

PIRAVI

GUÍA BREVE PARA EL MONITOR

Programa de Intervención en radicalización violenta

JÓVENES Y
EDUCADORES

www.piravi.forsep.nl/piravi



INVESTIGACIÓN INTERNACIONAL COMPARADA

PIRAVI

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EN RADICALIZACIÓN VIOLENTA

GUÍA BREVE PARA EL MONITOR

JOSEFINA RODRÍGUEZ GÓNGORA

JUAN CARLOS RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ

El programa PIRAVI, es un programa de intervención psicoeducativa, en el que se entrenan habilidades sociales como la comunicación positiva y empatía, con mejora de la autoestima, y se realiza un abordaje emocional con favorecimiento de la capacidad de reflexión y respuesta de los sujetos.

Basado en la dinámica del método Transcend, se proponen acciones que promuevan actitudes positivas de cambio en los sujetos, sobre todo en aquellos más proclives al extremismo violento.

Está diseñado para ser desarrollado a través de tres sesiones, donde se realizarán actividades reflexivas, de modificación de hábitos (tanto a nivel individual como colectivo) y cooperativas, y dos tareas intersesiones, contando en total con 13 actividades. Los adolescentes deben desarrollar las habilidades básicas para afrontar las situaciones cotidianas de forma eficiente y cooperativa. Los talleres se realizan en el entorno educativo y social de referencia de los alumnos/as, para poder contar con la participación del grupo de iguales. El desarrollo de las diferentes sesiones, está complementado con un trabajo individual y colectivo en casa y en el entorno social, principalmente reflexivo y de consulta con familiares y/o convivientes y compañeros. Se pretende que los alumnos/as desarrollen la capacidad crítica y trasladen lo aprendido al entorno socio-familiar. Es importante que los padres/madres tomen conciencia del esfuerzo que realizan los menores, y participen en el desarrollo de las tareas.

PIRAVI es un programa de desarrollo de la Autoestima y la Empatía, que pretende fomentar valores incompatibles con la violencia, donde se realiza un entrenamiento en técnicas de comunicación y de resolución de problemas, y cuya finalidad principal es el desarrollo de la sensación de pertenencia a un grupo e incremento de la Inteligencia Emocional y Social. Mediante el uso de técnicas sencillas de intervención psicoeducativa, se abordan transversalmente temas como: discriminación por cuestión de género, raza y creencias, influencia de las minorías y mayorías, necesidad de crecer juntos en armonía, creencias erróneas

sobre ideologías, y problemas derivados del uso de la violencia psicológica, verbal y/o física.

Todo este contenido se maneja con técnicas actualizadas al contexto actual mediante una participación activa, con gamificación del aprendizaje, y en un ambiente reflexivo y de respeto mutuo.

Como pilar de partida, se trabaja el RESPETO. Es un aspecto básico para que las actividades formativas puedan desarrollarse de forma efectiva. No es una clase más, no se trata de impartir otro contenido teórico, sino de modificar hábitos, de cambiar conductas disruptivas por conductas cooperativas y participativas, de apoyo mutuo.

Todo el programa debe desarrollarse entre 15-25 días, en tres sesiones separadas (con la intención de dar tiempo a la reflexión personal y el debate externo intrafamiliar a través de las tareas intersesiones propuestas), en grupos reducidos y heterogéneos, donde la diversidad sea un factor enriquecedor y motivador de cambio.

El programa está diseñado como medida preventiva, pudiendo ser útil en los tres niveles de prevención con la adaptación de los contenidos de las actividades. Así pues, se podría trabajar en prevención: *Universal*, dirigida a población en general; *Selectiva*, centrada en un grupo de la población con mayor riesgo de extremismo violento; *Indicada*, dirigida a un subgrupo concreto de la población que presente un problema de manera inicial. De forma general, el programa está diseñado para implementarlo en población joven, entre los 12 y los 18 años, abarcando así todas las etapas de la Educación Secundaria Obligatoria en España.

