



PROGRAMA EDUCATIVO

BORRADOR

www.agoraspeakers.org

Alexander Hristov



CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

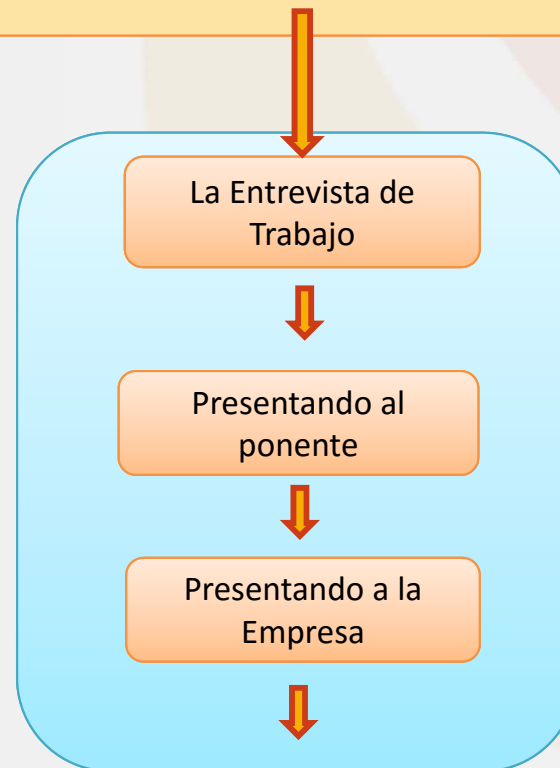
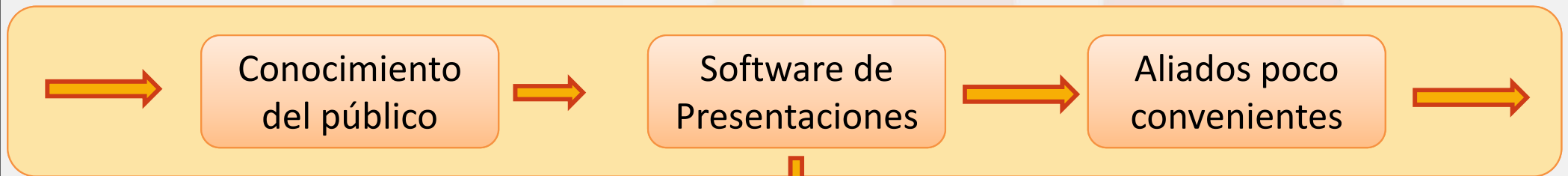
- Dos proyectos más fáciles antes del rompehielos (llamado “¿Quién soy yo?”)
- No hay presión para avanzar – se avanza según cada uno se sienta cómodo.
- Una ruta principal con diferentes bifurcaciones especializadas.
- Algunos proyectos requieren varias etapas.
- Algunos proyectos requieren resultados medibles.
- Algunos proyectos se hacen fuera del club.
- Tres niveles de “dominio” de cada rama especializada.
- Programa educativo dinámico construido por la comunidad y supervisado por un comité educativo
- Reconocimiento del progreso realizado anteriormente en otras organizaciones similares. No hay necesidad de repetir proyectos.

RAMAS ESPECIALIZADAS

- Rutas que divergen del camino principal y exploran contextos, entornos o temas específicos de la comunicación en público.
- Algunos proyectos de las ramas especializadas forman parte de la ruta principal.
- El progreso a lo largo de una rama especializada puede ser pausado y reiniciado en cualquier momento.

EJEMPLO DE BIFURCACIÓN

Ruta principal



Ruta “Hablando en contextos de negocio”

Puede ser iniciada en cualquier momento después de haber finalizado el proyecto “Software de Presentaciones”



PROYECTOS COMPUESTOS

- Algunos proyectos tienen una etapa de “investigación” o “preparación” que comienza mucho antes de la presentación del discurso.

PROYECTOS COMPUESTOS - EJEMPLO

“La Entrevista de Trabajo”



Objetivos:

- Prepara a los ponentes para la comunicación en el contexto de una entrevista de trabajo
- Conciencia a los ponentes de la necesidad de hacer una labor previa de investigación de la empresa y del puesto de trabajo antes de acudir a la entrevista.

