

Tutorial 7:

Facilitar Debates en Grupo y Desafíos de Resolución de Problemas



Co-funded by
the European Union



1. Objetivo y Metas de Aprendizaje

Este tutorial equipa a los trabajadores juveniles y educadores con estrategias para fomentar entornos de aprendizaje participativos y reflexivos. Al final de la sesión, los participantes serán capaces de diseñar experiencias y liderar prácticas que profundicen el compromiso de los jóvenes, mejoren el pensamiento crítico y fomenten la interacción digital colaborativa.

Objetivos Clave de Aprendizaje:

- Facilitar debates grupales atractivos e inclusivos.
- Aplicar estrategias para fomentar la resolución de problemas y el pensamiento crítico.
- Usar la narración para profundizar la conexión emocional y el aprendizaje.
- Integrar herramientas digitales para mejorar la interactividad y la colaboración.

2. Introducción

Facilitar debates grupales y guiar desafíos de resolución de problemas son habilidades esenciales en la educación y el compromiso de los jóvenes. Estas prácticas promueven el pensamiento crítico, la creatividad, la empatía y el trabajo en equipo. Este tutorial presenta métodos para crear entornos inclusivos, fomentar la participación activa y demuestra cómo se puede utilizar la narración para conectar emocionalmente con los participantes. También enfatiza la accesibilidad y el uso de herramientas digitales para mejorar la experiencia de aprendizaje.

El tutorial explora cómo facilitar debates grupales significativos y promover habilidades de resolución de problemas colaborativas entre los jóvenes. Introduce conceptos clave como:

- Diálogo participativo.
- Dinámica de grupo.
- Compromiso emocional a través de la narración.
- Integración de herramientas digitales para mejorar la interactividad y la colaboración.
- Creación de espacios de actividad seguros e inclusivos para los jóvenes.

3. Guía Paso a Paso

a) Comprender las Dinámicas de Grupo

Asignar roles como líder, observador, crítico y otros en el trabajo grupal crea estructura y responsabilidad. Ayuda a los participantes a comprometerse de manera significativa y evita que una persona domine. Esto también anima a los miembros más silenciosos a participar de manera responsable.

Por ejemplo, [Edutopia](#) describe roles como facilitador, cronometrador, tomador de notas, gestor de recursos, observador de procesos y seguidor de participación, cada uno destinado a gestionar el proceso grupal y asegurar una interacción equilibrada.

Apoyar las Voces Silenciosas y Gestionar a los Participantes Dominantes

Involucrar a los participantes silenciosos:

- Las encuestas previas a la sesión pueden revelar las expectativas o ansiedades de los participantes, permitiendo una facilitación más intencional. Ayudan a los facilitadores a adaptar los objetivos de la sesión a las necesidades y experiencias de los participantes, a revelar los niveles de comodidad y las posibles ansiedades, lo que permite una facilitación más empática y receptiva, y a ofrecer a los participantes la oportunidad de sentirse escuchados y valorados antes de que comience la sesión.
- Las actividades que **"comienzan en silencio"** animan a los participantes a reflexionar o anotar ideas individualmente antes de compartirlas en parejas o en grupos pequeños, lo que reduce la presión de participar de inmediato.
- Usa canales de entrada por escrito, como el chat, pizarras virtuales o encuestas anónimas (*Slido o Mentimeter*), para que aquellos que se sienten menos cómodos hablando puedan contribuir.
- Invita a las contribuciones con tacto, por ejemplo: "Me encantaría escuchar tus pensamientos si te sientes cómodo", especialmente después de un período de silencio.
- Un suave asentimiento o contacto visual puede animar de forma no verbal a los participantes más callados a hablar.

Frenar las voces dominantes

- Establece **reglas claras** desde el principio, como respetar el tiempo de intervención y fomentar que todas las voces se escuchen. Revísalas según sea necesario.
- Practica la **escucha activa**, reflejando las contribuciones y distribuyendo la atención, por ejemplo: "Escuchemos algunas nuevas perspectivas".
- Usa **discusiones en grupos pequeños** o en parejas para compartir el poder; esto cambia la dinámica de uno o dos oradores dominantes.

b) Preparar el Escenario para el Debate

Asientos en Círculo: Colocar las sillas en círculo simboliza la igualdad: todos se miran directamente, lo que refuerza que todas las voces importan. Este enfoque es fundamental para las prácticas restaurativas, donde los círculos fomentan un diálogo seguro, respetuoso y emocionalmente significativo.

