



CHIHUAHUA
GOBIERNO DEL ESTADO
Juntos Sí podemos



DIF
Estatad Chihuahua

GUÍA PARA CONSTRUCTORES DE PAZ

PROVENCIÓN EN ACCIÓN

***DIRECCIÓN DEL CENTRO ESTATAL
DE FORTALECIMIENTO FAMILIAR***

Directorio

Mtra. María Eugenia Galván Antillón
Presidenta del DIF Estatal Chihuahua

Mtro. Gabriel Eguiarte Fruns
Director General de DIF Estatal Chihuahua

Lic. María Amada Schmal y Peña
**Directora del Centro Estatal de Fortalecimiento Familiar
de DIF Estatal Chihuahua**

Créditos

Coordinación de contenido:

Pamela Franco Díaz

Coordinadora del Departamento Investigación y Capacitación

Enrique Alfonso Romero Martínez

Jefe de Departamento de Diseño Instruccional

Marta Rodríguez Plaza

Lizbeth Ruiz Figueroa

Contenidos:

Berenice Álvarez Carrete

Adriana Jacqueline Nava Alcalá

Diseño:

Diego Olvera Fernández

Vania Meztli Rosas Flores

Luisa Fernanda Serna Crosby

Daniela Reneé Villanueva Zarazúa

Centro Estatal de Fortalecimiento Familiar (2022). *Guía para constructores de paz: provención en acción*. DIF Estatal Chihuahua, México.

Índice

Introducción.....	p.1
Educando para la Paz.....	p.2
Provincia.....	p.5
Presentación y conocimiento.....	p.8
Figurando quien soy	p.9
La canasta.....	p.9
Álbum de recuerdos.....	p.10
Pelota al aire.....	p.11
El quiosco	p.12
Verdad o mentira.....	p.12
La telaraña.....	p.13
Afirmación y aprecio	p.14
Túnel de lavado	p.15
Vuelta a la tortilla.....	p.15
Los lentes.....	p.16
Cuánto te queremos.....	p.17
Reconociendo cualidades.....	p.17
Rasgos en común.....	p.18
Confianza.....	p.19
Camino con tus pies.....	p.20
Zambullirse al vacío.....	p.21
Lazarillo.....	p.21
Equilibrio.....	p.22
Palmera.....	p.23
Eficiencia máxima.....	p.23
La alfombra mágica.....	p.24
Comunicación y consenso.....	p.25
El burrito.....	p.26
El teléfono descompuesto.....	p.26
Reto contra el tiempo.....	p.27
Mensaje en la espalda.....	p.27
Construcción.....	p.28
Dictado visual.....	p.29
Perdidos en la luna.....	p.30
Cooperación.....	p.30
Sillas cooperativas.....	p.33
Saquitos de legumbres.....	p.33
Nudo humano.....	p.34
Pirañas en el río.....	p.34
La máquina.....	p.35
El aro.....	p.36
El globo.....	p.37
Saltamontes.....	p.37
Brincar el muro.....	p.38
Resolución de conflictos.....	p.39
El gato y el ratón.....	p.40
La valla electrificada.....	p.41
La isla desierta.....	p.42
La ganancia.....	p.42
Juegos de roles.....	p.44
Objetivos cruzados.....	p.45
El regalo deseado.....	p.45
Los caníbales.....	p.46
Recursos y referencias.....	p.49

Introducción

La “Estrategia para erradicar la violencia familiar en el estado de Chihuahua”, focalizada en las acciones del Centro de Fortalecimiento Familiar de DIF Estatal, cuenta con una misión titánica: modificar actitudes y patrones culturales que favorecen la violencia familiar y de género. Tan inmenso es este objetivo como su firme compromiso con la promoción de una cultura de paz, cuidado y respeto. Trabajar por una construcción de paz va mucho más allá de prevenir los conflictos, las peleas o las violencias. Requiere acciones positivas para favorecer ambientes de tolerancia, respeto e inclusión, espacios en los que prime el diálogo, la comprensión y la resolución pacífica de conflictos.

El mayor reto en la educación para la paz, como en los derechos humanos, es que no se transmita como un aprendizaje teórico y abstracto, comprendido únicamente a nivel cognoscitivo como un ideal utópico a alcanzar, sino que se materialice en procesos de adquisición de habilidades y competencias para desenvolverse en la vida social.

La enseñanza desde la vivencia constituye un desafío metodológico de gran trascendencia, por lo que en esta propuesta no se encontrará una guía sobre cómo enseñar la educación para la paz, sino cómo vivir la paz desde la propuesta de la provención.

La provención es una metodología lúdico-reflexiva que favorece el desarrollo de habilidades para la resolución pacífica de conflictos desde un enfoque socioafectivo. Es decir, el aprendizaje surge de las relaciones e interacciones interpersonales, siendo éstas tanto un medio como un fin. El aprendizaje experiencial permite una toma de conciencia desde la acción. Es por este motivo que este manual se centra en ofrecer recursos didácticos y metodológicos para la estimulación de ambientes cooperativos. En él podrás encontrar un acercamiento a los conceptos centrales de la educación para la paz y una amplia gama de actividades para desarrollar con grupos. Esperamos que sea un recurso de gran utilidad para constructores de paz como tú.

Educando para la paz

El ámbito escolar y el familiar son las principales fuentes de formación y aprendizaje durante los primeros años de la vida. Son los espacios en los que aprendemos a relacionarnos, en ellos crecemos y nos desarrollamos. Construir una cultura de paz va de la mano de mejorar la convivencia en las escuelas, creando espacios que permitan el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes.

El clima de violencias en México puede hacernos perder la esperanza, sin embargo, no debemos olvidar que estas violencias son aprendidas, no son inherentes al ser humano. En este sentido cuando hablamos de paz, es importante recordar que las habilidades para la paz también son aprendidas. No es suficiente con lanzar mensajes de paz, se requiere un proceso introspectivo y reflexivo que permita cuestionar, desarrollar, potenciar y responder de diferentes formas ante los conflictos.

Cuando hablamos de una cultura de paz, nos referimos a una serie de valores, actitudes y comportamientos que rechazan la violencia. Es común que cuando aprendemos sobre nuestra propia historia, ésta se centre en los hechos violentos, haciendo un recorrido lineal por las guerras y los conflictos armados, dejando vacíos de incluso décadas a los que comúnmente les hemos llamado periodos de paz. Que estos lapsos de tiempo sean considerados de calma no significa que no hubiera conflictos, claro que los había, se resolvían de forma pacífica a través de acuerdos entre grupos, pactos entre tribus o diplomacia entre países. Este ejemplo nos sirve para evidenciar que cuando hablamos de paz, necesitamos nombrar esas estrategias que permiten resolver los conflictos de forma pacífica: ¿Cómo lo lograron? ¿Qué habilidades utilizaron? ¿Qué recursos tuvieron a su alcance?

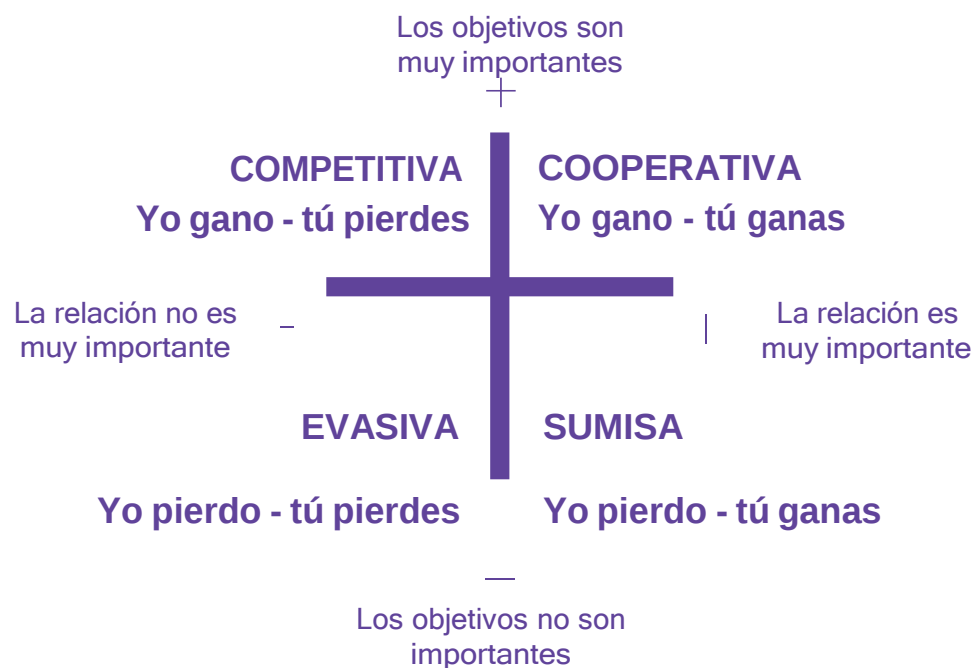
Históricamente se entiende que uno de los procesos de paz que ha permitido el éxito de la especie humana es el de la socialización, aspecto que en casi todas las culturas se ha vinculado a los valores del altruismo, la solidaridad y la cooperación. La paz es una práctica social, son acciones positivas a través de las cuales nos relacionamos los seres humanos en medio de múltiples conflictos que surgen en nuestras interacciones cotidianas. Es decir, entendemos por paz todas aquellas realidades en las que se regulan pacíficamente los conflictos, en las que se satisfacen al máximo las necesidades y los objetivos de los actores implicados. En este sentido, educar para la paz es el proceso de adquisición de valores, conocimientos, actitudes, habilidades y comportamientos necesarios para construirla.

Abordar el conflicto es clave en este proceso. Es común que haya una concepción negativa de los conflictos, que al hablar de éstos las sensaciones, imágenes y recuerdos asociados sean desagradables. Hemos crecido entendiendo el conflicto como pelea que desemboca en violencia, cuando una pelea no es más que un conflicto que no supimos resolver a tiempo.

Se entiende por un conflicto aquella situación que incluye a más de una persona, en la que se perciben intereses opuestos hacia un objeto de disputa (servicio, persona, producto, etc.) que, además, suele ser un bien escaso. Estas situaciones de conflicto están directamente relacionadas con la gran diversidad humana en cuanto a necesidades e intereses y son, por tanto, inherentes al ser humano, es decir, inevitables.

Si comprendemos los conflictos desde una perspectiva tradicional, se cree que este es negativo y desagradable, entonces existe una tendencia a evitarlo porque consume energía y tiempo. Además, si se vive de esta forma suele haber un vencedor y un vencido, e incluso puede que se use la violencia para imponerse. Siendo así la forma de verlos y sabiendo que son inevitables. ¡Imagina cuál será la frustración y el coraje cada vez que nos topamos con un conflicto en la vida!

Por otro lado, la perspectiva socio-afectiva del conflicto nos ayuda a resignificar esta experiencia. Desde esta mirada, se vive como una oportunidad y se busca enfrentarlo de manera creativa y constructiva porque convivir con seres diferentes genera contraste, divergencias, disputas y conflictos. Además, al promover la cooperación y la solidaridad, la diversidad y la diferencia se convierten en valores que generan crecimiento y enriquecimiento. Imagina ahora cómo sería la convivencia en un grupo en el que se viven así los conflictos, diferente, ¿verdad? Para poder profundizar en cómo son estas actitudes ante el conflicto, nos puede ayudar el siguiente esquema que describe cuatro tipos de respuestas teniendo en cuenta cuánto importa el objetivo a alcanzar y cuánto importa la relación con la persona con la que se tiene el conflicto.