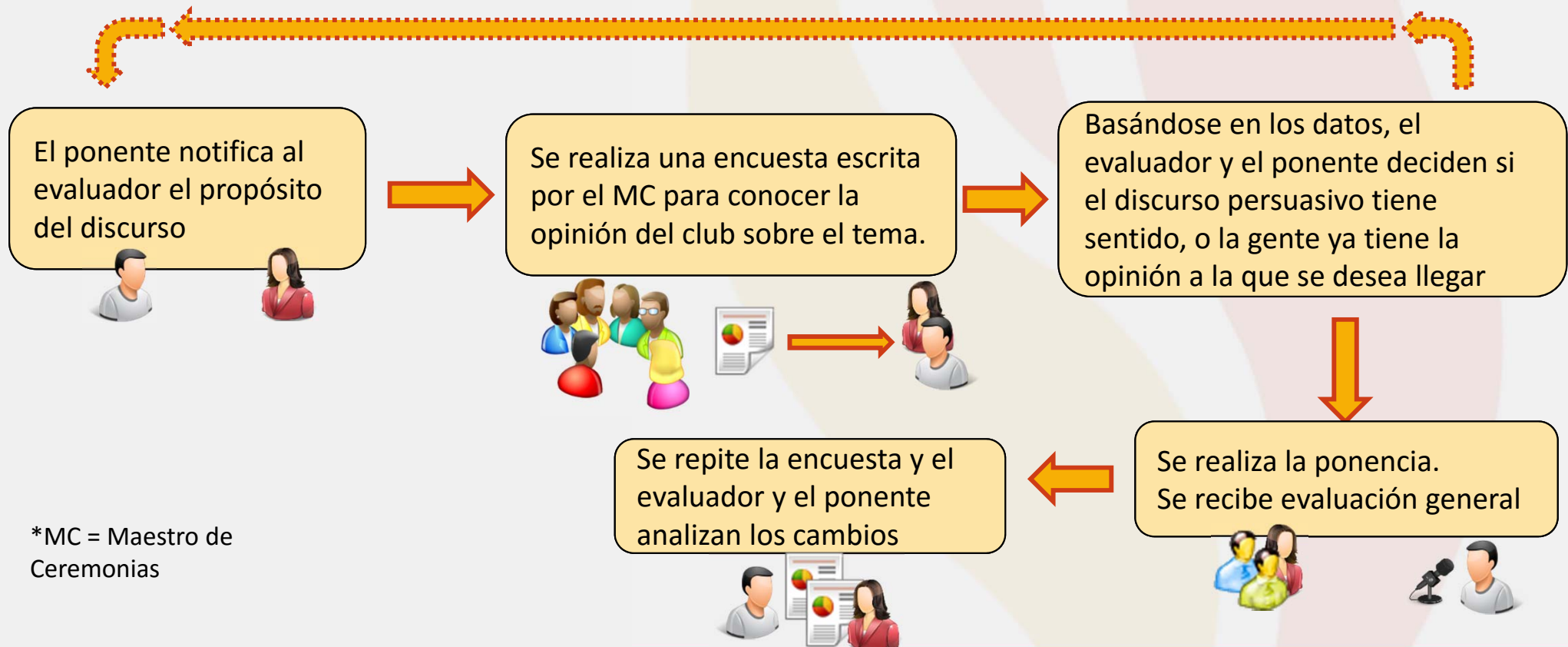


PROYECTOS MEDIDOS

- Medida específica de éxito
- No hay una puntuación de “suspenso” -> el objetivo es concienciar de la necesidad de resultados medibles y conocer la verdadera eficacia de la presentación
- No tiene sentido engañarse a uno mismo

PROYECTOS MEDIDOS - EJEMPLO

“El discurso persuasivo”





PROYECTOS FUERA DEL CLUB

- El juego de roles es artificial casi siempre
- El participante realmente no abandona la zona de confort.
- Realizar el mismo proyecto de juego de roles una y otra vez en el club conduce a respuestas predecibles, incluso con diferentes participantes
- Los miembros necesitan “volar fuera del nido”

PROYECTOS FUERA DEL CLUB - EJEMPLOS

“Charlando con desconocidos”

El ponente notifica al evaluador sobre su proyecto.