Teniendo siempre presente que la adolescencia conlleva cambios hormonales importantes que interfieren en la conducta (Viñas et al., 2015), hemos de intentar adoptar una posición de comprensión y ayuda-guía para aquellos que más lo necesiten. Es por este motivo, que el personal encargado de impartir las sesiones debe estar bien formado en el manejo de las emociones, en técnicas de autocontrol y en entrenamiento de habilidades comunicativas eficaces. Los alumnos/as deben ver al docente como un modelo de aprendizaje y como una persona capaz de ejercer el autocontrol emocional de manera adecuada.

Como parte importante del programa se encuentra la Evaluación, tanto de la efectividad del programa como del desarrollo del proceso de enseñanza.

La escala ePIRAVI está compuesta por la escala IS_SDYW (Carrillo-Sierra et al, 2019), que es una escala breve de Inteligencia Social, a la que se añadieron algunas preguntas al margen sobre extremismo violento, y sociodemográficas de identificación. Con ella pretendemos valorar si el programa motiva algún cambio objetivo en los adolescentes que lo realizan.

Mediante el cuestionario de valoración del PIRAVI, se analizan las respuestas ofrecidas por los sujetos sobre la percepción de la implementación del programa, y aspectos como el tiempo de ejecución de las tareas, los temas tratados, la interacción con el monitor, etc.

SESIONES

Cronograma de actividades y evaluaciones

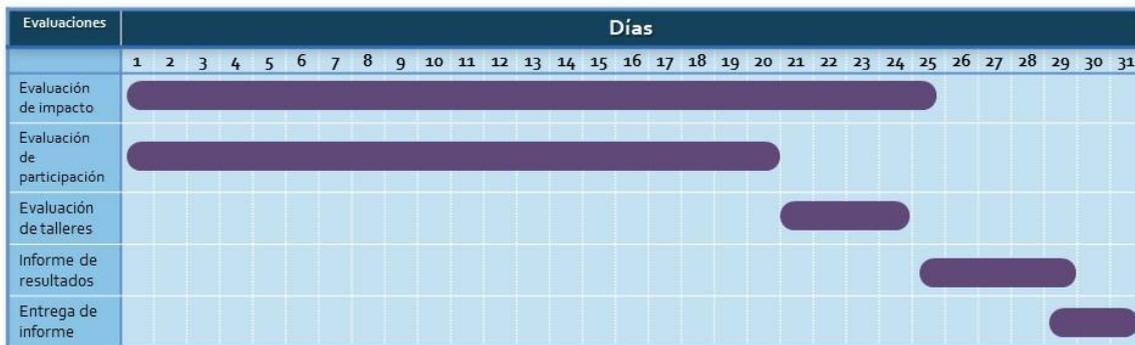


Tabla de contenidos

SESIÓN 1	TAREA 1	SESIÓN 2	TAREA 2	SESIÓN 3
Bienvenido TEV	Crucipiravi	Kahoot it!	Propuestas	La Ruleta
Transformer	Búsqueda	Dilemas	Videoforum familiar	
	Reunión de grupo		Salto de rana 2	
	Salto de rana		Cuestionario	
	Pasapalabra			
ePIRAVI		Valoración sesión		ePIRAVI2
Valoración sesión				Valoración sesión

SESIÓN 1

PRESENTACIÓN TRANSFORMER

FICHA SESIÓN	
SESIÓN 1	
Objetivos	<p>Presentar el programa al alumnado. Hacer la primera evaluación con ePIRAVI. Fomentar el trabajo colaborativo en grupos reducidos. Eliminar las primeras barreras interpersonales. Facilitar la participación.</p>
Descripción	<p>Presentación del programa por los moderadores. Pase de ePIRAVI. Formato papel/online (ver si todos disponen de recursos). Realización de la actividad prevista. Dar indicaciones para realizar la siguiente actividad “Transformer”. Invitación para la siguiente sesión. Exponer la necesidad de dispositivo móvil para la realización de actividades de la siguiente sesión.</p>
Tiempo	1 hora en aula
Evaluación	<p>Observación de la participación de los alumnos/as. Valoración de la ejecución de la actividad. Corrección de ePIRAVI.</p>

Guía de actuación

1. Presentarse a la clase.
2. Instalar los medios audiovisuales.
3. Comenzar con la presentación del programa.
 - a. Poner video “[Bienvenido TEV](#)”.
 - b. Breve comentario con los alumnos/as sobre sus expectativas del PIRAVI
4. Pase de [ePIRAVI](#).
 - a. Exponer el enlace en el proyector (QR) para que los alumnos/as realicen el test.
 - b. Disponer del test en papel para quien tenga dificultades.
 - c. Definir cómo deben identificarse:

