

Escuela de  
Ciudadanía



Ciudadanía Instituyente  
de libertad, dignidad y solidaridad

*"Impulsando una ciudadanía  
activa y afectiva  
desde la infancia"*



**Módulo 2**

Segunda Fase

**TÉCNICAS DE ANIMACIÓN Y JUEGOS COOPERATIVOS PARA  
COLECTIVOS CIUDADANOS**

**ESCUELA DE CIUDADANÍA**  
**“IMPULSANDO UNA CIUDADANÍA ACTIVA Y AFECTIVA DESDE LA INFANCIA”**

**MÓDULO 2**  
**TÉCNICAS DE ANIMACIÓN Y JUEGOS COOPERATIVOS PARA COLECTIVOS**  
**CIUDADANOS**

AYUDA EN ACCIÓN  
Econ. Flavio Tamayo  
DIRECTOR NACIONAL  
Ximena Benalcázar  
DIRECTORA DE VÍNCULOS  
SOLIDARIOS Y COMUNICACIÓN

AYUDA EN ACCIÓN - AeA  
Manuel Guzmán No.39-170 y Hugo Moncayo  
Telefax: 2255635 – 2468594 – 2255732 -2439832  
Casilla: 17-03-769  
E-mail: [ximenab@ecuador.ayudaenaccion.org](mailto:ximenab@ecuador.ayudaenaccion.org)  
Quito – Ecuador

CENTRO DE PROMOCIÓN  
Msc. José Cifuentes  
DIRECTOR EJECUTIVO  
Msc. Lourdes Peralta  
COORDINADORA DE PROGRAMA

CENTRO DE PROMOCIÓN RURAL - CPR  
Carchi 1103 y Luque, Teléfono: 236-0896  
Telefax: 245-3170 P.O. Box: 09-01-9934  
E-mail: [coorcpr@interactive.net.ec](mailto:coorcpr@interactive.net.ec)  
Guayaquil – Ecuador

FUNDACIÓN PROYECTO SALESIANO  
CHICOS DE LA CALLE  
Padre Ivano Zanobello  
DIRECTOR EJECUTIVO  
Wladimir Galárraga  
COORDINADOR DE PROYECTO

FUNDACIÓN PROYECTO SALESIANO CHICOS DE  
LA CALLE  
Tarqui y 12 de Octubre  
Teléfono: 222-1247  
E-mail: [proyecto@chicosdelacalle.org.ec](mailto:proyecto@chicosdelacalle.org.ec)  
Quito – Ecuador

Msc. Alexandra Banchón Vásquez - Msc. Lourdes Peralta  
COORDINACIÓN TÉCNICA DEL PROGRAMA

Dra. Susana Rodas León  
AUTORA

Los contenidos de este texto pueden ser transcritos, reproducidos o  
fotocopiados con la autorización de la Coordinación.

Guayaquil – Ecuador  
Junio 2007

## ÍNDICE

<b>ÍNDICE</b>	3
<b>PRESENTACIÓN</b>	7
<b>INTRODUCCIÓN</b>	9
<b>OBJETIVOS</b>	11
<b>UNIDAD I</b>	
<b>I. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE</b>	
Preguntas iniciales	13
Elementos de reflexión	13
Ventajas del juego como instrumento de aprendizaje	14
Elementos positivos y negativos del juego	15
Autoevaluación	17
<b>JUEGOS PARA DIVERSOS MOMENTOS</b>	
1. El baúl del tallerista	18
2. Tango, tengo, tingo	20
3. La pelota	22
4. Pedro y Pablo	23
5. El perro y el gato	25
6. El paseo	26
<b>UNIDAD II</b>	
<b>II. ¿QUÉ SON LAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN? Y ¿COMO UTILIZARLAS?</b>	
Preguntas iniciales	31
Las técnicas de animación	31
Características de una técnica de animación	33
• Forma y contenidos coherentes	33
• Que responda a las condiciones del medio	34
• Que se adecue a las necesidades y particularidades de los grupos	34

• Que estimule la reflexión _____	34
Autoevaluación _____	35
<b>TÉCNICAS DE APOYO PARA LA REFLEXIÓN, EN TORNO A PARTICIPACIÓN Y DERECHOS</b>	
1. Los plegados _____	37
2. El rasgado _____	39
3. Figura humana _____	41
4. Las casas _____	43
5. Cuentos _____	45
a. No es mi problema _____	46
b. Las cucharas _____	48
6. El lazarillo _____	49
<b>UNIDAD III</b>	
<b>III. EL FACILITADOR O FACILITADORA DE TALLERES</b>	
Tareas iniciales _____	51
Aportes para la reflexión _____	51
Las actividades de la facilitación _____	52
Momentos del taller _____	52
Autoevaluación _____	58
<b>RECOMENDACIONES PARA LA FACILITACIÓN DE TALLERES</b>	
a) Utilización de recursos visuales _____	59
b) Fomentar el trabajo en grupo _____	59
Algunos criterios para la construcción de grupos _____	60
1. Cuando se trata de socializar el trabajo de los grupos _____	61
2. Cuando en los grupos hay personas que rompen la sintonía _____	62
a. Frente al que habla mucho _____	62
b. Frente al que no interviene _____	62
c. Frente al que se opone a la producción del grupo _____	62
Autoevaluación _____	64