El ponente aborda a un desconocido en un lugar concurrido e intenta establecer una conversación. El evaluador y opcionalmente un reducido número de miembros se mantienen en la distancia, observando y sin intervenir



Se comparten los resultados con el club. Se recibe la evaluación



TRES NIVELES DE DOMINIO POR RAMA



- Nivel 1 – Al finalizar cada rama especializada



- Nivel 2 – Al hacer de mentor de un miembro durante esa rama.

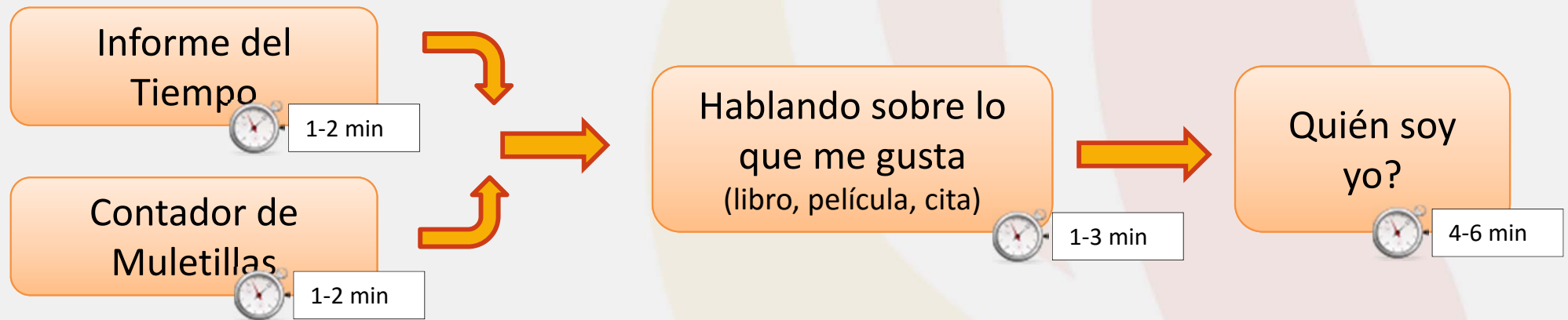


- Nivel 3 – Al crear un nuevo proyecto opcional dentro de esa rama.

EL PROGRAMA A VISTA DE PÁJARO



PRIMEROS PROYECTOS



- A veces hablar de uno mismo es difícil
- Incluso un discurso de 4 min es complicado para comenzar
- El rompehielos puede ser un cuello de botella

RUTA PRINCIPAL (1) – FUNDAMENTOS DE LA ORATORIA

- “Estructura del Discurso”
- “El Discurso y su Mensaje”
- “Desarrollo del discurso y recursos retóricos”
- “Lenguaje no verbal”
- “Conocimiento del público”



(Proyecto de dos fases)



Bifurca a “habilidades interpersonales”



Bifurca a “Comunicación en contextos de negocio” y “Oratoria para emprendedores”






Requiere el uso de micrófonos de mano.



Bifurca a “Contra viento y Marea”

- “Software de Presentaciones”
- “Aliados poco convenientes”

RUTA PRINCIPAL (2) – TÉCNICAS DE ORATORIA

- “Variedad Vocal”
- “Presencia sobre el Escenario”  Bifurca a “Dramatización”
- “Investigando un tema”  Bifurca a “ Discursos Educativos”
Bifurca a “Pensamiento Crítico y debates”
- “Uso del humor”  Bifurca a “Discursos Humorísticos”
- “Uso de anécdotas”  Bifurca a “Narración de Historias”
- “Uso de la emoción”  Bifurca a “Comunicación persuasiva”
- “Mi camino”

Discurso de culminación destinado a animar a los invitados y nuevos miembros. Debe completarse la ruta principal y al menos tres ramas especializadas.