Iniciales de primer nombre y primer apellido, y día y mes de nacimiento: **RJ1207 (Raúl José Jiménez Pardo que nació el 12 de julio, por ejemplo).**

- d. Alentar a que se realice el cuestionario rápidamente.
5. [Transformer](#).
 - a. Explicar de forma sencilla en qué consiste la actividad.
 - b. Organizar la clase en grupos de 6 alumnos/as (se organizan los grupos de manera aleatoria).
 - c. Repartir el material y fomentar el inicio de la actividad.
 - d. Cuando hayan pasado 15 minutos, se empieza a exponer y colocar las piezas del Transformer.
6. Terminada la actividad anterior, se dan instrucciones sobre el [Actionbound](#) que deben realizar hasta la próxima sesión.
7. Cumplimentar la [valoración de la sesión](#).

PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA POR LOS MODERADORES.

En la primera sesión, lo primero es PRESENTARSE. Exponer a los alumnos/as quienes somos y porqué estamos allí. Dar las razones que han motivado que este programa se celebre en ese lugar y con ellos como alumnos/as. Realizar una presentación cordial, que les haga sentirse cómodos y deseosos de iniciar esta nueva experiencia educativa. Es fundamental eliminar las barreras entre profesor-alumno, hay que mostrarse cercanos y ofrecer a los alumnos/as todo nuestro apoyo y ayuda en cualquier momento. Debemos plantear el programa como una aventura que durará unos días, y para ello usaremos el video de presentación “Bienvenido TEV”.

Tras el visionado del video, comentamos con los alumnos/as de forma breve qué les espera de este programa, si desean colaborar, etc., mientras vamos poniendo el código QR de ePIRAVI y repartimos el formato papel a quienes no dispongan de medios digitales.

PASE DE ePIRAVI.

Continuando con el ambiente cordial y colaborativo, explicaremos, en líneas generales, que debemos pasar algún cuestionario sencillo para valorar la efectividad de las clases que se van a impartir. Se darán las instrucciones necesarias para poder realizar [ePIRAVI](#) . A saber:

- No hay preguntas correctas e incorrectas.
- Debe realizarse de forma individual.
- Es anónimo. Pero como hay que pasarlo dos veces, es necesario contar con un identificador. Tal como se describió antes: iniciales de primer nombre y primer apellido y día y mes de nacimiento.
- Se realizará en formato online (preferentemente) o en papel.
- Tiempo de realización, no superior a 10 minutos.

TRANSFORMER

Vamos a construir un robot contra la desigualdad, [Transformer](#).

Lo primero es explicar que la actividad debe basarse en la colaboración de todos los miembros de los grupos. Todas las opiniones son válidas y no se trata de una competición, sino de una colaboración con una meta común.

PASOS A SEGUIR:

1. Plantear la cuestión de la diversidad y la desigualdad. Ofrecer a los alumnos/as los temas ya seleccionados con anterioridad: Racismo, Discriminación por género, Discapacidad, Extranjeros/as-Españoles/as, Religiones, Profesores/as-alumnos/as. Y escribirlos uno en cada cartulina a repartir.
2. Organizar la clase en 6 grupos. Los grupos se organizan de manera aleatoria.
3. Cada grupo elegirá uno de los temas que han aparecido. Disponen de 15 minutos para realizar un dibujo (boceto) de la parte del transformer que le haya tocado, que refleje su idea para combatir esa desigualdad y hacer un mundo más equitativo y justo.
4. Exposición de dibujos. Cada grupo elegirá a un representante. Éste será el encargado de salir a la pizarra, pegar y explicar su trabajo.
5. Se realizará debate posterior, donde no están permitidas las críticas negativas, facilitando un ambiente de participación y reflexión sobre el trabajo propio y el de los demás compañeros.
6. El transformer se dejará en clase expuesto hasta la finalización del programa.