## **UNIDAD IV**

### **IV. COMPETENCIA VS COOPERACIÓN**

Preguntas iniciales _____	65
Aportes para la reflexión _____	65
Autoevaluación _____	69

## **UNIDAD V**

### **V. ¿QUÉ SON LOS JUEGOS COOPERATIVOS?**

Preguntas iniciales _____	71
Aportes para la reflexión _____	71
Características de los juegos cooperativas _____	73
Autoevaluación _____	76

### **JUEGOS COOPERATIVOS PARA DISTINTOS PROPÓSITOS**

1. La búsqueda del tesoro _____	77
2. La bola de nieve _____	78
3. La organización _____	80
4. El rompecabezas _____	82
5. El mensaje _____	83
6. Los zapatos gigantes _____	85

<b>BIBLIOGRAFÍA</b> _____	87
---------------------------	----



## PRESENTACIÓN

El diagnóstico “Situaciones de Riesgos, Maltrato y Discriminación a la Población Infantil en las Áreas de Desarrollo Territorial” efectuado en el 2004 por el Centro de Promoción Rural y Ayuda en Acción, la promoción de la cultura del buen trato, el cumplimiento de los derechos infantiles y los acuerdos interinstitucionales en las ADT, forman parte del Plan de Intervención Local propuesto; así como, la visión que los involucrados tienen del desarrollo y futuro de los NNA.

La meta de ambas organizaciones fue materializar un Programa de Capacitación Continua en Temáticas de Infancia. Hecho que se suscitó en el 2005, cuyo objetivo fue el fortalecimiento de las habilidades y destrezas de los técnicos y docentes en su interrelación con la población de las ADT: conciente, movilizadora y activa en torno a su rol garantista y de exigibilidad de los derechos de los NNA de la comunidad.

La puesta en acción se consolida en año 2006, con la materialización del convenio entre Ayuda en Acción y sus socios estratégicos: Casa Campesina, Fundación Tierra Viva y el Centro de Promoción Rural, al poner en marcha el Programa Escuelas de Ciudadanía.

Sin duda, el gran aporte del primer año de Escuela de Ciudadanía fue la materialización de una participación efectiva y afectiva realizada el 17 de noviembre en la ciudad de Cotacachi, mediante la Declaratoria que lleva el nombre de esta ciudad y que plasma la máxima expresión de la participación infantil.

En el presente año, las Escuelas de Ciudadanía necesitan consolidar el principal objetivo de este programa, ya que el mismo ha permitido desarrollar e impulsar espacios comunitarios permanentes sobre el ejercicio, exigibilidad, restitución y garantía de derechos y deberes ciudadanos con la participación de ustedes como los representantes de los diferentes actores sociales, articulados en redes, mediante agendas consensuadas para el fortalecimiento pleno y activo de la ciudadanía.

Nuevamente nuestras instituciones quieren convocarlos a todos Ustedes (técnicos, promotores y educadores), para que uniendo esfuerzos, construyamos nuevas metodologías, técnicas y estrategias, que permitan potenciar los aliados y materializar una verdadera ciudadanía para el desarrollo de proyectos comunes, que consolide la participación infantil.

¡Éxitos!

## INTRODUCCIÓN

Construir colectivos ciudadanos no es una tarea fácil en un mundo dominado por una propuesta cultural hegemónica y hegemonzante que pregona el individualismo por sobre la solidaridad, la competencia sobre la cooperación y el “tener” por sobre el “ser”.

En estas condiciones, construir ciudadanía es una tarea política de gran relevancia, pues implica, desarrollar la conciencia personal y de grupo, frente a los intereses de la colectividad y la necesidad de construir compromisos para tomar parte, personal y activamente, en este proceso de búsqueda del bien común.

En este proceso de construcción es necesario contar con herramientas que ayuden en la tarea, pero sobre todo que sirvan de explicación y complemento a una propuesta que impulsa la construcción de actores, el empoderamiento personal y colectivo, la participación y la democracia.

