

GUIA PARA LA PARTICIPACIÓN INFANTIL Y ADOLESCENTE

Dinámicas y recursos desde
el enfoque de derechos.



Edición:

1ª, febrero 2022

Autoría:

EDE Conocimiento

**Edita:**

EDE Fundazioa

www.edefundazioa.org

Financia:

Gobierno Vasco. Departamento de Igualdad, Justicia y Políticas sociales.

**Diseño y maquetación:**

www.landertelletxea.com



GUIA PARA LA PARTICIPACIÓN INFANTIL Y ADOLESCENTE

Dinámicas y recursos desde
el enfoque de derechos.



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. MARCO CONCEPTUAL	2
<ul style="list-style-type: none">a. La participación desde el enfoque de derechosb. La participación entendida como procesoc. El marco ecológico y escalera de Hartd. La importancia de la participación y la participación infantil y adolescente La Convención de los derechos de la niña y el niño (CDN)e. La participación en los Objetivos de desarrollo sostenible (ODS)	
3. OBJETIVOS DE LA GUIA	6
4. PARA QUIÉN VA DESTINADA ESTA GUÍA	7
5. CÓMO USAR ESTA GUÍA:	8
<ul style="list-style-type: none">a. Metodologíab. Cómo elijo la propuestac. Diez cuestiones a tener en cuenta a la hora trabajar la participación infantil y adolescente desde el enfoque de derechosd. Otras consideraciones según la edad de las personas participantes	
6. DINÁMICAS (POR RANGOS DE EDAD)	13
<ul style="list-style-type: none">A. 6-9 AÑOS (YO-FAMILIA)B. 10-12 AÑOS (FAMILIA-ENTORNO; COLE/BARRIO-IGUALES)C. 13-14 AÑOS (BARRIO-MUNICIPIO/PUEBLO/CIUDAD)D. 15-16 AÑOS (SOCIEDAD-POLÍTICA)	
7. ESCAPE ROOM	62
8. BANCO DE RECURSOS	63
9. BIBLIOGRAFÍA	64



INTRODUCCIÓN

En un momento donde los procesos participativos con infancia y adolescencia van tomando protagonismo, nos encontramos con que son muchos y muy diversos los recursos que podemos encontrar, pero pocos los que plantean trabajar la participación infantil y adolescentes desde el enfoque de derechos.

Por ello se presenta la siguiente guía para todas las personas que acompañen a niñas, niños y adolescentes y quieran trabajar la participación.

La guía que se ofrece a continuación pretende ser un documento que dote de orientaciones, herramientas y recursos para trabajar la participación desde el enfoque de derechos. Está dirigida tanto a agentes del ámbito educativo formal como del no-formal o informal.

Se trata de una propuesta de intervención con dinámicas y herramientas que facilitan la reflexión y la adquisición de competencias, organizada por edades y planteada de una manera ágil.



MARCO CONCEPTUAL



a. La participación desde el enfoque de derechos

Participar tiene su origen en el latinismo *participare* que significa tomar parte en algo: *pars* (la parte) y *capere* (tomar), pero parece que este “tomar parte” queda velado, sobre todo en el colectivo de infancia y adolescencia, por los deseos y prioridades de las concepciones adultas.

Ningún niño, niña o adolescente debería sentirse lastimado o incómodo por expresar su punto de vista y/o participar. De hecho, expresar los propios puntos de vista y ser tomado en serio es un derecho que todo el mundo tiene, además de ser parte importante del aprendizaje para el desarrollo de competencias.

La participación es un derecho de todas las personas y como tal, está recogido en diferentes acuerdos y leyes. Por ello, para asegurar que esto se dé, nos podemos amparar en diferentes acuerdos y marcos legales que recogen este derecho. Son las entidades gubernamentales locales, nacionales e internacionales las que deben reflexionar y facilitar que este derecho se ejerza, y que se ejerza con calidad. La Convención de los derechos de la niña y el niño (CDN) recoge una lista de requisitos básicos para la implementación del derecho del niño, niña y adolescente a ser escuchados. En resumen, estos requisitos vienen a decir que la participación infantil y adolescente ha de ser:

- » **Respetuosa:** Que todas las opiniones han de ser escuchadas y tenidas en cuenta.
- » **Relevante y con impacto:** Que en lo que se esté participando tenga sentido para las niñas, niños y adolescentes. Que tenga impacto de alguna manera en su vida.
- » **Transparente:** Que en todo momento esté explicitado qué pasa durante la participación, para qué sirve, etc. Además debe informar, poner la información al alcance de las personas participantes.
- » **Voluntaria:** Que participen únicamente si así lo desean.
- » **Amigable con la infancia y la adolescencia:** Que se utilicen dinámicas, lenguaje, espacios y en definitiva herramientas y recursos amigables y adecuados a los niños, niñas y adolescentes.
- » **Segura:** Que todas las personas se sientan seguras física y emocionalmente.
- » **Apoyada:** Que todas las personas que toman parte se sientan preparadas y que el grupo, institución, entidad, etc. que pone en marcha el proceso/espacio participativo lo apoye.
- » **Con respuesta:** Que las personas que han participado obtengan respuesta de sus reflexiones, demandas y aportaciones, sean las que sean. Es decir, que no caiga en saco roto.

b. La participación entendida como proceso

Las personas nacemos dependientes de personas adultas y vamos ganando autonomía con el paso del tiempo. Durante este tiempo que acompañamos a las niñas, niños y adolescentes, vamos permitiendo en mayor o menor medida que participen en decisiones que repercuten directamente en sus vidas: desde qué van a comer hoy hasta poder decidir qué quieren estudiar. Evidentemente, es algo gradual y siempre tiene que ir acorde con la capacidad cognitiva que tienen las niñas, niños y adolescentes en cada etapa. Dar demasiada responsabilidad o no poner límites podría traer consecuencias negativas. Por eso, a participar se entrena y se acompaña; con paciencia, con respeto y dando espacios para ello.

Para que se pueda generar la participación, tienen que darse los siguientes factores:

- » Hay que querer participar: MOTIVACIÓN. Es un elemento subjetivo e individual
- » Hay que saber participar: FORMACIÓN.
- » Hay que tener dónde participar: ORGANIZACIÓN. Ofrecer espacios, estructuras y momentos en los que poder entrenar y ejercer el derecho a participar.

Desarrollar la capacidad de participar, sentirse parte de la comunidad y del colectivo al que pertenecen es necesario y, para ello, hay que entrenar y dar el protagonismo, dotar de espacios y herramienta a las niñas, niños y adolescentes.

c. El marco ecológico y escalera de Hart

Como ya venimos diciendo, es importante que las niñas, niños y adolescentes sean los protagonistas de sus procesos participativos. Además, a la hora de trabajar la participación infantil y/o adolescente, es necesario tener en cuenta la manera en la que las niñas, niños y adolescentes entienden el mundo y se relacionan con él.

Partiendo de esta reflexión, y sin dejar a un lado la idea de que entendemos la participación infantil y adolescente como un proceso en el que la infancia y la adolescencia han de posicionarse en el centro, creemos que ésta debe ir de lo más inmediato a lo más macro, siempre teniendo en cuenta la capacidad de comprensión y de abstracción con la que se trabaja. Es importante reconocer la importancia de distinguir los múltiples contextos o niveles que afectan el desarrollo infantil, especialmente tres: el propio niño, niña y adolescente, la familia, y la comunidad. La presente guía se basa en esta idea, en el Marco Ecológico, que plantea que las niñas, niños y adolescentes se relacionan con sus sistemas de manera concéntrica, desde el más inmediato (micro sistema) al más alejado (macro sistema).

Este marco se puede visualizar como una diana en la que se coloca a la infancia y adolescencia en el centro. Este primer nivel es el núcleo principal del sistema y se desarrollan aspectos como la autoestima, la autonomía, la creatividad y/o humor. La relación es con uno, una misma.

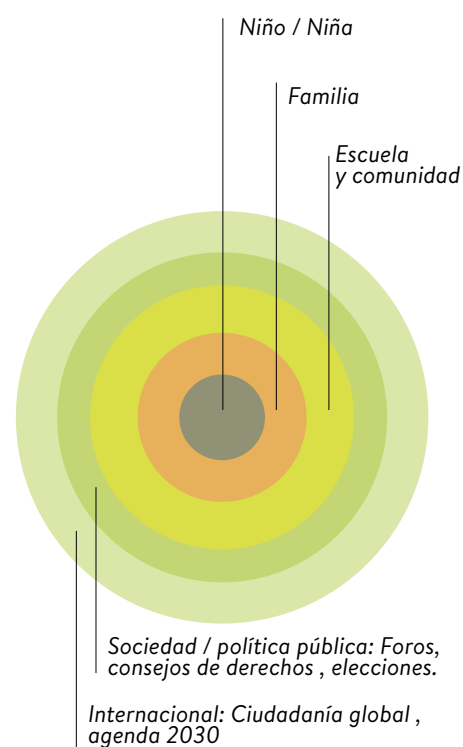
En el siguiente nivel se encuentra la familia, que promueve el desarrollo afectivo, la creación de vínculos, la participación en familia, se promueve el juego, se desarrollan las habilidades de comunicación y el sentido de responsabilidad social.

Después iría la escuela y la comunidad, donde los niños y las niñas aprenden los derechos propios y ajenos y las responsabilidades individuales y colectivas. Al nivel “comunidad” le corresponde el desarrollo del protagonismo infantil en relación con otros espacios comunitarios, (centros deportivos, culturales).

En cuanto a la participación de los niños, niñas y adolescentes en la esfera pública, se trata de involucrarles en todas aquellas decisiones organizacionales y políticas que les afectan. Para ello hay que crear espacios y mecanismos en los que se escuchen sus voces y recojan sus propuestas. Estos espacios de participación tienen que ser estables, que les permitan incidir en su entorno y ejercer su responsabilidad como ciudadanas y ciudadanos de derecho.

Un ejemplo de ello son los órganos de participación infantil y adolescentes, estructuras reconocidas por los municipios como espacios de participación infantil y adolescente y como interlocutores entre los niños y las autoridades locales.

La participación infantil y la ciudadanía global: de lo micro a lo macro



Escalera de Hart

A la hora de pensar en participación infantil y adolescente, además del marco ecológico, de los sistemas con los que se relacionan las niñas, niños y adolescentes, hay que tener en cuenta también que no en todos los ámbitos se puede participar de la misma manera. Para entender esto mejor, Roger Hart (1993) nos propone una escalera de participación. Se trata de una figura simbólica que se materializa en 8 escalones ascendentes que representan los niveles de participación. Los tres primeros escalones corresponden a espacios donde no existe realmente una participación activa de la infancia. Los cinco escalones superiores representan escenarios con participación real y efectiva de los niños y niñas. En líneas generales los escalones se definen de la siguiente manera:

- 1. Manipulación o engaño:** las personas adultas utilizamos a las niñas, niños y adolescentes para transmitir nuestras propias ideas, en lugar de escuchar las suyas.
- 2. Decoración:** utilizamos a las niñas, niños y adolescentes para difundir una causa sin explicársela.
- 3. Participación simbólica:** algunas niñas, niños y adolescentes son elegidos por sus habilidades, mientras que otras no tienen oportunidad de participar.
- 4. Te informan:** Se informa de una iniciativa que no han iniciado ni lideran.
- 5. Te informan y te consultan:** Además se les consulta y se tienen en cuenta sus opiniones en las decisiones
- 6. Proyecto iniciado por personas adultas, pero las decisiones las toman también niñas, niños y adolescentes**
- 7. Proyecto dirigido por niñas, niños y adolescentes**
- 8. Proyecto iniciado por niñas, niños y adolescentes, con decisiones compartidas con las personas adultas**

Teniendo en cuenta esta teoría que nos presenta Hart, la idea es que cuando planteemos dinámicas para trabajar la participación, lo hagamos partiendo desde el cuarto escalón. Lo ideal es hacerlo de manera progresiva, propiciando la adquisición de competencias para la participación ciudadana y adecuándonos a la capacidad y momento del grupo con el que estamos trabajando.

d. La importancia de la participación y la participación infantil y adolescente

Además de las teorías que avalan la participación infantil y adolescente, son muchos los acuerdos y normativas de ámbito internacional, estatal, autonómico y local que recogen la importancia de ésta y el derecho a ejercerla. Tal vez el más conocido sea la Convención de los derechos de la niña y el niño (a partir de ahora CDN) de 1989.

Antes de que el 20 de noviembre de 1989 se ratificara la CDN, los niños, niñas y adolescentes eran concebidos como seres en proceso de convertirse en personas adultas, a los cuales había que proteger. La CDN dio un giro total a esta concepción, considerando a las niñas y niños sujetos de derecho y con voz propia y poniendo el foco en que han de ser consultadas y consultados y darles voz para que participen y opinen en las cuestiones que les afecten directamente.

Los 54 artículos que componen la CDN recogen los derechos económicos, sociales y culturales, civiles y políticos de todos los niños y las niñas. En lo que a participación se refiere, el **derecho a la participación infantil**, junto a los de no discriminación, el interés

superior de la niña o el niño y el derecho a la vida, la supervivencia y el desarrollo, es uno de los cuatro principios fundamentales de la Convención sobre los Derechos del Niño y de la Niña (CDN), ratificada en 1989 y que entró en vigor en 1990.

La CDN en su artículo 12 establece que los Estados deben garantizar que las niñas, niños y adolescentes estén en condiciones de formarse un juicio propio, así como el derecho a expresar libremente su opinión sobre las situaciones que les afecten, teniéndose en cuenta sus opiniones en función de su edad y madurez.

Además, se hace referencia a este derecho en los artículos 13 (derecho a la libertad de expresión), 15 (derecho a la libertad de asociación) y 17 (derecho al acceso a la información adecuada).

Cuando hablamos de infancia y de enfoque de derechos, y partiendo de la idea de que vivimos en un sociedad con grandes desigualdades, debemos hablar también del respeto a la diversidad, la no discriminación (art. 2 CDN) y la igualdad de oportunidades de todas las niñas, niños y adolescentes (art. 6 CDN) promoviendo y garantizando los derechos, independientemente del origen étnico, racial, religioso, generacional o económico

e. La participación en los Objetivos de desarrollo sostenible (ODS)

El marco de la Agenda 2030 para el desarrollo sostenible es un hito histórico para los países miembros de las Naciones Unidas. Tanto la agenda como los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (a partir de ahora ODS), fueron promovidos mediante un proceso abierto liderado por los gobiernos y que involucró a la ciudadanía y al sector privado. La participación ciudadana en los asuntos públicos es un elemento estratégico para la Agenda 2030, y en lo que a participación infantil y adolescente se refiere, representa **una oportunidad** ya que **promueven los derechos de la infancia y entre ellos el derecho a la participación en los asuntos que les conciernen.**

La Agenda 2030 se basa en cinco dimensiones fundamentales: personas, prosperidad, planeta, participación colectiva y paz, también conocidas como las «5p». Respecto a la participación infantil en concreto los ODS dicen lo siguiente:

» **Objetivo n° 16 PROMOVER SOCIEDADES JUSTAS, PACÍFICAS E INCLUSIVAS:** Este objetivo tiene varias metas, entre las que destacamos:

- la Meta 16.7 que hace referencia a la PARTICIPACIÓN CIUDADANA: “Garantizar la adopción en todos los niveles de decisiones inclusivas, participativas y representativas que respondan a las necesidades”.
- Y la Meta 16.10, que hace referencia al ACCESO A LA INFORMACIÓN Y LIBERTADES FUNDAMENTALES: “Garantizar el acceso público a la información y proteger las libertades fundamentales, de conformidad con las leyes nacionales y los acuerdos internacionales”.

Además de los objetivos vinculados a la participación en sí, la propuesta que recogemos en esta guía pretende vincular las experiencias participativas a los 17 ODS. Para ello, se propone un espacio de diálogo en cada sesión donde se reflexione de manera grupal qué objetivo u objetivos se están trabajando en cada caso.

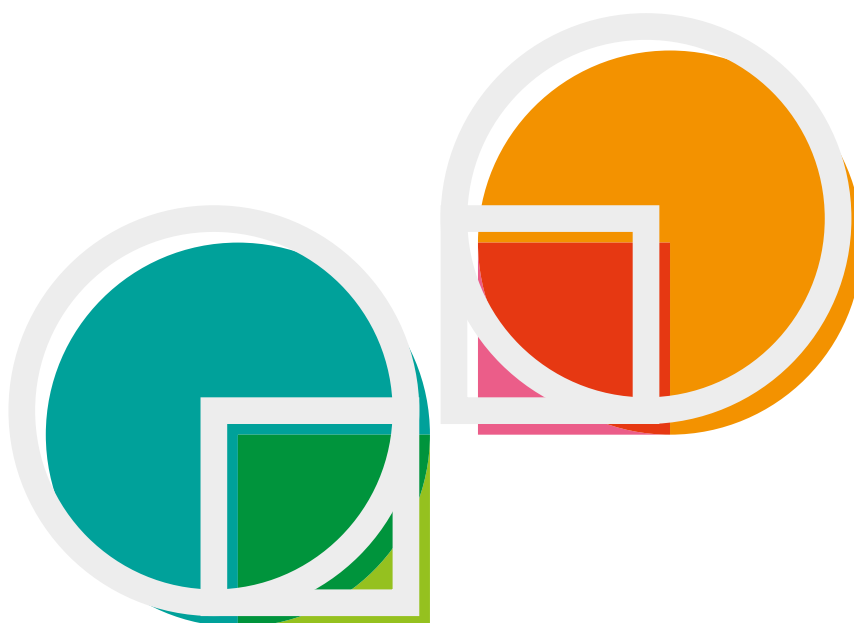
3

OBJETIVOS DE LA GUIA

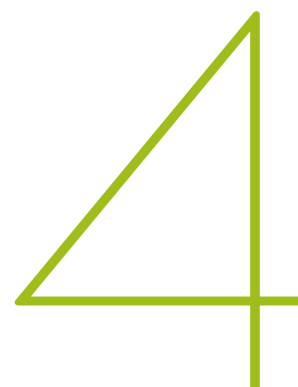
Esta guía que se ofrece a continuación, pretende ser un conjunto de herramientas, orientaciones y recursos adaptados a las diferentes edades, que permitan **desarrollar competencias relacionadas con la participación infantil y juvenil desde el enfoque de derechos de la infancia.**

Más concretamente podríamos decir que los **objetivos específicos** son:

- » **Desarrollar habilidades sociales básicas** para la vida como la toma de decisiones, el pensamiento crítico, la empatía, la asertividad, la creatividad, la gestión de conflictos, etc.
- » **Desarrollar habilidades y competencias** relacionadas con el derecho a la participación y su aplicación en diferentes sistemas, desde lo micro a lo macro.
- » **Mejorar el sentimiento de eficacia y de pertenencia a la comunidad** del colectivo destinatario, entendido como la capacidad de cada persona para influir y cambiar las cosas en su entorno (familia, centro escolar, municipio...) **a través de la participación**, favoreciendo una ciudadanía activa y empoderada.