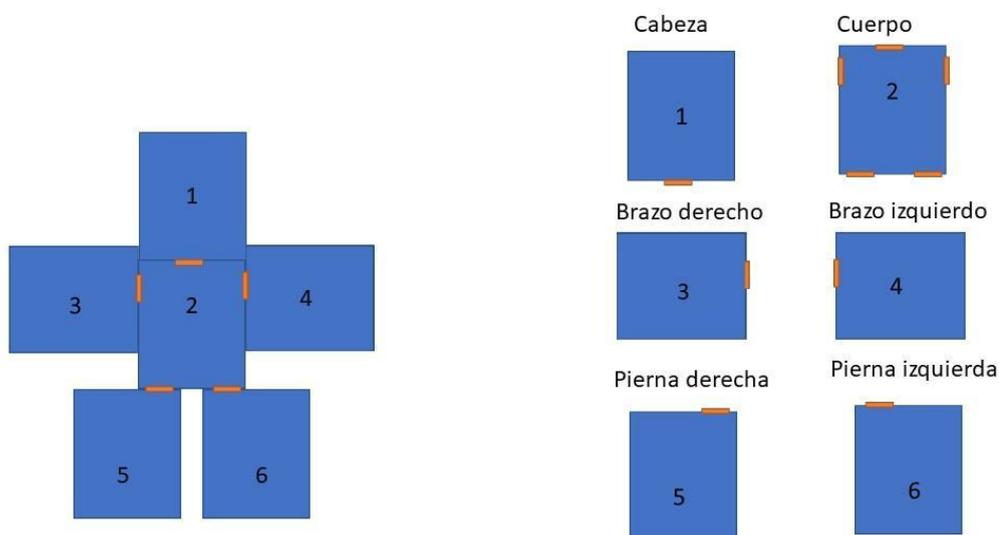
Tras la finalización de la actividad, facilitaremos la información necesaria para la realización de la tarea intersesión (se facilitarán las instrucciones). Deben descargar en sus dispositivos móviles la app **Actionbound** (disponible para [IOS](#) y [Android](#)) y podrán comenzar la aventura propuesta cuando lo deseen.

Posteriormente, emplazamos a los alumnos/as hasta la siguiente sesión. Deberán bajar la app **Kahoot it!** (disponible para [IOS](#) y [Android](#)), y traer sus dispositivos móviles.

MATERIALES:

- 6 cartulinas blancas.
- 6 paquetes de ceras.
- Cinta adhesiva.
- 6 paquetes de rotuladores.

ESQUEMA DE ROBOT



TAREA 1 (intersesiones)



Los/as alumnos/as deberán descargar la app Actionbound en sus móviles.

En esta primera aventura deberán realizar diversas actividades en el centro educativo. Tendrán que colaborar entre ellos, realizar las actividades y presentar los resultados en la próxima sesión. Los/as alumnos/as llevarán los resultados de la aventura a la próxima sesión.

Aquí puedes ver las aventuras propuestas: [Actionbounds](#)

SESIÓN 2

**KAHOOT!!
DILEMAS ÉTICOS**

FICHA SESIÓN

FICHA SESIÓN	
SESIÓN 2	
Objetivos	Dinamizar la clase y crear un clima de distensión. Gamificar el aprendizaje y la reflexión. Fomentar la empatía en los alumnos/as. Facilitar el fortalecimiento de la autoestima.
Descripción	Breve alusión a la dinámica del día anterior y preguntar sobre el estado de ánimo actual respecto de la intervención que estamos realizando. Realización de la primera actividad prevista (no dedicar más de 30 minutos a esta actividad). Se permitirán breves intervenciones y no debates largos ni de confrontación. Iniciar la segunda actividad. Se tendrán tres dilemas preparados. Dar indicaciones para realizar la siguiente actividad, "Actionbound". Se llevará a cabo durante la semana previa a la siguiente sesión. Invitación para la siguiente sesión.
Tiempo	1 hora en aula
Sesiones	Observación de la participación de los alumnos/as. Valoración de la ejecución de la actividad.