De esta manera, las dinámicas de animación, los juegos cooperativos son instrumentos de una propuesta que busca ampliar los niveles de responsabilidad, compromiso y decisión, pero sobre todo, superar el individualismo y la fragmentación para avanzar en la búsqueda del bien común. Sin embargo, todo instrumento dependen en gran medida del uso que se les de a los mismos, de la pertinencia para su aplicación y de la coherencia de quien lo aplica. Por ello es importante reflexionar sobre su uso, en tal medida este documento no es una recopilación de técnicas ni juegos; es un material de reflexión que aporta algunas técnicas y recrea algunos juegos que pueden utilizarse en los talleres de reflexión de los colectivos ciudadanos.

Confiamos que la propuesta y los instrumentos que ponemos en sus manos les sirvan en la tarea de construcción y fortalecimiento de colectivos ciudadanos y que al implementarla sea objeto de recreación permanente a fin que cumpla los objetivos para los cuales fueron creadas.



## OBJETIVOS

### Objetivo General

Dotar a los y las participantes de contenidos teóricos y una propuesta metodológica lúdica, que potencie la creatividad, la capacidad expresiva y la participación individual y grupal en los colectivos ciudadanos.

### Objetivos específicos

Entregar elementos de la propuesta filosófica y metodológica que oriente el trabajo en procesos de educación activa.

Dotar a los y las participantes de herramientas prácticas de apoyo al trabajo de animación, reflexión y construcción de colectivos ciudadanos.

Desarrollar propuestas que permitan a los facilitadores y líderes grupales potenciar la capacidad expresiva y de comunicación de los y las participantes en los colectivos ciudadanos.



## UNIDAD I

### I.- LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

#### **Preguntas Iniciales.**

Reflexione y responda:

¿Cuáles son los principales juegos que usted jugaba en su infancia?

¿Qué es lo que más recuerda de ellos? (elementos positivos y negativos).

¿Cree Usted que el juego es importante para un niño o niña? y ¿porqué?

¿Cree Usted que los adultos/as deben utilizar el juego como instrumento de aprendizaje?

Organice una actividad lúdica en su familia, amigos, amigas o grupo de reflexión y comente su experiencia.

#### **Elementos de reflexión.**

Hay quienes consideran que una actividad para que sea lúdica debe prescindir de tener como objetivo el aprendizaje; lo cual significa que la meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje; por lo tanto, se juega o se aprende. Dentro de esta tendencia hay quienes consideran el juego como “pérdida de tiempo”, que está bien para una etapa de la vida (la infancia), siempre y cuando esté dosificada.

Nuestra propuesta plantea algo diferente. Si se quiere potenciar el aprendizaje hay que utilizar el juego como instrumento, pues se construye a partir de la utilización del cuerpo, la mente y el corazón.

Coincidimos con Lucía Retamal Castro, cuando plantea: "... jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente"<sup>1</sup>.

En el juego interactúan factores cognoscitivos, motivacionales y afectivos que se convierten en estímulo de la actividad. El juego permite compartir con otras personas y desarrollar capacidades, destrezas e intereses comunes.

### **Ventajas del juego como instrumento de aprendizaje.**

- Estimula todos los sentidos.
- Enriquece la creatividad y la imaginación.
- Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.
- Promueve el desarrollo de destrezas sociales como: cooperar, negociar, establecer acuerdos, seguir reglas, esperar turnos.
- Estimula la inteligencia emocional.
- Desarrolla autoestima.
- Permite compartir sentimientos con otros.

Todos estos elementos que han sido considerados para valorar el juego como instrumento de aprendizaje de los niños y niñas en las aulas escolares, sirven

---

<sup>1</sup> RETAMAL Castro Lucía; Importancia del Juego en el desarrollo Integral Infantil; Edufuturo.- Pichincha 2006

también para revelar su importancia como técnica en los talleres que realizamos con jóvenes y personas adultas.

El objetivo de utilizar el juego en la actividad pedagógica es crear condiciones humanas favorables a la construcción de un proyecto colectivo encaminado a recrear y transformar la realidad.

### **Elementos positivos y negativos del juego.**

Si bien es cierto, el juego permite recuperar la alegría, estimular la imaginación, promover la creatividad y construir espacios de interacción para compartir, soñar y/o relacionarnos, hay que tener presente, que es una manifestación social de una construcción cultural; es decir, en el juego se reproducen los valores, estereotipos y visiones de una determinada cultura; por lo tanto, muchos juegos tradicionales y muchos de los que creamos contienen una carga cultural que es necesario descubrir para valorarlo.

Cuando en talleres y actividades sociales con grupos promovemos la utilización de juegos o dinámicas, debemos examinar la forma y el contenido; puede ser muy divertido, pero puede a su vez estar transmitiendo todos aquellos valores, o visiones que queremos superar. Para utilizar una dinámica o juego piense en sus efectos y sus implicaciones.