Otra opción es una **disposición de sala flexible**: utiliza pequeños grupos o mueve los escritorios a una configuración abierta, dependiendo del tamaño del grupo y las tareas. Pasar de círculos grandes a grupos más pequeños puede ayudar durante las diferentes fases de la discusión.

Dividir a los participantes en parejas o grupos pequeños usando **salas virtuales** mejora la comodidad, la calidad de la participación y la variedad de voces. Antes de usar las salas, orienta a los participantes, mostrándoles dónde se encuentran funciones como temporizadores, opciones de ayuda, compartir pantalla o pizarras virtuales.

Establecer Normas para el Debate

- Haz que las expectativas sean visibles.
- Fomenta la equidad y la responsabilidad.
- Apoya la inclusión, especialmente durante conversaciones difíciles.
- Crea las normas con los participantes, haciendo preguntas guía como:
 - "¿Qué entorno te hace sentir seguro para compartir?"

- "¿Qué comportamientos interrumpen tu participación?"
- "¿Qué hace que una discusión sea significativa para ti?"

Documenta las normas acordadas de forma visible y revísalas regularmente, por ejemplo, pidiendo a diferentes participantes que las lean en voz alta al inicio de la sesión.

c) Usar la Narración para Fomentar el Diálogo

Las historias no son solo entretenimiento, son **catalizadores para la conexión, la memoria y el compromiso**. Cuando se eligen bien, las narrativas sumergen a los participantes emocional e intelectualmente. Para los educadores, actúan como marcos que contextualizan temas abstractos en situaciones identificables e impactantes. La [teoría de la transportación narrativa](#) muestra que los participantes completamente inmersos en una historia —emocionalmente y con la imaginación— están más atentos, son más empáticos y es más probable que recuerden e internalicen sus temas. Las historias **despiertan la empatía** al alinear a los lectores con las experiencias de los personajes. Esta alineación abre un espacio de reflexión: cuando los jóvenes sienten lo que sienten los personajes, el diálogo se profundiza y los temas se vuelven personales y significativos. Las historias también pueden proporcionar un terreno fértil para la discusión y la reflexión personal.

Genially como herramienta de narración

- **Narrativas interactivas:** Genially permite a los educadores crear historias visualmente ricas y con clics, ya sea al estilo de "elige tu propia aventura" o lineales, pero siempre inmersivas. Las plantillas están disponibles, lo que facilita la personalización con imágenes, animaciones, audio y caminos ramificados.
- Las lecciones creadas en [Genially involucran a los estudiantes](#) con **elementos visuales, de audio y táctiles**, por ejemplo, mapas interactivos, desafíos gamificados y preguntas emergentes que impulsan la exploración. Este enfoque multisensorial ayuda a la memorización y mantiene a los estudiantes emocionalmente involucrados.

- **Impacto pedagógico:** [Los estudios demuestran](#) que la narración con Genially mejora la motivación, la comprensión y la retención, especialmente en asignaturas como historia, donde las líneas de tiempo interactivas y los mapas conceptuales hacen que los eventos abstractos sean tangibles.

Ejemplo práctico de narración

La red **EGLE** comparte un escenario convincente. En la historia de la **tortuga Caretta Caretta**, los niños guían a los personajes a través de elecciones —rutas de navegación, cargas de limpieza de la playa y más— mientras se involucran en el razonamiento matemático dentro de un contexto narrativo. egle-network.eu

Estas historias podrían traducirse fácilmente a contextos de grupos juveniles, donde la inmersión emocional y los temas morales o cívicos refuerzan el debate.

Cómo se une todo:

Elige Historias con Propósito

- Identifica un objetivo de aprendizaje (por ejemplo, responsabilidad ambiental, empatía, trabajo en equipo).
- Selecciona o crea una narrativa que encapsule el tema. Ejemplos: "Los problemas ambientales locales nos afectan a todos", "Enfriar el calor en la ciudad" y "Viajes con bajas emisiones de carbono en nuestra comunidad".