PARA QUIÉN VA DESTINADA ESTA GUÍA



Esta guía está dirigida a personas que quieren trabajar la participación y/o poner en marcha experiencias participativas con infancia y/o adolescencia, y que buscan herramientas y dinámicas que les ayuden en el proceso; ya sea dentro del ámbito educativo formal, en el informal o en el no-formal.

Trabajar la participación para la adquisición de competencias y desarrollo de habilidades para la misma, nos puede ayudar a enfocar y adecuar las actividades que se plantean en los diferentes ámbitos. Entre otras, las dinámicas que se recogen en esta guía pueden ayudar a desarrollar las siguientes competencias:

Competencia para aprender a aprender: Durante los procesos participativos las personas adultas se centran en la facilitación. Es decir, la relación entre participantes y persona facilitadora es respetuosa y cercana (siendo el/la adulta responsable del bienestar del grupo, de los límites, etc.). Cuando se da esto, las niñas, niños y adolescentes desarrollan habilidades para aprender desde otro lugar: buscan, comparten, investigan e integran, creando la necesidad desde dentro hacia afuera y no al revés.

Competencia para la iniciativa y el espíritu emprendedor: Ligado al punto anterior, cuando se da espacio a la autonomía, se sale de un rol más pasivo y las niñas, niños y adolescentes van teniendo cada vez más iniciativa y un espíritu emprendedor.

Competencia para convivir: Una parte importante de la participación es aprender a estar con el otro/a, con sus diferencias y particularidades, lo que supone escuchar, empatizar, comprender, establecer normas y dinámicas propias, etc.; en definitiva aprender a convivir.

Competencia para aprender a ser: Aprender a participar en el grupo también posibilita aprender a ser a nivel individual: a tener una idea particular, un pensamiento crítico, un lugar desde el que relacionarse, una voz, una identidad, etc.

Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital: En los procesos participativos se trabajan las competencias comunicativas de manera transversal.

CÓMO USAR ESTA GUÍA

5

a. Metodología

La siguiente propuesta recoge un bloque de dinámicas que pretende que las niñas, niños y adolescente disfruten, aprendan y participen. Por ello, la metodología elegida tiene un enfoque lúdico, participativo y experiencial que pretende crear conciencia del derecho de participación, de la autoimagen como ser de derecho y una actitud de comprensión y ejercicio de los mismos. Para ello se propone una metodología socio-afectiva donde se parte de experiencias personales para más tarde analizarlas y reflexionar sobre ellas. Este enfoque exige una participación activa tanto a nivel individual como grupal y el aprendizaje resultante incluye componentes cognitivos, emocionales y prácticos.

Las actividades y etapas de esta guía están agrupadas según rangos de edad y están adaptadas al momento vivencial y al nivel de desarrollo cognitivo en el que se encuentran las y los participantes. Además, el planteamiento de los grupos de edad está organizado en cinco sistemas que van desde el más cercano, como es el ámbito de la familia, al más macro, como es el ámbito internacional.

Finalmente, y como ya hemos comentado en anteriores líneas, la idea es que las propuestas de trabajo tengan encaje en las diferentes dimensiones de la Agenda 2030. Para ello se recomienda que, una vez elegido el tema o experiencia a trabajar, haya un espacio para reflexionar sobre en qué dimensión tiene cabida el mismo. Estas son las dimensiones y los objetivos que engloban cada una:

- I. Paz (16)
- II. Personas (1,2,3,4,5)
- III. Prosperidad (7,8,9,10,11)
- IV. Planeta (6,12,13,14,15)
- V. Participación (17)

A nivel metodológico también es importante cerrar y completar todas las actividades con una reflexión grupal sobre lo vivido, lo aprendido y lo trabajado.

b. Cómo elijo la propuesta

Esta guía recoge dos propuestas de recorridos flexibles: el recorrido completo y el reducido.

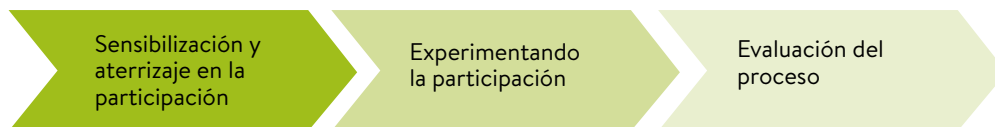
La elección de uno u otro recorrido se puede dar teniendo en cuenta los siguientes factores:

- » Las características del grupo: conocimiento, cohesión, momento grupal y necesidades, etc.
- » El tiempo del que se disponga para trabajar: número de sesiones, duración de las mismas
- » La experiencia de las personas que facilitan el proceso y su vínculo con el grupo.

El recorrido completo es idóneo para grupos que no tengan una dinámica de grupo previa. Para esta primera propuesta de trabajo, proponemos trabajar los siguientes bloques:



Por otro lado, el recorrido reducido aborda directamente contenidos relativos a participación y es más adecuado para grupos que tengan un bagaje conjunto, un vínculo previo.



Estas dinámicas están pensadas para que respondan a los intereses, capacidades y momentos vivenciales de las personas participantes acorde con su edad y momento madurativo.

- » 6-9 años (yo-familia)
- » 10-12 años (familia-entorno; centro educativo/barrio-iguales)
- » 13-14 años (barrio-municipio/pueblo/ciudad)
- » 15-16 años (sociedad-política)

c. Diez cuestiones a tener en cuenta a la hora de trabajar la participación infantil y adolescente desde el enfoque de derechos

1. **EL GRUPO:** es necesario saber si se acaban de conocer, si han experimentado otras experiencias previas, en qué momento está el grupo, etc. Además es importante saber cuáles son sus motivaciones, qué temas les interesan y en cuáles pueden influir con su participación.

En este sentido, si los miembros del grupo se acaban de conocer, tal vez haya que hacer mayor hincapié en el conocimiento y cohesión para optar a un proceso participativo más distendido. Si es un grupo que manifiesta algún conflicto por una experiencia anterior, tal vez haya que abordar y explicitar qué es lo que está pasando para que todos los miembros del grupo puedan dialogar y participar.
2. **LOS ROLES DEL GRUPO:** La persona que acompañe y/o dinamice tiene que observar al grupo para poder detectar qué perfiles y roles se identifican: líderes positivos y negativos, chivos expiatorios, secretarios/as, etc. Las dinámicas sobre participación pueden ayudarnos a regular y explicitar algunas cuestiones grupales, si la persona dinamizadora sabe cómo acompañar en la dinámica.
3. **EN NIVEL MADURATIVO DE LAS PERSONAS PARTICIPANTES:** No se debe hacer el mismo planteamiento para un grupo de niñas y niños de 7 años que para uno de 15. Por ello hay que ser conscientes del momento de desarrollo evolutivo en el que está el grupo con el que se va a trabajar. Se han de adecuar las propuestas en diferentes planos: la presentación (más o menos atractiva visualmente, aunque siempre es recomendable que haya elementos atractivos), el lenguaje, la complejidad de la propuesta, la capacidad de abstracción de las y los participantes, el sistema con el que son capaces de identificarse e interactuar (marco ecológico), etc.
4. **LA ACTITUD DE LA PERSONA DINAMIZADORA:** La persona dinamizadora debería salir de una visión adultocentrista en la que es la persona adulta la que tiene el saber y las respuestas. Tampoco debemos pensar en la dinámica con un fin concreto, si lo pensamos en forma de producto, ya que el único fin ha de ser la adquisición de competencias, valores y habilidades y a poder ser pasarlo bien mientras tanto.

Con esto no queremos decir que la persona adulta solo deba observar y dar materiales. Su labor también será acompañar, contener, poner límites, recordar las normas del juego (que si se consensuan de manera participada, mejor), facilitar información, generar un ambiente amigable y en definitiva, ser una figura de autoridad y seguridad.

5. **DAR RESPUESTA:** Si la dinámica culmina con una demanda o con una petición, ésta ha de recibir respuesta. La respuesta no ha de ser complacer las demandas del grupo, si no que de manera realista se respondan a las cuestiones planteadas. Puede que el grupo plantee cuestiones que queden alejadas del marco de posibilidades y competencias de la persona dinamizadora, en cuyo caso habrá que pensar cómo hacer llegar estas cuestiones a quién corresponda. Puede ser también que las demandas sean inviables o que no se puedan satisfacer en ese momento. Es tarea de la persona adulta explicar esto de manera sincera y clara.
6. **CUIDAR EL ESPACIO:** Éste debe ser seguro tanto a nivel físico (puede propiciar la participación o actuar como barrera) como a nivel emocional; un espacio donde puedan participar y se construyan relaciones confianza. Con espacio seguro nos referimos a un espacio inclusivo, cuidando los tiempos y fomentando la cooperación y la autoimagen.
7. **SER REALISTA:** Se trata de ser realista y pragmático/a. Los niños, niñas y adolescentes lo son y por ello necesitan que se les hable claro y de manera que lo puedan entender. No hay que prometerles objetivos inalcanzables sino ajustar la experiencia participativa a la realidad. Está bien que les expliquemos qué puede pasar, pero para que la experiencia no se convierta en algo frustrante, es decir, para que cale que participar sirve y podemos educar y formar ciudadanía comprometida con el cambio social, también hay que explicitar lo que sí y lo que no podremos hacer.

Los niños, niñas y adolescentes deben tener oportunidades seguras e inclusivas para formar y expresar su punto de vista. Si bien proporcionar espacio es de vital importancia, pierde significado si no hay capacidad para que expresen sus opiniones. Además, sus opiniones deben ser escuchadas por una audiencia adecuada que tiene la capacidad de influir en las decisiones que les afectan.
8. **EL LENGUAJE:** Ha de ser accesible, nada complejo y evitando cuestiones técnicas alejadas de la capacidad de comprensión de las personas participantes. Un lenguaje amigable e inclusivo que garantice que todo el grupo comprenda lo que se está trabajando.
9. **LA RESPONSABILIDAD y LA TRANSPARENCIA:** Los niños, niñas y adolescentes deben recibir la información necesaria para que, si deciden involucrarse en un proceso de toma de decisiones, sepan en qué están. Además hay que facilitarles diferentes herramientas y formas de acceso a cualquier información que les haga falta durante el desarrollo de las dinámicas. Por otro lado, las personas adultas tenemos que ser claras y explicitar en todo momento cuál es el fin de la cuestión que estemos abordando.
10. **SIEMPRE UN ESPACIO PARA LA REFLEXIÓN COMO PARTE DE LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS:** Las diferentes dinámicas pueden ayudarnos a vivir la participación y el ejercicio de ésta, pero sin una reflexión final puede quedar alejada del objetivo de poner en valor porqué es importante la participación infantil y adolescente y los beneficios que ésta reporta. Por ello es necesario dejar siempre un espacio en cada dinámica para la reflexión y compartir la vivencia: qué se ha aprendido, cómo se ha sentido cada persona, cuestiones que hayamos detectado, etc.

d. Otras consideraciones según la edad de las personas participantes:

En general, cuando se propone una actividad para trabajar la participación grupal desde el enfoque de derechos, el marco de las actividades tiene que tener una serie de características:

- » **Universal:** Que aporte una visión global de la sociedad y que esté desarrollado en un lenguaje amigable con niñas, niños y adolescentes.
- » **Progresivo:** Que forme parte de un itinerario pedagógico y dé la posibilidad de conectar todas las actividades.
- » **Funcionalidad:** Que aporte conocimientos, valores, habilidades y competencias.
- » **Motivador:** Que enganche a la persona y le anime a seguir. Debe ser atractivo, dinámico y motivante.
- » **Participativo:** Que sea inclusivo y posibilite crear un espacio para la participación.
- » **Imaginativo:** Que invite a desarrollar la creatividad y la expresión.
- » **Flexible:** Que se adapte a diferentes situaciones que pueden ir surgiendo.

La actividad tiene que aportar una visión de la sociedad, de sus logros y dificultades con los aspectos a mantener y a mejorar, para que las personas participantes se sientan identificadas con lo que viven en su entorno.

Consideraciones a la hora de trabajar dinámicas de participación con enfoque de derechos de 6 a 11 años:

- » Preguntar cómo se quiere el espacio, generar momentos de asamblea y toma de decisiones.
- » Incluir dinámicas de movimiento y distensión.
- » Si es posible, incluir actividades en el exterior, en contacto con la naturaleza.
- » Proporcionar espacios amigables para que jueguen y exploren en un espacio seguro.
- » Si el espacio no lo es, convertir el espacio en amigable de manera participada
- » Hablar sobre emociones, sobre cómo se sienten.
- » Asegurarnos de que tengan suficiente información para poder participar
- » Explicar siempre que la participación es voluntaria.

**Enfoque de derechos
de 6 a 11 años**

Enfoque de derechos de 12 a 16 años

Consideraciones a la hora de trabajar dinámicas de participación con enfoque de derechos con infancia y adolescencia de 12-16 años:

- » Proporcionar espacios adecuados para estar en grupo.
- » Involucrar a las y los adolescentes modificando el espacio para que sea amigable: hacer dinámicas para ello.
- » En reuniones donde una persona participante no puede asistir, tenerle presente representando su espacio con una silla / hueco / foto, etc.
- » Utilizar lenguaje cercano y amigable, así como puntos de interés para el trabajo (memes, Tik-Tok, RRSS, etc.)
- » Ofrecer actividades en el exterior para realizar análisis de la realidad. Dar espacio a la investigación de manera autónoma.
- » Tratar temas que conecten con sus necesidades, no solo con el marco educativo formal, teniendo en cuenta el entorno con el que se relacionan de manera más inmediata.
- » Dedicar parte del proceso a conocerse y conectar con sus intereses.

HITZ TRUKE

Técnica de reflexión en grupo, espacios de encuentro: HITZ TRUKE

Proponemos que durante las sesiones grupales se generen espacios de encuentro y diálogo de modo asambleario, donde las niñas, niños y adolescentes puedan hablar, compartir, opinar, debatir y reflexionar, desde un punto de vista propio y trabajando la participación y valores descritos en esta guía. Por ejemplo, se puede trabajar un tema sobre lo cotidiano que corresponda con el rango de edad: puede ser elegir una decoración, pensar un juego entre todas y todos, hablar sobre algo que ha pasado en el grupo recientemente, etc. Se puede dedicar una primera parte del trabajo a pensar en el tema.

Si el grupo es muy numeroso se puede trabajar en subgrupos, para lo cual sería interesante que siempre hubiera una persona adulta acompañando en a cada grupo.

En el caso de realizar subgrupos, se puede seguir el esquema de funcionamiento de una asamblea: se exponen los temas elegidos y, entre todas las personas, se ordenan del que más interés trabajar al que menos. Para ello se trata de dialogar, consensuar, exponer razones, etc. Puede que durante esta parte surjan nuevos temas que también se incluyen y si hay alguno que pierda interés se consensua y se retira.

Se trata de realizar asambleas y de participar activamente en el grupo desarrollando pensamiento colectivo e individual.

Es interesante que al finalizar los espacios de HITZ-TRUKE reflexionen cómo se han sentido participando.

DINÁMICAS

POR RANGOS
DE EDAD

6



Las dinámicas que se presentan a continuación están organizadas en bloques por rango de edad y contemplan el recorrido completo en cada bloque. A cada rango de edad se le atribuye un nivel o sistema con el que se relaciona: de 6 a 9 años yo-familia, de 10 a 12 años familia-entorno, cole/barrio-iguales, de 13 a 14 años barrio-municipio/pueblo/ciudad y de 15 a 16 años sociedad-política.

Se presentan un total de 4 bloques de dinámicas por cada rango de edad, cada uno con una serie de objetivos específicos.

BLOQUE A

Dinámicas de conocimiento y cohesión grupal

“Reunirse es un comienzo; permanecer juntos es un progreso; trabajar juntos constituye el éxito”-Henry Ford

Dinámicas de conocimiento:

¿Para qué las utilizamos?

- » Propiciar que las personas participantes se conozcan
- » Crear un clima distendido
- » Potenciar la desinhibición personal y la creatividad e imaginación.

Dinámicas de confianza y de cohesión

¿Para qué las utilizamos?

- » Generar un espacio seguro y de confianza con el grupo.
- » Fomentar la unión del grupo.
- » Impulsar la pertenencia grupal, la cual promueve la solidaridad, la tolerancia y la diversidad.

BLOQUE B

Dinámicas de sensibilización y aproximación a la participación

“Estos son los hechos; si uno comprende, si toma conciencia de ellos, por fuerza surgen emociones artísticas eficaces y capaces de sensibilizar a la gente sobre estos grandes problemas”-Roberto Rosellini

Qué es participación y cómo participamos

¿Para qué las utilizamos?