Trate de responder las siguientes preguntas:

¿Qué valores contiene?

¿Qué estereotipos afirma o deconstruye?

¿Qué actitudes promueve?

**Un peligro permanente en la utilización de este recurso en talleres con jóvenes y adultos es el hacer del juego o de cualquier actividad lúdica un objetivo en si mismo, olvidándonos que ellas cumplen un papel fundamental al propiciar un ambiente más activo de aprendizaje, y que no cumplen su objetivo si no están acompañadas de la reflexión.**

Algunas preguntas que orientan el proceso de reflexión cuando utilizamos este tipo de instrumentos:

- ¿Cómo se sintieron al hacer esta actividad?
- ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?
- ¿Qué fue lo más importante dentro de ella?
- ¿Qué relación tiene con la vida cotidiana?
- ¿Que valores, visiones e ideas promueve?
- ¿Qué relación tiene con el tema que vamos a trabajar?

## AUTOEVALUACIÓN

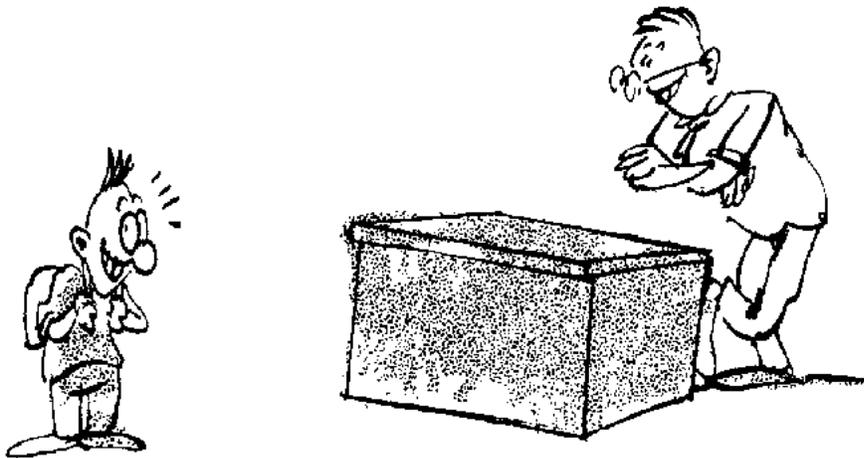
1. Analice los juegos de su infancia en base a las preguntas sugeridas en el texto:  
¿Qué valores contiene?  
¿Qué estereotipos afirma o deconstruye?  
¿Qué actitudes promueve?
2. ¿Qué cambios haría Usted en la actividad lúdica que realizó al iniciar este proceso?
3. Escriba tres aportes que le plantea el texto a su respuesta inicial en torno a la importancia del juego para los niños y niñas.
4. Describa un juego que se podría utilizar en talleres para la reflexión en torno a la construcción de ciudadanía (pueden ser juegos que fomenten la participación la responsabilidad, la cooperación o juegos que propicien el individualismo). ¿Qué preguntas acompañaría la reflexión en uno u otro caso?
5. ¿Qué juego utilizaría en un taller para demostrar su importancia?
6. Construya una sopa de letras utilizando 10 palabras relacionadas con el tema.

## JUEGOS PARA DIVERSOS MOMENTOS

Les entregamos una serie de juegos que pueden utilizar al inicio de un proceso o de acuerdo a las necesidades.

### 1.- El Baúl del tallerista.

Esta actividad que fomenta la creatividad puede utilizarse para los momentos iniciales de encuentro de los/las participantes y para la construcción de normas de convivencia de manera colectiva.



### **Pasos de la actividad:**

- Se coloca en medio de la sala una caja dentro de la cual se encuentran cuatro sobres numerados.
- Dentro de cada sobre hay tarjetas con actividades.
- Cada participante toma una tarjeta del primer sobre a realizar la actividad.
- Luego en pareja va por el segundo sobre, lee las instrucciones de la tarjeta que se encuentra en el interior y procede a realizar la actividad.
- Luego, juntos revisan la tarjeta del sobre tres.
- Finalmente la del sobre 4.