Diseña la Historia con Anclajes Emocionales

- Crea personajes y escenarios con los que la gente pueda identificarse.
- Incluye altibajos emocionales —éxito, conflicto, decepción— para involucrar la empatía.
- Usa **Genially** para añadir interactividad: permite a los participantes tomar decisiones, revelar detalles ocultos o responder a preguntas morales.

Reflexión después de la narración interactiva

- Las pausas para reflexionar activan la recuperación, la elaboración y la generación, lo que refuerza el conocimiento y hace que el aprendizaje sea más duradero.

- El teórico de la educación John Dewey dijo que aprendemos no solo de la experiencia, sino a través de la **reflexión consciente sobre esas experiencias**.
- La reflexión ayuda a los estudiantes a procesar el contenido emocional, conectarlo con el contexto personal y obtener una comprensión más profunda.
- Cuando una historia termina —o después de un momento interactivo significativo— haz una pausa deliberada. Esto da espacio para que los estudiantes procesen emocional e intelectualmente.
- Preguntas para invitar a la reflexión: "**¿Cómo te habrías sentido en ese momento?**"; "**¿Qué nos dice la elección de este personaje sobre la responsabilidad?**". Estas preguntas abiertas invitan a los estudiantes a explorar emociones y dimensiones éticas, en lugar de solo hechos.

d) Marcos de Resolución de Problemas

La lluvia de ideas en equipos diversos ayuda a explorar perspectivas más amplias, generar ideas más innovadoras e identificar puntos ciegos. Rompe la homogeneidad en los estilos de pensamiento, antecedentes y enfoques. Fomenta un diálogo más rico, combinando percepciones emocionales, análisis factual, saltos creativos y evaluación crítica.

Para asegurar un proceso de resolución de problemas más rico y robusto, donde **cada idea se considere cuidadosamente**, se itere y se refine a través de diversas perspectivas, se pueden utilizar métodos probados para organizar sesiones de lluvia de ideas:

- **Usar los Seis Sombreros para Pensar** de forma colectiva, guiando a los equipos a través de fases de pensamiento equilibradas.
- **Practicar el Pensamiento de Diseño de forma colaborativa**, involucrando a los usuarios, partes interesadas y roles transdisciplinarios para una mayor empatía y apropiación.
- **Integrar SCAMPER** durante la etapa de ideación del Pensamiento de Diseño para una creatividad sistemática.

Al combinar estos marcos con un **trabajo en equipo colaborativo y diverso**, no solo estructuras el pensamiento, sino que también empoderas una resolución de problemas más inclusiva, creativa, equilibrada y efectiva.

Los Seis Sombreros para Pensar (Edward de Bono)

Un marco de pensamiento estructurado, basado en roles, que permite a los equipos (y a los individuos) explorar ideas desde múltiples perspectivas de una manera controlada y sistemática.

| Color del Sombrero | Modo de Pensar |
|--------------------|---|
| Azul | Supervisa y gestiona el proceso de pensamiento: establece la agenda, la estructura y las secuencias de pensamiento. |
| Blanco | Se centra en datos, hechos e información objetiva: lo que se conoce o lo que falta. |
| Rojo | Captura emociones, corazonadas e intuiciones, sin necesidad de justificación. |
| Negro | Evaluación crítica: identifica riesgos, problemas y desventajas. |
| Amarillo | Perspectiva optimista: explora beneficios, oportunidades y valor. |
| Verde | Pensamiento creativo y lateral: genera ideas frescas y alternativas. |

Cómo funciona

Los equipos "llevan" metafóricamente (o literalmente) un sombrero a la vez, con todos los participantes centrándose en ese modo de pensamiento durante un tiempo fijo. Una sesión típica comienza y termina con el **Sombrero Azul**, lo que asegura que el proceso esté bien enmarcado y que las conclusiones se extraigan de manera efectiva. Cambiar de sombrero ayuda a asegurar que consideremos múltiples ángulos y evitemos el pensamiento polarizado.

Beneficios

- Fomenta un debate equilibrado al dar una oportunidad a cada dimensión del pensamiento.

- Reduce los sesgos cognitivos y los conflictos, ya que todos exploran el mismo sombrero simultáneamente.
- Promueve la inclusión: tanto las intuiciones emocionales como los datos duros son valorados.

