnica de la Multiperspectiva, de esta forma podrían ponerse en el papel o situación que podría sufrir una persona con TDAH o TEA, o cualquier discapacidad física o parálisis cerebral. De esta forma podrían darse cuenta de que los tópicos y sarcasmos no se entienden en su totalidad.



## Escenario nº 8

### El problema identificado en la comunidad:

La gente no me deja subir al ascensor.

### ¿DÓNDE?

En lugares públicos, centros comerciales, metro, tiendas...

### ¿POR QUÉ?

#### Motivos:

1. La gente no es consciente.
2. No hay civismo.
3. Tienen miedo de lo que les puedan decir o hacer.
4. Falta de educación social.
5. Egoísmo.

### ¿CÓMO PODRÍAMOS CAMBIAR LA SITUACIÓN?

#### Posibles soluciones:

Utilizando la técnica de la servilleta de espalda, de esta forma podrías dibujar algún tipo de garabato para hacer entender lo que estás sufriendo o la emoción que está sucediendo en ese momento.



## Escenario nº 9

### El problema identificado en la comunidad:

*Falta de conocimiento y concienciación de las personas discapacitadas sobre sus propios derechos y obligaciones.*

La mayoría de las personas con discapacidad no son conscientes y no conocen sus derechos ni saben a dónde acudir cuando comprenden que se les están negando.

### ¿DÓNDE?

El problema se manifiesta en el ámbito de los derechos humanos/los derechos de las personas con discapacidad.

### ¿POR QUÉ?

#### **Motivos:**

1. Desconexión de las personas con discapacidad del contexto más amplio del que forman parte. Por un lado, la comunidad, las familias tienden a mantenerlos "ocultos", con poca visibilidad, sin comprender su potencial. Por otro lado, los propios discapacitados no se atreven a ser más visibles, a estar más presentes en la manifestación de sus derechos.
2. La escasez de expertos en apoyo y asistencia a personas con discapacidad de distintas edades: niños, jóvenes y adultos.
3. A nivel comunitario, no existe un enfoque óptimo para identificar y promover aquellas voces de niños y jóvenes con discapacidad que tienen éxito en lo que hacen, son modelos a seguir, tienen confianza en sí mismos y manifiestan plenamente su potencial, con el fin de mostrar a los demás discapacitados lo que significa conocer tus derechos - los ejemplos concretos de su realidad inmediata son los más convincentes.

### ¿CÓMO PODRÍAMOS CAMBIAR LA SITUACIÓN?

#### **Posibles soluciones:**

- a) *Realización de campañas periódicas de sensibilización sobre los derechos de las personas con discapacidad - estas campañas deben dirigirse principalmente a las personas con discapacidad, y después a las familias a las que pertenecen, así como a las instituciones educativas. El objetivo principal de estas campañas debe ser el conocimiento y la comprensión de los propios derechos, que las personas con discapacidad tienen en diversos ámbitos: educación, movilidad, accesibilidad, empleo, tiempo libre, etc.*
- b) *Aumentar las oportunidades de formación y educación para las personas interesadas en especializarse en el campo de la discapacidad, así como aumentar la financiación de estos programas de formación.*
- c) *Aumentar el nivel de cooperación y correlación entre los distintos agentes institucionales de la comunidad (autoridades públicas, ONG, centros juveniles, escuelas, grupos informales, etc.), mediante proyectos y actividades concretos y continuos (¡no sólo ocasionales y aleatorios!) para llevar al plano visible a las personas discapacitadas, a fin de capitalizar sus propias capacidades.*



## Escenario nº 10

### El problema identificado en la comunidad:

Los niños y jóvenes con discapacidad pasan demasiado tiempo en línea.

### ¿DÓNDE?

El problema se manifiesta en el ámbito de la ocupación del tiempo libre.