Todos los seres humanos respondemos en un momento u otro desde cada una de estas actitudes. Las formas de hacer frente y gestionar los conflictos son muy diversas y ninguna de ellas es, en sí misma, mejor o peor, sino que va a depender de múltiples factores, de las peculiaridades del contexto y las necesidades de las personas implicadas. Sin embargo, puede ser muy beneficioso identificar cuál es la propia tendencia a actuar y preguntarse ante un conflicto: ¿existe alguna alternativa en la que ambas partes obtengamos lo que necesitamos y ganemos? Cuando no es posible lograr la cooperación al 100% entonces se puede negociar. Negociar es llegar a acuerdos entre ambas partes y ganar ambos, al menos, en lo fundamental.

Esta mirada positiva a los conflictos conlleva múltiples beneficios: ampliar los recursos personales y sociales para un adecuado equilibrio emocional; construir relaciones mejores basadas en una comunicación franca, honesta y eficaz; poner conciencia en patrones relacionales automáticos e inconscientes y poder modificarlos; estimular el interés, la curiosidad y la creatividad; e incrementar la probabilidad de experimentar soluciones

positivas en futuros conflictos.

Cuando no aprendemos a solucionarlos de forma pacífica y con comunicación asertiva, es común que haya una tendencia egoísta a ganar y lograr los propios objetivos. Se compite por lo que se quiere, incluso a costa de la relación con la otra persona, se utiliza el abuso del poder y actitudes autoritarias. Los conflictos también se pueden evadir pero generan a largo plazo una fuerte frustración e insatisfacción hacia uno mismo y los demás.

Las personas que desarrollan habilidades para la resolución pacífica de sus conflictos, privilegian métodos como la cooperación, la negociación y la mediación para transformarlos. Les permite cambiar el conflicto a su favor, entender en qué consiste y proponer soluciones. Estas soluciones cooperativas en las que todos ganan requieren de estrategias creativas. Nuestra capacidad de comunicarnos y buscar soluciones juntos nos hace grandes seres humanos. ¿Y si en la escuela favorecemos las condiciones para que el grupo pueda resolver los conflictos de esta forma?

Uno de los mayores retos es traspasar la frontera de un aprendizaje cognoscitivo y de memoria de la educación para la paz al desarrollo de habilidades y actitudes. Es por ello que esta propuesta se fundamenta en una metodología socio-afectiva de aprendizaje, es decir, éste se da a través de las relaciones e interacciones interpersonales, vincularse con los otros es tanto un medio como un fin.

El aprendizaje experiencial socio-afectivo se basa en la toma de conciencia desde la acción y permite la comprensión profunda de conceptos centrales de la educación para la paz. Para ello, se proponen tres etapas a desarrollar en cada actividad:

1. Vivencia de una experiencia.
2. Descripción y análisis de las actitudes y reacciones personales.
3. Contraste e inferencia de la experiencia vivida a otras situaciones de la vida cotidiana.

Las relaciones humanas son el espacio en el que crecemos y nos desarrollamos. Parece que nos relacionamos de manera natural pero en la cotidianidad se presentan numerosos desafíos: evitamos el conflicto, somos intolerantes a las críticas, nos cuesta buscar soluciones a los problemas interpersonales, juzgamos, no expresamos nuestros sentimientos, nos aislamos, agredimos, etc. Por ello, esta propuesta no se trata de una enseñanza teórica de la educación para la paz, sino de una enseñanza desde la vivencia en la que el aprendizaje es resultado de la interacción grupal.

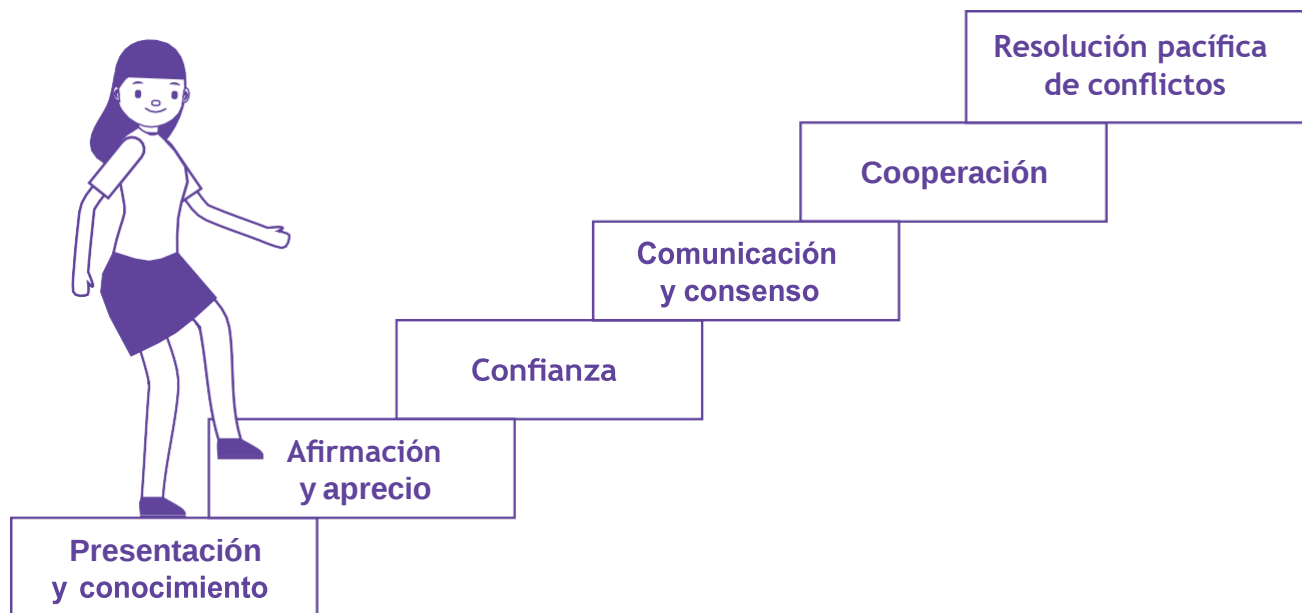
El respeto, la tolerancia y el diálogo crean comunidades sólidas que rechazan la violencia, espacios en los que cada voz es importante. El personal docente puede ser impulsor de grandes cambios en las dinámicas relacionales. Para ello, es necesario reconocerse como agentes de paz desde una apropiación de estos valores y prácticas en todos los ámbitos de la vida, no porque sea una necesidad para los demás, sino para uno mismo. Así comienzan los procesos de transformación social.

Provención

Se entiende por provención el proceso de adquisición de habilidades y herramientas (de forma grupal o individual) para hacer frente y solucionar de forma pacífica los conflictos. En la provención el objetivo no es prevenir los conflictos pues éstos son inherentes al ser humano por lo que esta estrategia lúdico-reflexiva se dirige a favorecer relaciones cooperativas que permitan afrontarlos desde una perspectiva ganar-ganar, teniendo en cuenta las necesidades propias y las del otro.

La provención considera que para lograr un ambiente de resolución pacífica de conflictos en un grupo, es necesario desarrollar algunas habilidades como por ejemplo: contar con un ambiente de aprecio y confianza, tener una comunicación afectiva y efectiva, tomar decisiones en consenso y cooperar. La provención es un proceso porque el desarrollo de cada habilidad está apoyado en la anterior y porque es fundamental que se trabajen de una forma planificada y sistemática para tener un impacto positivo.

Se llama **escalera de la provención** al modelo teórico que identifica las diferentes etapas de trabajo. Es muy importante que la persona que facilite la experiencia identifique cuáles son las áreas que se requieren reforzar en su grupo, utilizando este manual como un menú para inspirarse y poder atender las necesidades específicas de aprendizaje y desarrollo.



PRESENTACIÓN Y CONOCIMIENTO

Entre las necesidades básicas de todo ser humano se encuentra la de pertenencia. Deseamos sentir que formamos parte de un grupo y que somos aceptados y valorados tal y como somos. La falta de integración y el rechazo, son una de las primeras fuentes de conflicto. Estas actividades permiten al grupo conocerse e integrarse a través de la búsqueda de afinidades y rasgos en común.

AFIRMACIÓN Y APRECIO

En este escalón se abordan aspectos como el autoconocimiento, la aceptación a las diferencias y la expresión del aprecio. La autoestima de una persona en sus inicios se va forjando con la imagen que le devuelven los demás. La afirmación tiene que ver con reconocer las propias capacidades, limitaciones y necesidades, aprendiendo a expresarlas de forma verbal y no verbal, así como la aceptación de las cualidades que hacen único a cada integrante del grupo. Es común que un grupo se cohesione a través de los rasgos que comparten y comience a dividirse por sus diferencias, por lo que es muy importante abordar aspectos como la tolerancia, el respeto a las opiniones y el reconocimiento de sus unicidades.

CONFIANZA

El siguiente paso del proceso se refiere a la confianza, tanto en uno mismo como en los demás. Esta confianza permitirá enfrentar los conflictos sin miedo, desarrollando la asertividad y la corresponsabilidad. Las dinámicas de este escalón favorecen la identificación de las capacidades y recursos que poseen las y los integrantes de un grupo, fortaleciendo el sentido de identidad.

COMUNICACIÓN Y CONSENSO

Una buena comunicación es fundamental en el proceso de aprender a resolver conflictos de forma no violenta, ya que el diálogo es una de sus principales herramientas. Estas dinámicas permiten desarrollar una comunicación efectiva, fortaleciendo el diálogo y la escucha activa y empática. Se trata no sólo de escuchar, sino hacer sentir a la otra persona que es importante lo que expresa a través de diferentes medios: parafraseando, verificando, aclarando y con lenguaje no verbal. Esta comunicación permite que todas las voces sean escuchadas, por lo que favorece las decisiones por consenso y posibilita que se establezcan acuerdos.

COOPERACIÓN

A través de la colaboración se cuestionan los modelos competitivos creando un clima distendido. En estas técnicas, el grupo funciona como un solo organismo con un fin común en el que tienen que sumar las habilidades y/o capacidades de cada persona para lograr los objetivos propuestos. Esto permite descubrir e interiorizar que la diferencia es un valor y una fuente de enriquecimiento mutuo. El juego es un aliado para crear escenarios en los que las personas necesitan colaborar y a través de los cuales se podrá reflexionar en las respuestas de afrontamiento al conflicto.

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Los juegos de resolución de conflictos constituyen en sí mismos experiencias que aportan aprendizajes para afrontarlos de una forma pacífica. Se plantean situaciones en las que el grupo tiene que responder creativamente, reconociendo las causas y buscando posibles soluciones. Es frecuente que se utilicen juegos de roles en los que las personas participantes toman un papel ante una representación simbólica en un escenario problemático.