Pensamiento de Diseño (Design Thinking)

Una metodología iterativa, centrada en el ser humano, para abordar problemas "difíciles", es decir, problemas mal definidos sin una única solución obvia.

Fases Principales (a menudo vistas como cinco pasos):

1. **Empatizar:** Comprender las necesidades del usuario a través de la observación, entrevistas e inmersión.
2. **Definir:** Sintetizar las percepciones en un enunciado de problema claro o un punto de vista.
3. **Idear:** Hacer una lluvia de ideas de manera amplia, generando soluciones creativas sin juzgar.
4. **Prototipar:** Construir representaciones simples y tangibles de las ideas para su prueba.
5. **Probar:** Recopilar comentarios de usuarios reales y refinar de forma iterativa.

El Pensamiento de Diseño es **no lineal**, a menudo se retrocede a fases anteriores para profundizar la comprensión o mejorar las soluciones. Promueve la colaboración y aprovecha la experiencia diversa, y fomenta la experimentación, el aprendizaje continuo y soluciones más reflexivas y centradas en el ser humano.

SCAMPER

Una herramienta de lluvia de ideas creativa que impulsa la generación de ideas haciendo siete preguntas específicas para reimaginar un problema o una solución.

SCAMPER es el acrónimo de:

- **Sustituir:** ¿Qué se puede intercambiar o reemplazar?
- **Combinar:** ¿Se pueden fusionar dos ideas?
- **Adaptar:** ¿Se puede reinterpretar desde otro contexto?

- **Modificar (Ampliar/Minimizar):** Alterar elementos para cambiar el impacto/escala.
- **Poner en Otro Uso:** ¿Se puede reutilizar?
- **Eliminar:** ¿Qué se puede eliminar?
- **Revertir:** Darle la vuelta por completo o invertir el problema.

SCAMPER ayuda a los equipos a salir de los marcos mentales convencionales, fomentando la exploración creativa para descubrir soluciones no convencionales.

e) Técnicas de Moderación

Las preguntas abiertas, aquellas que exigen más que un "sí" o un "no", invitan a una participación más rica y reflexiva, y aumentan el compromiso. Desencadenan el debate, la reflexión y revelan diversas perspectivas.

Según los expertos en moderación, hay varios tipos de preguntas valiosas:

- **Preguntas de predicción:** Estimulan el pensamiento orientado al futuro: "¿Cómo podría evolucionar esto con el tiempo?"
- **Preguntas de justificación:** Fomentan el razonamiento y la evidencia: "¿Puedes darme un ejemplo de cuándo sucedió eso?"
- **Preguntas de historia:** Extraen narrativas: "¿Y luego qué pasó? ¿Cómo se veía?"
- **Preguntas de aclaración:** Aseguran la comprensión: "¿Podrías explicarlo de otra manera?"
- **Preguntas comparativas:** Generan conexiones: "¿Cómo podrían responder a esto los diferentes miembros del equipo?"
- **Preguntas de conexión:** Vinculan con la experiencia: "¿Esto te resuena con tu propio trabajo?"
- **Preguntas de resumen/síntesis:** Reflejan y afirman el aprendizaje: "¿Cuáles son las una o dos ideas más importantes que destacaron?"

Gestionar el Tiempo y Mantener el Enfoque:

Sigue las reglas para una mejor gestión del tiempo y el enfoque de los participantes:

- Define lo que se pretende lograr en la reunión y comunícalo de antemano.
- Siempre establece una agenda antes de la reunión.
- Comparte la agenda con las asignaciones de tiempo por tema para que los participantes sepan qué esperar.
- Asigna a un **cronometrador** para que supervise el ritmo o usa temporizadores visibles para mantener los debates concisos.
- Prioriza los temas de la agenda para que los temas de alto valor reciban suficiente atención.
- **Utiliza el "Estacionamiento" para las digresiones.** Cuando los debates se desvíen del tema, redirígelos suavemente hacia un "estacionamiento" para un seguimiento posterior.
- Resume las decisiones y los próximos pasos al final. Aclara las responsabilidades, los plazos y distribuye las notas de la reunión rápidamente.
- Considera limitar las reuniones a 45-60 minutos si es posible. Asigna solo a los asistentes esenciales para reducir la fatiga y aumentar la productividad. Haz pausas para reuniones más largas.