### **Materiales para la actividad**

- Una caja.
  - 4 sobres.
  - 1 tarjeta con actividades por participante para el primer sobre.
  - 1 tarjeta con actividades para cada dos personas en el segundo sobre.
  - 1 tarjeta para cada 4 personas en el tercero.
  - 1 tarjeta cada 8 personas en el cuarto.
1. La primera tarjeta contiene la siguiente frase: **BUSCA EN EL GRUPO A UNA PERSONA QUE TENGA ALGO EN COMÚN CONTIGO, preséntate y CONVERSA SOBRE LAS EXPECTATIVAS DEL TALLER.**
  2. La segunda tarjeta señala: **CON LA PAREJA ELEGIDA BUSQUEN OTRA PAREJA, PRESÉNTENSE Y ESCRIBAN 3 NORMAS QUE DEBERÍAN ESTABLECERSE EN EL TALLER.**

3. La tercera tarjeta dice: LAS 4 PERSONAS JUNTAS ELABOREN UN CARTEL DE BIENVENIDA, PRESENTEN A OTRO GRUPO Y CONVERSEN CON ELLOS SOBRE LAS NORMAS QUE PROPONEN.
4. La cuarta tarjeta plantea: ENTRE LAS 8 PERSONAS BUSQUEN UNA MANERA CREATIVA DE PRESENTARSE EN LA PLENARIA GENERAL.

La presentación se realiza en orden inverso: primero los grupos de 8 personas, cuando concluye los grupos de 4 presentan sus carteles y sus propuesta de normas y se establece en base a ellas un código general.

Cuando concluye la presentación de las cuatro, por grupo, se presentan por parejas y señalan sus expectativas del taller. (En este momento, quien facilita la reunión compara las expectativas de los y las participantes con los objetivos de la reunión, para que haya más claridad sobre que pueden esperar del taller y que no está previsto).

**Nota:** Muchas veces las expectativas de los talleristas son diferentes a las previstas en la propuesta por lo que hay que delimitar los alcances del taller.

Por Ejemplo:

Si es de construcción de propuesta, cualquier expectativa en torno a conocerse más y ser más amigos, debe ser tarea asumida por los propios participantes, porque ese no es objetivo del taller.

## **2.- Tango, tengo, tingo.**

Es un juego tradicional adaptado para utilizarlo en la presentación de los y las participantes y en reforzamiento de conocimientos.



### **Pasos de la Actividad.**

Para realizar esta actividad quien facilita la reunión debe precisa preparar tarjetas (tipo cartas de juego) con consignas y preguntas.

Algunas ideas que pueden estar en las tarjetas (cada frase en una tarjeta):

- Preséntese al grupo.
- Salude con la persona que está al frente, pregúntele su nombre.
- Cuente una anécdota de su vida.

- Describa a la persona que tiene a su derecha.
- Pídale a la persona que está a tres puestos a su izquierda que le diga su nombre y le ceda el asiento.
- Diga el nombre de tres personas participantes en el taller.
- Diga cual es su comida favorita.
- Diga cuál es su pasatiempo preferido, etc.

Cuando se trata de reforzamiento de conocimientos, las preguntas están relacionadas con el tema trabajado.

Por ejemplo:

- Comente ¿Qué es para Usted el juego?
- Explique dos ventajas del juego.
- Nombre tres juegos que Usted conozca.
- Explique: ¿Cuál es su criterio en torno al uso del juego en los talleres?
- Señale a una persona del grupo para que mencione dos juegos tradicionales.
- Mencione un juego que no utilizaría en talleres y diga: ¿Por qué?

El juego se inicia con los talleristas sentados en círculo y las tarjetas colocadas en una mesa o silla en el centro.

El facilitador o facilitadora debe tener una pelota de tennis o un objeto que pueda ser manipulado fácilmente por el grupo (puede ser un rollo grande de cinta autoadhesiva) y les informa sobre la dinámica del juego: “Me voy a poner de espaldas y repetir varias veces la palabra tango, mientras tanto ustedes, hacen circular el objeto (la pelota o un rollo de masquín o de lana) por el grupo, cuando diga la palabra Tingo se detiene el juego y la persona que tiene el objeto debe tomar una tarjeta del montón, leer la consigna, hacer la tarea y

colocar la tarjeta nuevamente al fondo del montón. Luego esa persona será la encargada de iniciar nuevamente el juego poniéndose de espaldas y repitiendo la palabra tango. El ejercicio se repite hasta que se hayan contestado todas las preguntas o el grupo muestre signos de cansancio.

**Materiales para la actividad.**

- 1 pelota o rollo de cinta masquing.
- Tarjetas con actividades.

**3.- La Pelota.**

Este juego puede servir para la presentación inicial.



### **Pasos de la Actividad.**

Quien facilita la reunión debe proveerse de una pelota suave y de tamaño mediano, que facilite el ser atrapada.

Al iniciar la sesión las personas participantes se encuentran sentadas preferentemente en círculo; el o la facilitadora manifiesta que van a iniciar las presentaciones y que cada participante cuando le llegue la pelota debe seguir su ejemplo; dice soy... (Nombre y apellido) y pasa a otro procurando que no se encuentra a sus lados, esa persona debe decir también soy... (Nombre y apellido) y cada vez se debe pasar más rápido, no importa que se repita la presentación.