Algunos aspectos a tener en cuenta:

CONGRUENCIA:

Congruencia con la resolución pacífica de conflictos, la no violencia y los valores de la Educación para la Paz. Cuando surjan los conflictos, la respuesta de la persona facilitadora debe estar alineada con la búsqueda de soluciones cooperativas y por consenso, por ejemplo, se pueden definir en conjunto los acuerdos de convivencia.

FOCALIZACIÓN EN EL PROCESO Y NO EN LOS RESULTADOS:

Es especialmente importante tener una actitud abierta a la experiencia en la implementación de las técnicas. Se atiende lo que sucede en el momento, en 'el aquí y el ahora', independientemente de lo que se cree que debería pasar en el juego. La técnica es solo un medio para poder analizar la realidad en su dimensión relacional, lo que pasa durante el juego es sólo un reflejo de la vida cotidiana y esa es su riqueza para el aprendizaje.

AJUSTE CREATIVO:

No existe una única forma de promover los aprendizajes descritos en las actividades. Ajustarse creativamente es adaptarse a los imprevistos. Si se tiene claro el objetivo de la técnica, el aprendizaje esperado, entonces las herramientas y los medios no son determinantes, pudiendo adaptarse con los recursos existentes. Puede ser que una actividad que requería una pelota se realice con una pelota imaginaria o aprovechar que se fue la luz para hacer las dinámicas de confianza que se tenían programadas. Las posibilidades son infinitas.

ACEPTACIÓN INCONDICIONAL:

Aceptar incondicionalmente es comprender que detrás de cualquier actitud/opinión/creencia/conducta/acción de otra persona, hay una intención positiva que es únicamente el reflejo de sus experiencias de vida y aprendizajes previos. Este principio facilita la empatía ya que comprender (no justificar) la intención positiva, genera espacios de no juicio en los que hay una apertura a reflexionar sobre otras posibles formas de pensar y actuar.

REFLEXIÓN:

La metodología de la provención requiere de un proceso de reflexión activo y grupal posterior a la vivencia de cada técnica desarrollada. Esta revisión puede durar tanto o incluso más que el juego en sí, ya que es el momento en el que se describe lo que ha pasado, lo que se ha sentido, se hace la inferencia con las respuestas en la vida cotidiana y se asientan los aprendizajes de cada escalón.

AUTENTICIDAD:

Cuando alguien se comporta de forma natural, de acuerdo a su ser, entonces se siente en comodidad, brilla, fluye y se genera un espacio más nutritivo. Ser auténtico/a es respetar el estilo propio de enseñanza, adaptar las actividades, compartir sentires y experiencias personales, construir relaciones horizontales y vivirse como parte del grupo.

PRESENTACIÓN Y CONOCIMIENTO

FIGURANDO QUIEN SOY



Participantes
Todas las edades.



Descripción

Se hace una presentación individual a través de la creación de una figura favoreciendo el autoconocimiento y reconocimiento de las demás personas.



Materiales

Material reciclado, limpia pipas, retazos de tela, plastilina, hojas, revista, pegamento escolar, fieltro, foamy, etc.



Indicaciones

1. Se entregan diversos materiales a cada persona y se invita a crear una figura original que les represente. Variante A: Se les puede solicitar que realicen un animal que le guste. Variante B: Pueden hacer una escultura con su cuerpo que les represente.

2. Una vez construida y para reforzar la identificación personal, se les solicita que designen un nombre a su figura.

3. Se les invita a que hagan un círculo y coloquen las figuras en el centro. Se les sugiere a las y los estudiantes que presenten al grupo sus figuras, todas las personas pueden hacer preguntas, destacando aspectos que les definen y hacen ser únicos.



Reflexión

Es muy importante conocer a las personas con las que convivimos, reconocer las características en común e identificar lo que nos hace únicos. Posibles preguntas detonadoras para el aprendizaje de cierre: ¿De qué se dan cuenta con este ejercicio?, ¿conocieron algo nuevo de los otros?, ¿qué tienen en común?, ¿qué les hace diferentes?, etc. Se puede invitar al juego con las figuras/animales que hicieron para profundizar los conocimientos.

LA CANASTA DE FRUTAS



Participantes
Todas las edades.



Descripción

A través de una técnica de distensión con movimiento, las y los integrantes podrán reconocer los nombres y gustos personales.



Materiales

Sillas, impresiones con la imagen de la fruta (3 a 5 años).



Indicaciones

1. Se forma un círculo con sillas, cuyo número deberá ser menor al total de integrantes.
 2. La persona facilitadora le dice al oído a cada participante el nombre de una fruta, éstas se pueden repetir entre varias personas.
 3. Se explica que se contará una historia y que en el momento que escuchen la fruta que les toca, tienen que cambiar de silla. También el maestro o maestra puede decir "canasta revuelta" y todas y todos tienen que cambiarse de lugar.
 4. La persona que queda sin silla, comparte con el grupo su nombre, cómo le gusta que le llamen y gustos personales.
 5. La dinámica se repite varias veces, hasta que todos/as se hayan presentado.
- Variante con los más pequeños: Cada niña y niño se coloca en el pecho la imagen de la fruta.



Reflexión

Al finalizar, se realizan preguntas reflexivas como: ¿Alguien sabía que algunos de sus compañeros/as tenían dos nombres? ¿Aprendieron cosas nuevas de sus compañeros/as que antes no sabían? ¿Se dieron cuenta que a unos nos gustan algunas cosas y a otros no? Recordar la importancia de conocer los nombres de las personas con las que convivimos y de respetar cómo les gusta que sean llamados.

ÁLBUM DE RECUERDOS



Participantes

Mayores de 6 años.



Descripción

Las y los participantes elaborarán un álbum que contendrá experiencias que les hace únicos.



Materiales

Fotografía o dibujo que los represente, plumones o colores, hojas tamaño oficio o media cartulina por participante, cinta adhesiva o algún material para pegar el álbum en la pared, revistas para recortar, tijeras.



Indicaciones

1. Cada persona realiza un álbum en media cartulina u hoja tamaño oficio dividida en tres partes en sentido vertical.
2. En la parte superior de la hoja pegan una foto o dibujan un autorretrato o algo que les identifique. En la parte central escriben datos de su infancia, como: - Mi mayor travesura, - Mi primer amor, - Mi mejor regalo, - Mis primeros amigos, - Lo que más me enoja, -Lo que me hace feliz, etc. La última parte se deja en blanco.

3. Se dobla la parte de la fotografía de manera que no se vea y se pegan los álbumes en una pared del salón.
4. Los participantes intentarán identificar a quién corresponde el álbum y escribirán en la parte en blanco el nombre.
5. Finalmente, cada integrante se presentará con su álbum ante el grupo.

**Reflexión**

Reflexión sobre la importancia de conocer a las personas con las que convivimos, puede preguntarse: ¿Cómo fue la experiencia de averiguar quién era la persona? ¿Para qué crees que es importante conocerse?

PELOTA AL AIRE

**Participantes**

Todas las edades.

**Descripción**

Con una dinámica activa, se reconoce cómo le gusta ser nombrada a cada persona del grupo.

**Materiales**

Una pelota.

**Indicaciones**

Se forma un círculo y se da la indicación de que el reto es no dejar caer la pelota. La primera persona lanza la pelota al aire al mismo tiempo que dice el nombre de otro compañero o compañera que debe atrapar la antes de que caiga.

El juego continúa hasta que se presenten todas las personas sin que se repitan los nombres. Nota: Se sugiere que el juego se realice lo más rápido posible, eso permite que el grado de complejidad sea mayor y la atención esté puesta en la actividad.

Variación para 3 a 5 años: Las niñas y los niños se sientan en el piso y la pelota puede ser lanzada por la maestra o maestro a cada una/o de las niñas y niños al momento que logren capturar el docente les preguntará el nombre.

**Reflexión**

Importancia de respetar la identidad de cada persona y la forma en la que le gusta ser nombrada. En muchas ocasiones se utilizan diminutivos o apodos que no son del agrado de la persona. El ejercicio visibiliza una parte de la identidad fundamental en la vida: el nombre. Se puede generar un acuerdo por consenso para llamar a cada integrante por el nombre que decida.

EL QUIOSCO



Participantes
Todas las edades.



Descripción
Se favorece la conformación del grupo a través de reconocer las cosas que se tienen en común con otros integrantes.



Indicaciones

Se forma un círculo y se indica que en el centro se imaginen que está el quiosco. El quiosco es ese espacio de reunión que se encuentra techado en algunos parques, en el que se convive, baila y se toca música. La persona facilitadora indica que va a nombrar algunas características y las personas que tengan estas características acuden a la reunión del quiosco imaginario en el centro del círculo y se saludan entre sí como si hiciera mucho tiempo que no se ven.

Algunas características que se pueden mencionar para invitar al quiosco son por ejemplo: quiénes son hermanos pequeños, les gusta el cine, van vestidos de azul, odian las matemáticas, han nacido en marzo, han dormido bien, etc. Cuanta más variedad haya en los tipos de características, mayor número de conexiones subgrupales se generan. Se puede terminar con dos o tres características que cumplan todas las personas para afianzar el sentido de grupo.



Reflexión

Reflexión grupal con preguntas: ¿Cómo se sintieron con este ejercicio?, ¿qué descubrieron mientras jugaban? Reflexión de cierre acerca de cómo siempre existen aspectos en común con otras personas con las que se convive, identificar esas características ayuda a sentirse parte de un espacio, a crear una identidad grupal.

VERDAD O MENTIRA



Participantes
Mayores de 7 años.



Descripción
Para grupos que creen conocerse muy bien, esta dinámica ayudará a descubrir nuevos aspectos de sus compañeras y compañeros.



Materiales
Hojas y plumas.



Indicaciones

1. Se forma un círculo y se pide a las y los participantes que escriban 3 verdades y 1 mentira sobre sí mismos en una hoja que nadie vea.

2. Se invita a que sean características o experiencias originales o curiosas que no conozcan otros miembros del grupo para que sea más difícil adivinar.

**Reflexión**

Reflexión grupal: ¿De qué te diste cuenta con este ejercicio? ¿Es común pensar que conocemos muy bien a otra persona y tratarla desde la idea que tenemos de quién es? ¿Qué vas a hacer con lo que descubres en este ejercicio? Reflexión sobre la importancia de conocer a las personas con las que convivimos.

LA TELARAÑA

**Participantes**

Mayores de 6.

**Descripción**

Está dinámica evidencia de forma simbólica cómo todas las personas de un grupo están vinculadas y se influyen unas a otras.

**Materiales**

Bola de estambre.

**Indicaciones**

1. Se solicita a los/las participantes que formen un círculo y se pide a una persona al azar que tome la bola de estambre se presente y que sin soltar la punta la arroje a otro compañero/a diciendo algo que tiene en común con esa persona.

2. Quien reciba la bola de estambre se presenta y repite la misma acción, sosteniendo una parte del estambre y arrojándola a alguien más con quien tiene algo en común, es importante nunca soltar el hilo para que se vaya conformando una tela de araña.

3. Una vez que todos los y las participantes se presenten, se experimenta qué pasa si se tira un poco del hilo desde una de las personas, si uno de ellos se sienta en el suelo, si alguien se da la vuelta o si el facilitador se mete dentro de la telaraña, ¿qué sienten cuando eso pasa? Se incluye la reflexión del ejercicio en este apartado.