### ¿POR QUÉ?

#### **Motivos:**

1. La falta de un programa equilibrado en cuanto al uso de los medios en línea, que lleva a pasar demasiado tiempo en línea, en detrimento de la participación en otro tipo de actividades: aprender, socializar, pasar tiempo al aire libre, realizar actividades físicas, etc.
2. Demasiados pocos centros comunitarios, donde los niños y jóvenes con discapacidad tengan acceso a diferentes recursos y actividades divertidas, seguras y gratuitas.
3. Falta de conocimiento y comprensión por parte de los niños y jóvenes con discapacidad de los efectos negativos de pasar mucho tiempo en el entorno en línea: problemas de atención, obesidad, problemas de comportamiento, descanso insuficiente, retrasos en el desarrollo de habilidades sociales, menos tiempo para aprender.

### ¿CÓMO PODRÍAMOS CAMBIAR LA SITUACIÓN?

#### **Posibles soluciones:**

- a) *Sensibilizar a la familia y a los jóvenes con discapacidad sobre los efectos negativos de pasar demasiado tiempo en el entorno en línea; supervisión parental y establecimiento de límites diarios o semanales de tiempo en línea razonables.*
- b) *El fomento y apoyo de diversas organizaciones y grupos de voluntarios por parte de las autoridades locales en la puesta en marcha de diversas acciones y eventos atractivos en la comunidad (talleres, clubes, concursos, espectáculos, etc.), para que los jóvenes con discapacidad tengan más opciones de socializar, hacer amigos, aprender cosas nuevas.*
- c) *Organización de reuniones de asesoramiento y debate, para animar y motivar a los jóvenes con discapacidad a identificar su propia pasión/afición, de modo que se reduzca el tiempo que pasan en el entorno en línea.*



## Escenario nº 11

### Problema identificado en la comunidad:

Acceso a la educación de las Mujeres Jóvenes con Discapacidad

### ¿DÓNDE?

Colegios públicos e instituciones educativas de Bucarest.

### ¿POR QUÉ?

1. Falta de infraestructuras accesibles en las escuelas.
2. Limitada disponibilidad de recursos educativos especializados.
3. Insuficiente concienciación entre los educadores sobre las necesidades de las Mujeres Jóvenes con Discapacidad.

### Motivos:

1. Financiación limitada para infraestructuras inclusivas.
2. Formación inadecuada de los educadores en materia de inclusión.
3. Conceptos sociales erróneos sobre las capacidades de las Mujeres Jóvenes con Discapacidad.

### ¿CÓMO PODRÍAMOS CAMBIAR LA SITUACIÓN?

#### Posibles soluciones:

1. *Campaña de sensibilización: Desarrollar una campaña para sensibilizar a los responsables políticos y al público sobre la importancia de la educación inclusiva.*
2. *Diseño de un plan de estudios inclusivo: Colaborar con los educadores para diseñar un plan de estudios inclusivo que responda a las diversas necesidades de las Mujeres Jóvenes con Discapacidad.*
3. *Programa de educación entre iguales: Capacitar a los jóvenes para que se conviertan en defensores en sus escuelas, educar a alumnos y profesores sobre la inclusión.*



## Escenario nº 12

### Problema identificado en la comunidad:

escasas oportunidades de empleo para las Mujeres Jóvenes con Discapacidad.

### ¿DÓNDE?

Comercios y empresas locales de Bucarest.

### ¿POR QUÉ?

1. Los prejuicios y la discriminación en el proceso de contratación.
2. Falta de puestos de trabajo accesibles.
3. Insuficiente conocimiento de las aptitudes y capacidades de las Mujeres Jóvenes con Discapacidad.

### Motivos:

1. La estigmatización de las discapacidades en el lugar de trabajo.
2. Infraestructura inadecuada en el lugar de trabajo.
3. Difusión y educación limitadas sobre las capacidades de las Mujeres Jóvenes con Discapacidad.

### ¿CÓMO PODRÍAMOS CAMBIAR LA SITUACIÓN?

#### Posibles soluciones:

1. *Taller de divulgación para empresarios: Llevar a cabo una serie de talleres para los empleadores para hacer frente a los estereotipos y mostrar el talento de las Mujeres Jóvenes con Discapacidad.*
2. *Feria del empleo inclusivo: Organizar una feria de empleo diseñada específicamente para poner en contacto a las Mujeres Jóvenes con Discapacidad con empleadores inclusivos.*
3. *Programa de tutoría: Establecer una iniciativa de tutoría en la que profesionales de éxito con discapacidad guíen a las Mujeres Jóvenes con Discapacidad en su desarrollo profesional.*



## Escenario nº 13

### Problema identificado en la comunidad:

Inclusión social limitada de las Mujeres Jóvenes con Discapacidad.