RAMA – COMUNICACIÓN PARA EMPRENDEDORES

- “El Elevator Pitch”
- “Presentando tu Idea”
- “Facilitando Reuniones”
- “Liderazgo de Sesiones de Creatividad”
- “Defendiendo una propuesta”
- “Hablando a Inversores”
- “Networking Eficiente”
- “Presentando tu Idea, II”
- “Entrevistas en la Radio”
- “Entrevistas en Televisión”



Medido – Con qué eficacia se ha transmitido la idea. Debe usarse software de presentaciones y comparar con las principales alternativas competidoras



Fuera del club – Requiere asistir a un evento de networking y reunir contactos interesados



Fuera del club – Requiere asistir a un evento de tipo “First Tuesday” o similar y presentar la idea ante un posible público inversor

RAMA – COMUNICACIÓN DE NEGOCIOS

- “La Entrevista de Trabajo”
- “Presentando a un Ponente”
- “Presentación de Empresa”
- “Facilitando Reuniones”
- “Liderazgo de Sesiones de Creatividad”
- “Defendiendo una propuesta”
- “Presentando malas noticias”
- “Entrevistas en la Radio”
- “Entrevistas en Televisión”
- “Liderando un evento empresarial”
- “Discursos de Apertura”



Medido – Cómo de bien conoce la audiencia a la empresa después de la presentación



Fuera del Club – Debe liderar un evento no relacionado con Ágora como Mostro de Ceremonias

RAMA – CONTRA VIENTO Y MAREA

- “Gestionando Fallos”

Requiere usar un ordenador, software de presentaciones y un micrófono. Durante la ponencia, uno de los elementos fallará, y el orador tendrá que gestionar el fallo y continuar sin interrupción.
- “Gestionando Interrupciones”

Requiere gestionar públicos inquietos, alborotadores, móviles que suenan, etc.
- “Espacio deformado”

Requiere gestionar distribuciones extrañas del público. El club organizará las sillas y mesas de forma que el público esté repartido de forma incómoda para el ponente, dividiéndolo en diferentes zonas.
- “Tiempo deformado”

El ponente preparará un discurso de 10 minutos. Durante la reunión, se simulará la situación frecuente en la que el orador anterior consume gran parte del tiempo del ponente. El ponente deberá realizar su presentación en un tiempo aleatorio inferior.
- “Duplicados”

El ponente preparará un discurso de 7 minutos. Durante la reunión, se simulará la situación frecuente en la que el orador anterior habla sobre el mismo tema que el ponente. Aún así, el ponente deberá utilizar por completo el tiempo asignado.
- “En Blanco”

El ponente preparará un discurso de 10 minutos con notas. Durante la reunión, en un momento aleatorio las notas serán eliminadas.
- “No hay preguntas”

El ponente preparará un discurso de 7 minutos con un turno de 5 minutos para preguntas y respuestas. Sin embargo, no habrá preguntas

RAMA - DRAMATIZACIÓN

- “Lectura Dramática”
- “Leyendo Poesía”
- “Monólogos Dramáticos”
- “Lectura Dramática, II”
- “Principios de Actuación”
- “Sin Palabras”
- “La Obra”






Fuera del club – El ponente debe realizar una lectura dramática ante un público no relacionado con Ágora, en un club de lectura de poesía, cuentacuentos, etc.

El ponente deberá narrar una historia sin utilizar palabras, únicamente mediante el lenguaje no verbal y elementos auxiliares



Fuera del club – Debe tomar un pequeño papel en una obra de teatro amateur.