4. Terminada la reflexión, se tendrá que desarmar la telaraña, en la cual, el último participante en presentarse, comenzará nuevamente la ronda en reversa (pasársela a quien se la pasó a él/ella), compartiendo el nombre y gusto de a quien se la regresa. Se debe continuar con esta acción hasta que el estambre vuelva con quien inició.

**Reflexión**

La telaraña simboliza la forma en que cada persona del grupo está vinculada con todas las demás aunque se crea que con algunas no se tiene nada en común o incluso nunca se haya hablado. Como grupo, lo que le pasa a una de las personas afecta a todas las demás. ¿Qué sintieron cuando uno se sentó en el suelo? ¿Se movieron los hilos? ¿Algo cambió en las sensaciones? Así sucede cuando a una persona del grupo le pasa algo o cuando alguien está triste. ¿Qué sintieron cuando alguien se metió dentro de la telaraña? ¿Qué tiene eso que ver con la vida diaria? El ambiente del grupo se construye entre todas las personas y es importante conocerse y acompañarse porque en ese espacio, el grupo es como un solo organismo.

AFIRMACIÓN Y APRECIO

TÚNEL DEL LAVADO



Participantes
Todas las edades.



Descripción
A través de esta actividad las personas participantes ofrecerán y recibirán muestras de cariño.



Indicaciones

1. Se pide al grupo que forme dos filas, una frente a otra como si fueran un túnel de lavado de carros. Se explica que el objetivo del túnel de lavado es embellecer el auto, que salga más bonito, más nutrido, más enriquecido y así va a ser con las personas.
2. Las dos primeras personas de la fila pasan por el túnel de lavado mientras todos y todas los que están realizan acciones y les dicen palabras amables, pueden acariciarlas, frotarlas y decirles lo que aprecian de ellas.
3. Al llegar al final, las dos personas se incorporan a la fila, mientras otras dos reinician el juego. Así sucesivamente, hasta que todos y todas hayan sido "embellecidos".



Reflexión

Se sugieren las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el lavado del coche? ¿Cómo se sintieron siendo "lavados"? ¿Fue agradable para ustedes dar y recibir demostraciones agradables? ¿De qué se dan cuenta con el ejercicio? Reflexión acerca de la importancia de mostrar el afecto para conformar la identidad personal y de grupo.

VUELTA A LA TORTILLA



Participantes
Todas las edades.



Descripción
Mediante el juego se reflexiona acerca de la importancia de la asertividad y el respeto a las opiniones de los demás.



Reflexión

Se pregunta al grupo cómo fue la experiencia y se brinda el espacio para que algunas personas compartan qué les resultó más difícil y en dónde se sintieron más cómodos. En la reflexión, se hace la metáfora de cómo en la vida a veces somos como la tortilla pegada cuando hay una discusión. ¿Cómo se sintieron defendiendo sus propias opiniones? (cuando eran tortilla) o ¿cómo se sintieron forzando al otro a cambiar de opinión? (dando la vuelta a la tortilla), ¿qué similitudes de lo que pasó en el juego hay con su forma de afrontar los conflictos? Resalta la capacidad que poseen las y los integrantes del grupo para resistir a presiones externas y también la necesidad de ser flexibles en ocasiones, así como respetar las opiniones diferentes.

LOS LENTES



Participantes

Todas las edades.



Descripción

Los y las participantes reflexionarán acerca de los diferentes puntos de vista.



Indicaciones

1. Explicar al grupo que vivimos nuestras experiencias en la vida como si lleváramos puestos unos "lentes", éstas nos hacen ver de diferente manera lo que vivimos, es como si tuvieran filtros, por ejemplo, es como si llevara unos lentes azules y todo lo veo azul. La forma en que pensamos, sentimos y cómo reaccionamos o nos comportamos depende de cómo vemos la vida, de cómo nos vemos a nosotros mismos y a los demás. El ejercicio es para experimentar cómo piensan, sienten, y se comportan con distintos lentes que nos ponemos en la vida.

2. Se invita a que imaginen o se pongan los recortables de unos lentes de la "unión grupal" y que se muevan libremente por el aula saludando a los demás desde esos lentes. Se puede preguntar: ¿cómo eres con tus compañeras y compañeros?, ¿qué ves cuando los llevas puestos?, ¿qué piensas de tí?, ¿qué piensas de los demás?, ¿cómo te sientes?, ¿cómo te comportas?

3. Después de reflexionar sobre estas preguntas, se pueden cambiar a otros lentes, pueden ser opciones preparadas o voluntarias del grupo, por ejemplo: los lentes de la "estima", del "yo hago todo mal", "todos me quieren", "todos me aceptan", etc. y explorar las experiencias vividas.



Reflexión

Se exploran los sentimientos durante la actividad y se puede preguntar de qué se dan cuenta al ponerse los diferentes lentes. Reafirmar que la forma en que se perciben las experiencias de la vida influyen en cómo pensamos, sentimos y nos comportamos. Además, cada persona lleva puestos sus propios lentes, piensan, sienten y se comportan de forma diferente a nosotros/as y se debe respetar a todos/as a pesar de las diferencias.

CUÁNTO TE QUEREMOS



Participantes

Todas las edades.



Descripción

Los y las participantes se reconocerán y expresarán cualidades positivas entre sí.



Materiales

Lápices, plumas, hojas.



Indicaciones

1. Se hace un círculo y se sitúa una silla en el centro, en la cual se invita a sentarse a una persona.
2. A las demás personas, se les da un papelito en el que escribirán algo positivo que le quieran decir a esa persona, una cualidad especial, única y que valoren. Cierran el papelito y se lo dan en la mano. Variante: Se puede realizar hablando.
3. Cuando la persona del centro tenga todos los papelitos, los va leyendo en voz alta.
4. Todos los y las participantes pasarán al centro.



Reflexión

Al finalizar, realizar preguntas reflexivas: ¿Cómo se sintieron al recibir los papelitos de todos sus compañeros/as? ¿Sabían que sus compañeros/as pensaban todas esas cosas positivas de ustedes? ¿Cómo se sintieron diciendo cosas positivas a los demás? Reflexionar sobre la importancia de expresar directamente lo que se aprecia y valora de las otras personas.

RECONOCIENDO CUALIDADES



Participantes

Mayores de 6 años.



Descripción

Los y las participantes se reconocerán y expresarán cualidades positivas entre sí.



Materiales

Lápices, plumas, hojas.



Indicaciones

1. Se le pide al grupo que cada quien se pegue una hoja en la espalda con un trozo de tape.

2. Después, en silencio, caminarán por el salón y cuando se encuentren con otra persona le escribirán en la hoja de su espalda al menos una cualidad positiva que la defina.

Ejemplos: Contento/a, motivado/a, atento/a, divertido/a, leal, buen amigo/a, curioso/a, paciente, extrovertido/a, etc.

3. Es importante recordar que únicamente se escribirán cualidades positivas y que pueden ser tantas como se desee.

4. Cuando todos los participantes hayan escrito al menos una cualidad en cada una de las personas del grupo, se sentarán y cada quien leerá la lista que le han escrito en su espalda.



Reflexión

Al finalizar, se pregunta al grupo ¿cómo ha sido la experiencia?, ¿fue fácil encontrar cualidades?, ¿hay personas que no conocen tanto y les gustaría conocer más? Reflexionar también en cómo se sienten al leer la lista de cualidades que le han escrito, con cuáles de esas cualidades se identifican más y si hay alguna que les cueste más identificar. Reconocer la importancia de expresar estas cualidades a las otras personas y de recibirlas.

RASGOS EN COMÚN



Participantes

Mayores de 7 años.



Descripción

A través de esta estrategia se identifican características en común en el grupo.



Materiales

Hojas o cartulinas y lápices.



Indicaciones

1. Se forman parejas y se les da algunos minutos para que encuentren la mayor cantidad posible de características similares que compartan, luego las escriben en una hoja o cartulina.

2. La parejas se integran a otra y repiten el ejercicio anterior, esto se hace hasta que el grupo completo está reunido y entre todos realizan la misma actividad de identificación de similitudes.



Reflexión

Reflexión acerca de la importancia de identificar los aspectos en común que se tienen con otras personas con las que se convive.

CONFIANZA

CAMINO CON TUS PIES



Participantes
Todas las edades.



Descripción
Esta dinámica promueve la confianza y cohesión grupal, además fomenta la toma de decisiones en equipo.



Materiales
Vendas o cuerda, objetos que sirvan como obstáculos.



Indicaciones

1. El o la facilitadora establecen un punto de partida, una meta y en el trayecto varios puntos de reunión.
2. Se forman parejas, se atan un tobillo y cada una se distribuye en los puntos de reunión. Variación para 3 a 5 años. Se sugiere que se aten una mano o que vayan de un punto a otro entrelazados/as y brincando en un pie.
3. La primera pareja deberá llegar al primer punto de reunión y se unen a otra pareja tomándose de la mano o como les sea posible para continuar hacia otro punto de reunión.
4. El grupo gana cuando las y los participantes llegan juntos/as a la meta y regresan al punto de partida. Para complejizar la dinámica se pueden colocar obstáculos en el camino o agregar retos como no hablar, cubrir los ojos de uno de los integrantes, caminar de espalda, etc.



Reflexión

Se sugiere reflexionar acerca de la confianza que se genera a través de experiencias en las que se involucran situaciones complejas que se resuelven en grupo y en beneficio de todas y todos los que lo integran.

ZAMBULLIRSE AL VACÍO



Participantes
A partir de 6 años.



Descripción
Se favorece la confianza en el grupo y sentirse sostenido por él, estimula la cooperación.



Indicaciones

1. Los/las participantes se sitúan en dos filas, una frente a otra, tomándose por los antebrazos, con cuidado de estar muy juntos entre sí para que no queden huecos, las espaldas deben estar rectas y las rodillas flexionadas. Atención a lentes, relojes y otros objetos en manos y muñecas. El grupo mantendrá silencio absoluto.
2. Un/a voluntario/a se sube a una pequeña altura (una silla por ejemplo) y se lanza con los brazos hacia delante. Sobre el pasillo de antebrazos.
3. El grupo debe hacer avanzar al voluntario/a haciéndole saltar de brazo en brazo. El/la facilitadora se sitúa al fondo para ayudar a bajar a la persona al final del pasillo. Nota: No se obliga a nadie a realizar el juego, ni de forma sutil.



Reflexión

Se pregunta al grupo: ¿Cómo se sintieron al lanzarse al vacío? ¿Cómo se sintieron recibiendo a sus compañeros? ¿Se sintieron confiados/as de quien les cuidaban? ¿Confiaron en que podrían lograrlo? Reflexionar sobre la importancia de confiar en las personas del equipo.

LAZARILLO



Participantes

A partir de 7 años.



Descripción

Esta dinámica promueve la confianza, empatía y apoyo mutuo entre las y los compañeros.



Materiales

Vendas o pañuelos, objetos que sirvan como obstáculos.



Indicaciones

1. Se forman parejas en las que un integrante se cubre los ojos y el otro o la otra se convierte en lazarillo.
2. La persona que facilita introduce la actividad nombrando la responsabilidad que tiene el lazarillo en el cuidado de la persona, así como la confianza que pone quien está vendado/a en su guía.