- » Hacer una primera aproximación al concepto de participación
- » Identificar en qué lugares participan las niñas, niños y adolescentes
- » Identificar de qué manera participan las niñas, niños y adolescentes

Análisis/diagnóstico de nuestro grupo/familia/barrio/municipio/mundo (según la edad)

¿Para qué las utilizamos?

- » Dotar de herramientas para el conocimiento de la realidad más próxima
- » Realizar un análisis de la realidad de una manera lúdica
- » Crear conciencia del contexto sobre el que se está trabajando

BLOQUE C

Experimentando la participación (ejemplo de una experiencia concreta)

“Nunca dudes que un pequeño grupo de ciudadanos comprometidos pueda cambiar el mundo. De hecho es lo único que lo ha logrado”- Margaret Mead

En este bloque no se recoge una dinámica concreta para trabajar participación, si no pautas adaptadas a cada rango de edad; una serie de consideraciones a tener en cuenta para que el proceso sea lo más exitoso posible.

¿Para qué las utilizamos?

- » Generar un espacio para experimentar la participación
- » Facilitar experiencias participativas que ayuden a tomar conciencia de los derechos y deberes de las niñas, niños y adolescentes.
- » Vivenciar la participación en diferentes sistemas, desde el sistema más inmediato al más externo; desde lo micro a lo macro, adaptándolo al momento madurativo que corresponda en cada caso
- » Desarrollar competencias como: la convivencia, el pensamiento crítico, la comunicación, la escucha, etc.
- » Trabajar sobre valores como: la solidaridad, la empatía, la diversidad, etc.

BLOQUE D

Evaluación de la participación

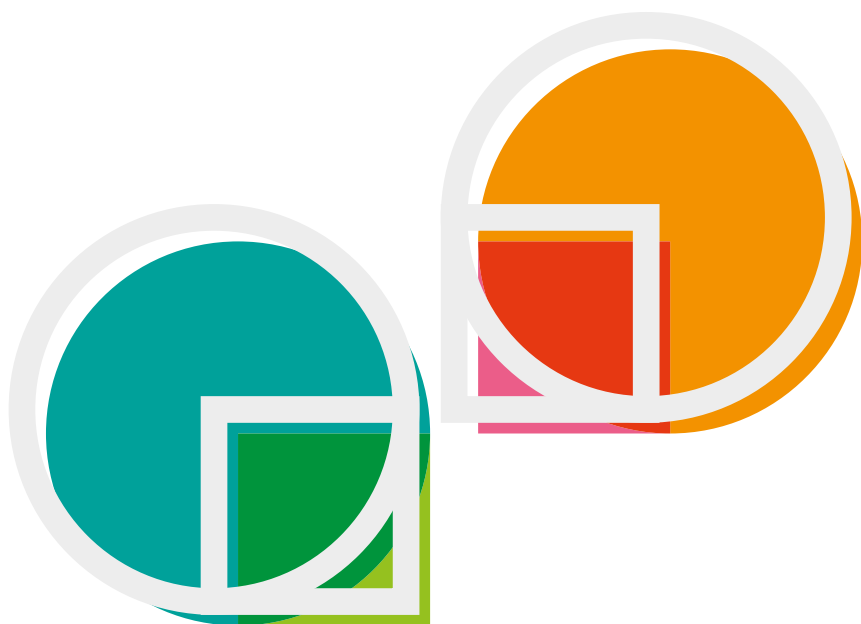
Dinámicas de evaluación

“La evaluación no sólo mide los resultados, sino que condiciona qué se enseña y cómo, y muy especialmente qué aprenden los y las estudiantes y cómo lo hacen”-Neus Sanmartí

¿Para qué las utilizamos?

- » Dotar de herramientas para la evaluación del proceso participativo
- » Propiciar herramientas críticas para la autoevaluación
- » Concienciar sobre la importancia de la evaluación

A continuación presentamos 2 dinámicas por cada modalidad así como un banco de recursos anexo.



DINÁMICAS DE 6-9 AÑOS (yo-familia)

A. Dinámicas de conocimiento y cohesión grupal

Dinámicas de conocimiento:

» NOMBRES Y COSAS QUE ME GUSTAN

PARTICIPANTES: No más de 10-15 personas.

DURACIÓN: Dependiendo del número de participantes, unos 30-45 min.

MATERIALES: Ninguno. Se puede poner música para generar ambiente.

Desarrollo

Se forma un círculo. Cada participante dirá su nombre y algo curioso de sí mismo. Después de la presentación la persona que tenemos a nuestra derecha o izquierda, según cómo se acuerde, tendrá que decir el nombre y ese algo curioso de la persona que le precede. La idea es ir encadenando los nombres de todas las personas que estén participando.

Una vez hecho se recomienda volver a mezclarse, regresar al círculo y volver a hacer la cadena de nombres.

Alternativas

1. Se puede hacer cada vez más rápido o cambiar de dirección de vez en cuando para hacerlo diferente.
2. También se puede variar y decir el nombre y un adjetivo, decir el nombre y hacer un gesto que resulte curioso o gracioso, decir el nombre y un hobby, el nombre y un animal, etc.

» ME GUSTAN TUS VECINAS Y TUS VECINOS

PARTICIPANTES: Todo el grupo.

DURACIÓN: 30 min. máx.

MATERIALES: Sillas. Una por cada persona que participa. Si no las hay se pueden sentar en el suelo.

Desarrollo

En primer lugar se hace una ronda de presentación breve diciendo los nombres. Después nos colocamos en círculo y una persona se queda en medio. Esta persona ha de preguntar a alguien del círculo si le gustan sus vecinos/as, y su respuesta tiene que ser: “no, me gustan más los de Ane e Iker”. En ese momento las personas que estén sentadas a la derecha e izquierda de Ane e Iker, deben cambiarse del sitio rápidamente, ya que la persona que está en medio intentará ocupar uno de los sitios que queden libres. Siempre quedará alguien sin sitio y tendrá que ir a preguntar a otra compañera o compañero si le gustan sus vecinos/as.

Dinámicas de confianza y cohesión

PARTICIPANTES: Entre 10 y 15 personas.

DURACIÓN: 1 h.

MATERIALES: Sillas o un banco corrido.

» **PONERNOS EN ORDEN**

Desarrollo

Se colocan tantas sillas como personas haya en el grupo. Se trata de que cada participante se ponga de pie sobre la silla y atienda a las consignas de la persona facilitadora. El grupo debe organizarse atendiendo a las directrices que se indiquen, sin bajarse de las sillas ni tocar el suelo. Dependiendo de la edad y del nivel de comprensión, se pueden hacer más sencillas o complejas, como por ejemplo:

- » El reto es ordenarnos por altura.
- » El reto es ordenarnos alfabéticamente.
- » El reto es ordenarnos por fecha de nacimiento (día, mes, edad)

Para hacerlo más complejo o sencillo se pueden introducir dificultades como no poder usar la palabra o tener que hablar en un lenguaje inventado para lograr el objetivo.

Alternativas

PARTICIPANTES: Entre 10 y 15 personas.

DURACIÓN: 20-30 min.

MATERIALES: Sillas y música.

» **SILLAS COOPERATIVAS**

Desarrollo

Se colocan las sillas en círculo pero mirando todas al exterior (como en el juego de las sillas). Se empieza el juego con una silla menos que el número de participantes. Cuando empieza la música todas y todos empiezan a bailar alrededor de las sillas y deberán coger sitio cuando la música se pare. El juego consiste en que todo el grupo debe de estar sentado en las sillas y nadie puede tener los pies en el suelo. Para ello tendrán que ser creativas y creativos, cooperar, comunicarse y trabajar la cohesión grupal. Se retirará una o más sillas por cada sesión de música, pero todas las personas participantes juegan hasta el final.

Podemos volver más complejo el juego, pidiéndoles que se toquen la nariz, o que toquen la oreja de su compañero/a, etc. Es recomendable poner una música alegre.

Alternativas

B. Dinámicas de sensibilización y aterrizaje en la participación

Qué es participación y cómo participamos

» PARTICIPO LUEGO SIENTO

PARTICIPANTES: Todo el grupo

DURACIÓN: 1h 30min.

MATERIALES: Pinturas, lápices de colores, folios o cartulinas.

Desarrollo

En un primer momento el grupo al completo hará una pequeña reflexión de lugares en los que participan: en casa, en grupos de clase, en el patio, en juegos, en la familia, etc. Podemos hacer una lista de los sitios y/o situaciones que identifican para tenerla a la vista.

Nos ponemos en grupos pequeños y cada grupo elige uno de los lugares y/o situaciones enumeradas. Ahora de lo que se trata es de que cada grupo plasme en una obra colectiva cómo se siente cuando participa en ese espacio elegido. Una vez agotado el tiempo para hacer la obra, cada subgrupo pondrá en común y contará al resto qué ha representado en su obra. Tras las presentaciones de cada obra, hablaremos entre todas y todos los del grupo sobre qué cosas están bien y cuales se podrían mejorar para hacer esos lugares/situaciones más amables para participar mejor.

» COLOREANDO NUESTRA HISTORIA

PARTICIPANTES: Todo el grupo

DURACIÓN: 1h. - 1h 30min.

MATERIALES: Pinturas de mano, rotuladores, ceras... y papel estraza blanco.

Desarrollo

Extendemos el papel estraza blanco, repartimos las pinturas y la consigna es que cada niña-niño pinte lo que desee donde lo desee. Damos 15 minutos para que pinten libremente en cualquier parte del papel. No tiene por qué ser un dibujo concreto. Si se desea se puede poner música para acompañar. Una vez terminado el tiempo, el grupo se retira y observa la obra conjunta. La persona dinamizadora explica que aunque cada persona haya hecho un trabajo individual, la creación es colectiva y es hora de darle forma a eso. Para ello entre todas y todos se creará una historia con los dibujos que se han hecho, y le pondrán un título de manera grupal. La pauta es que la historia cobre un sentido y hable de participación. La persona dinamizadora tiene que acompañar y guiar en la creación del relato preguntando:

» ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué función tienen? ¿Qué hacen? ¿Para qué lo hacen?
¿Qué pasa en la historia?

Una vez que acaba la creación de la historia, la persona dinamizadora narra la historia creada en voz alta para que todas las personas participantes la escuchen.

Finalmente se hace un cierre en el que se pueden plantear las siguientes cuestiones:

» ¿Cómo nos hemos sentido mientras pintábamos solas y solos? ¿Y cuando hemos convertido los dibujos en un gran cuento y hemos participado todas y todos?

» ¿Te ha gustado participar con y tus compañeros y compañeras? ¿Es importante para ti? ¿Por qué?

Recomendaciones

Se recomienda fotografiar el mural así como grabar o escribir la historia colectiva creada.

Análisis/ diagnóstico de nuestro grupo/familia/barrio/ciudad (según edades)

PARTICIPANTES: 10-20 personas.

DURACIÓN: 15-20 min.

MATERIALES: Folios de papel, rotuladores, tubos de cartón o plástico y música.

» **¿QUÉ VEO?**

Desarrollo

Cada persona toma un tubo y recorre el espacio mirando a través de él, observando lo que le llama la atención, reparando en cosas que antes no vio. Al encontrarnos con la mirada de algún compañero o compañera, nos juntamos en parejas y caminamos juntas por el lugar. Con el/la compañero/a se comparte qué fue lo que más llamó la atención de lo que se observó. A través del tubo tenemos una nueva mirada. En parejas, al ritmo de la música, vamos a dejarnos llevar por el o la compañera, agarrados de los dos tubos. Es interesante que se vayan rotando las parejas.

Con las cuestiones identificadas compartimos lo que hemos visto, qué nos ha llamado la atención, etc.

Finalmente se invita al grupo a una pequeña reflexión sobre la dinámica, planteando preguntas como:

- » ¿Qué es lo que más nos ha gustado? ¿Y lo que menos nos ha gustado?
- » De las cosas que has visto, ¿cuáles son las que más te han gustado? ¿Y las que menos? ¿Por qué?
- » Diferencias entre ver por el tubo de manera individual o con la pareja.
- » Comparar la dinámica con el conocimiento que se tiene del entorno más próximo: familia, escuela.

Lo ideal es que la persona dinamizadora vaya recogiendo las cuestiones que se hablan en el grupo para luego poder compartirlas.

La persona facilitadora puede elaborar los tubos con anterioridad o pedir a cada participante que, con un folio, realice uno. La actividad se puede acompañar con música.

Alternativas

Qué es participación y cómo participamos

» MURAL DE LA VERDAD

PARTICIPANTES: Todo el grupo.

DURACIÓN: 1h 30min. - 2h.

MATERIALES: Papel estraza, pinturas, rotuladores, otros.

Desarrollo

En grupo grande en primer lugar se define el tema sobre el que se va hacer el análisis de la realidad. Imaginemos que se van trabajar los diferentes espacios de participación: el aula, el grupo de amigas y amigos, etc. Se harán varios subgrupos y a cada subgrupo se le asignará uno de los espacios definidos en el ejemplo. A continuación, cada subgrupo tendrá un tiempo para representar en el papel, de la manera que desee, una escena que se dé en ese espacio. Las preguntas serían: ¿qué pasa con la participación en el aula?, ¿qué pasa con la participación en el grupo de amigas y amigos?, etc. Después ponemos las creaciones en la pared, si es posible, y observamos todas en silencio. Podemos invitar a las niñas, niños y adolescentes a que observen y anoten si hay algo que les sorprenda, les parezca curioso o no entiendan de los otros murales. Tras observar las creaciones de los demás subgrupos, nos volvemos a juntar en grupo grande y damos la oportunidad a cada grupo creador de que nos explique qué ha querido representar. La persona facilitadora podrá hacer preguntas para ampliar la información, como: ¿por qué eso está coloreado de rojo?, ¿por qué esto es más grande que eso otro? Puede que a primera vista estas preguntas parezcan innecesarias pero pueden dar pie a diferentes interpretaciones.

Alternativas

Se puede proponer que una vez acabada la obra, cada subgrupo se rote y haga alguna aportación a las de los demás grupos. Las aportaciones pueden ser añadir elementos a la composición de otros, hacer anotaciones y colocar un post-it con las mismas, etc.

C. Experimentando la participación 6-9 años

El juego es un espacio de experiencias, es una herramienta que utilizan las niñas y niños para conocer el mundo: son los protagonistas y crean sus propias reglas.

El juego intencionado tiene que responder a sus necesidades y tener un objetivo claro. No es discutible la necesidad que los niños y niñas sienten por el juego y la utilidad de éste como medio educativo. Sin embargo, nuestro objetivo no es “jugar por jugar”, sino que intentaremos que el juego cumpla ciertos objetivos.

ESTRUCTURA

OBJETIVOS:

- » Potenciar el sentimiento de responsabilidad social, enfocado hacia su grupo y/o realidad.
- » Potenciar el respeto hacia lo que es de todas las personas.
- » Descubrir a través del juego la alegría y la participación.
- » Desarrollar capacidades de atención, comprensión y escucha.
- » Asumir pequeñas responsabilidades.
- » Conocer y asumir las reglas del grupo.
- » Aprender a compartir.

Objetivos

PROPUESTA DE ESTRUCTURA:

Presentación/introducción: Comenzaremos con un elemento motivante: un cuento, mensaje, juego de pistas.

Organización de la actividad: Teniendo en cuenta los objetivos que perseguimos, mediante personajes, papeles, se irán proponiendo juegos y talleres. Es aconsejable que los personajes elegidos representen los distintos valores de cualquier sociedad. Se pueden representar esos valores de una manera exagerada o ser más realista, pero siempre teniendo en cuenta que cada personaje será un tipo de persona con sus aptitudes y valores.

Es una actividad de descubrimiento y observación, una manera de hacer la presentación de lo que se irá trabajando.

Actividad: van apareciendo nuevos elementos, personajes, nuevas motivaciones, sobre todo en momentos en que se baje el ritmo. Y será el núcleo de las actividades.

Desenlace de la actividad: Siempre debe tener un final, que se marca con la “derrota” del personaje malo de la actividad o con el logro del “objetivo” final de nuestra historia.

Asignación de cargos: Se les proporcionarán, dependiendo de sus características, pequeños cargos que ayuden a su organización grupal. Deberían ir en coherencia con sus intereses y con sus capacidades personales.

Valoración: Se recuerda lo descubierto, lo que les ha gustado y lo que no. Se hace una revisión de los aprendizajes colectivos que han ido haciendo a lo largo de los juegos, talleres y actividades propuestas. Es importante que se les ayude a identificar estos aprendizajes.

Fiesta final: Se realizará un acto final a modo de cierre, donde se celebrarán los logros y aprendizajes. Se dará importancia al proceso de grupo y no tanto a la consecución del objetivo.

Propuesta de estructura

PROPUESTA DE ACTIVIDAD:

La Tribu de Indios Apaches

INTRODUCCIÓN

La tribu india nos ofrece muchas posibilidades ya que fomenta la idea de grupo y unión: están representadas un montón de actitudes humanas y cada personaje tiene distintos comportamientos, problemas y virtudes.

Se propone que todo suceda en un lugar en concreto, podríamos llamarle LA GRAN LLANURA. En este lugar se recogen todos los símbolos colectivos: manada de lobos, distintas especies de animales, raza humana,...

Cuando el grupo se sumerja en La Gran Llanura, se le comunica que adquiere la condición de tribu. Para ello, lo primero que tienen que hacer es construir algo identitario: un nombre, un grito de guerra, una imagen, una danza..., lo que se decida en la tribu. Además en la tribu hay que establecer unas normas que regularan toda la actividad. La persona facilitadora debe ayudar con esto y procurar que todas las normas y propuestas sean factibles y no discriminatorias. Ésta será la primera actividad de la tribu: cohesión e identidad.