Cuando todos se hayan presentado por el nombre debe señalar otra característica personal como: me gusta comer...; luego, mi signo es...; mi deporte favorito es...; me gusta jugar...; y así, hasta crear un clima de confianza.

### **Materiales para la actividad.**

- Pelota.

### **4.- Pedro y Pablo.**

Esta actividad facilita la integración del grupo y ejercita la atención, permite que los y las participantes interactúen en un ambiente de cordialidad.

- Quienes participan en la reunión se sientan en círculo y establecen de antemano las “penitencias” que deberán realizar.
- Quienes tengan que entregar prenda.
- Quien facilita el juego deberá asegurarse que las penitencias no sean ofensivas a la dignidad y que puedan ser realizados por todos y todas.
- Las prendas pueden ser rescatadas por la persona que perdió u otra persona que quiera cumplir en su lugar la penitencia.



En un primer momento, quien dirige la sesión hará de Pedro y quien se encuentra a su derecha de Pablo; los demás participantes se numerarán uno, dos tres....

Para iniciar el juego deberá ejercitarse la sincronización de movimientos en todo el grupo, dos golpes en las piernas y dos palmadas.

Cuando todo el grupo haya sincronizado, quien hace de Pedro dice: Pedro, Pedro, Pablo, Pablo, siguiendo los movimientos de las palmas (Pedro, Pedro en las piernas.- Pablo, Pablo son las palmadas).

- Pablo responde:
- Pablo, Pablo y luego menciona dos veces un mismo número (por ejemplo: cinco, cinco.).
- Quien tiene el número cinco responde:
- Cinco, cinco y menciona otro número o puede referirse a Pedro o Pablo.
- Si menciona a Pablo éste vuelve a jugar señalando otro número.
- Si se refiere a Pedro este debe siempre remitirse a Pablo.

El participante pierde si no sigue el ritmo del movimiento de las palmas, si se retrasa en responder a su número o si se equivoca en la respuesta.

Cuando un jugador o jugadora pierde, entrega una prenda y debe colocarse en el lugar del último y todos los y las participantes que estaban detrás de él suben un puesto, cambiando la numeración.

El Objetivo de los jugadores es lograr llegar al puesto de Pedro.

El juego termina cuando tres o cuatro jugadores logran llegar a ser Pedro o se han recogido suficientes prendas entre los y las participantes.

Para finalizar la actividad se realizan las penitencias, sorteando a quien corresponde realizarlas.

## **5.- El Perro y el gato**

Este juego también facilita la integración del grupo y motiva la colaboración.



### **Materiales para la actividad.**

- 2 bufandas.
- Pañuelos de cabeza.
- Corbatas que no se usen o tiras de tela de colores diferentes y lo suficientemente grandes, como para amarrarse en el cuello.

Los y las participantes se sientan en círculo, quien anima la reunión entrega a una persona, la una tira señalándole que esta representa al perro y a la que se encuentra detrás de ella, diciéndole que representa el gato.

Las tiras deben avanzar por el círculo.

Cuando le pasan tiene la prenda que representa al perro, el participante debe hacer un nudo en el cuello y decir dos veces: guau, guau, se desamarra el nudo y pasa al siguiente.

Quien tiene la prenda que representa al gato debe hacer dos nudos y decir una vez: miau, antes de desamarrar el nudo y pasar a su vecino.

Pierde quien intencionalmente demora el paso del perro o del gato, o si teniendo el gato le llega también la prenda que representa al perro.

Quien pierde se somete a penitencias, siguiendo el mismo procedimiento del juego anterior.

(Hay que establecer previamente las penitencias para evitar que se creen malos entendidos y que alguna persona sienta que las penitencias fueron direccionadas o aplicadas a discreción.

## **6.-El Paseo.**

Juego de calentamiento y distensión.

Quien facilita la tarea solicita al grupo que se pongan de pie y les propone hacer un paseo imaginario.

“Vamos a prepararnos para el paseo”.

Primero nos vestimos ¿Qué nos colocamos?

Cada prenda que mencionan debe estar acompañada de los movimientos respectivos... si señalan medias, luego de que ya se dijo botas o zapatos, hay que sacarse las botas, colocarse las medias y volverse a poner los zapatos... Así con todas las prendas... hasta que finalmente se toma la mochila y se sale.... Los participantes deben seguir los movimientos del facilitador quien golpea con la palma de su mano izquierda la rodilla izquierda y luego con la palma de su mano derecha la rodilla derecha, ese es el movimiento que señala la marcha.



Luego de varios golpes dice:

Uy yu... yu... yu... yuy

Los participantes deben repetir cada expresión:

¿Qué veo?

Un trigal.