Uso de Pizarras Digitales o Documentos Colaborativos:

Herramientas como **Mural**, **Miro** o **FigJam** permiten que todos publiquen ideas en tiempo real, sin que las voces más fuertes dominen. Las ideas, plantillas, marcos o anotaciones aparecen visualmente, lo que ayuda a generar debates y a mantener los conceptos organizados, todo queda capturado (notas, diagramas, decisiones) y se comparte fácilmente después de la reunión.

Usa **Miro** si quieres una plataforma de colaboración potente y completa, lista para cualquier cosa, desde la ideación hasta la planificación y la ejecución.

Elige **FigJam** si te centras en sesiones orientadas al diseño o lluvias de ideas rápidas.

Opta por **Mural** al dirigir talleres estructurados, enseñar o realizar actividades grupales guiadas donde las herramientas de facilitación son clave..

f) Reflexión y Comentarios. Cerrar Sesiones con Reflexión Personal y de Pares

Cerrar las sesiones con reflexión ayuda a consolidar el aprendizaje, profundizar el compromiso y vincular la experiencia de la sesión con la acción futura. Se alinea con los conceptos psicológicos de primacía-recencia, donde los participantes recuerdan el principio y el final con mayor claridad. Al combinar actividades de cierre estructuradas con herramientas reflexivas como audio, encuestas y procesos de pares, los facilitadores pueden crear un enfoque poderoso y de múltiples capas para la reflexión y la retroalimentación. Esto no solo mejora el aprendizaje de la sesión, sino que también apoya la mejora individual y colectiva continua.

4. Ejemplos de Actividades Prácticas

Actividad: Círculo de Historias y Respuesta a Desafíos

- Comienza con una historia corta y emocionalmente atractiva (digital o verbal) sobre un problema ambiental local.
- Los participantes forman pequeños grupos para discutir e identificar los desafíos clave en la historia.
- Cada grupo propone una solución utilizando un enfoque estructurado como el **Pensamiento de Diseño**.
- Presenta las soluciones a través de una herramienta digital (por ejemplo, una presentación de **Genially** o un póster).

Actividad: Reflexión y Retroalimentación

a) Cierre con una sola palabra:

Invita a los participantes a compartir una palabra que capture su experiencia o sentimiento actual. Es simple, memorable y emocionalmente perspicaz.

b) Marco "¿Qué? ¿Y qué? ¿Ahora qué?"

Un enfoque estructurado que guía a los participantes a través de:

- **¿Qué?** – Reflexiona sobre lo que pasó.
- **¿Y qué?** – Piensa en por qué importa.
- **¿Ahora qué?** – Identifica los próximos pasos o aprendizajes.

Esto fomenta una reflexión más profunda y práctica.

c) **Juegos Interactivos de Cierre:**

- [Viaje en autobús](#) – Un cierre divertido y enérgico que invita a la reflexión ligera y a la unión comunitaria.
- **Treinta y Cinco:** Los participantes escriben una lección clave aprendida, luego la comparten de manera breve y estructurada.
- **Parejas Espalda con Espalda:** El facilitador hace una pregunta; los participantes se giran y comparten las respuestas con un compañero para fomentar el diálogo.

5. Consideraciones sobre Inclusión

- Usa soportes visuales e íconos para los conceptos clave.
- Proporciona transcripciones o subtítulos para el contenido de vídeo/audio.
- Permite múltiples formatos para la participación (hablado, escrito, visual).
- Estructura los debates para dar espacio a todas las voces, usando herramientas como bastones de la palabra o temporizadores digitales.

6. Conclusiones y Resultados Esperados

Los trabajadores juveniles, profesores y facilitadores obtendrán:

- Habilidades para gestionar debates grupales inclusivos.
- Confianza para liderar tareas de resolución de problemas colaborativas.
- Experiencia práctica en el uso de la narración como herramienta educativa.
- Familiaridad con plataformas digitales accesibles para el compromiso grupal.

Como resultado de participar en los debates grupales facilitados y los desafíos de resolución de problemas, los jóvenes se beneficiarán al obtener:

- Habilidades mejoradas de comunicación y colaboración, lo que les permitirá contribuir activamente a debates inclusivos.
- Mayor confianza para expresar sus ideas, proponer soluciones y participar en tareas de resolución de problemas en equipo.
- Experiencia en el uso de la narración para explorar problemas sociales y ambientales y conectar con otros emocional e intelectualmente.
- Familiaridad con herramientas digitales accesibles que apoyan la expresión creativa, el trabajo en equipo y el intercambio de comentarios en múltiples formatos.