La persona dinamizadora puede ir incluyendo elementos en el relato que den más solidez al hilo temático. Por ejemplo se puede hablar de la fauna que vive en la Llanura. Ésta está compuesta por animales que tienen capacidad de pensar, hablar y comunicarse con las personas. Estos animales tienen un valor simbólico y cada uno representa una cualidad y un aspecto. Los animales piensan, tienen su organización y sus leyes. A continuación presentamos algunos de los animales y características con las que se puede jugar.

LA TRIBU

Estaría representada por el alumnado y es la protagonista de la historia. Han vivido siempre aprendiendo los valores de sus compañeros y compañeras y la Ley de la Gran Llanura. Al final de la historia es capaz de vencer al lobo solitario y es coherente siempre con sus valores. Es un símbolo universal de nosotros y nosotras mismas, de todas las cualidades moldeables o potenciales que hay dentro de nosotros y nosotras.

- » **Naiche:** es la jefa de la tribu e intentará que siempre reine la comunicación y la participación. Puede ser un rol que se vaya rotando.
- » **Cielo Azul (chamana):** Tiene una relación verdaderamente especial con la Naturaleza. Para ella, todos los seres son sus hermanos y hermanas: el hermano sol, la hermana agua, el hermano árbol... Se le presenta cómo la ayudante de Naiche. Representa los valores de escucha, empatía, y fomenta la participación de todas las personas en la historia.
- » **Los guanacos:** Son presentados como símbolo de un pueblo desorganizado, sin disciplina ni leyes, descuidado, siempre hablan a gritos,... Su imagen es la de individuos desorganizados incapaces de ponerse seriamente a trabajar. Se presentan en contraposición a la tribu, como contraste que lleve a una experiencia educativa aunque, obviamente, ni la tribu ni los guanacos son así en realidad.
- » **El Búfalo/a:** Es un animal mágico ya que piensa y siente. No necesita estar siempre presente sino que aparece cada vez que se le necesita, en casos especiales, y se confía en él debido a su larga experiencia. Búfalo siempre se ofrece a la tarea desinteresadamente. Éste es el valor que le caracteriza y que podemos utilizar como fuente de aprendizaje.

- » **El perro/a de la pradera:** Es ágil, utiliza su sagacidad como base del conocimiento y astucia. Es éste el valor que quiere realizarse en este personaje.
- » **Lobo o Loba Solitaria:** Este animal representa la vanidad, el egoísmo y la no autenticidad. Es una fachada tras la cual hay un vacío total. Es el principal enemigo de la tribu y el malo de la historia a quien hay que “vencer”.
- » **Chacal:** Es chillón y anda a la sombra de Lobo Solitario (se le presenta como su ayudante). Su característica más llamativa es su falta de personalidad y cobardía, siempre a la sombra de otra personalidad.
- » **Gorrión Azul:** Es un pájaro muy habilidoso, artesano y constructor. Su personalidad es constructiva, siempre optimista y alegre. Además, es un gran protector de la Naturaleza.

En diferentes momentos de la actividad transversal se puede recurrir o pedir ayuda a alguno de los personajes que se proponen aquí o introducir nuevos si se desea.

Se puede crear un poco de misterio contando una historia sobre el pueblo indio y su vida; o sobre alguna leyenda de los apaches. La sala se decora como una Llanura india. Las personas facilitadoras podrían disfrazarse también.

La historia de la actividad en sí arranca con un mensaje en el que se cuenta que la Gran Llanura esconde un poder muy grande, que podemos representar con algún artefacto o tótem. Se explicará que quien tenga ese tótem tendrá el poder sobre todas las cosas.

Debido a esto el Lobo o Loba Solitaria está en busca de ese poder para gobernar y controlar a todas las criaturas de la Llanura. A la vez Naiche, en contraposición, está buscando ese tótem para liberar la Gran Llanura y que nadie pueda controlar a las criaturas que en ella habitan nunca más.

Por esto La Tribu debe ayudar a Naiche a completar su tarea.

Hace muchos años el tótem fue separado en fragmentos y repartidos por territorios de la Gran Llanura. Naiche debe ir pasando de territorio en territorio explorando y encontrándolos para reconstruir el tótem y así poder destruirlo en su totalidad (ya que no se puede destruir por fragmentos)

El Lobo Solitario irá pasando por los diferentes territorios de la Gran Llanura y dificultando la tarea a Naiche, poniendo trampas, pruebas, desafíos a ella y a la Tribu.

A partir de ahí, se van proporcionando a las personas participantes una serie de pistas para que encuentren los diferentes territorios.

Se plantea hacer una búsqueda por cada actividad/sesión/taller e ir introduciendo distintos elementos que den continuidad a todo el proceso, por ejemplo:

- » hacer trajes como el del pueblo indio para vestirse, beber en cuencos, hacer tótems y símbolos de los habitantes de la aldea, etc.
- » se cuelgan los tótems que se han hecho, un lugar para colocar el mapa de los lugares que ya han explorado...

INTRODUCCIÓN

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Se estructuran las actividades teniendo en cuenta la realidad del grupo y aprovechando otras actividades, que simplemente ambientándolas se puedan incluir en la historia.

- » **Normativa:** Se pueden escribir entre todos y todas a modo de compromiso. Es interesante tenerlas bien visibles en algún lugar de la tribu para poder ir recordándolas.
- » **Pinturas indias:** un libro donde se puede escribir todo lo que pasa en la tribu y sirve para recordar la actividad anterior, para las revisiones, para apuntar los conflictos y aprendizajes...
- » **Personajes:** Cada niña, niño representará a su propio personaje.
- » **Juegos/pruebas:** Explorar la Gran Llanura y la búsqueda de los fragmentos para completar el tótem y cumplir nuestro objetivo de destruirlo y desterrar a Lobo Solitario. Esto tiene que dar mucho juego.
- » **Valoración:** Es importante que después de cada actividad se escriba cómo ha ido el día, así como lo que haremos en la próxima sesión. Se trata de poder evaluar los aprendizajes y resolver conflictos que hayan podido surgir.

En cuanto al contenido, es una buena ocasión para revisar las actitudes y comportamiento. Para celebrarlo, hay que hacerlo en un sitio mágico y motivador.

- » **Fiesta final:** Una vez conseguidos todos los fragmentos del tótem, lo reconstruiremos para destruirlo entre todas y liberar a las criaturas de la Gran Llanura. De esta manera, Lobo Solitario no tendrá nada más que hacer y se marchará derrotado, abatido y admitiendo que no puede vencer a la Tribu y a Naiche. Todo esto se realizará en una celebración final de la Tribu, en la que se hacen canciones, bailes y merienda (música, disfraces....)

D. Evaluación de la participación

Dinámicas de evaluación

PARTICIPANTES: 10-30 personas.

DURACIÓN: 15 -20 min.

MATERIALES: Listado de preguntas y pelota u otro objeto.

» BOTA Y PREGUNTA- LA PATATA CALIENTE

Desarrollo

Se utiliza una pelota u otro objeto que se irá pasando de participante en participante hasta que la persona dinamizadora dé una señal. Se marca la consigna de que la pelota es una patata caliente, por lo que tiene que ir saltando de mano en mano porque quema. De esta manera la dinámica genera distensión. Para hacer más interesante la presentación, se escriben las preguntas en pequeños pedazos de papel y se introducen en una bolsa o similar. Cada vez que una persona tenga la pelota en su poder porque la persona dinamizadora ha dado la señal, se saca de la bolsa una pregunta al azar y la responderá la persona que tenga la pelota en ese momento.

La persona facilitadora comienza tirando la pelota a cualquiera de los participantes, que leerá la pregunta en voz alta y dará su respuesta. Las respuestas se anotarán en el lugar escogido por el grupo.

Tras ser respondida la pregunta, la misma persona lanzará la pelota a otra persona, que responderá a otra pregunta y así sucesivamente, hasta que todas las personas hayan evaluado. La persona facilitadora retoma el cartel con las respuestas expresadas y se hará una puesta en común de las respuestas por si hubiera que cambiar o añadir algo.

Las preguntas deben ser explicadas claramente para que el/la participante pueda responder con facilidad. La persona facilitadora debe asegurarse de que todas las personas participen de alguna manera.

Recomendaciones

Se puede emplear cualquier otro objeto que no sea una pelota. Se puede dinamizar con música.

Alternativas

PARTICIPANTES: 10-30 personas.

DURACIÓN: 20 -45 min.

MATERIALES: Ninguno

» YO METO EN MI MOCHILA

Desarrollo

Tras la sesión, se recapitula lo trabajado entre todas y todos. Tras hablar de qué cosas se han hecho, se les pide que imaginen que tienen una mochila imaginaria. Ahora cada persona dirá qué guarda en su mochila (qué cosas le han gustado) y qué cosas no metería en su mochila (cosas que no le han gustado).

Si se dispone de tiempo, se les puede pedir que expliquen las cosas que no metieron y qué haría falta para incluirlas en su equipaje.

Alternativas

DINÁMICAS DE 10 A 12 años (familia-entorno; centro educativo/ barrio-iguales)

A. Dinámicas de conocimiento y cohesión grupal

Dinámicas de conocimiento:

» **BINGO VIRTUAL**

PARTICIPANTES: 20-30 personas.

DURACIÓN: 1h.

MATERIALES: Plantilla con las preguntas o cuestiones curiosas

Desarrollo

Se hace una plantilla a modo de cartón de Bingo. En las diferentes casillas en lugar de poner números, pondremos acciones o cosas curiosas como: ha salido en televisión, toca un instrumento, tiene más de una mascota, ha visitados 3 continentes diferentes, etc. La dinámica trata de hacer Bingo con esta plantilla preguntando al resto de compañeras y compañeros las cuestiones que aparecen en la plantilla. El grupo podrá preguntar libremente a cualquier persona participante sin seguir un orden concreto y solo se podrá hacer una pregunta cada vez. Cuando hayan encontrado respuesta a todas las preguntas, que irán anotando en la plantilla, cantarán ¡Bingo! La persona o personas que canten ¡Bingo!, tendrán que contarle al resto del grupo la información que han recogido. Aprovecharemos cada casilla respondida para hacer preguntar también al resto de compañeras y compañeros y aprovechar a conocernos un poco más. Se trata de romper el hielo y conocerse.

Alternativas

Se puede usar la misma dinámica para temas concretos y tematizar las casillas al gusto. También se puede poner una cuenta atrás y música para hacerlo más tenso.

Recomendaciones

La persona facilitadora ha de estar atenta a que todas las personas sean preguntadas y que nadie quede fuera de la dinámica.

PARTICIPANTES: Grupos hasta 30 personas.

DURACIÓN: 1h-1h 30min.

MATERIALES: Sillas y/o mesas, pegatinas, un dispositivo para controlar el tiempo, folios y bolígrafos.

» CITAS RÁPIDAS

Desarrollo

Se colocan sillas y mesas, o únicamente sillas en parejas, una en frente de la otra. Se le da a cada participante una pegatina para que pueda escribir su nombre, y un folio y un boli, por si necesita anotar algo. Después se invita a las personas participantes a sentarse en las sillas una frente a la otra y comienza el tiempo. El formato de citas rápidas se hará de la siguiente manera: tienen un total de 3-4 minutos para hacerse preguntas. Una vez acabado el tiempo, la persona facilitadora dará la señal para cambiarse. Se harán tantos cambios como se necesiten para que todas las personas se hayan citado entre sí. Es importante que antes de que comiencen las citas, se dejen claras las normas: preguntas adecuadas, no ofensivas, no hacer preguntas muy difíciles, no es necesario responder a las preguntas que no se desee, etc.

Se puede dejar en cada mesa de la cita rápida una pregunta respecto a participación, la experiencia, la idea que tienen, etc., que tengan que responder en cada cita rápida. Así además de conocerse se va enmarcando el trabajo posterior.

Alternativas

Dinámicas de confianza y cohesión

» CONSTRUCCIONES CIEGAS

PARTICIPANTES: Todo el grupo, a poder ser pares.

DURACIÓN: 45 min.

MATERIALES: Un espacio amplio, mesas, sillas y plastilina

Desarrollo

Todo el grupo se venda los ojos con un pañuelo o tela. En silencio se comienza a caminar por el espacio. Cuando se encuentran dos personas, se agarran de la mano y formarán una pareja. La persona facilitadora deberá colocar a cada pareja en una mesa frente a frente y recordar la importancia de guardar absoluto silencio.

Se les da a cada pareja un trozo de plastilina y se les pide que, sin hablar y a base de otro tipo de comunicación, construyan algo común. Cuando acaben, podrán quitarse la venda y poner de manera conjunta y hablando un título a su obra. Los resultados son realmente sorprendentes.

» SALVAR AL GRUPO

PARTICIPANTES: 8 y 25 personas.

DURACIÓN: 1 h.

MATERIALES: Periódicos viejos, un espacio amplio

Desarrollo

Se ponen en grupos y cada participante tiene su página de periódico. Tienen que imaginarse que tienen que cruzar un río y que las páginas de periódico son piedras. Se colocan en fila cada persona encima del periódico y la última va pasando a la primera el periódico que va dejando atrás para así poder avanzar. Como les persiguen los leones, tienen que conseguir llegar a la meta lo antes posible. El juego será satisfactorio si los/las participantes se muestran solidarios/as y cooperantes con sus compañeros/as.

Alternativa

Se puede proponer que el grupo haga lo mismo de tres formas diferentes:

- » Sin utilizar la palabra
- » Pudiendo utilizar la palabra pero que sea un idioma inventado
- » Pudiendo hablar con el idioma en el que se comuniquen.

B. Dinámicas de sensibilización y aterrizaje en la participación

Qué es participación y cómo participamos

Para familiarizarse con conceptos clave en el ámbito de la participación, la convivencia, la ciudadanía, la inclusión, etc.

PARTICIPANTES: 10-25 personas.

DURACIÓN: Trabajo en grupo: 15 + 15 min. // Elaboración de la Baraja: 30 min.

MATERIALES: Baraja de cartas en blanco o cartulinas blancas recortadas, tarjetas de colores (para el MODO 2), tijeras, rotuladores negro y rojo y cinta adhesiva.

» LA BARAJA DE LAS PALABRAS

Desarrollo

Se proponen dos formas de aplicación de la dinámica:

MODO 1

Esta baraja consta de 32 cartas en blanco en las que los y las participantes escribirán en una cara una palabra relacionada con la participación, la convivencia, la ciudadanía, las emociones, etc. y en la otra cara, su antónimo. De esa manera obtendremos 64 palabras.

En la primera ronda de trabajo, los y las participantes trabajarán en grupos de 3-4 personas. En estos subgrupos elegirán palabras relacionadas con el concepto que se quiere trabajar. Si es exclusivamente participación, si son emociones, etc.

A continuación las pondrán en común con los otros grupos y se elegirán cuáles serán aquellas palabras a las que se les buscará su antónimo en una segunda ronda de trabajo en grupo.

Cada grupo elegirá el mismo número de antónimos y con todos ellos se cumplimentarán las cartas.

Al final, una vez tengamos la baraja de las 64 palabras, jugaremos en grupos a hacer parejas de palabras, buscando otra manera de relacionarlas y de conectarlas. Como resultado final tendremos un glosario de términos relacionados con el concepto que se quiere trabajar y el comienzo de un diccionario sobre ese tema.

MODO 2

La persona facilitadora prepara con anticipación juegos de tarjetas para repartir en los grupos de trabajo. En cada una de ellas escribe una palabra que ayude a definir el concepto que se vaya a trabajar en el taller. Deja otras tarjetas en blanco. Trabajaremos en subgrupos de 4-5 personas máximo al que se le entregará un juego de tarjetas.

El número de tarjetas que se dé a cada grupo lo decide la persona que facilite el taller. La tarea de cada subgrupo es pensar sobre el significado de cada una de las palabras que se les han entregado, para finalmente escoger sólo 3 tarjetas para definir el concepto que se está abordando en el taller. Las tarjetas blancas son una especie de comodines en los que si el grupo considera que faltan palabras, puedan escribirlas

Volviendo al grupo grande y con las tarjetas elegidas y las cumplimentadas, cada grupo presenta su definición y explica por qué eligió esas palabras. A su vez con las palabras escogidas y las definiciones de todos los grupos se va hacia la construcción de una definición común. La persona facilitadora orienta hacia la construcción colectiva y el análisis del concepto.

Se trata de una dinámica versátil que permite trabajar palabras del tema que deseemos, participación: convivencia, inclusión, ciudadanía, emociones, interculturalidad.

Se puede acompañar cada palabra y su antónimo con una imagen que representarían los y las participantes en cada carta.

Recomendaciones

Alternativas

» DEFINIENDO PARTICIPACIÓN

PARTICIPANTES: Hasta 25-30 personas.

DURACIÓN: 1 h (aprox.)

MATERIALES: Pizarra, folios, rotuladores, etc.

Desarrollo

Primero hacemos una lluvia de ideas sobre qué entendemos por participar. Podemos ir anotando las palabras que salgan en la pizarra o en un papel a la vista de todo el grupo. Después hacemos subgrupos de 4-5 personas y trabajamos con las palabras que han salido. A cada grupo se le asignará una cartulina o papel estraza para poder hacer su análisis sobre la participación. La persona facilitadora plantea varias preguntas:

- » ¿Dónde participamos?
- » ¿Cuándo participamos?
- » ¿Con quién participamos?
- » ¿Para qué participamos?

Se les da unos minutos para reflexionar y pensar en cada pregunta. La idea es que en esa cartulina o papel contesten a estas preguntas, expresándolo de la manera que quieran: a modo de tweet, con un dibujo, una titular de noticia, redactado, etc.

Análisis/ diagnóstico de nuestro grupo/aula/familia/barrio/ciudad (según edades)

PARTICIPANTES: 15-30 personas.

DURACIÓN: Dos sesiones de 1 hora 30min.

MATERIALES: Plantilla/mapas de recursos o del lugar/objeto a analizar, pinturas de colores, gomets, etc.