No puedo ir por la derecha (señala con su brazo la derecha).

No puedo ir por la izquierda (señala con su brazo la izquierda).

Vamos por el medio.

(Como es trigal, el avance es rozando su palma derecha contra la izquierda, en un movimiento de arriba hacia abajo).

Luego sale del trigal y retoma la marcha (golpes sobre sus rodillas).

Al cabo de un momento dice:

Uy yu... yu... yu... yuy

¿Qué veo?

Un lago.

No puedo ir por la derecha (señala con su brazo la derecha).

No puedo ir por la izquierda (señala con su brazo la izquierda).

Vamos por el medio.

(Como es un lago hay que pasar nadando, los movimientos son con los brazos simulando nadar).

Cuando sale del lago se retoma la marcha, al cabo de un momento se dice:

Uy yu... yu... yu... yuy

¿Qué veo?

Una montaña.

No puedo ir por la derecha (señala con su brazo la derecha).  
No puedo ir por la izquierda (señala con su brazo la izquierda)  
Vamos por el medio.

(Para simular la subida de la montaña las manos van alternadamente en movimiento de remolino lento, luego de la subida hay que bajar al otro lado y el movimiento es al revés, las manos van descendiendo).

Al concluir el descenso retoma la marcha hasta cuando dice:

Uy yu... yu... yu... yuy

¿Qué veo?

Una cueva.

No puedo ir por la derecha (señala con su brazo la derecha).

No puedo ir por la izquierda (señala con su brazo la izquierda).

Vamos por el medio (como es cueva hay que entrar sigilosamente y los movimientos son más pausados y silenciosos).

En voz muy baja repite:

Uy yu... yu... yu... yuy

¿Qué siento? (el movimiento es de tantear algo).

Una piel.

Una melena.

Unas orejas.

Unos dientes.

Es un león salgamos corriendo.

Los movimientos se vuelven, muy rápidos.

Se corre, hay que motivar para que todos sigan el ejercicio diciéndoles:

Corran, corran, el león nos sigue; se sube la montaña, se baja la montaña; se cruza el lago; se llega al trigal.

Cuando se nota que van cansándose, se descansa.

Terminan dándose un aplauso por llegar a salvo.

**Materiales para la actividad.**

- Ninguno

**Al terminar estos juegos reflexione sobre la actividad:**

¿Como se sintieron?  
¿Qué aprendieron?  
¿Para qué sirve la actividad?

## UNIDAD II

### II.- ¿QUÉ SON LAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN? Y ¿CÓMO UTILIZARLAS?

#### Preguntas Iniciales.

Reflexione y responda:

¿Qué son las técnicas de animación?

¿Qué técnicas de animación conoce?

¿Considera Usted importante el uso de técnicas de animación en los talleres?,  
¿Si ó no? y ¿Por qué?

¿Cuáles son los aportes más importantes de una técnica de animación?

¿Qué características debe tener una técnica de animación?

#### Las técnicas de animación.

Para entender que son las técnicas de animación dentro de un proceso educativo es necesario tomar en cuenta algunas ideas fuerza:

1. Los seres humanos estamos en permanente construcción, somos horizonte abierto a nuevas experiencias. El carácter, la conciencia, las actitudes, las aptitudes, las necesidades; los valores éticos, estéticos, los sentimientos están en permanente formación y transformación.

2. Esta construcción es el resultado del proceso de aprehensión individual de los conocimientos que nos transmiten, las vivencias personales, los valores estéticos visiones culturales que nos rodean. Este proceso denominamos educación.
3. Educación no es sinónimo de instrucción, “Cuando hablamos de educación nos referimos a un proceso continuo de modificación de la conducta, que busca el desarrollo de la personalidad, del carácter, la conciencia, actitudes, aptitudes, valores éticos, estéticos y sentimientos; la instrucción es la transmisión sistemática de determinados conocimientos”<sup>2</sup>.
4. “La educación no es el resultado de un proceso mental, por fuerte que este sea. La educación es producto de las vivencias”<sup>3</sup>.

En este proceso las técnicas de animación no son otra cosa que recursos pedagógicos que propician situaciones de aprendizaje; esto quiere decir, que no son instrumentos para mejorar la transmisión de conocimientos, sino para motivar la reflexión, el análisis, la búsqueda, potenciar la capacidad creativa, la imaginación y desarrollar canales de expresión, de ideas y vivencias. Son también mecanismos a través de los cuales los y las participantes puedan reflexionar mejor sobre su experiencia y vivencia y construir propuestas alternativas.