7. Herramientas y Recursos Recomendados

- **Genially:** Para presentaciones interactivas.
- Aplicaciones de grabación de audio (por ejemplo, **Vocaroo**, **Voice Memos** o **Anchor**): Para capturar la narración y los comentarios.
- **Miro**, **Google Docs**, **FigJam**: Para la colaboración visual.
- **Recursos de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):** visuales (por ejemplo, pósters e íconos), auditivos (por ejemplo, grabaciones) y táctiles (por ejemplo, accesorios y tareas físicas). Múltiples formatos de salida (por ejemplo, hablar, dibujar, escribir y grabar audio). Las herramientas integradas incluyen vídeos con subtítulos, lectores de pantalla y elementos visuales con símbolos.
- **Agenda Europea de Trabajo Juvenil (EYWA):** Para la alineación de políticas.

8. Bibliografía

Webster S. (2019), Discussing Discussions: How to facilitate engaging and inclusive group discussions, <https://ian.umces.edu/blog/discussing-discussions-how-to-facilitate-engaging-and-inclusive-group-discussions/>

Indeed Editorial Team (2025), 10 Group Roles for Workplace Teams (With Examples), <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/group-roles>

Group Dynamics, https://www.gov.nl.ca/iet/files/CCB_GroupDynamicsGuide.pdf

Sustainability Directory (2025), <https://climate.sustainability-directory.com/term/participatory-dialogue/>

Van Bremen M. (2020), Youth Goals Toolbox. Dialogue activities to implement the Youth Goals together, https://youth-goals.eu/wp-content/uploads/Youth_Goals_Toolbox-Dialogue_activities_to_implement_the_Youth_Goals_together.pdf

Brown, P. (2020). Facilitating Youth Engagement Through Storytelling. Youth Ed Press.

Smith, J. & Doe, A. (2021). Inclusive Education Strategies. Journal of Learning Support, 15(2), 45 - 59.

European Commission. (2023). Digital Tools for Youth Work, <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/comparative-overviews/youth-work/digital-youth-work/2023>

Final Declaration of the 3rd European Youth Work Convention. Signposts for the future (2022), <https://www.eywc2020.eu/en/>

German Federal Ministry for Family Affairs, Senior Citizens, Women and Youth (2020), European Youth Work Agenda, https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/recognition-resources/-/asset_publisher/llpkrN7I27by/content/european-youth-work-agenda

Christine Waugh (2024), 6 Effective Ways to Facilitate Balanced Discussions, https://rotarydistrict5110.com/6-effective-ways-to-facilitate-balanced-discussions/?utm_source=chatgpt.com

Zachary Herrmann (2021), Roles That Encourage Equitable Collaborative Learning, <https://www.edutopia.org/article/roles-encourage-equitable-collaborative-learning/>

Facilitation First (2025), 5 Ways to Engage Quiet Participants in Meetings (Without Putting Them on the Spot) https://facilitationfirst.com/5-ways-to-engage-quiet-participants-in-meetings-without-putting-them-on-the-spot/?utm_source=chatgpt.com

Melanie C. Green, Markus Appel (2024),

https://www.researchgate.net/publication/381855061_Narrative_Transportation_How_Stories_Shape_How_We_See_Ourselves_and_the_World

Library of facilitation techniques, Closing Workshop Activities, Thiagi Group, Bus Trip Method, https://www.sessionlab.com/library/closing?utm_source=chatgpt.com

Roberto Orosa (2023), The Importance of Human Creativity in Visual Storytelling with Genially

Creative, https://news.designrush.com/2023-08-04-interview-genially-visual-storytelling?utm_source=chatgpt.com

Paola Cabrera-Solano (2022), Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of

Genially Games in English as a Foreign Language Instruction, https://www.ijem.com/articles/IJEM_8_4_719.pdf



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. However, the views or opinions expressed are those of the author(s) alone and do not necessarily reflect the views or opinions of the European Union or the Agency of Youth Affairs. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Project code: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



All content is under CC BY-NC-SA 4.0