3. Se establece una meta con banderillas u objetos y se da un tiempo determinado.
Variante: Se puede dejar que las parejas exploren libremente el espacio.

4. La tarea es llevar al participante hacia la meta comunicándose únicamente de forma verbal.

5. Se invierten los papeles.



Reflexiones

¿Qué pasó durante el juego? ¿Cómo se sintió no poder ver? ¿Sintieron confianza en el lazarillo? ¿Cómo se sintió ser lazarillo? ¿Qué hicieron para lograr al objetivo? ¿Qué tenía mayor importancia llegar a la meta o proteger a la compañera/o? Se sugiere reflexionar con el grupo sobre la importancia de la confianza entre las y los integrantes para el logro de objetivos comunes. También resalta la empatía que se requiere ante las situaciones que viven las compañeras y compañeros y el interés y cuidado por las y los otros.

EQUILIBRIO



Participantes

Mayores de 7 años.



Descripción

La realización de esta dinámica ejercita la atención personal y hacia la otra persona, permite cuidarse y cuidar a la otra/o, también promueve la aceptación y la confianza.



Indicaciones

1. Se divide el grupo por parejas y se les pide que se pongan frente a frente, dándose las manos y uniendo las puntas de los pies.

2. En esa posición, sin despegar los pies del suelo y sin soltarse de las manos, cada integrante con el cuerpo completamente recto dejará caer el peso de su cuerpo hacia atrás.

3. Una vez alcanzado el equilibrio, los y las integrantes bajarán doblando sus piernas, sin despegar los pies del suelo, ni doblar sus brazos.



Reflexión

Preguntar al grupo: ¿Qué sensaciones y emociones presentaron? ¿Pudieron lograr el objetivo? ¿Confiaron en que podrían lograrlo? ¿Confiaron en sí mismos y en la/el compañero/a?

LA PALMERA



Participantes

Mayores de 8 años.



Descripción

Los y las participantes reflexionan acerca de los sentimientos y emociones que surgen al confiar en el grupo.



Indicaciones

1. Se divide el grupo en equipos de 5 o 6 personas.
2. Cada grupo forma un círculo, con una distancia de un antebrazo entre sí.
3. Una de las personas se venda los ojos, se coloca en el centro del círculo y se le pide que imite a una palmera cruzando los brazos, colocando las manos en los hombros y con su cuerpo totalmente rígido. Cuando se sienta lista y sin mover los pies, comenzará a mecerse como una palmera azotada por el viento.
4. El resto del grupo funge como contención, deben recibirla, sostenerla y empujarla hacia las y los otros participantes.
5. El ejercicio se repite con todos/as los participantes.



Reflexión

¿Qué sensaciones y emociones experimentaron? ¿Cómo se sintieron con el ejercicio? ¿Cómo ha sido la experiencia de confiar en que los demás te cuidan? ¿Qué tanto confiamos en el grupo?

EFICIENCIA MÁXIMA



Participantes

Mayores de 8 años.



Descripción

Se visibiliza la importancia que tiene el logro de objetivos personales y grupales cuando existe y se manifiesta la confianza entre los miembros del grupo.



Materiales

25 clips de diferentes tamaños, 2 recipientes de medio litro.



Indicaciones

1. Se invita a 3 voluntarias/os del grupo a salir de la sala.
2. Se explica al resto del grupo que se pondrá un reto a cada voluntario/a, que consiste en pasar de un recipiente a otro con la mano menos dominante 25 clips de diferente tamaño. 3. Los voluntarios participan uno por uno y se le dice que el tiempo estimado en los que otras personas en cumplimiento el reto es de 25 clips en 20 segundos.

3. Los voluntarios participan uno por uno y se le dice que el tiempo estimado en los que otras personas en cumplimiento el reto es de 25 clips en 20 segundos.

4. Se indica al resto del grupo que al primer integrante deberán de animarlo a que lo realice, le manifestarán su apoyo y la confianza que le tienen. Al segundo participante lo ignorarán. Al tercero le expresarán la falta de confianza y se mostrarán negativos ante la posibilidad de que logre el reto.



Reflexión

Reflexión inicial con cada una de las personas voluntarias: ¿qué sintieron ante las reacciones del grupo? Reflexión grupal en común: ¿Qué sucedió con cada uno de los casos? ¿Qué sintió el grupo al manifestar cada una de sus posturas? ¿Qué importancia tiene la confianza en las y los integrantes del grupo?

LA ALFOMBRA MÁGICA



Participantes

Mayores de 12 años.



Descripción

Esta dinámica permite identificar el nivel de confianza en el grupo y favorece la reflexión sobre la importancia de que exista para el logro de objetivos comunes.



Indicaciones

1. Se forman grupos de 6 u 8 personas.
2. Un participante se acuesta en el suelo.
3. Se da la instrucción de que permanezca recto y con los brazos pegados al cuerpo.
4. El resto del grupo se pondrá de acuerdo para levantar al participante, subirlo a la altura del hombro y llevarlo hasta el lugar indicado por el o la facilitadora.
5. Realizan la misma acción el resto de las y los integrantes.



Reflexión

Reflexión grupal con preguntas: ¿Qué sucedió con cada uno de los casos? ¿Qué sintieron las/los voluntarios ante las reacciones del grupo? ¿Qué sintió el grupo al manifestar cada una de sus posturas? ¿Qué sintió el grupo al ver la reacción de la voluntaria/voluntario al estar escuchando al grupo? ¿Qué importancia tiene la confianza en las y los integrantes del grupo?

COMUNICACIÓN Y CONSENSO

EL BURRITO



Participantes

Todas las edades.



Descripción

Se explora el buen trato, la empatía y la comunicación ante la presión de la competencia.



Indicaciones

1. Se divide al grupo en subgrupos de entre 3 y 4 personas.
2. En cada subgrupo se requiere un voluntario que será “El burrito”.
3. De forma aislada se da la siguiente indicación a los burritos: “Eres un burrito y por tanto caminas a cuatro patas y no puedes hablar. Los burros en ocasiones son tercos y no se mueven cuando no les gusta algo. Tu fin es llegar al final de la habitación pero sólo avanzarás cuando te sientas bien tratado/a y no lo harás cuando no te guste el trato”.
4. A continuación, se explica a los demás (que no han escuchado estas Indicaciones) que cada subgrupo tiene un burrito y se colocan en un extremo de la sala junto a él. Se les da una única indicación: “Tienen dos minutos para hacer llegar al burrito al otro extremo de la sala”.



Reflexión

Se pregunta en primer lugar a los burritos: ¿Qué pasó? ¿Cómo se sintieron tratados? Se informa al grupo de la indicación que se dio a los burritos y de que éstos sí querían llegar al final de la sala. Se pregunta al grupo: ¿Cómo fue la experiencia? ¿Forzaron al burrito? ¿Descubrieron lo que hacía avanzar a su burrito? ¿Cómo se comunicaron los burritos? ¿Qué tiene que ver con la forma de comunicarnos en general? ¿Cómo quieren ser tratados? Después de hacer la reflexión, se puede repetir el juego con los mismos equipos y voluntarios para que puedan sentir la experiencia del buen trato.

TELÉFONO DESCOMPUESTO



Participantes

Todas las edades.



Descripción

Se analiza la importancia de la comunicación efectiva, las consecuencias en las relaciones grupales y la posibilidad de ejercitarla para lograr ser claros y asertivos.



Indicaciones

1. Se hacen grupos de 6 a 8 personas y se alinean hombro con hombro, ya sea en pie o sentados, representando una línea telefónica. La persona que facilita la técnica le compartirá un mensaje a la primera persona de cada fila, por ejemplo: "Vine a Comala porque me dijeron que acá vivía mi padre, un tal Pedro Páramo. Mi madre me lo dijo y le prometí que vendría a verlo en cuanto ella muriera".

2. Cada persona se lo comunicará a la siguiente de la fila sin que lo oigan los demás. La última persona repetirá el mensaje en voz alta al grupo. Luego el/la facilitadora/or dirá al grupo el mensaje original. Variante: Puede hacerse con todo el grupo formando un círculo.



Reflexión

Se pregunta al grupo: ¿Qué sucedió con el mensaje conforme se iba compartiendo? ¿Por qué creen que sucedió? ¿Qué aspectos intervienen para que la comunicación sea efectiva? ¿Qué importancia tienen que se establezcan lazos de comunicación efectiva en un grupo? Reflexionar con situaciones de la vida real y cotidiana, donde se presentan situaciones similares.

RETO CONTRA EL TIEMPO



Participantes

A partir de 6 años.



Descripción

Se explora el buen trato, la empatía y la comunicación ante la presión de la competencia.



Indicaciones

1. La persona facilitadora le indica al grupo que tienen el reto de superar al tiempo establecido (3 minutos - puede variar según el grupo).

2. A la indicación del/la facilitador/a, el grupo formará una fila en la que se colocarán de acuerdo a la fecha del cumpleaños de cada participante, deben hacerlo en silencio, sin ningún tipo de comunicación verbal.

3. Se van nombrando las fechas de nacimiento desde la primera persona y reajustando las posiciones si es necesario, hasta que esté correcta la fila.

Variante para más pequeños: Se colocarán por orden alfabético.



Reflexión

Se pregunta al grupo: ¿Qué pasó durante el ejercicio? ¿Lograron el objetivo? ¿Cómo se comunicaron? Reflexión sobre la importancia de la comunicación no verbal.

MENSAJE EN LA ESPALDA



Participantes

A partir de 6 años.



Descripción

A través de esta estrategia el grupo identifica la importancia de la atención activa en la comunicación como un elemento imprescindible.



Material

Hojas, plumas.



Indicaciones

1. El grupo se sienta en fila india y el/la facilitador/a enseña al último/a un dibujo realizado en trazos sencillos.
2. A la indicación del facilitador/a debe de marcar con su dedo en la espalda de la persona que se encuentra sentada enfrente, el dibujo que le mostraron. Y este a su vez en la siguiente. Esto se repite hasta que llegue a la primera quien dibuja en una hoja el resultado del mensaje que se compartió.
3. El/la facilitador/a mostrará al grupo el resultado final y el dibujo en el que se basaron.



Reflexión

Se pregunta al grupo: ¿Qué sucedió con el mensaje al ser transmitido? ¿Qué necesitaban los receptores para emitir el mensaje? ¿Qué factores intervienen para que un mensaje llegue de forma completa al receptor? ¿Por qué es importante que un grupo se comunique de forma efectiva?

CONSTRUCCIÓN



Participantes

Todas las edades.



Descripción

La dinámica permite reconocer la importancia de la comunicación para el logro de objetivos comunes.



Material

Picadientes, plastilina.



Indicaciones

Se forman grupos de 4 integrantes que contarán con picadientes y plastilina. El objetivo es hacer una construcción tridimensional con el material. Antes de construir la figura, se deberán poner de acuerdo y definir por consenso qué construcción harán, cuál es el nombre y que especialistas (profesionistas, personal de oficios, técnicos) participarán para su construcción. Variante para 3 a 5 años. Pueden realizar una figura plana con los picadientes (bajo supervisión de un adulto).