» LOS COLORES DE LA PARTICIPACIÓN

Desarrollo

En primer lugar la persona facilitadora explica que se va hacer un análisis de la realidad del asunto que se vaya a trabajar. Imaginemos que van a trabajar sobre los recursos municipales que hay en su barrio/ ciudad. Para esto, la persona facilitadora tendrá que preparar previamente un plano o hacer una búsqueda de información de los recursos y situarlos en un mapa que todas y todas puedan entender.

En la primera sesión, se trata de entender el trabajo y de identificar qué recursos hay y situarlos en el mapa. Para ello se pueden utilizar pegatinas de tipo gomets y clasificarlas por colores. Por ejemplo las azules para parques, las verdes para espacios deportivos, las rojas para espacios naturales, etc. Una vez hecha esta identificación, se comenta y ordena cuáles espacios son los que más se utilizan y porqué y se realiza una lista categorizando estos recursos.

La siguiente sesión se inicia repasando el listado de priorización de uso de espacios y se da la consigna de trabajo para la siguiente.

De manera individual o en grupos pequeños, se asignan los espacios identificados en la sesión anterior y se acuerda y asigna un significado a cada uno de los colores que se vayan a utilizar para colorear. Por ejemplo, el rojo habla de las necesidades, el naranja de las posibilidades, el azul de los conflictos, verde de las experiencias, etc.

Una vez asignados los colores, a cada persona participante se le pide que colorea. Cada grupo tendrá una misión: uno expresará con colores una serie de conceptos relacionados con el tema que elijamos abordar y representar, otro subgrupo mostrarán con colores las necesidades que detectamos en torno al tema en cuestión. Un tercero coloreará en base a los conflictos y situaciones complejas y un cuarto grupo lo hará señalando propuestas y soluciones que se nos ocurren para mejorar. Se pueden añadir textos pequeños, pero lo ideal es utilizar el lenguaje de los colores y relajarnos mientras pintamos, que en última instancia es el objetivo de esta dinámica.

Una vez coloreada, se hace una puesta en común sobre el trabajo realizado.

» MICRO TEATRO ESPACIO DE REALIDAD

PARTICIPANTES: 15-30 personas.

DURACIÓN: 2 h.

MATERIALES: Post-its, bolígrafos, papel estraza.

Desarrollo

En un inicio, cada uno/a escribirá en un post-it una o dos situaciones que observe desde su propia vivencia y/o mirada de aquel espacio o experiencia que requiera análisis.

Todos los post-it se pegaran en una pared (pondremos un trozo grande de papel estraza pegado). Cada persona participante se levantará y cogerá uno de los post-it y lo leerá en alto.

El/la dinamizadora, junto con el grupo, ira clasificando los post-it en columnas a medida que se vayan leyendo, teniendo en cuenta las similitudes que puedan tener unos y otros.

Por ejemplo: Análisis de la realidad del comedor

POST-IT 1: Hay mucho ruido

POST-IT 2: Algunos/as alumnos/as gritan mucho

Ambas aportaciones, aunque distintas, son similares y se pueden clasificar en un mismo apartado o columna.

Una vez leídos y agrupados los post-it, nos dividiremos en grupos. El número de grupos se corresponderá con el número de apartados y columnas que hayan salido.

Cada grupo, teniendo en cuenta el contenido del apartado asignado, creará una especie de micro teatro, donde tendrán que representar la situación y posteriormente, tendrán que pensar en posibles soluciones a ese análisis de la realidad y representarlo también.

Para la elaboración del micro teatro, dispondrán de unas pautas específicas para facilitar el proceso de creación:

- » Grupo:
- » Tema:
- » Personajes:
- » Inicio:
- » Nudo:
- » Desenlace:
- » Final alternativo (posibles soluciones)

Los grupos observadores, si quisieran podrían aportar otras posibles soluciones de manera que el grupo grande participe y puedan intercambiar ideas y opiniones.

C. Experimentando la participación: 10-12 años

La propuesta que se describe a continuación es un planteamiento de actividad transversal para trabajar a lo largo de varias sesiones, durante un curso o como hilo conductor de una etapa de grupo.

ESTRUCTURA

OBJETIVOS:

- » Desarrollar el sentimiento de responsabilidad social enfocado hacia la grupo.
- » Potenciar la capacidad de dialogo y tolerancia.
- » Desarrollar su expresión corporal en todas sus facetas.
- » Desarrollar a través del juego la alegría y la participación.
- » Desarrollar capacidades de atención, comprensión y escucha.
- » Desarrollar pequeñas responsabilidades grupales.
- » Responsabilizarse de la marcha del grupo.

Objetivos

PROPUESTA DE ESTRUCTURA:

Presentación/introducción: Se propone comenzar utilizando algún elemento motivante: un cuento, mensaje, juego de pistas... Conviene darle un aspecto misterioso y motivador para que las niñas, niños y adolescentes entren al juego.

Organización de la actividad: teniendo en cuenta los objetivos que perseguimos, mediante personajes, papeles, ir proponiendo juegos y talleres. Es aconsejable que los personajes elegidos representen los distintos valores de cualquier sociedad. Se pueden representar esos valores de una manera exagerada o ser más realista, pero siempre teniendo en cuenta que cada personaje representa un tipo de persona con sus aptitudes y valores.

Actividad: La propuestas de actividades, la de descubrimiento y observación. Es una manera de hacer la presentación de lo que se irá trabajando, ir presentando nuevos elementos, personajes, nuevas motivaciones, sobre todo en momentos en que se baje el ritmo.

Desenlace de la actividad: Siempre debe tener un final, que se marca con la “derrota” del personaje “malo” de la actividad o con el logro del “objetivo” final de nuestra historia.

Asignación de cargos: Se les proporcionarán, dependiendo de sus características, pequeños cargos que ayuden a su organización grupal. Deberían ir en coherencia con sus intereses y con sus capacidades personales.

Valoración: Esta parte es tal vez la más interesante ya que ayuda a visibilizar qué es lo aprendido: se recuerda lo descubierto, lo que les ha gustado y lo que no. Se hace una revisión de los aprendizajes colectivos que han ido haciendo a lo largo de los juegos, talleres y actividades propuestas. Es importante que se les ayude a identificar estos aprendizajes.

Fiesta final o Boom: Para darle un cierre, se propone realizar una fiesta final, dónde se celebren los logros y aprendizajes. Se dará importancia al proceso de grupo y no tanto a la consecución del objetivo.

A continuación dejamos una propuesta de actividad para trabajar la participación desde el enfoque de derechos teniendo en cuenta todas las pautas anteriores.

Propuesta de estructura

PROPUESTA DE ACTIVIDAD: LAS 12 PRUEBAS DE ASTERIX

INTRODUCCIÓN

Se puede crear un poco de misterio contando una historia sobre el pueblo galo y su vida o sobre alguna leyenda de los galos. La sala se decora como una aldea gala y la persona facilitadora vestida como gala, de Asterix y/o Obelix. La historia de la actividad en sí arranca con un mensaje (que puede llegar por medio de Obelix, del perro Idefix...) en el que Asterix cuenta que está preso en manos del pueblo Romano, en una prisión de Roma.

Es importante que aunque se trabaje sobre esta historia, los personajes representen roles diversos.

A partir de ahí, se van proporcionando a las personas participantes una serie de pistas para que encuentren los 12 ingredientes (12 pruebas) para preparar la poción mágica del pueblo galo, que da fuerza sobrehumana a todo el que la toma y así poder rescatar a Asterix.

Así, irán realizando una serie de pruebas, normalmente una por cada actividad, en las que se van introduciendo distintos elementos y se van trabajando diferentes competencias, que dan continuidad a todo el proceso. Las actividades pueden presentarse en formato de:

- » **Talleres:** Por ejemplo hacer trajes como el pueblo galo para vestirse, beber en cuencos, hacer escudos con los nombres y símbolos de los habitantes de la aldea, cascos, etc.
- » **Espacio:** Decorar. Se cuelgan los escudos que se han hecho, los cascos, un lugar para los ingredientes de la pócima...

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Se estructuran las actividades, teniendo en cuenta la realidad y necesidades del grupo. Hay que estar abierto a que cualquier actividad se puede adaptar a la aventura. He aquí algunas propuestas/ideas para trabajar la participación:

- » **Hacer de manera participada la normativa:** cada pueblo galo y sus habitantes tienen sus normas. Se pueden escribir entre todos y todas a modo de compromiso, se pueden recibir por carta de Asterix, etc... Es interesante tenerlas bien visibles en algún lugar de la aldea gala para poder ir recordándolas.
- » **Hacer un cuaderno Galo:** Un libro donde se puede escribir todo lo que pasa en la aldea y sirve para recordar la actividad anterior, para las revisiones, para apuntar los conflictos y aprendizajes...
- » **Pensar y repartir los personajes:** Pueden aparecer personajes diversos, fijándonos en las características, valores y nombres simbólicos de los libros sobre Asterix: Druida, la persona sabia, valerosa pero fanfarrona, el/la juglar, etc. Se pueden presentar los personajes desde el principio, así como repartir o elegir personajes entre todas y todos.
- » **Juegos/pruebas:** Una idea muy sencilla es la de la búsqueda de los ingredientes para la pócima. Esto da mucho juego y en la propia búsqueda se pueden incluir destrezas y valores a trabajar como la cooperación, el espíritu emprendedor, la autonomía o

la empatía. Se pueden presentar ingredientes misteriosos a los que se pueden dar nombres exóticos, raros o inventados: rocío de primavera, muérdago encantado, piel de roble azul. Y estos además pueden ser elementos comestibles con los cuales hacer juegos con los sentidos (probar algo de comer con los ojos cerrados, oler, tocar....). Simplemente hay que tener en cuenta si hay personas con alergias a algunos de los alimentos o ingredientes que se utilicen.

- » **Valoración:** Es importante que después de cada actividad se puedan evaluar los aprendizajes, sacar la reflexión del día y gestionar posibles conflictos que hayan podido surgir. Debe ser un espacio de reunión más o menos solemne, donde las personas participantes tomen decisiones. En cuanto al contenido de las valoraciones, es una buena ocasión para revisar las responsabilidades, para revisar compromisos personales con el grupo, para solucionar posibles problemas dentro de éste. Es importante que en el Consejo de Galia se fomente el diálogo. Con el Consejo de Galia podemos fomentar valores como la participación, la escucha activa... Para celebrar el Consejo de Galia, hay que hacerlo en un sitio mágico y motivador.
- » **Cierre final:** Una vez conseguidos todos los ingredientes de la pócima, se puede hacer una celebración final, en la que se “cocinan” todos los ingredientes. Se propone hacer una pócima simbólica y ofrecer el resultado (una bebida, una comida) que las personas participantes tomen. Además se puede hacer un ritual o “baile de la pócima”. Otra opción es que aparezca Asterix o un mensajero diciendo que la pócima funciona y que todo ha salido bien. Para terminar la Gran Fiesta Gala se hacen canciones, bailes y merienda, música celta, disfraces....



D. Evaluación de la participación

Dinámicas de evaluación

» LA RUEDA DE EVALUACIÓN

Desarrollo

PARTICIPANTES: 8-30 personas

DURACIÓN: Dependiendo de los aspectos que se quieren evaluar, entre 15 y 30 min.

MATERIALES: Papel y rotuladores o puntos/etiquetas adhesivas (un punto o etiqueta por participante, multiplicado por la cantidad de participantes y por el número de aspectos que se quiera evaluar).

Primero, se eligen los aspectos que se quiere evaluar: por ejemplo, la metodología, el trabajo en grupos, el o los temas abordados, etc.

Después se dibuja una rueda en la que ubicamos los aspectos a evaluar. La persona que facilita debe hacer una presentación de la herramienta explicando brevemente el alcance de cada aspecto, cómo se evalúa y si se evalúan de manera diferenciada.

Se pide a los/las participantes que evalúen cada uno de los aspectos. Para ello tendrán gomets o rotuladores, etc. Cada participante pondrá un punto en cada uno de los aspectos, en el espacio que corresponda a su calificación. Es preferible que la persona facilitadora dé suficiente libertad y privacidad para que los/las participantes evalúen con tranquilidad.

A continuación se colocan y se cuentan los puntos o etiquetas adhesivas en cada aspecto y en cada espacio.

Después contabilizamos cuántos puntos tiene cada aspecto y valoramos los aspectos mejor y peor puntuados en grupo grande.

Recomendaciones

Hay que procurar ofrecer más de tres niveles de evaluación y siempre un número par de aprobación/negación para evitar que personas indecisas se sitúen en el medio de cada categoría.

Alternativas

Se pueden escribir cosas en post-it en lugar de puntuar.

PARTICIPANTES: 20-30 personas.

DURACIÓN: 1h -1h 30min.

MATERIALES: Papel estraza y rotuladores o pizarra y tizas / rotuladores.

» DIAGRAMA DE EVALUACIÓN

Desarrollo

La persona facilitadora coloca en el centro de la pizarra o papel el título de la cuestión a evaluar, por ejemplo; la actividad final, el pleno, etc.. Se dibujarán a continuación varios círculos concéntricos alrededor, como si fuese una diana y a su vez el círculo se dividirá como si de un pastel en porciones se tratase. A cada porción le daremos un aspecto a evaluar: contenido, herramientas utilizadas, comodidad, etc. y a su vez cada anillo concéntrico será una puntuación siendo de 10 puntos en el centro y de 0 en el anillo exterior.

Se pide al grupo que valoremos entre todas y todos los aspectos de cada porción y que le demos una puntuación. Se trata de dedicarle tiempo a valorar y conversar con calma sobre qué nos gustó, qué no etc. Tras comentarlo, se decide la puntuación que va a tener cada aspecto y se señala con una tiza o rotulador, en la diana. Una vez evaluados todos los aspectos del tema elegido, uniremos los puntos para ver cuáles han sido mejor y/o peor valorados.

Alternativas

En lugar de hacer un debate en el grupo grande se puede trabajar en grupos pequeños y que cada grupo evalúe los aspectos y los plasme en la diana. Se utilizarán diferentes colores para cada subgrupo y después se ponen en común las diferencias a la hora de evaluar, si es que ha habido.

DINÁMICAS DE 13 A 14 años (barrio-municipio/pueblo/ciudad)

A. Dinámicas de conocimiento y cohesión grupal

Dinámicas de conocimiento:

» **OBJETOS PERDIDOS / QUIÉN ES QUIÉN**

PARTICIPANTES: No más de 20-30 personas.

DURACIÓN: 1-1h 30min, según número de participantes

MATERIALES: Objetos que traigan las personas participantes.

Desarrollo

En la sesión anterior a la que se desarrolle esta dinámica se pedirá al grupo que traiga un objeto personal que tenga historia para él-ella. Les pediremos que lo mantengan en secreto y que vayan depositando sus objetos en una caja o bolsa que hayamos preparado previamente. Se trata ahora de que cada persona saque un objeto de la bolsa y entre todo el grupo se piense a quién pertenece ese objeto y porqué. Después de la ronda con los objetos, cada persona recogerá el suyo y contará porqué lo ha traído y lo que significa para sí.

Alternativas Digitales

Se puede hacer una versión digital, con fotos de las personas participantes cuando eran pequeñas en intentar adivinar quién es quién.

» **2 MENTIRAS, 1 VERDAD**

PARTICIPANTES: 10-15 personas.

DURACIÓN: 1h.

MATERIALES: Folios y bolígrafos.

Desarrollo

Cada persona deberá de pensar en tres características, gustos personales o anécdotas vividas. Dos de ellas han de ser inventadas y la tercera verdad. Es interesante que se tomen tiempo pensando en las historias de manera que sea difícil saber cuál es realidad y cuál ficción. Pueden escribirlas brevemente en una hoja si así lo desean.

Una vez se han pensado las historias, se trata de compartirlas en el grupo: la persona que empieza contará sus tres historias y el resto del grupo debe de tratar de adivinar si son verdad o mentira. Una vez se descubra el misterio, el resto del grupo puede hacer alguna pregunta más respecto a la historia real y facilitar conocerse un poquito más.

Alternativas

Se pueden escribir las historias en hojas, meterlas en una caja o bolsa e ir sacándolas de una en una y jugar a adivinar la historia real y quién la cuenta.

Dinámicas de confianza y cohesión

PARTICIPANTES: No más de 30 personas.

DURACIÓN: 2-3 h.

MATERIALES: Material fungible para la creación del mural, folios y bolígrafos para anotar. Se puede proponer hacer una versión digital utilizando una herramienta digital gratuita como GLOGSTER o ADOBE SPARK.

» **EL VIAJE**

En un primer momento se le pedirá al grupo que imagine que van a realizar un viaje. Para ello se han de poner de acuerdo en qué tipo de transporte van a tomar y cuando lo decidan, lo han de plasmar en mural.

Desarrollo

A continuación, se les comunica que el transporte partirá de una estación y hará un camino para después llegar a su destino. Durante este recorrido, la persona facilitadora ha de hacer las siguientes preguntas:

- » ¿De qué estación sale?
- » ¿A dónde quiere llegar?
- » Durante este viaje se verán paisajes, se conocerán lugares nuevos... ¿qué es lo que quieres aprender?
- » Durante el viaje, conocerás a gente nueva y muy diferente, ¿con quién te quieres encontrar?
- » ¿Qué te gustaría llevarte en este tren?
- » ¿Cuáles crees que son los medios acertados para que este tren llegue a su destino?

La respuesta a esas preguntas se realizará individualmente y por escrito. Se deberá respetar la intimidad de cada persona participante.

Después, se hará una puesta en común. A continuación se realizará un mural en grupo con las respuestas previamente escritas. El mural deberá representar los sentimientos y las respuestas obtenidas en las preguntas y deberá ser presentado una vez acabado delante del grupo.

Dinámicas de confianza y cohesión

» PLATOS DE COLORES

PARTICIPANTES: No hay número específico de participantes aunque para grupos grandes se recomienda hacer subgrupos de 5-7 personas.