RAMA – PENSAMIENTO CRÍTICO Y DEBATE

- “Presentando hechos neutralmente”
- “Discursos de apoyo”
- “Discursos de oposición”
- “Presentando temas controvertidos”  Debe presentar un discurso sobre un tema en el que la mayoría del club tiene una opinión contraria.
- “Identificando Falacias”
- “Preguntas Inquisidoras”  Role Play de club
- “Preguntas Inquisidoras, II”  Fuera del Club – Debe asistir a un evento y hacer preguntas incómodas.
- “Debate”

RAMA – DISCURSOS EDUCATIVOS

- “Presentando hechos neutralmente”
 - “Usando ayudas visuales innovadoras”
 - “Demostraciones”
 - “El discurso educativo”
 - “Educando sobre temas controvertidos”
 - “Seminarios y Talleres”
 - “Divulgación, I”
 - “Divulgación, II”
 - “Seminarios Públicos”
 - “Discursos Educativos Grabados”
-  Medido – Grado de comprensión del público del tema
-  Medido – Grado de comprensión del público del tema
-  Fuera del club – Debe organizar o participar en un taller de Ágora sobre aspectos de la comunicación o liderazgo
-  Debe presentar dos discursos educativos – uno sobre Ágora y su misión, y el segundo sobre un tema no relacionado con ágora. Ambos ante audiencias externas de no miembros.
-  Fuera del club – Debe organizar o participar en un seminario sobre aspectos no relacionados con Ágora
-  Fuera del club – Debe grabar una charla educativa sobre aspectos no relacionados con Ágora

RAMA – NARRACIÓN DE HISTORIAS

- “Principios Narrativos”
- “Historias personales”
- “Historias con moraleja”
- “El Viaje del Héroe”
- “Caracterización y Emociones”
- “Las siete tramas arquetípicas”
(x3)
- “Narrativa Avanzada”
- “Narrativa Visual”



Debe presentar tres proyectos, cada uno de ellos sobre una de las 7 diferentes tramas arquetípicas (según Christopher Booker). El público no será informada con anterioridad en cuál de las tipologías encaja la historia. La medida de éxito consistirá en la claridad con la que la impresión del público coincide con la intención del ponente



Fuera del club – Debe crear y contar una historia en un club cuentacuentos similar, ante un público de no miembros.



Fuera del club – Debe crear, grabar y publicar una historia corta en vídeo. La visualización y evaluación se realiza en el club.

RAMA – HABILIDADES INTERPERSONALES

- “Charla con desconocidos”

- “Charla con desconocidos, II”



Fuera del club – debe comenzar y mantener una conversación con un desconocido.

- “Buscando conexión”



Fuera del club – debe comenzar una conversación con un desconocido y activamente buscar una conexión con él

- “El amigo aleatorio”



En el marco de una reunión del club, requiere realizar una llamada telefónica aleatoria – con manos libres - a un desconocido y entablar una conversación, buscando conexión.

- “El mentor”

- “Momentos difíciles”

Requiere hacer de mentor a un nuevo miembro durante la primera etapa del la ruta principal

Requiere narrar una historia personal real difícil a los miembros del club

- “Asertividad Efectiva”



Fuera del club – requiere el ejercicio activo de la asertividad para defender los derechos del ponente en una situación real

RAMA - PERSUASIÓN

- “Charla con desconocidos, II”
- “Buscando conexión”
- “El Elevator Pitch”
- “Cuéntame más”
- “Principios de la persuasión”
- “Sesgos Cognitivos”
- “Afrontando negativas”
- “Eventos y Ferias”
- “Campañas”
- “El Patrocinador”
- “Recaudando fondos”



Fuera del club – debe comenzar y mantener una conversación con un desconocido.

Fuera del club – debe comenzar una conversación con un desconocido y activamente buscar una conexión con él



Fuera del club. En un evento o feria de una temática relacionada con Ágora, requiere convencer a las personas a acudir como invitadas al club



Fuera del club. Requiere abordar a desconocidos y convencerles de dar sus datos y firmar en favor de una causa



Fuera del club. Requiere abordar a desconocidos y convencerles de que entren en un local comercial arbitrario.