Reflexiones

Para la reflexión se sugiere que el/la facilitadora retome los comportamientos, logros, comentarios que surgieron en el momento en que se construyó. El trabajo grupal consiste en conocer el objetivo común y comunicarse para establecer acuerdos que satisfagan a las/los integrantes. ¿Qué se requirió para decidir qué construcción realizan? ¿Qué pasa cuando la comunicación se centra en un solo integrante? ¿Qué sucede si no llegan a acuerdos?

DICTADO VISUAL



Participantes
A partir de 8 años.



Descripción
Esta estrategia permite a las/los participantes identificar malentendidos en la comunicación derivados de la interpretación y utilizar preguntas aclaratorias para definir el mensaje.



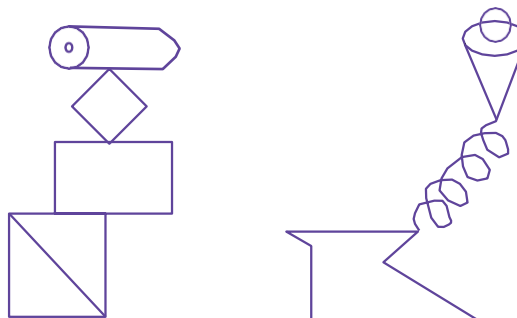
Material
Hojas, lápices.



Indicaciones

1. Se forman parejas y se les solicita que sienten espalda con espalda y se nombren como 'A' y 'B'. Todas las personas que son 'A' mirando hacia el pizarrón y las que son 'B' mirando hacia la pared contraria.
2. El/la facilitador/a muestra a "A" una figura como la del ejemplo, puede ser dibujada en el pizarrón o impresa en papel (Aquí van los dibujos de ejemplo)
3. El objetivo es que 'B' logre dibujar la figura que le describa 'A' en menos de 5 minutos siguiendo las siguientes reglas:
 - 'B' no puede ver en ningún momento la figura original ni puede realizar preguntas de ningún tipo.
 - 'A' no puede ver lo que 'B' está dibujando.
4. Al terminar el tiempo, ambas personas pueden comparar la figura original con lo que se dibujó.
5. Cambio de roles 'A' y 'B' con variante: ahora quien dibuja, 'B' puede hacer todas las preguntas que necesite para corroborar lo que está entendiendo.

Ejemplos de figuras:



Reflexión

Preguntas para reflexionar: ¿Qué pasó durante el ejercicio? ¿Qué facilitó o dificultó su logro? ¿Cómo se sintieron describiendo o dibujando? ¿Qué limitó la comunicación? ¿Fue diferente cuando se pudieron utilizar preguntas aclaratorias? ¿Cómo pueden relacionarlo con las acciones diarias?

PERDIDOS EN LA LUNA



Participantes

A partir de 8 años.



Descripción

El equipo identificará la importancia de la comunicación para llegar a consensos grupales que les permitan establecer acciones que consideren la opinión de todo el grupo.



Material

Hoja impresa con los 15 artículos.



Indicaciones

1. Se menciona a las personas participantes lo siguiente: "El grupo estaba realizando un viaje al espacio cuando su nave tiene que hacer un aterrizaje forzoso en la cara iluminada de la Luna. Tienen que reunirse con una nave nodriza a 200 km de distancia, pero el alunizaje ha arruinado la nave y destruido gran parte del equipo, con excepción de 15 artículos listados a continuación":

1 Caja de cerillos
1 lata de alimento concentrado
20 metros de cuerda de nylon
Paracaídas de seda
Unidad portátil de calefacción operada con energía solar
2 pistolas calibre 45
1 lata de leche en polvo
2 tanques de oxígeno de 50 litros
1 mapa estelar de las constelaciones lunares
1 bote inflable con botellas de CO2
1 brújula magnética
20 litros de agua
Bengalas luminosas
1 maletín de primeros auxilios con jeringas para inyecciones
1 receptor-transmisor FM operado con energía sola

2. "La supervivencia de la tripulación depende de que logren llegar a la nave nodriza, por lo que tendrán que ordenar los 15 artículos en términos de su importancia para sobrevivir". Se les da unos minutos para que revisen la lista de forma individual y ordenen los artículos.

3. Se forman grupos de 6 a 8 personas, cada grupo tendrá 15 minutos para ordenar la lista y llegar a un acuerdo.

4. Una vez transcurrido el tiempo, se reúne todo el grupo, se exponen las diferentes listas y se llega a un consenso para establecer la lista final realizada por todo el grupo.

Respuestas de la NASA para reflexionar orden de prioridad

1. - 2 tanques de oxígeno de 50 litros (no hay aire en la luna)
2. - 20 litros de agua (no se puede vivir sin agua)
3. - 1 mapa estelar de las constelaciones lunares (necesario para orientarse)
4. - 1 lata de alimento concentrado (se puede vivir algún tiempo sin comida)
5. - 1 receptor y emisor de FM operado con energía solar (comunicar con la nave)
6. - 20 metros de cuerda de nylon (para ayudarse en terreno irregular)
7. - 1 maletín de primeros auxilios con jeringas para inyecciones (el botiquín puede ser necesario, las agujas son inútiles)
8. - 1 paracaídas de seda (para acarrear materiales y para protegerse del sol)
9. - 1 bote inflable con botellas de CO2 (para llevar cosas o protegerse, las botellas para propulsión).
10. - Bengalas de señales (útiles sólo a muy corta distancia)
11. - 2 pistolas calibre 45 (útiles para propulsión)
12. - 1 lata de leche en polvo (necesita agua)
13. - 1 aparato portátil de calefacción operada con energía solar (la cara iluminada está caliente)
14. - 1 brújula magnética (no hay campo magnético terrestre)
15. - 1 caja de cerillas (no hay oxígeno)



Reflexión

Se pregunta al grupo: ¿Creen que los resultados grupales han sido mejores que los individuales? ¿Por qué? ¿Qué ha aportado la discusión en el grupo? ¿Cómo se ha dado? ¿Qué fue lo que más se facilitó o dificultó? Reflexionar acerca de la importancia de escuchar los puntos de vista de otros, discutir sobre un tema de manera asertiva y lograr que todas las personas estén de acuerdo.

COOPERACIÓN

SILLAS COOPERATIVAS



Participantes
Todas las edades.



Descripción

Por medio de esta estrategia se abordan las dinámicas que se generan en los juegos competitivos y cómo se pueden lograr objetivos en común a través de la colaboración y la cooperación.



Materiales

Sillas, aparato reproductor de música.



Indicaciones

En un primer momento se juega a la versión clásica competitiva del juego en la que se van retirando sillas y personas, quedando sólo una persona ganadora. Una vez concluido, se invita al grupo a jugar en su versión cooperativa en la que se siguen retirando sillas pero no personas:

1. Se colocan una silla menos que la cantidad de participantes.
2. Mientras se escuche la música caminarán alrededor de ellas y se detendrán hasta el momento en que se apague.
3. En cada turno habrá cada vez menos sillas y el reto es que tendrán que buscar la forma de sentarse todas/os.
4. El juego se acaba cuando queda una silla (pueden sentarse unos en las piernas de otros sucesivamente).



Reflexión

Se pregunta al grupo: ¿Qué juego les gusta más y por qué razones? Explorar las diferencias que existen entre la versión competitiva y la colaborativa. ¿En cuál se divirtieron más? Reflexiona sobre las diferencias entre competir y colaborar, en cómo los juegos o actividades colaborativas pueden ser muy divertidas y en cómo el triunfo puede ser compartido.

LOS SAQUITOS DE LEGUMBRES



Participantes
Todas las edades.



Descripción

La estrategia favorece las actitudes de ayuda entre las/los participantes.



Materiales

Bolsitas con legumbres (u objetos similares que no se caigan fácilmente).



Indicaciones

Cada participante se colocará un saquito de legumbre en la cabeza y caminará por el espacio. Si la bolsita cae al suelo, la persona que la llevaba quedará “congelada” y otra persona tiene que volvérsela a colocar para “descongelarla” evitando que caiga la suya. Se pueden dar diferentes indicaciones para poner a prueba sus habilidades motrices: caminar muy rápido, agachados, con los ojos cerrados, etc.



Reflexiones

Se puede analizar: ¿Cuántas veces has ayudado al compañero/a? ¿Cómo se han sentido al ser ayudados/as? Se introduce el diálogo sobre el valor de la ayuda en contraposición a la individualidad y competitividad, aún asumiendo un riesgo personal.

NUDO HUMANO



Participantes

Todas las edades.



Descripción

Se genera una experiencia que debe ser resuelta con la colaboración de todos los participantes.



Indicaciones

1. Todos y todas las personas participantes, se distribuyen por el espacio de la sala y con los ojos cerrados, comienzan a avanzar despacio hacia el centro.
2. Cuando tropiecen con alguien, se toman de la mano y continúan caminando hasta haber enlazado cada mano con otra persona, así sucesivamente con la indicación de que se enreden lo más posible con otros compañeros.
3. Las/los participantes abren los ojos y tienen el reto de desenredarse.



Reflexión

Valorar las actitudes de cooperación en el grupo y las estrategias seguidas para desenredar el nudo. Preguntas sugeridas: ¿Qué les pareció? ¿Se les facilitó? ¿Qué tuvieron que realizar para poder desenredarse?

PIRAÑAS EN EL RÍO



Participantes

Mayores de 6 años.



Descripción

A través de esta estrategia se busca motivar y desarrollar actitudes de cooperación y consenso en el grupo para resolver conflictos.



Materiales
Hojas recicladas.



Indicaciones

1. Se indica a los/las participantes que imaginen que para llegar a un templo, tienen que atravesar un río infectado de pirañas (se elige a 3 personas voluntarias para ser las pirañas). Solo cuentan con hojas de papel que representan rocas, mientras estén parados/as sobre ellas podrán sobrevivir, si dejan de pisarlas, las pirañas devorarán la roca, el/la compañero/a saldrá del juego y todo el grupo deberá regresar al punto de partida.
2. El/la facilitador/a y los voluntarios realizarán el papel de las "pirañas" que consiste en estar atentas y en cuanto haya hojas que no estén siendo pisadas eliminarlas.
3. Para lograr cruzar el río el grupo deberá establecer acuerdos para engañar a las pirañas.
4. El grupo gana cuando todas y todos las/los integrantes logran cruzar el río.



Reflexión

Al finalizar se realizan preguntas reflexivas como: ¿Qué sucedió durante la actividad? ¿Pudieron cumplir con la misión? ¿Cómo resolvió el grupo el problema? ¿A algunos se les hizo más fácil que a otros? ¿Qué fue para ustedes lo más difícil?

LA MÁQUINA



Participantes

A partir de 6 años.



Descripción

La estrategia permite que las y los participantes identifiquen la importancia de llegar a acuerdos.



Material

1 caja de cualquier tamaño para cada grupo, tubos de los rollos de papel de cocina o de baño, cinta adhesiva, latas, botes, tela, cualquier material reciclado.



Indicaciones

1. Se divide al grupo en equipos de 5 o 6 personas y se les da el material.
2. Se da al grupo la indicación de que el objetivo es que diseñen un objeto que tenga una utilidad para la comunidad, para lo cual necesitan ponerse de acuerdo.