DURACIÓN: 1h - 1h 30min.

MATERIALES: Pinturas de colores, papel estraza y platos.

Desarrollo

Las personas participantes se dividirán en subgrupos si fuera necesario. A cada subgrupo se le dará un gran papel en blanco y a cada participante, un plato con pintura de diferente color. El color blanco debe estar como color. Se ponen pinceles en el centro pero que no haya para todas las personas participantes.

Entonces se comienza a pintar en silencio: en primer lugar cada cual con el color que se le haya asignado y herramienta, si es que la tuviera. (De 3 a 5 min)

A continuación, después de unos minutos, las personas participantes podrán usar el color de quien está a su derecha. (De 3 a 5 min)

A continuación el de su derecha y su izquierda (3 min) y por último, se podrá usar cualquier color o herramienta que haya en la mesa (3 min).

Tras la elaboración del mural, cada subgrupo tendrá que hacer una puesta en común de cómo se ha sentido y, por supuesto, deberá de ponerle un nombre a la obra y presentarla. Por último se ha de hacer una reflexión conjunta del proceso, de los sentimientos de cada persona, de qué pasa cuando no puedes elegir, ya sea el color o la herramienta o la persona con la que participas,....

Recomendaciones

Con esta dinámica hemos conseguido una cohesión grupal partiendo del individualismo y fomentando la individualidad para el enriquecimiento grupal. La persona facilitadora deberá de apuntar y observar los comentarios que se realicen para, al final del todo, poder hacer una puesta en común de todo el grupo y llegar a reflexiones. También, debe procurar, si ya conoce la trayectoria del grupo, dar el blanco a las personas más extrovertidas.

B. Dinámicas de sensibilización y aterrizaje en la participación

Qué es participación y cómo participamos

PARTICIPANTES: 10-30 personas.

DURACIÓN: 1h.

MATERIALES: Folios en blanco o de colores, bolígrafos, lápices de colores, pegamento y tijeras.

» LA TIRA DE CÓMIC

Desarrollo

La persona facilitadora presenta entre 6-10 palabras relacionadas con la participación, por ejemplo: comunicarse, grupo, derecho, opinión, escuchar, voluntario, respuestas, entenderse, empatía, investigar, etc.

Se invita a las personas participantes a que elaboren una tira de cómic utilizando en los diálogos de los personajes esas 6-10 palabras. Cada tira de cómic debe contar una historia, creada por cada participante. Dedicaremos aproximadamente media hora a esta parte. Cada participante puede decorar su tira de cómic como desee.

Al final del taller cada participante presentará su historia en forma de tira de cómic diciendo una frase que contenga la mitad de las palabras que al principio del taller dio el/ la facilitador/a. Tras la puesta en común, es importante compartir qué es lo que entiende el grupo por participación, dónde la ejercen, si está reflejado o no en sus comics, etc.

Esta dinámica se puede repetir al final del proceso participativo y comparar la percepción respecto a la participación que tiene el grupo antes y después de vivenciarla.

Se puede plantear una modalidad on-line, utilizando herramientas como “Comic Life”, “Canva” o similar.

Recomenaciones

Esta dinámica admite numerosas variantes. Cabe la posibilidad de que sean los/las participantes los/las que, una vez que la persona facilitadora diga el tema que se va a tratar, elijan las palabras que luego tendrán que utilizar para hacer la tira de cómic.

La tira de cómic puede hacerse de manera individual o en grupo.

Alternativas

Qué es participación y cómo participamos

» **EL CONCEPTO DE PARTICIPACIÓN (13-14)**

PARTICIPANTES: 10-20 personas.

DURACIÓN: 2h.

MATERIALES: Papel estraza, rotuladores, bolígrafos, celo o chinchetas.

Desarrollo

Se coloca el grupo en un círculo y se explica que se va a trabajar para definir qué es participación. En primer lugar a cada participante se le pedirá que escriba en un papel una palabra relacionada con participación. Después se juntaran todas las palabras en una caja o similar y la persona facilitadora las ira leyendo. El grupo debe de clasificarlas, ver si están repetidas, si unas palabras evocan otras, etc. Finalmente entre todas las palabras, se pedirá al grupo que hagan una definición de participación. Si el grupo es muy grande se puede trabajar en pequeños grupos para facilitar esta parte y después ponerlas en común.

Basándose en esa definición, se plantean varias preguntas previamente escritas en un papel estraza. Se le pide al grupo que, en el orden que quieran, vayan respondiendo a las preguntas sobre el propio papel. Las preguntas pueden ser las siguientes:

- » ¿Qué es lo importante y necesario que tiene que tener tu barrio para que las niñas y niños puedan vivir y desarrollarse a gusto?
- » ¿Cómo se pueden cambiar las cosas que no te gustan?
- » ¿Qué puedes hacer tú junto con otras niñas y niños o jóvenes para cambiar lo que no funciona/ no te gusta?
- » ¿A dónde acudirías si quisieras dar tu opinión o hacer una propuesta para mejorar tu barrio/ciudad?
- » ¿Qué tiene que tener/ cómo tiene que ser una ciudad que se preocupa de su infancia y adolescencia?

Dejamos tiempo para que respondan a estas cuestiones. Es importante que se haga en un ambiente de silencio o calma, y que lo hagan de manera individual.

Una vez finalizado el tiempo, la persona facilitadora irá leyendo las aportaciones del grupo a cada pregunta y se debatirán si es necesario.

Para finalizar se hará una rueda para valorar las definiciones y las cuestiones plasmadas en torno a la participación.

Recomendaciones

Es recomendable tener algunas palabras preparadas previamente que ayuden a enfocar la definición hacia la participación como ejercicio de derecho.

Se puede utilizar música para el momento de responder a las preguntas.

Análisis/ diagnóstico de nuestro grupo/familia/barrio/ciudad (según edades)

PARTICIPANTES: 10-30 personas.

DURACIÓN: 1h 30min. - 2h.

MATERIALES: Folios en blanco, bolígrafos, y/o ordenadores.

» **RECOGIDA CIENTÍFICA**

Se trata de diseñar y de utilizar una herramienta para hacer un diagnóstico sobre la cuestión que se quiera trabajar. Podemos hacerlo de manera analógica o digital. En primer lugar se hace una pensada de qué se va a analizar, del tema en sí. Después se detallan los aspectos sobre los que se quiere investigar y por último se diseña la herramienta. Puede ser una tabla, un corcho virtual, un mural, etc. Una vez se haya diseñado de manera participada la herramienta, se pone en uso. Si el grupo es muy grande es recomendable que se trabaje en subgrupos. La idea es que una vez realizado el análisis, se pongan en común los resultados y se elabore un único diagnóstico en el formato que se desee.

Para hacerlo más divertido, se puede plantear que muestren los resultados en forma de teatro o sketch.

Se puede proponer una versión on-line utilizando herramienta tipo “Linoit”.

Desarrollo

Alternativas

PARTICIPANTES: Todo el grupo.

DURACIÓN: Dos sesiones. 1h 30min. - 2h.

» **RECOGIDA DE DATOS- SOMOS DETECTIVES**

En una primera sesión se trabaja en modo asambleario sobre la idea o propuesta de participación que se desee realizar. Como pasa en el proceso, se les pide a las niñas, niños y adolescentes que hagan un listado sobre qué hace falta saber para llevarlo a cabo. Se nombra una persona secretaria que recogerá las ideas y cuestiones que vayan saliendo. Si por ejemplo el proceso participativo es sobre la mejora del polideportivo, se hace un listado con todas las cuestiones que les vengan a la mente: ubicación, usos, tarifas, acceso para menores, oferta, déficit detectado, etc. La primera sesión se dedicará a esto. Para la segunda sesión se plantea salir al polideportivo o al recurso, lugar elegido. Una vez allí investigaremos de primera mano lo que deseemos. De vuelta al espacio de referencia, se pondrán en común los datos recogidos y se elaborará un informe “detectivesco” con la información recogida. Este informe servirá para poder poner en marcha el proceso conociendo la realidad.

Desarrollo

Si el grupo es muy grande se recomienda dividirlo en subgrupo.

Recomendaciones

C. Experimentando la participación: 13-14 años

La propuesta que se describe a continuación es un planteamiento de actividad transversal para trabajar a lo largo de varias sesiones, durante un curso o como hilo conductor de una etapa de grupo.

ESTRUCTURA

OBJETIVOS:

Objetivos

- » Moverse con y para las demás personas.
- » Desarrollar la capacidad de diálogo y tolerancia.
- » Observar la cultura y las realidades sociales más cercanas.
- » Ser capaces de expresar la opinión propia.
- » Responsabilizarse de pequeñas cosas en los ámbitos en los que se mueven.
- » Descubrir el sentido de las responsabilidades y competencias adquiridas.
- » Ser capaz de comprender, de felicitar y de dialogar con las demás personas.

Pautas para las personas facilitadoras

PAUTAS PARA LA PERSONA FACILITADORA:

Se propone hacer una gran aventura que, en forma de juego y vivida de manera conjunta, ayude a trabajar la participación, las competencias y los valores, partiendo desde sus centros de interés. Es imprescindible que todas las personas del grupo estén motivadas para realizar la aventura.

Es clave que la propuesta responda a la necesidad que tienen las y los jóvenes de descubrir sus posibilidades personales mediante el descubrimiento y la interacción con su entorno. La aventura es un elemento de progreso global, organizada y estructurada. Se trata de que decidan, proyecten, planifiquen, aprendan técnicas, se diviertan, conozcan lugares y entornos nuevos, desarrollen su capacidad de análisis y crítica, de reflexión y organización. Es decir, conseguir el desarrollo de las herramientas para trabajar en las siguientes etapas del proceso.

Propuesta de estructura

PROPUESTA DE ESTRUCTURA:

Aquí proponemos una estructuración en 7 etapas. Lo importante es que los pasos que se indican estén siempre presentes.

1. Motivación
2. Búsqueda y preparación
3. Presentación y elección
4. Planificación
5. Desarrollo del proyecto
6. Evaluación
7. Cierre del proyecto: fiesta

PROPUESTA DE ACTIVIDAD:

Propuesta de actividad

1. Motivación:

La importancia de esta primera fase no está en su duración, sino en que es el paso previo para que las personas participantes empiecen a trabajar con ilusión en el proyecto. La motivación servirá para:

1. despertar la imaginación de las y los participantes
2. suscitar su interés, sus ganas de participación en una actividad
3. crear un buen ambiente que facilite ese proyecto común
Se pueden utilizar diferentes técnicas, más o menos sencillas, con mayor o menor duración, pero sin perder de vista que:
4. deben responder a los centros de interés y ser amigables en lo que a lenguaje y propuesta se refiere.
5. no se debe manipular o dirigir para que el grupo elija lo que quiera la persona facilitadora.
6. las técnicas tendrán que ser variadas.
7. hay que fomentar la participación activa de todas las personas participantes.

El papel de las personas facilitadoras ha de ser el de reavivar la imaginación del grupo, facilitándole ideas o informaciones sobre diferentes temas, para que cada persona descubra sus propios centros de interés.

2. Búsqueda y Preparación:

Cuando el grupo esté en disposición de conocer cosas nuevas, se empieza a hacer un primer esbozo de lo que se quiere: se prepara el proyecto sobre el tema que interesa. Se puede trabajar por grupos pequeños o grupos formados según intereses y gustos. Cada equipo va decidiendo qué es lo que pretende realizar y también prepara la forma en que presentará al resto del grupo su idea, de una manera atractiva e interesante.

A la hora de la preparación de los anteproyectos, hay que cuidar que las actividades o proyectos que se ideen:

- tengan continuidad, un hilo conductor.
- tengan contenido, algo claro a realizar.
- se basen en temas concretos, bien especificados.
- sean realistas, se puedan realizar en la práctica: desde las posibilidades reales técnicas y/o económicas.

Para ello, es necesaria la ayuda constante de la persona facilitadora en su justa medida y sin volverse protagonista. Su papel será reorientar y concretar las ideas que el grupo vaya sacando.

3. Presentación y Elección:

Una vez que los grupos tengan preparado su borrador del proyecto, se propone realizar la presentación de las propuestas y a continuación elegir o diseñar uno en común. Se dialoga sobre los pros y contras de cada propuesta, sus ventajas, sus dificultades, se aclaran las posibles dudas. Para las presentaciones de las propuestas por grupos pequeños se puede:

- explicar claramente su propuesta de manera oral, con una bonita puesta en escena, etc.
- usar los medios y técnicas a su alcance: murales, diapositivas, pancartas, teatro...
- explicar lo positivo de su anteproyecto sin atacar al resto de equipos

En este momento es fundamental que la persona facilitadora anime a todas las personas a participar y que plantee la elección no como una cuestión de ganar o perder, sino de elegir lo mejor para el conjunto del grupo. Puede que la elección sea un momento difícil y conflictivo, pero no por eso debe decidir la persona dinamizadora qué se debe hacer. El conflicto será oportunidad.

4. Planificación:

Planificar es prever las actividades que se van a ir realizando en el futuro y poner los medios para su desarrollo, de manera que el proyecto siga adelante. Se deben planificar:

- los objetivos: para qué se hace el proyecto, que se quiere conseguir con él
- las actividades: concretar lo que se quiere hacer exactamente
- los recursos con los que contamos (técnicos, humanos...)
- la distribución del tiempo para cada cosa
- la distribución de los trabajos que se van a hacer: los cargos, los equipos pequeños, el grupo grande

En general, la planificación tiene que ser:

- flexible para ir adaptando situaciones no previstas y no asfixiar al grupo
- “seria” para cumplir los objetivos previstos y realizar las actividades propuestas

5. Desarrollo del proyecto:

Es la fase en que se ponen en práctica todas las ideas que se han preparado: se realizan las tareas concretas, se conocen los lugares nuevos que se había planeado, se aprenden técnicas nuevas, etc., aunque no por eso es la más importante.

- Se van realizando día a día las actividades propuestas: salidas, trabajos de taller, visitas, etc...
- A tener en cuenta en esta fase el reparto de responsabilidades

Se pueden hacer talleres que sean la célula de funcionamiento de la aventura. Tiene que haber los suficientes talleres para posibilitar:

- la división del trabajo entre todas las personas que componen el grupo.
- la visión de conjunto y unidad del proyecto.

En cuanto a los tipos de talleres que se pueden hacer en esta propuesta, pueden ser tantos como ideas se les ocurran.

Se recomienda que haya una persona responsable coordinadora de cada taller que “organice” el mismo y se coordine con el resto de talleres.

Después de cada actividad, se hacen revisiones cortas y sencillas destacando las dificultades, los aprendizajes y los aspectos positivos.

6. Evaluación del proyecto:

La evaluación tendrá que estar prevista y preparada por todo el grupo. Se propone realizarla mediante técnicas sencillas y dinámicas, pero que sean capaces de extraer conclusiones. También es importante en este momento cuidar la ambientación y no perder la motivación del proyecto. A la evaluación hay que darle el tiempo necesario, así como un entorno cuidado pues es un momento crucial.

Los puntos que se deben tocar en la evaluación:

- valores y actitudes
- técnicas y habilidades aprendidas
- relaciones
- valoración general del proyecto, idoneidad, etc.

7. Cierre del proyecto:

Generalmente, se realiza una fiesta como cierre del proyecto. Se propone hacerla al final, como una forma de recoger de manera positiva todas las experiencias vividas.

Es una celebración en el sentido de que:

- se celebran el esfuerzo y las experiencias vividas, y lo que eso ha supuesto para el grupo.
- se celebran las relaciones de amistad que se han vivido
- se celebran los valores aprendidos

Características de la celebración:

- participativa
- lúdica y festiva
- de todas las personas participantes
- original/creativa: salidas, visitas, shows, etc...
- integrada en el resto de la aventura. Que no sea un hecho aislado

D. Evaluación de la participación

Dinámicas de evaluación

» LO MEJOR, LO PEOR

PARTICIPANTES: 10-30 personas.

DURACIÓN: 10-30 min.

MATERIALES: Tarjetas de colores y bolígrafos para cada participante.

Desarrollo

Se reparten 5 tarjetas de colores a cada una de las personas participantes. Se pide a las personas participantes que escriban en las tarjetas, de forma anónima, qué les pareció mejor y qué les pareció peor de la actividad. Cada tarjeta está dividida en dos partes: Lo mejor, lo peor. Se trabaja sobre cinco aspectos:

- a. Los temas tratados
- b. La forma de trabajo, la metodología y horarios.
- c. La participación, el grupo, los y las participantes
- d. Las personas dinamizadoras/formadoras
- e. La organización de la actividad, local, horario, materiales, etc.

Las tarjetas se van colocando en un lugar visible organizadas por aspectos. La persona facilitadora hace una lectura de las respuestas y se abre un turno de opiniones, para que los miembros del grupo intenten hacer una síntesis de lo que han escuchado, saquen conclusiones y hagan propuestas concretas para mejorar la próxima actividad.

Recomendaciones

Esta técnica proporciona la valoración que las personas hacen de la actividad, señalando un conjunto de aspectos negativos a mejorar en el futuro y de rasgos positivos a reforzar y repetir en próximas actividades.

Alternativas

Si se trata de una actividad final, sin continuidad grupal, la persona facilitadora sistematizará la información y obtendrá conclusiones aplicables para las futuras actividades. De cualquier manera, siempre se intentará devolver esa información sobre la evaluación a los/las participantes a través de boletines, comunicados, boca a boca, etc. Si se trata de una actividad con continuidad grupal, cumplimentadas individualmente las tarjetas, se revuelven y reparten entre todas las personas participantes. Se leen por turnos, en voz alta.

PARTICIPANTES: 10-25 personas.

DURACIÓN: 1h.

MATERIALES: Folios, materiales reutilizables, cartón, tijeras o cúter, hilos o lanas, alambre fino que se pueda cortar, pintura plástica de colores y rotuladores de colores.