Guía rápida de actuación

1. Saludar a los/as alumnos/as.
2. Instalar los medios audiovisuales.
3. Comenzar preguntando sobre la actividad llevada a cabo durante la semana.
4. Presentar el Kahoot (actividad individual).
 - i. [12-14a](#)
 - ii. [15-16a](#)
 - iii. [17-18a](#)
 - b. Pedir que inicien la app en sus móviles.
 - c. Iniciar la actividad.
 - d. Máximo tiempo para la actividad, 25 minutos.
5. Dilemas éticos.
 - a. Explicar de forma sencilla en qué consiste la actividad.
 - b. Organizar la clase en grupos de 6 alumnos/as (se organizan los grupos de manera aleatoria).
 - c. Leer los dilemas y pedir respuestas a los grupos tras dejar 2-3 minutos de reflexión para cada uno de los dilemas.
6. Terminada la actividad anterior, se dan instrucciones sobre el [Actionbound](#) que deben realizar, aquellos alumnos/as que lo deseen, hasta la próxima sesión.
7. Cumplimentar la [valoración de la sesión](#).

REPASO BREVE DE LA SESIÓN ANTERIOR.

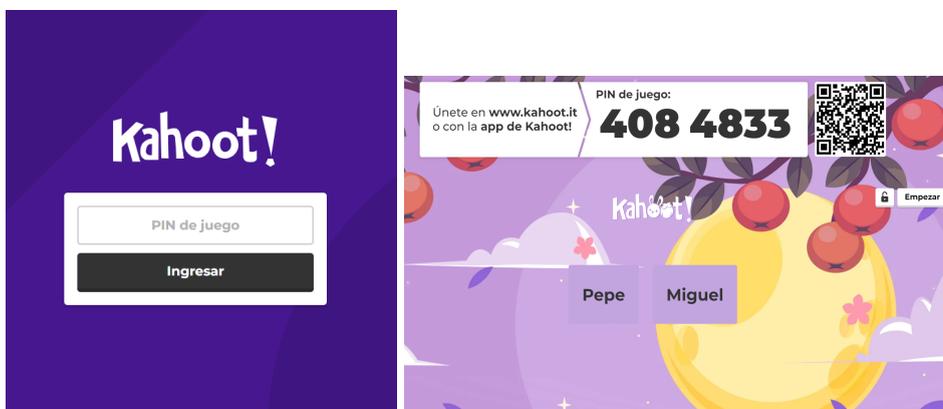
Iniciar la sesión haciendo alusión a la actividad de la sesión anterior y preguntar sobre el estado de ánimo actual respecto a la intervención que estamos realizando.

REALIZACIÓN DE KAHOOT!!

Nos disponemos a realizar una actividad interactiva en la que los/as alumnos/as necesitan disponer de dispositivo móvil o pc conectado a internet.

PASOS A SEGUIR:

1. Iniciar la app. El moderador inicia la app y facilita el número de sesión a los/as alumnos/as.
2. Los/as alumnos/as jugarán por grupos. Iniciarán la sesión introduciendo el pin de juego (ver imagen).



3. Tras cada pregunta formulada, aparecen las respuestas de los/as alumnos/as. Se les va asignando una puntuación. Al final, hay un podium con los tres finalistas, que son los que han obtenido la máxima puntuación.
4. Al presentarse un mito en cada pregunta, hay que explicar la realidad del mito antes de pasar a la siguiente pregunta.
5. La actividad no debe durar más de 25-30 minutos.

MATERIALES.

- Proyector.

- PCs para alumnos/as o dispositivos móviles personales (teléfonos o tablets).

DILEMAS ÉTICOS

La actividad se plantea como espacio de debate y reflexión creativa para los jóvenes. Se dispondrá de varios dilemas (seleccionados en función de la edad de los alumnos/as) y se expondrán en el siguiente orden:

1. *Un dilema general.* Se trata de plantear un dilema con una cuestión genérica, que no afecte directamente a los/as alumnos/as. Dilema “[El viaje](#)”
2. *Plantearemos una cuestión más cercana.* Escogeremos entre los dilemas, aquel que se acerque más a la realidad de nuestro entorno, pero que afecta a los jóvenes de forma general. Debe sugerir una respuesta colectiva. Dilema “[Como siempre](#)”
3. *Un dilema personal.* De los ejemplos aportados, o cualquier otro que se pueda plantear, tomaremos un dilema que implique una decisión personal. Hay que tener en cuenta que estas decisiones personales, también suelen afectar a los que nos rodean, en mayor o menor grado y, por tanto, habrá que tomar la decisión que conlleve el menor daño colateral. Dilema “[Isabel está molesta](#)”

Para cada dilema se dispone de 10 minutos, por lo que las respuestas y el debate tiene que ser rápido, eficaz y sin comentarios ofensivos.