Fuera del club – Requiere realizar una campaña de recaudación de fondos para una ONG, preferentemente distinta de Ágora

RAMA – DISCURSOS HUMORÍSTICOS

- “La Broma Discreta”  Medido - ¿Se rio el público cuando se esperaba?
- “El Discurso de Entretenimiento”
- “La presentación auto irónica”
- “Historias exageradas”  Medido – Cantidad y duración de las risas
- “La Parodia”  Medido – Cantidad y duración de las risas
- “El Discurso Humorístico”  Medido – Cantidad y duración de las risas
- “Comedia”  Fuera del Club – Requiere que el participante de un discurso humorístico en un club amateur de standup comedy o similar

RAMA - LIDERAZGO

- “Fundamentos del Liderazgo”
- “Liderazgo de Equipos”
- “Organización y Planificación”
- “Delegando y Coordinando”
- “Pionero”
- “Iniciando el Cambio”
- “Estrella a estrella...”
- “... cambio el mundo”

Se requiere rol de Oficial en el Club durante 6 meses

Organización de un evento de club

Organización de un evento multiclub con participación de clubes de diferentes países

Requiere iniciar un club de Ágora

Requiere diseñar, promocionar y conseguir aprobar mediante la plataforma de votaciones electrónicas de Ágora un proyecto, así como su correcta ejecución

Requiere diseñar, planificar y ejecutar con éxito dos proyectos en el mundo real no relacionados con Ágora. El primero debe impactar positivamente las vidas de un número reducido de personas, mientras que el segundo debe tener un impacto en al menos 100 personas. Ninguna de ellas puede ser miembro de Ágora. Estos proyectos deben ser aprobados a nivel de Distrito (para evitar la asociación de Ágora con proyectos inapropiados). Se pueden ejecutar en colaboración con otra ONG o de forma autónoma

RAMA – HABILIDADES BÁSICAS DE CLUB

Esta rama explora todos los roles dentro de una reunión normal de un club. Se pueden realizar los proyectos en cualquier orden, si bien se recomienda el indicado

- “Encargado de Logística” (opcional) El encargado de logística se asegura de que la sala está correctamente preparada, que hay órdenes del día para todos los asistentes, formularios de evaluación, etc.
- “Cronometrador”
- “Contador de Muletillas”
- “Controlador de Gramática”
- “Coordinador de Charlas Improvisadas”
- “Evaluador de Charlas Improvisadas”
- “Evaluador de Discurso”
- “Maestro de Ceremonias”
- “Evaluador General”
- “Anfitrión del Día” (opcional)
- “Evaluador de Escucha” (opcional) El Anfitrión del día da la bienvenida a los invitados, explica el propósito de la organización y la estructura general de las reuniones, contesta a sus preguntas, les ofrece información impresa sobre Ágora y les presenta a otros miembros durante la parte social posterior al encuentro, si la hubiera

MEJORANDO A ÁGORA

Conjunto de proyectos y actividades que pueden ser realizados en cualquier orden, cada uno de los cuales da un distintivo

- “Mentorazgo”
Hacer de mentor de un miembro del club durante la primera parte del camino básico
- “Liderazgo de Equipos”
Ejercer de Oficial del Club durante 6 meses
- “Mentorazgo II”
Hacer de mentor de un miembro del club durante la segunda parte del camino básico
- “Mentorazgo Avanzado”
Hacer de mentor de un miembro del club durante una rama avanzada completa
- “Pionero”
Crear un nuevo club de Ágora
- “Iniciando el Cambio”
Requiere diseñar, promocionar y conseguir aprobar mediante la plataforma de votaciones electrónicas de Ágora un proyecto, así como su correcta ejecución
- “A los mandos”
Ejercer de Oficial a nivel de Distrito o Superior
- “Difusión de Ágora”
Publicar un artículo o entrevista sobre Ágora en un medio de comunicación
- “Embajador”
Crear un nuevo club de Ágora en una ciudad donde no haya ninguno
- “Educador”
Crear y obtener aprobación para un nuevo módulo de una rama avanzada
- “Reclutador”
Reclutar un número dado de nuevos miembros

RAMAS PLANIFICADAS

Ramas planificadas para futuro desarrollo

Presencia en Medios

Gestión de Conflictos

RECONOCIMIENTOS

Un enorme agradecimiento a las siguientes personas por sus valiosas contribuciones a este programa educativo

- Andy Cristofori
- Kristian Rother
- Michal Papis
- Péter Csík
- Schorsch M. Tschürtz
- Stephanie Hobert

CAMBIOS

1.5

- Primera versión en Español