» ESCULTURAS MÓVILES

Desarrollo

Se forman equipos y cada uno decidirá qué aspecto del tema abordado en el taller (participación, convivencia, relaciones interculturales, inclusión social, ciudadanía etc.) quiere representar en la escultura. Cada equipo dibujará un boceto de cómo quieren representar el aspecto que han abordado y después se ponen en común los aspectos y se muestran los bocetos que cada uno ha elaborado.

Entre todos los y las participantes se elegirá la forma que se le dará a la escultura, decidiendo qué se quiere representar. Se debe tener en cuenta que la clave de una escultura móvil es la articulación y la búsqueda del equilibrio. La articulación y el equilibrio generan movimiento. La persona facilitadora ayudará a ver cómo integrar y articular los diferentes bocetos para mostrar lo que entre todas las personas participantes quieren contar y/o representar sobre el tema en cuestión.

Finalmente se dividirá el trabajo de composición de la escultura según el número de grupos que se hayan formado, esto es, si se han formado 4 grupos, la escultura se montará en cuatro partes. El trabajo de integración de todas esas partes es fundamental y ahí el facilitador o facilitadora juega un papel clave.

La escultura se puede suspender en el aire en algún espacio público o en la sala donde se ha realizado el taller, o también puede colocarse en el suelo, sin perder la idea de equilibrio y movimiento que debe tener. Tras montar la escultura tomamos un momento para observarla y hacer el cierre y evaluación del taller con varias preguntas.

Es importante que en el cierre, la persona facilitadora muestre la unión de todas las partes del taller y la importancia de la articulación, el equilibrio entre las partes y el movimiento como símil de transformación y cambio social.

En los recortes de cartón que se hagan y que serán uno de los materiales que integren la estructura móvil, se escribirán los textos, se realizarán los dibujos o lo que se desee para expresar el tema que se aborda.

Recomenaciones

Se pueden utilizar otros materiales, como tapones de corcho, chapas de botellas, botones, clips, etc.

Alternativas

DINÁMICAS DE 15 A 16 años (sociedad-política)

A. Dinámicas de conocimiento y cohesión grupal

Dinámicas de conocimiento:

» MI PERFIL DE INSTAGRAM

PARTICIPANTES: Grupos hasta 15 personas preferiblemente

DURACIÓN: 2h.

MATERIALES: Material fungible para la realización del perfil.

Desarrollo

Pediremos a cada participante que cree un perfil de Instagram “off-line”. Se trata de que sobre una plantilla de Instagram, aporten datos que ayuden a las demás personas a que les conozcan. Tras este primer momento de trabajo de creación de estos perfiles, los recogeremos todos, se mezclarán y se volverán a repartir. De esta manera habrá que presentar el perfil de la persona que toque. Tras cada presentación, las personas presentadas podrán añadir información o aclarar algo de lo dicho.

Alternativas Digitales

Se propone realizar el perfil a través de la herramienta gratuita de CANVA o FOTOJET. Una vez realizados los diseños, se exportarán y se proyectarán para poder dar comienzo a las presentaciones.

» EL ANUNCIO EN EL PERIÓDICO

PARTICIPANTES: 10-15 personas

DURACIÓN: 1 h.

MATERIALES: Papel de periódico y rotuladores.

Desarrollo

Se pone al grupo por parejas para hacer presentaciones de manera creativa. En esta presentación la persona anunciará sus habilidades. La persona que está escuchando la presentación tomará notas de lo que su compañero o compañera le va contando. Con los datos recogidos, cada pareja creará un anuncio de periódico basándose en la información que su pareja le dio durante la presentación. Para que sean anuncios de periódico creativos, han de preguntar por datos personales y habilidades, cosas curiosas, etc.

Una vez finalizada la creación de los anuncios, cada pareja tendrá que presentarse mutuamente. Al acabar cada presentación, se colocará en un corcho o en la pared a la vista de todo el grupo. Se puede seguir con el taller o dinámica que toque y al finalizar la sesión añadir información si se han detectado nuevas habilidades.

Alternativa

- » En lugar de trabajar en pareja, cada uno elabora su propio anuncio y lo presenta.
- » También se puede incluir en la hoja de papel la elaboración de un “retrato” del participante que se presenta.
- » Para la selección de habilidades se puede hacer a través de una lluvia de ideas.
- » El ejercicio se parece a la elaboración de un anuncio clasificado en un periódico, donde se anuncian las habilidades de la persona para, por ejemplo, conseguir un empleo en el puesto deseado.

Dinámicas de confianza y cohesión

PARTICIPANTES: 10-15 personas

DURACIÓN: 1h 30min.

» LA DINÁMICA DE LOS 6 SOMBREROS

Desarrollo

Antes de empezar, decidiremos el tema que se va a abordar durante la dinámica. Por ejemplo. Preparación de un viaje de verano de 7 días en grupo.

Cada sombrero tiene descritas unas características, las cuales interiorizaremos, a través del sombrero de color que se nos ha asignado. Actuaremos y nos relacionaremos acorde a esas características. (Nos tomaremos un tiempo para interiorizarlo).

Es importante integrar bien las características de cada sombrero, ya que nos guiará a la hora de relacionarnos con nuestros compañeros/as.

A medida que avance la dinámica, iremos anotando cómo nos vamos sintiendo, para ello tendremos un folio y un bolígrafo a mano. Es importante escribir las emociones que estamos sintiendo, qué nos molesta, qué nos gusta, qué nos enfada o nos motiva de los demás compañeros/as. Escribiremos también qué compañeros/as nos generan mayor o menor confianza y si crees que la forma de actuar de alguno de ellos condiciona que se dé la cohesión grupal.

A lo largo de la dinámica, si necesitamos o queremos cambiar de color de sombrero, podemos hacerlo. Para ello en el centro de la mesa habrá más sombreros con sus correspondientes colores y características. No importa si tu compañero o compañera tiene el mismo color de sombrero que tú, puede ser interesante incluso que más de un participante tenga el mismo color de sombrero para saber qué tipo de relación se genera.

Una vez finalizado, cada persona escribirá cómo se ha sentido, además de tener en cuenta los siguientes puntos:

- » ¿Con quién/quienes has sentido mayor malestar?
- » ¿Con quién/quienes has sentido mayor rivalidad?
- » ¿Con quién/quienes has sentido mayor cohesión y confianza?

Por último, es conveniente poner en común las emociones sentidas durante la dinámica y reflexiones sobre dificultades y facilidades del grupo.

Dinámicas de confianza y cohesión

» **DISTINTAS Y SEMEJANTES**

PARTICIPANTES: Todo el grupo.

DURACIÓN: : 45-50 minutos dependiendo del tamaño del grupo

MATERIALES: folios y bolígrafos, uno por cada persona participante.

Desarrollo

Se reparte los materiales a cada persona del grupo y se les pide que piensen en alguien de ese mismo grupo con el que crean tener alguna semejanza. Se les deja unos minutos para que vayan escribiendo y cuando hayan acabado, la persona facilitadora pedirá que salga alguien voluntario. Él o ella deberán contar qué compañero/a cree que se le parece más y dar sus motivos. Una vez lo haya hecho, el resto del grupo opinará si creen que es acertada su opinión. Todos los demás compañeros harán lo mismo.

Recomendaciones

Es necesario dejar claras las normas del juego. No se tolerarán comentarios negativos, ni bromas al respecto de las descripciones de otros compañeros y compañeras.

Alternativas

La consigna puede ser que escriban a quién intuyen que se asemejan y porqué y que después, como si de un juego de descubrir se tratase, tengan que adivinar quién lo ha escrito.

B. Dinámicas de sensibilización y aterrizaje en la participación

Qué es participación y cómo participamos

PARTICIPANTES: 10-25 personas.

DURACIÓN: 1h. (aprox.)

MATERIALES: Un metro de carpintero, rotuladores, papeles de colores y notas post-it.

» **LA PARTICIPACIÓN ES UNA ESCALERA**

La dinámica se inicia con una breve definición en grupo de qué es participación. Para ello podemos ir diciendo palabras que nos vengan en mente, anotarlas en la pizarra o en un papel y después hacer una definición conjunta.

A continuación se lanza la siguiente pregunta: ¿Se puede hablar de niveles de participación? Se forman grupos de trabajo y analizan las preguntas que ha elaborado la persona facilitadora previamente.

Después se ubican las respuestas escritas (en notas pos-it) en los escalones de la participación.

La persona facilitadora puede hacer un pequeño aporte teórico sobre la escalera de participación para después hacer un análisis sobre en qué nivel está la participación en nuestro barrio, grupo, entidad. A partir de las respuestas que se den se puede hacer una reflexión sobre:

- » Aspectos que nos gustan y no nos gustan
- » Aspectos en los que podemos incidir y cómo podemos incidir
- » Aspiración realista
- » Identificar a quién/dónde podemos acudir para estar más arriba en la escalera de participación.

Es necesario acercarse y trabajar previamente el concepto de participación y definirlo de manera que todas las personas participantes entiendan lo mismo. Se puede hacer una primera parte de definición de la participación.

Se puede trabajar previamente a través de una lluvia de ideas (ver ficha correspondiente) el concepto de participación.

Las preguntas que trabaje cada grupo no deben responder necesariamente a un escalón.

La persona facilitadora elaborará un guion de preguntas para cada uno de los 8 escalones de la escalera que se encuentra en el documento conceptual metodológico. Puede elaborar 3-4 preguntas por cada escalón.

Desarrollo

Recomenaciones

Alternativas:

Qué es participación y cómo participamos

» PARTICIPO WORLD CAFÉ

PARTICIPANTES: Todo el grupo.

DURACIÓN: : 2h.

MATERIALES: Los que se quiera usar en cada mesa: pegatinas, bolígrafos, plastilina, palillos, fichas de construcción, arena, etc.

Desarrollo

En un primer momento la personas facilitadora explicará el funcionamiento de la dinámica: se trata de trabajar sobre el concepto de participación y cómo lo vivimos en este grupo. Para ello habrá 4 espacios (mínimo) por los que las personas del grupo irán rotando. Para ello, en cada espacio se trabajará sobre una pregunta, por ejemplo:

- » ¿Qué es para ti participar? ¿Para qué sirve?
- » ¿Por qué o para qué es importante participar?
- » ¿Dónde participas normalmente? ¿Cómo lo haces?
- » ¿En qué otros lugares te gustaría participar? ¿Por qué no lo haces?

Para responder a estas cuestiones, se facilitarán diferentes materiales que ayuden a pensar: en una mesa habrá rotuladores de colores y otros materiales de escritura, en otra plastilina, en otra arena en una caja, etc. Estos materiales simplemente ayudarán a que se vayan construyendo respuestas.

A cada mesa se le asignará una persona que se encargue de recoger las respuestas e ideas que vayan saliendo. Lo ideal es que las personas vayan rotando en cada mesa para que todas puedan al menos participar en uno o dos grupos de debate.

A cada pregunta se le otorga un tiempo concreto y será la persona facilitadora la que se encargue de medirlo y de indicar cuándo se da el cambio de grupo. A mayor número de personas, más tiempo. Pero se recomienda que sea el justo para que todas las personas de cada subgrupo puedan aportar sus ideas (mínimo 10 minutos). Una vez todos los grupos hayan estado en las cuatro mesas, se ponen en común las respuestas y se realiza una reflexión grupal sobre las mismas.

Recomendaciones

Es importante acotar bien los tiempos.

Las personas que recojan el acta lo deben hacer de manera clara.

Se pueden proponer diferentes preguntas, más o menos complejas según se desee.

Es importante dejar claro que los materiales son únicamente apoyo, no es necesario construir nada.

Se recomienda que al finalizar se haga una evaluación del proceso y de cómo se han sentido

Análisis/ diagnóstico de nuestro grupo/familia/barrio/ciudad (según edades)

PARTICIPANTES: 10-25 personas.

DURACIÓN: Medio día.

MATERIALES: Cuadernos o libretas para cada participante, bolígrafos, fichas pre-elaboradas con los objetivos del ejercicio y cámara de fotos o video para contar con un registro gráfico de la actividad.

» LA VISITA AL AYUNTAMIENTO/ RECURSOS MUNICIPALES

Desarrollo

Se trata de organizar una visita al ayuntamiento. Antes de la visita al ayuntamiento, se organiza y prepara un guion del recorrido de campo en función del tema que se va a tratar. El propio hecho de diseñar y repartir las tareas es recomendable hacerlo de manera participada y entrenar la participación en esta parte de la dinámica.

Una vez pensado el tema y el cómo se trabajará, se presenta al grupo el plan del recorrido, los objetivos y el material. Después se exponen las tareas previstas para la visita:

Entrevistas, documentación, recogida de datos/fotos, etc. Se recomienda trabajar en subgrupos de unas 5 personas máximo y a cada subgrupo se le asigna una de las tareas pensadas.

A continuación cada grupo preparará su parte de la visita y la ejecutará.

Finalmente, al término del recorrido los grupos analizan los datos obtenidos y preparan una presentación para exponer los resultados de la reflexión. El análisis puede apoyarse en otras herramientas (por ejemplo blogs, PowerPoint, posters digitales, videos de YouTube, etc).

Para acabar todos los grupos hacen sus presentaciones ante sus compañeros y compañeras, y sacan conclusiones sobre el análisis de la realidad.

Recomenaciones

Es importante que se confirmen con suficiente antelación los contactos en el sitio, el día y hora en que se hará la visita, etc. Y al menos debemos contar con una persona de contacto o informante que sirva de guía y responda a las preguntas de los/las participantes.

Si no se prepara cuidadosamente la visita, se pierden las ventajas que la justifican y el grupo podría quedar muy decepcionado.

- » Transporte adecuado, comida, alojamiento si fuera necesario, etc.
- » Elegir las tareas más pertinentes para la visita y para conformar los grupos.
- » Material apropiado para las presentaciones de los grupos al final.
- » Fichas pre-elaboradas en las que conste el objetivo del ejercicio, las tareas y el horario del recorrido de campo.

Es importante que al iniciarse la visita se recuerde a todos el tiempo asignado a las tareas y las reglas acordadas.

La visita puede ser a cualquier lugar o entidad que se quiera analizar siempre previa cita y planificación.

Alternativas

Análisis/ diagnóstico de nuestro grupo/familia/barrio/ciudad (según edades)

» **GRUPOS EN MOVIMIENTO CIRCULAR**

PARTICIPANTES: 10-25 personas.

DURACIÓN: : 1h.

MATERIALES: Tarjetas de colores, rotuladores, tableros o pizarras y espacio suficiente para distribuir a los grupos (los ideal es que cada grupo trabaje en un espacio diferente).

Desarrollo

Se hacen subgrupos de 3-5 personas máximo y a cada grupo le daremos un nombre, por ejemplo: G1, G2, G3, G4, G5, etc. A continuación se marca el tema sobre el que se vaya a trabajar y se formulan preguntas centrales sobre él. Si por ejemplo se plantea un diagnóstico del uso de la biblioteca podrían ser: ¿cuántas veces vamos? ¿Qué servicios tiene? ¿Qué nos ofrece? ¿Por qué sí/no acudimos? ¿Qué podría hacerla más atractiva?, etc. Cada grupo escogerá una o dos preguntas.

Cuando termina el tiempo previsto de la primera ronda, cada grupo deja su trabajo y pasa al trabajo de otro grupo, es decir, cambia de lugar: G1 pasa al lugar en donde se encuentra el tablero con lo visualizado por G2; G2 pasa al lugar en donde estuvo G3 y así sucesivamente. Los grupos hacen esta segunda ronda de diálogo y visualizan lo expuesto y sus resultados. Se hacen tantas como sean necesarias para que todos los grupos trabajen sobre todos los temas. Al finalizar la última ronda todos los/las participantes se reúnen y un representante de cada grupo presenta brevemente los resultados elaborados por todos los grupos.

Al terminar las presentaciones, ya en grupo grande, se hace una breve reflexión sobre lo expuesto, recogiendo todas las ideas.

Recomendaciones

Es importante que al inicio quede claro el procedimiento. Se debe saber trabajar con tarjetas, ya que a partir de la segunda ronda los subgrupos trabajan sobre lo elaborado por otros. En grupos que no dominen esta técnica, conviene trabajar con tarjetas de colores. Los tableros o pizarras A, B, C y D son los tableros en los que los grupos van dejando escritas sus reflexiones.

Alternativas

Se puede hacer on-line con una herramienta compartida tipo Google Docs y que cada grupo trabaje con un ordenador y una cuestión. Es interesante mantener la rotación de los subgrupos para situar cada cuestión diagnóstica en un espacio diferente y darle cierto dinamismo.

C. Experimentando la participación: 15-16 años

La propuesta que se describe a continuación es un planteamiento de actividad transversal para trabajar a lo largo de varias sesiones, durante un curso o como hilo conductor de una etapa de grupo.

ESTRUCTURA

OBJETIVOS:

- » Analizar la realidad sociocultural en la que viven.
- » Valorar la injusticia como realidad histórica y transformable.
- » Realizar pequeñas transformaciones en su contexto.
- » Ser capaz de ser críticas con ellos y ellas mismas y con las demás personas.
- » Descubrir el compromiso con acciones concretas.
- » Adoptar una actitud de servicio ante las demás personas y ante el grupo.

Objetivos

PAUTAS PARA EL PROFESORADO:

La propuestas de trabajo que se plantea para este rango de edad enfoca la experiencia y el trabajo de participación en el desarrollo de competencias como: la autogestión, los principios de conocimiento reflexivo, la responsabilidad y desarrollo de una actitud crítica.

Por lo tanto es importante que de manera participativa se esté acompañando al grupo a trabajar la organización, la responsabilidad, la satisfacción de sus necesidades intelectuales y de desarrollo de su personalidad y el acceso y descubrimiento cultural, social, etc...