3. A cierto tiempo definido por el facilitador/a se detiene la actividad y el objeto es intercambiado con otro equipo y se les indica que a partir de lo que tienen, deberán establecer acuerdos y continuar con el diseño.

4. El ejercicio se repite hasta que el objeto llega al equipo que lo inició.

5. Se les da la indicación de que definan cuál será la utilidad del objeto que regresó al equipo y la presenten ante el resto del grupo.



Reflexión

Preguntas para reflexionar: ¿Qué hicieron para ponerse de acuerdo? ¿Es complicado tomar decisiones a partir de lo que los/las otros participantes realizaron? ¿Qué sintieron al ver que el objeto que inicialmente empezaron fue modificado? ¿Qué hicieron para definir la utilidad del objeto que construyó todo el grupo?

EL ARO



Participantes

A partir de 6 años.



Descripción

Se ejercita el logro de retos en conjunto, favoreciendo la cooperación y cohesión grupal.



Material

1 aro (hula hula).



Indicaciones

1. Se pide al grupo que formen un círculo y se toman de la mano.

2. Se coloca un aro sobre el brazo de uno de los/las participantes, quien deberá pasarlo por su cuerpo hasta llegar al siguiente compañero/a, que hará el mismo ejercicio.

3. La dinámica concluye cuando el aro pase por todo el círculo humano y llegue al primer integrante.

4. Se realizarán varias rondas.

5. El/la facilitador/a determinará un tiempo estimado que irá siendo menor en cada ronda.

**Reflexión**

Preguntas para reflexionar: ¿Cómo lograron que el aro pasará por todo el círculo? ¿Qué tan complicado fue pasar el aro por todo el círculo? ¿Afectó el que se disminuyera el tiempo? ¿Qué relación tiene lo que vivieron con lo que hacemos diariamente como equipo? ¿Qué aprendieron?

EL GLOBO

**Participantes**

Todas las edades.

**Descripción**

La estrategia favorece la reflexión sobre la importancia que tiene el que en un grupo se trabaje considerando las necesidades de las/los participantes.

**Material**

1 globo para cada participante.

**Indicaciones**

Se le da a cada participante un globo y se les pide que lo inflen y anuden. Se indica que el globo los representa individual y grupalmente y que tendrán que lanzarlos cuando el/la facilitador/a lo indique e intentar entre todos que ninguno caiga al suelo.

**Reflexión**

El/la facilitador/a reflexiona con el grupo acerca de la importancia de la cooperación y el cuidado mutuo, para lograr mantenerlo unido y alcanzar objetivos comunes.

SALTAMONTES

**Participantes**

Todas las edades.

**Descripción**

En esta actividad se requiere la coordinación de movimientos para conseguir hacer saltar la pelota.

**Materiales**

Una manta, sábana o paracaídas y una pelota ligera.



Indicaciones

En grupos de 8 a 10 personas, todos/as se colocan alrededor de una manta y deben intentar hacer saltar una pelota sobre ella (saltamontes). También se puede intentar hacer girar la pelota por los bordes o dirigirla a un lugar en específico.



Reflexión

Se exploran las actitudes de cooperación y las dificultades en el juego. ¿Qué tuvieron que hacer para que el saltamontes brincara más alto? ¿De qué formas se comunicaron y colaboraron?

BRINCAR EL MURO



Participantes

A partir de 12 años.



Descripción

Favorecer un clima de confianza y cooperación a través del trabajo en equipo.



Materiales

4 metros de cuerda.



Indicaciones

1. Dos personas voluntarias se colocan a una distancia aproximada de 4 metros agarrando la cuerda a la altura de su pecho de forma que quede como un tendedero y pide al resto de las y los participantes que se coloquen de un lado de la cuerda.

2. Todas las personas tienen que pasar por encima de la cuerda sin tocarla hasta estar al otro lado de la cuerda. No es posible ayudarse con sillas ni mesas, sólo deben de utilizar sus cuerpos, ayudándose y cuidándose entre todos para lograrlo.



Reflexión

Se exploran las sensaciones y emociones durante el desarrollo: ¿Qué pasó durante el juego? ¿Tenían confianza en que lo lograrían? ¿Qué tuvieron que hacer en colaboración para lograrlo? ¿Existen retos en la vida diaria que parecen imposibles de afrontar solos y que en equipo se pueden lograr?

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

EL GATO Y EL RATÓN



Participantes
Todas las edades.



Descripción
La estrategia permite reflexionar sobre la empatía, las posturas de poder y la no discriminación en la resolución de los conflictos.



Indicaciones

1. Leer el siguiente texto lentamente con animación, marcando largas pausas entre una sección y otra, con la intención de dejar tiempo para sentir la situación.

2. Narración:

“Cierren los ojos e imaginen que salen de esta sala y caminan por una acera. Llegan ante una vieja casa abandonada. Suben las escaleras de la puerta de entrada. Empujan la puerta, que se abre rechinando y recorren con la mirada el interior de una habitación oscura y vacía. De repente son invadidos por una extraña sensación. Sus cuerpos empiezan a temblar y a tiritar y sienten que se van haciendo cada vez más pequeños. De momento no llegan nada más que a la altura del marco de la ventana. Continúan disminuyendo hasta el punto en que parece que el techo está ahora muy lejano, muy alto. Ya sólo son del tamaño de un libro, y continúan empequeñeciéndose. Ahora notan que cambian de forma. Su nariz se alarga cada vez más y sus cuerpos se llenan de pelo. En este momento están a cuatro patas y comprenden que se han transformado en ratón. Miren a su alrededor, desde su situación de ratón. Están sentados en un extremo de la habitación.

Después ven moverse la puerta ligeramente. Entra un gato. Se sienta y mira a su alrededor muy lentamente, con aire indiferente. Se levanta y avanza tranquilamente por la habitación. Se quedan inmóviles, petrificados, oyen latir su corazón; su respiración se vuelve entrecortada. Miran al gato. Acaba de verlos y se dirige hacia ustedes. Se aproxima lentamente, muy lentamente. Después se para delante de ustedes, se agacha. ¿Qué sienten? ¿qué pueden hacer? ¿en este preciso instante qué alternativas tienen?

(UN LARGO SILENCIO) Justo en el momento en el que el gato se dispone a lanzarse sobre ustedes, ambos empiezan a temblar. Sienten que se transforman de nuevo. Esta vez crecen. El gato parece hacerse más pequeño y cambia de forma. Ahora tiene la misma estatura que ustedes., y ahora es más pequeñito.

(UN LARGO SILENCIO) El gato se transforma en ratón y ustedes se convierten en gato.

¿Cómo se sienten ahora que son más grandes? Y ahora que no están acorralados ¿Qué les parece el ratón? ¿saben lo que siente el ratón? Y ustedes, ¿Qué sienten ahora? Decidan lo que van a hacer y háganlo... ¿Cómo se sienten ahora? Todo vuelve a empezar. La metamorfosis. Crecen más y más. Ya casi han recuperado su estatura y ahora se convierten en ustedes mismos/as. Salen de la casa abandonada y vuelven a esta sala. Abren los ojos y miran a su alrededor”.

**Reflexión**

Se reflexiona sobre qué es lo que ocurre en las relaciones cuando una persona se encuentra en situación de superioridad. Se analiza la relación que hay entre la fuerza y el derecho. Se puede analizar las emociones y sentimientos que sentían al ser ratón y gato.

LA VALLA ELECTRIFICADA

**Participantes**

Todas las edades.

**Descripción**

Actividad que promueve el trabajo en equipo.

**Materiales**

Una cuerda o estrambre.

**Indicaciones**

1. Previamente se debe construir una valla (telaraña) a utilizando una cuerda, entre dos lados (árboles, postes, etc.) de unos dos metros de ancho.
2. Se menciona que están atrapados en una cueva y que la única salida es a través de una valla electrificada.
3. Todo el grupo debe pasar por la valla sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas.
4. Se le pide a las/los participantes que se pongan de acuerdo para poder pasarla.
5. Se puede complejizar la dinámica estableciendo tiempos para hacer la actividad.

**Reflexión**

Realizar preguntas reflexivas: ¿Qué pasó? ¿Cómo se organizó el grupo? ¿Qué estrategia surgió? ¿Se logró el objetivo? ¿Cuál ha sido el momento más difícil? ¿Cómo se comunicaron? ¿Cómo tomaron decisiones? ¿Cómo resolvieron el conflicto?

LA ISLA DESIERTA



Participantes

A partir de 6 años.



Descripción

Se promueve la búsqueda de soluciones creativas a una situación de conflicto planteada.



Instrucciones

1. Se relatan al grupo las siguientes indicaciones: Despiertas en una isla desierta con un grupo de personas a las que no conoces mucho. La única manera que tienes de obtener recursos para sobrevivir y obtener alimentos es a través de la siguiente prueba que consiste en jugar vencidas según las siguientes reglas:

- Consigan el máximo número de puntos posibles, pues de ello va a depender la supervivencia.
- No pueden hablar entre ustedes.
- Tienen 20 segundos para el ejercicio.
- Conseguirán un punto cada vez que la mano de la otra persona toque la mesa.

2. Se juegan una, dos o tres rondas de vencidas.



Reflexión

Reflexionar sobre la tendencia a la competencia en la solución de conflictos. Con frecuencia, muchas personas tienden a competir en este ejercicio bajo la premisa “sálvese quien pueda”. Sin embargo, las indicaciones no dicen que haya que combatir en duelo y existen otras alternativas para resolver el conflicto, por ejemplo que ambos jugadores se pongan de acuerdo para que de forma alternativa venzan y obtengan el mayor número de puntos cada uno de ellos en los 20 segundos. Esta sería una perspectiva integradora y cooperativa en la que ambas personas ganan.

LA GANANCIA



Participantes

A partir de 11 años.



Descripción

Es una técnica que requiere ganar el máximo número de puntos y permite favorecer las actitudes de cooperación.



Materiales

Una tarjeta con una X y una tarjeta con una Y por equipo.



Instrucciones

1. Se divide el grupo en 4 equipos. Cada equipo actúa como un sólo jugador. Se reparte a cada equipo una tarjeta con una X y una tarjeta con una Y. Se explica que se harán 10 rondas en las que cada equipo elegirá mostrar una tarjeta. En cada ronda, la ganancia que obtengan dependerá de la elección hecha, en la forma indicada en el cuadro: (se incluye el a continuación). Es importante que todos los grupos muestren su tarjeta elegida al mismo tiempo. En las vueltas 5, 8 y 10 se puede consultar con los otros equipos.