### ¿DÓNDE?

Espacios comunitarios y eventos públicos en Bucarest.

### ¿POR QUÉ?

1. Aislamiento social debido a la inaccesibilidad de los espacios públicos.
2. Falta de eventos comunitarios inclusivos.
3. Conocimiento limitado de los derechos y necesidades de las Mujeres Jóvenes con Discapacidad.

### Motivos:

1. Barreras arquitectónicas en espacios públicos.
2. Falta de planificación de eventos inclusivos.
3. Educación insuficiente sobre los derechos y la inclusión de las personas con discapacidad.

### ¿CÓMO PODRÍAMOS CAMBIAR LA SITUACIÓN?

#### Posibles soluciones:

1. *Auditorías de accesibilidad: Involucrar a las Mujeres Jóvenes con Discapacidad en la realización de auditorías de accesibilidad de los espacios públicos, identificando las áreas de mejora.*
2. *Taller de planificación de eventos inclusivos: Formar a Mujeres Jóvenes con Discapacidad para organizar eventos comunitarios inclusivos que promuevan la diversidad y el entendimiento.*
3. *Campaña de sensibilización de la comunidad: Desarrollar una campaña para informar al público sobre los derechos y necesidades de las mujeres jóvenes con discapacidad, fomentando una comunidad más inclusiva.*





## Escenario nº 14

### Problema identificado en la comunidad:

Acceso limitado de las mujeres jóvenes con discapacidad a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

### ¿DÓNDE?

Espacios digitales y plataformas en línea en Bucarest.

### ¿POR QUÉ?

1. Sitios web y contenidos en línea inaccesibles.
2. Conocimiento limitado de las tecnologías de apoyo.
3. Falta de oportunidades para las mujeres jóvenes con discapacidad en el ámbito digital.

### Motivos:

1. Conocimiento insuficiente de la accesibilidad web.
2. Disponibilidad limitada de formación en tecnologías de apoyo.
3. Exclusión digital debida a ideas preconcebidas sobre la discapacidad.

### ¿CÓMO PODRÍAMOS CAMBIAR LA SITUACIÓN?

#### Posibles soluciones:

1. *Formación sobre accesibilidad web: Colabora con expertos en tecnología para llevar a cabo sesiones de formación en accesibilidad a contenidos digitales.*
2. *Talleres de habilidades digitales: Impartir talleres prácticos para que las Mujeres Jóvenes con Discapacidad mejoren sus habilidades digitales y utilicen eficazmente las tecnologías de apoyo.*
3. *Defensa de la inclusión digital: Capacitar a las mujeres jóvenes con discapacidad para abogar por la inclusión digital mediante la participación con empresas y organizaciones locales para garantizar contenidos y plataformas en línea accesibles.*



1. En estas Directrices, se han identificado y seleccionado varias definiciones del escenario, para que los profesionales que trabajan con jóvenes puedan tener más perspectivas sobre este método y puedan construir su propia definición.
2. Cualquier experto y organización interesada puede acceder al conjunto de tarjetas en el sitio web del proyecto, aquí: <https://beyond.far.ngo/Community-problem-solving/>
3. Las 6 preguntas se basan en el poema de Rudyard Kipling "I keep six honest serving men" ([I Keep Six Honest Serving Men – The Kipling Society](https://ubix.ie/product/kipling-problem-solving-board/)) <https://ubix.ie/product/kipling-problem-solving-board/>
4. La técnica se adapta aquí, teniendo como fuente: <https://steps-centre.org/pathways-methods-vignettes/methods-vignettes-q-method/>
5. La técnica se adapta aquí, teniendo como fuente: <https://www.surfoffice.com/blog/problem-solving-methods>
6. Este modelo puede adaptarse y desarrollarse en función de las propias necesidades de utilización del método de escenarios, en el trabajo con jóvenes.
7. Este modelo puede adaptarse y desarrollarse en función de las propias necesidades de utilización del método de escenarios, en el trabajo con jóvenes.