Respecto a la duración no conviene alargar mucho el trabajo. Es preferible hacer varias experiencias abordando diferentes temas que una muy larga que requiera estar continuamente motivando al grupo.

Pautas para el profesorado

PROPUESTA DE ESTRUCTURA:

Las personas facilitadoras explicarán que se va a montar una empresa. La idea es que entre todas las personas del grupo piensen qué es la empresa y por qué y para qué la hacen. Esto se puede englobar en una actividad amena y divertida por parte del equipo de personas facilitadoras, haciendo una apertura lúdica al tema, con el fin de que les quede más claro y se motiven para la actividad.

Propuesta por parte del grupo de la empresa: para esto se requiere de una reflexión grupal previa, que piensen qué quieren hacer, cómo, etc. Se pueden utilizar técnicas como la lluvia de ideas o lanzar palabras y crear binomios imposibles que les hagan estar más creativas y creativos. Se les pueden ayudar dándoles algunas pistas para enfocar y concretar las posibles empresas a realizar.

Elección de la empresa: es muy importante que todas las personas lleguen al consenso y que asuman la empresa elegida como proyecto común. A la hora de ver cuál escogen es importante que sopesen los pros y los contras. En esta parte la persona facilitadora debe tener una atención especial a algunos aspectos como ayudar a tener criterios para tomar decisiones: si es o no factible la empresa, facilitar el proceso de grupo, regular los conflictos que se puedan producir y, si fuera necesario, reconducir las elecciones hacia algo positivo para el grupo.

Propuesta de estructura

Organización del grupo: se vive un verdadero reparto del trabajo y de las responsabilidades (las personas se dividen en comisiones de trabajo especializados para realizar las diferentes tareas de la empresa). Se trata aquí de extraer las tareas principales a realizar, temporalizar y organizar el trabajo.

Revisión de cómo marcha la empresa: es importante crear un espacio en el que se contraste y evalúe el desarrollo de la empresa, cómo van los ritmos, qué problemas y dificultades se van dando, y cómo solucionarlos, una especie de “checkpoints” consensuados por el grupo.

Realización final. toda empresa tendrá un resultado final. No importa demasiado que este resultado sea técnicamente perfecto, sino que en el proceso de realización se hayan dado determinados aprendizajes en torno a la participación, que haya sido rico en experiencias de realización grupal y personal. No obstante, es positivo que se llegue a un resultado final que las personas participantes puedan percibir como fruto de sus esfuerzos. Será conveniente festejarlo y celebrarlo adecuadamente.

Revisión final de la empresa. Al finalizar la empresa debe realizarse una completa evaluación, tanto del trabajo realizado como de los resultados. En este momento la figura de la persona facilitadora es importante ya que va a garantizar el asentamiento de los diferentes aprendizajes que se han realizado a través de la empresa

Ejemplo de empresa

EJEMPLO DE EMPRESA

NUESTRAS REVISTA

OBJETIVOS

- » Crear un órgano informativo (a nivel de barrio, centro educativo,...).
- » Canalizar toda aquella información interesante para los jóvenes a través de una revista.

Este proyecto de empresa, la revista, se tiene que plantear en una única edición. Si la empresa es exitosa, se pueden ir haciendo más números. La idea no es tanto el ejemplar final en sí como se viene diciendo, por ello aportamos unas ideas que pueden plantearse a la hora de pensar en qué hace falta para lanzar una revista. La participación grupal puede empezar incluso antes de esta lista, siendo el primer encuentro el que se utilice para pensar en el listado de necesidades.

Estas son algunas acciones que podemos proponer:

- » Elegir un nombre para la revista.
- » Definir los objetivos a conseguir (la ideología...).
- » Reparto de los diferentes cargos operativos:
 - Maquetar / montaje.
 - Fotógrafo-a / dibujante.
 - Reportero-a / entrevistador.
 - Tesorero-a
 - Publicidad / propaganda.
- » Tomar contacto con la realidad del barrio/pueblo:
 - Asociaciones culturales.
 - Centros educativos
 - Grupo de Tiempo Libre, otros, ...

Una vez se consensue todo esto y se organice, es importante que el grupo piense en los plazos y vaya avanzando en su trabajo.

Al finalizar el proceso de empresa y “publicar” la revista, se puede plantear una pequeña celebración seguida de una evaluación del proceso en sí.

D. Evaluación de la participación

Dinámicas de evaluación

PARTICIPANTES: 10-25 personas.

DURACIÓN: 45-60 min.

MATERIALES: Cartas tipo Dixit, con ilustraciones o fotos de revistas.

» FOTOEVALUACIÓN

Se reparten las cartas o fotos por el suelo del aula. Se deja un rato para que las y los adolescentes piensen en el trabajo realizado durante la sesión. Tras este momento se les invita a mirar las imágenes y que escojan una que les conecte con algo de lo trabajado o que simplemente les llame la atención, etc. Cuando todas las personas tengan escogida una carta se pueden hacer varias dinámicas de evaluación:

1. Utilizando la imagen escogida, hablar sobre lo vivido en el taller. La persona educadora puede proponer preguntas que faciliten el relato. Una vez explicada la sensación de cada persona participante, el resto del grupo puede hacer preguntas.
2. Se hace un relato que hable de lo vivido durante la sesión concatenando las cartas y creando una historia. La persona facilitadora lo puede grabar y luego ponerlo.
3. Se puede hacer un grupo de WhatsApp y que cada persona, a título individual, mande un mensaje de voz contando sus sensaciones. Después se trata de adivinar qué carta/ imagen es la que corresponde al audio y cuando se adivine, la persona que la tenga explica su sensación.

Desarrollo

Es interesante poder incluir la autoevaluación.

Alternativas



Dinámicas de evaluación

» **EL ESTADO DE ÁNIMO DEL GRUPO**

PARTICIPANTES: Todo el grupo.

DURACIÓN: 15-30 minutos.

MATERIALES: Un folio con caras diferentes, representando los distintos estados de ánimo. Bolígrafo para anotar.

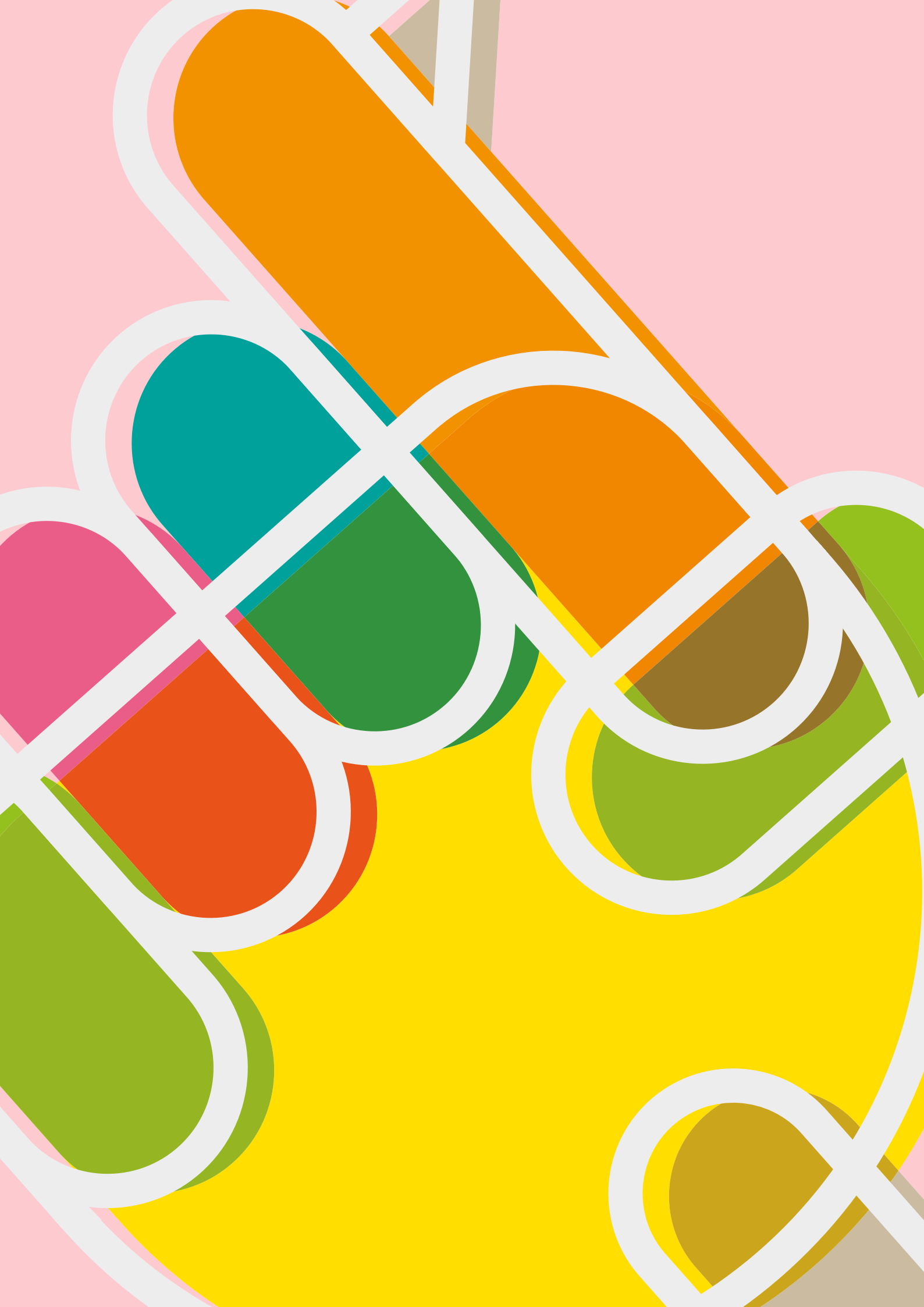
Procedimiento

En primer lugar de manera grupal se deciden cuáles son los aspectos que se desean evaluar. Si en la dinámica ha surgido algún conflicto es interesante traerlo a este momento de evaluación.

La persona facilitadora expondrá una o varias hojas con diversas caras que se corresponden con diferentes estados de ánimo. Después irá preguntando cara por cara quien del grupo se siente identificado con esos estados de ánimo en cada aspecto a evaluar previamente elegido. La persona facilitadora recogerá la información que se vaya dando, y pedirá al grupo que cierre con una palabra que exprese cómo se han sentido con lo trabajado.

Recomendaciones

Interesa comentar lo sucedido ya que nos puede ayudar con respecto a los sentimientos.



ESCAPE ROOM



Misioa: Z.E.D Lurra salbatzeko azken aukera.

Además de los recursos que se pueden encontrar en esta guía, facilitamos una herramienta virtual para trabajar de manera presencial y on-line en formato ESCAPE ROOM.

Esta actividad está pensada para niñas y niños de 14 años en adelante.

Se propone una actividad con formato sala de escape como elemento central para trabajar diferentes valores y competencias en relación a la Agenda 2030; concretamente a los ODS número 11, 12 y 13 Dentro del bloque de prosperidad y planeta.

Se trabajaran competencias como:

- » Tomar decisiones de forma responsable, autónoma y crítica
- » Identificar problemas y realizar pequeñas investigaciones, valorando, utilizando y mostrando de forma adecuada habilidades y conductas para la resolución de dichas situaciones.
- » Conocer la sociedad en que viven; en lo que se refiere a su formación, organización y funcionamiento a lo largo del tiempo y en la actualidad; así como en lo que concierne al territorio en el que se asienta y organiza tomando conciencia de su pasado y desarrollando la capacidad para actuar positivamente en relación a los problemas que la acción humana plantea en el mismo
- » Analizar algunas manifestaciones de la intervención humana en el medio natural, valorándolas críticamente desde parámetros de sostenibilidad y de calidad de vida.
- » Asumir y tomar parte de una ciudadanía consciente del medio en que se desenvuelve, comprometida y solidaria, y mediante la búsqueda de nuevas formas de relación con la naturaleza, consigo mismo y con los demás, contribuya en su mejoría y sostenibilidad.
- » La propuesta tiene una duración de una hora y media y se puede acceder desde el siguiente enlace:

MISIOA: ZED. Lurra salbatzeko azken aukera.

- » Acceso a la sala de escape:
- » Usuario: escape
- » Contraseña: Es2022Pe@

BANCO DE RECURSOS

Aquí encontraréis una selección de guías y recursos que pueden aportar ideas para la dinamización de las sesiones:

- » UNICEF: Adolescencia y participación: palabras y juegos
- » CEDEPO: Técnicas participativas para la educación popular
- » EUROCHILD: We are here: A child participation toolbox
- » UNICEF: Entendiendo la participación infantil: Ideas, estrategias y dinámicas para trabajar la participación infantil paso a paso
- » NAFARROAKO GOBERNUA: Haur eta nerabeen parte-hartzea: Bideratzaileentzako eta hezitzaileentzako gidaliburua
- » URTXINTXA: Juegos, ideas y herramientas para dinamizar el ocio y tiempo libre y la participación juvenil
- » GAZTE FORUM: 24 dinámicas grupales para trabajar con adolescentes
- » ORIENTACIÓN ANDUJAR: Dinámicas grupales educación infantil
- » AYTO. GASTEIZ: ¿Cómo trabajar la participación en las aulas?-Guía práctica
- » AYOT. SEVILLA: Materiales didácticos para trabajar la participación ciudadana
- » SAVE THE CHILDREN: Participar también es cosa de niños: guía práctica para el profesorado.



BIBLIOGRAFÍA



- » ACUÑA, R., ÁLVAREZ, J., BARRANTES, M. Participación infantil y adolescente en el marco municipal. Sistematización del proyecto. Nicaragua. 2001
- » ALSRON P. y GILMOUR-WALSH B. El interés superior del niño. Hacia una síntesis de los derechos del Niño y de los valores culturales. Ed. UNICEF 1996
- » ARZATE, J., CÁRDENAS, I., ECHEVARRÍA, C. GRIESBACH, M., SAURI, G. Jugando en serio. Técnicas para jugar pensando y pensar jugando. Ed. Juan Pablos, México DF. 1999
- » ASOCIACIÓN CANADIENSE DE SALUD MENTAL. MANUAL DE PARTICIPACIÓN JUVENIL: Trabajando con jóvenes: Una guía para la participación juvenil en la toma de decisiones. Organización Panamericana de la Salud (OPS) Organización Mundial de la Salud (OMS). 2003
- » Bienestar y protección infantil: Los Derechos del Niño en la Agenda 2030. Agenda Desarrollo Sostenible 2030 (histórico compromiso mundial para poner fin a la violencia contra los niños) <https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/fuentes1.asp?sec=1&subs=530&cod=4015&page=2017> (2021)
- » CARLOS BECEDÓNIZ VÁZQUEZ y GREGORIO ARANDA BRICIO. Pongamos a la infancia en la agenda política local-Manual básico para responsables políticos municipales- UNICEF Comité Español. 2009
- » CJE. MADRID Participando que es gerundio. Pautas educativas para trabajar la participación infantil. Consejo de la Juventud de España. 1999
- » DAVID DE MIGUEL MARTÍNEZ y XAVIER BRETONES HERNÁNDEZ. Confianza: Con voz 6 años de trabajo sobre participación infantil en organizaciones juveniles. Consejo de la Juventud de España. 2005
- » DELFOS, M. ¿Me escuchas? Cómo conversar con niños de cuatro a doce años. Foundation Bernard van Leer. Amsterdam. 2000
- » ERIKA ALFAGEME, RAQUEL CANTOS, MARTA MARTÍNEZ De la participación al protagonismo infantil. Propuestas para la acción - Madrid: Plataforma de Organizaciones de Infancia. 2003
- » FERRAN CASAS, MÒNICA GONZÁLEZ, CARMÉ MONTSERRAT, DOLORS NAVARRO, SARA MALO, CRISTINA FIGUER, IRMA BERTRAN. Informe Técnico sobre experiencias de participación social efectiva de niños, niñas y adolescentes (principalmente europeas). Ministerio de educación, política social y deporte Secretaría de Estado de Política Social. 2008
- » FUNDACIÓN EDE. Guía didáctica de educación para la participación. Consejo de la Juventud de España. 2011

- » HEZKUNTZA-ARLOKO LABORATEGIAK LANTALDEA. Ikasgelatik laborategira - Hezkuntza-arloan laborategi irekiak sortzeko jardunbide egokiak-Hirikilabs Tabakalera. 2015-2016
- » LAURA VARGAS Y GRACIELA BUSTILLOS. Técnicas participativas para la educación popular. Vol. I y II. Ed. Popular, Madrid. 2000
- » LORENA CABRERIZO SANZ, MARTA MARTÍNEZ MUÑOZ, MAUREEN ZELAYA PAREDES, MERCEDES GARCÍA LÓPEZ DE RODAS, MARIO ANDRÉS-CANDELAS. Guía para promoverla Participación Infantil y Adolescente en la ciudad de Madrid. Área de Equidad, Derechos Sociales y Empleo Dirección General de Infancia y Familia. 2018
- » MARTA MARTÍNEZ MUÑOZ. Metodología de Programas desde un Enfoque de Derechos: Superando viejos estilos en la programación. Seminario Internacional Infancia y Drogas-La infancia es un presente que busca futuro. 2003
- » MÓNICA ELBA BORILE. Empoderamiento y participación juvenil. 12º Congreso Virtual de Psiquiatría. Interpsiquis. 2011
- » PACO CASCÓN Y CARLOS MARTÍN BERISTAIN La alternativa del juego I, editorial Catarata. 1996
- » PACO CASCÓN Y CARLOS MARTÍN BERISTAIN La alternativa del juego II, editorial Catarata. 2000
- » QUIMA OLIVER I RICART, JUAN PABLO BONETTI Y LUCILA ARTAGAVEYTIA. Adolescencia y participación. Palabras y juegos. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF Uruguay. 2006
- » VICTOR J.VENTOSA Métodos activos y técnicas de participación para educadores y formadores. 2004