Reglas para el reparto de puntaje:

4X	Pierde 1,000 puntos cada X
3X 1Y	Gana 1,000 puntos cada X Pierde 3,000 puntos cada Y
2X 2Y	Gana 2,000 puntos cada X Pierde 2,000 puntos cada Y
1X 3Y	Gana 3,000 puntos cada X Pierde 1,000 puntos cada Y
4Y	Gana 1,000 puntos cada Y

Tablero para anotación del puntaje:

			Puntos obtenidos				
Ronda	Tiempo	Consulta con	Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4	Total del grupo
1	1m	Equipo					
2	30''	Equipo					
3	30''	Equipo					
4	30''	Equipo					
5 (x3) se multiplican por 3 los resultados	1m 30''	Todos los equipos					
6	30''	Equipo					
7	30''	Equipo					
8 (x5) se multiplican por 5 los resultados	1m 30''	Todos los equipos					
9	30''	Equipo					
10 (x10) se multiplican por 10 los resultados	1m 30''	Todos los equipos					



Reflexión

Se reflexiona acerca de las actitudes competitivas y cooperativas durante el juego: ¿Cómo se han sentido?, ¿qué es más práctico, cooperar o competir?, ¿quién se beneficia?, ¿qué dinámicas y resultados provoca? Es importante resaltar que nunca se indicó que los equipos tuvieran que competir entre sí, la indicación era que consiguieran el mayor número de puntos posibles. Se puede calcular de forma posterior cuánto habrían sacado si todos hubieran cooperado siempre.

JUEGO DE ROLES



Participantes
Todas las edades.



Descripción
Se representa una situación conflictiva y los y las participantes cambiarán de roles para ver el problema desde diferentes puntos de vista.



Indicaciones

1. Se plantea una situación conflictiva, sea una que haya pasado en el grupo realmente o una imaginaria.
2. Se pide al grupo que realice una representación actuada de la esa situación.
3. Si el grupo es muy grande pueden brindar varios roles o personajes, y los demás pueden ser observadores. Además, se puede dar la oportunidad de realizar otra situación de conflicto distinta con otros participantes.
4. Se le asigna a cada integrante un rol en el conflicto, por ejemplo: el niño/a, el maestro/a, el afectado/a, el amigo/a, observadores, etc. Hay que tener varios personajes para a la hora de la representación participen la mayoría.
5. Pasan a representar la situación. Y una vez finalizado, se les invita a que ahora cambien de rol o personaje.



Reflexión

Una vez cambiado de roles, se les pregunta, ¿cómo ven el problema desde esa persona?, ¿cómo se siente esa persona? Se pide la participación de los observadores, ¿ustedes cómo ven el problema desde afuera?, ¿qué soluciones positivas podrían dar a esta situación de conflicto? Reflexionar acerca de la empatía, comprender el punto de vista del otro de cómo ve el problema y de buscar soluciones positivas a distintos conflictos.

OBJETIVOS CRUZADOS



Participantes
Mayores de 8 años.



Descripción
La estrategia favorece la resolución de conflictos, ejercita la negociación e identifica la importancia de ganar-ganar.



Materiales
Rombecabezas de 30 piezas por grupo.



Indicaciones

Se forman subgrupos de 5 personas y se entrega a cada uno un rompecabezas. Se les da la siguiente indicación: "La dinámica consiste en armar los rompecabezas en un tiempo determinado, solo que hay un problema que necesitan resolver, algunas piezas están mezcladas con los otros juegos, por lo que deben identificar cuáles faltan e ir con los equipos a buscarlas y recuperarlas, para esto necesitarán negociar con los miembros del grupo que las tengan". Es importante resaltar que este mensaje no limita a los equipos a trabajar de forma individual o apoyar al resto, tampoco hace evidente que pueden hacerlo, esto con la intención de que tengan la opción y trabajen en un ganar-ganar.



Reflexión

Se sugiere que la reflexión se base en las actitudes de las y los participantes, relacionadas con trabajo en equipo, negociación, consenso o resolución de conflictos. Retomar la instrucción y enfatizar que las únicas 3 indicaciones que se dieron, fue que armaran los rompecabezas, que recuperarán las piezas que faltaban y que lo hicieran en un tiempo determinado, por lo que podían apoyar al resto de los equipos y lograr el reto en grupo.

EL REGALO DESEADO



Participantes

A partir de 7 años.



Descripción

Esta dinámica permite identificar la importancia del trabajo en equipo, la negociación y la relevancia de llegar a acuerdos considerando el bien común.



Materiales

Hojas y plumas.



Indicaciones

1. Cada participante escribe el regalo ideal que le gustaría recibir y el motivo por el cual lo desea.
2. A continuación se forman equipos de 3 personas y se les indica que como equipo elijan en 5 minutos 2 regalos y escriban las razones por las que los escogieron.
3. Se juntan 2 equipos y se les menciona que ahora son 1 y que deben elegir en 7 minutos 3 de los 6 regalos, también escriben las razones.

4. Luego forman equipos de 12 personas, eligen 6 regalos en 9 minutos y escriben las razones.

5. Después se junta a todas las personas y se forma 1 solo equipo y se les menciona que elijan 3 regalos. Es importante mencionar que si en el tiempo que tienen para llegar al acuerdo no lo hacen todas/os pierden sus regalos.



Reflexión

Para los que no llegaron a acordar la elección de los regalos, ¿les hubiese gustado llegar a un acuerdo?, ¿por qué creen que no lo consiguieron?, ¿qué es peor para el grupo, que ninguna persona reciba un regalo o que algunos reciban uno? Para los que llegaron a un acuerdo, ¿cómo lo lograron?, ¿por qué creen que pudieron conseguirlo?, ¿qué argumentos utilizaron? También pueden reflexionar sobre las actitudes ante el conflicto que tomó cada integrante.

LOS CANÍBALES



Participantes

Mayores de 11 años.



Descripción

Por medio de esta estrategia podrán identificar la importancia de negociar y establecer acuerdos que beneficien personal y grupalmente. También se practican las habilidades de negociación, toma de decisiones y valores como empatía, amor, inclusión y respeto por las otras personas.



Indicaciones

1. Se forman equipos de 8 integrantes.
2. A cada participante se le asigna un personaje al azar, desde el que participa para solucionar un problema.
3. A cada participante se les entrega una descripción del personaje que le corresponde.
4. El/la facilitador/a expone el caso que deben resolver en equipo (es el mismo para todos), se puede entregar impreso para reforzarlo.
5. Es el siguiente caso: "8 turistas viajaron a la selva y fueron capturados por unos caníbales, tienen una semana para salvarse de que se los coman. El jefe de la tribu les dio la oportunidad de ser liberados, para eso les puso un reto que consiste en hacer una lista de en qué turno tendrá que ser liberado cada uno/a y por qué. Si lo convencen todas/os tendrán libertad.
6. Los 8 deben debatir y llegar a un acuerdo.
7. Las y los participantes negociarán entre ellos/as su vida desde la perspectiva del personaje que les tocó.

8. Entre todas/os los/las participantes y con los argumentos que tienen harán una lista con el orden en que deben ser liberados.
9. Una persona de cada grupo explica los acuerdos y menciona por qué se decidieron.
10. Se abre la reflexión.

Nota: Lista de personajes a distribuir: Cantante, biólogo/a, cerrajero, cazador/a, domador/a, un intérprete que conoce el idioma de la tribu, cocinero/a, persona religiosa/religioso.

**Reflexión:**

¿Qué pasó durante el juego? ¿Qué dificultó llegar al acuerdo? ¿Qué sintieron de llegar a un acuerdo o no? ¿Todos/as están satisfechos/as por lo acordado? ¿Qué necesitan para llegar a un consenso? ¿Qué sentimientos y emociones hubo en el proceso?

RECURSOS Y REFERENCIAS

RECURSOS AUDIOVISUALES DISPONIBLES EN YOUTUBE

Paz y convivencia UNICEF.

Los niños, niñas y adolescentes te cuentan porque somos paz UNICEF Colombia.

Juegos de paz. UNICEF.

Y tú... ¿Qué piensas de la paz? Fundación un mundo mejor.

Canción Paz necesitamos en el mundo. UNICEF.

Poesía para la paz. UNICEF.

Derecho a una vida en paz y en armonía. UNICEF México.

¿Qué significa para ti vivir en paz? #NuestroUNICEF.

Seamos audaces, hagamos las paces - El derecho a vivir en paz. UNICEF.

Siente la paz (Unai Quirós).

Una receta de paz (Unai Quirós).

Digo stop (Unai Quirós).

Cultiva la paz (Unai Quirós).

Si en tu mundo no hay paz píntala.

Canción ONU Naciones Unidas, Día de la paz.

Canción con pictogramas Somos la paz Unai Quirós.

Canción Si tú buscas paz.

Canción infantil Los niños queremos la paz.

Video cuento animado paz y reconciliación.

RECURSOS Y REFERENCIAS

Abarca-Obregón, G.M. (2014). *Los docentes como constructores de prácticas de paz*.

Revista Ra Ximhai (Vol.10-2). Universidad Nacional Autónoma de México.

Aragón, R. (2017). Enciclopedia de Dinámicas Grupales. Tomo I. Niños y Adolescentes.

Asociación Matiz (2015). *Resolución pacífica de conflictos: Guía de recursos y experiencias prácticas para educadores/as*. Ayto. de Vitoria, España.

Caireta, M. y Barbeito, C. (). *Introducción de conceptos: paz, violencia, conflicto*. Escola de Cultura de Pau, Universidad Autónoma de Barcelona, España.

Cascón-Soriano, P. (s.f.). *Educación en y para el conflicto*. Cátedra Unesco sobre Paz y Derechos Humanos. Universidad Autónoma de Barcelona, España.

Cascón-Soriano, P. y Martín Berístain, C. (2000). *La alternativa del juego I: Juegos y dinámicas de educación para la paz*. Editorial Edupaz, España.

Cascón-Soriano, P. y Martín Berístain, C. (2000). *La alternativa del juego II: Juegos y dinámicas de educación para la paz*. Editorial Edupaz, España.

Cascón-Soriano, P. y Papadimitriou, G. (2005). *Resolución no violenta de conflictos*. Mc Graw Hill Interamericana, México.

Funes-Lapponi, S. (2000). *Resolución de conflictos en la escuela: una herramienta para la cultura de paz y la convivencia*. Revista Contextos Educativos (Vol.3). Universidad de España.

Hernández, I., Hernández, J.A. y Cadena, M.C. (2017). *Cultura de Paz: Una Construcción educativa aporte teórico*. Revista Historia de la Educación Latinoamericana (Vol. 19, 28). Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

Lederach, J.P. (2007). *Construyendo la paz, reconciliación sostenible en sociedades divididas*. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, Colombia. Muñoz,

Molina-Rueda, B. (2004). *Manual de paz y conflictos*. Universidad de Granada, España.

Ocejo, V., y Hernández-Romano, A.P. (2016). *Derechos humanos y educación para la paz*. Universidad Iberoamericana, México.

Papadimitriou, G. y Romo, S. (2005). *Educación para la paz y los Derechos Humanos: Modelo educativo de intervención valoral*. Mc Graw Hill Interamericana, México.

Servicios y Asesoría para la Paz, A.C. (2008). *Análisis y estrategia: Manual para la transformación positiva de conflictos*. Escuela de Paz Jtatic Samuel, México.

Pérez-Viramontes, G. (2018). *Construir paz y transformar conflictos: algunas claves desde la educación, la investigación y la cultura de paz*. ITESO, México.

Ventura-Soriano, L. y Torres-Ruiz, Y.B. (2018). *Hacia la construcción de una cultura de paz en las escuelas*. Revista Interdisciplina (Vol. 6, 15).

NOTAS

[illegible]



**DIRECCIÓN DEL CENTRO ESTATAL
DE FORTALECIMIENTO FAMILIAR**