TAREA 2 (intersesiones)



Los/as alumnos/as ya han usado la app y saben cómo funciona. Deberán ir a la siguiente aventura y resolver los enigmas que se les planteen.

Se plantean diversas actividades, tanto en el centro educativo como en el entorno social (actividad extraescolar). Se han preparado aventuras específicamente para cada centro, donde los/as alumnos/as deben colaborar entre ellos y presentar las pruebas de finalización de las actividades. Las actividades se pueden realizar libremente en el tiempo.

Los/as alumnos/as llevarán los resultados de la aventura a la próxima sesión.

Aquí puedes ver las aventuras propuestas: [Actionbounds](#)

SESIÓN 3

LA RULETA

FICHA SESIÓN

FICHA SESIÓN	
SESIÓN 3	
Objetivos	Dinamizar la clase y fomentar la empatía y el trabajo en equipo. Practicar las habilidades de comunicación. Trabajar las dinámicas de resolución de problemas. Fomentar la confianza en los compañeros.
Descripción	Breve alusión a la dinámica del día anterior y pregunta sobre el estado de ánimo actual respecto a la intervención que estamos realizando. Realización de la actividad prevista. Implementación de ePIRAVI2 y la encuesta de valoración del programa (10-15 minutos máximo). Agradecimiento por la participación.
Tiempo	1 hora en aula
Sesiones	Observación de la participación de los/as alumnos/as. Valoración de la ejecución de la actividad. Corrección de la escala y encuesta.

Guía rápida de actuación

1. Instalar los medios audiovisuales.
2. Comenzar preguntando sobre la actividad llevada a cabo durante la semana y su estado anímico.
3. Presentar [La Ruleta](#) (actividad grupal).
 - a. Pedir que se reúnan los grupos de reflexión.
 - b. Iniciar la actividad.
 - c. Se realiza una tirada por cada grupo y se reparten los textos de apoyo, y se incita a la reflexión durante 5 minutos aproximadamente.
 - d. Exposición de las reflexiones grupales.
 - e. Máximo tiempo para la actividad, 30 minutos.
4. Aplicación de [ePIRAVI2](#)
5. Complimentar [valoración de la sesión](#).

ALUSIÓN A LA SESIÓN ANTERIOR

Iniciar la sesión haciendo alusión a la actividad de la sesión anterior y pregunta sobre el estado de ánimo actual respecto a la intervención que estamos realizando.

LA RULETA

Dentro de esta actividad planteamos situaciones problemáticas, habituales o no, que pueden darse en sus relaciones interpersonales.

La dinámica de la actividad es la siguiente:

1. Se iniciará la app en el proyector de clase.
2. Se indicará a los alumnos/as que se reúnan por grupos, tal y como lo hicieron en las otras sesiones.
3. Para cada grupo, se realizará una tirada en la ruleta. Con el resultado obtenido se entregará una tarjeta que contiene un texto referido al tema definido en la casilla obtenida tras la tirada.
4. Durante unos minutos, el grupo debe reflexionar y aportar una solución creativa al problema planteado.
5. Una vez finalizado el tiempo de reflexión, los portavoces de los grupos exponen el resultado a toda la clase.

ePIRAVI2

Es una versión modificada de ePIRAVI, donde se ha añadido una sección de valoración del programa en general.

Accede desde [aquí](#)

REFERENCIAS

- Carrillo-Sierra, S.M., Rivera-Porras, D. y Bonilla-Flores, Y.Y. (2019). Validación de la escala breve de Inteligencia Social (IS-SDYW). Repositorio Universidad Simón Bolívar. <https://hdl.handle.net/20.500.12442/5034>
- Viñas Poch, F., González Carrasco, M., García Moreno, Y., Malo Cerrato, S. y Casas Aznar, F. (2014). Los estilos y estrategias de afrontamiento y su relación con el bienestar personal en una muestra de adolescentes. *Anales de Psicología*, 31(1), 226–233.
<https://doi.org/10.6018/analesps.31.1.163681>