El objetivo de estas técnicas no es dinamizar el proceso de instrucción, sino crear y reflejar situaciones que provocan reflexión, descubrimiento, desarrollo de destrezas, utilización de habilidades, generando movimiento en el interior de las personas participantes y propiciando condiciones para una mejor

---

<sup>2</sup> RODAS, Cecilia, las 4 dimensiones de la educación;2001 archivo electrónico

<sup>3</sup> BALDERRAMA Maritza; Reflexiones Pedagógicas, Guía para el Maestro; Ediciones Radmandí; 2000

comprensión de los temas y propuestas desde si mismas, provocando la modificación de conductas, visiones, sentimientos y valoraciones, etc.

Hay que tener presente que las técnicas son instrumentos al servicio de un objetivo y no objetivos en si mismos. Al igual que en los juegos las técnicas pueden reproducir ideología o contener valores que no corresponden a la propuesta pedagógica que impulsamos.

### **Características de una técnica de animación.**

Para que una técnica de animación cumpla con los objetivos que busca el proceso es necesario tomar en consideración algunos elementos:

1. Que la forma y el contenido sean coherentes con la propuesta pedagógica.
2. Que responda a las condiciones del medio.
3. Que se adecue a las necesidades y particularidades de los grupos.
4. Que estimule la reflexión y promueva la construcción o reconstrucción del saber desde la particularidad de cada participante.

### **1. Que la forma y contenido sean coherentes con la propuesta pedagógica.**

Un juego, una película, una dinámica puede tener un contenido valórico, una propuesta filosófica, una forma de ver la vida, que es necesario tomar en cuenta al momento de utilizarla.

Por ejemplo:

Los juegos de competencia o los concursos, si no son manejados correctamente pueden llevar a fortalecer la ideología individualista y generar o reforzar rivalidades y confrontaciones dentro del grupo.

## **2. Que responda a las condiciones del medio.**

En este momento de aceleramiento del desarrollo tecnológico, la ideología dominante provoca y promueve una fascinación por el uso de recursos didácticos cada vez más “modernos” y tecnológicamente desarrollados; produciéndose un culto por el medio, que deja de lado el contenido y el objetivo;

En sus talleres y eventos de capacitación use los medios y recursos que le son necesarios, pero no abuse de ellos, recuerde que nada sustituye la comunicación interpersonal. Las situaciones y recursos que ofrece el propio medio son los más importantes en los procesos educativos.

## **3. Que se adecue a las necesidades y particularidades de los grupos.**

Una técnica que funciona con un grupo juvenil no necesariamente tiene los mismos resultados con un grupo de personas adultas; un juego bien aceptado por los y las jóvenes puede provocar rechazo y tensiones entre adultos. Una dinámica que funciona bien en grupos de un solo sexo puede provocar situaciones de incomodidad o irrespeto si se trabaja en grupos mixtos. Lo mismo puede ocurrir si se trabaja con diferentes grupos étnicos; lo que está bien en un grupo mestizo no necesariamente es bien aceptado por un grupo indígena; para su trabajo tome en cuenta las particularidades del grupo y analice si el ejercicio se adecua a ellos.

**4. Que estimule la reflexión y promueva la construcción o reconstrucción del saber desde la particularidad de cada participante.**

La dinámica debe crear condiciones para que cada persona aprehenda de ella de acuerdo a sus visiones, posiciones, experiencia y luego en la reflexión colectiva vaya sumando elementos que den nuevos contenidos a su discurso.

En la realización de talleres no se trata de impartir conocimientos, sino de construir conocimiento a partir de la propia experiencia.

### **AUTOEVALUACIÓN**

1. ¿Que le aporta el texto a su concepto inicial sobre lo que son las técnicas de animación?
2. Analice situaciones que conozca y en las cuales la técnica utilizada desconoció alguna de estas características.
3. Ubique 3 diferencias entre instruir y educar.

## TÉCNICAS DE APOYO PARA LA REFLEXIÓN EN TORNO A PARTICIPACIÓN Y DERECHOS.

### 1.- Los Plegados<sup>4</sup>.

Con esta actividad los y las participantes pueden reflexionar sobre la participación y lo que significa el aporte individual a la construcción de la sociedad.



#### **Pasos de la actividad.**

En lo posible los y las participantes deben estar sentadas en semicírculo; es preferible que la sala sea amplia y que cada persona tenga una silla para apoyar sus manos (trate de salir de la forma tradicional de organizar el aula).

---

<sup>4</sup> BALDERRAMA Maritza.- Propuesta Metodológica, Informe de Proyecto Mejoramiento de las Escuelas Unidocentes Bilingües de la Tarroquia Talad CEISE.- 2003

Quien facilita debe permitir que cada participante escoja un papel brillante de entre diversos colores.

Cuando todos han elegido el papel del color de su preferencia se les pide que piensen en una figurita que quieran hacer doblando el papel (se le llama plegado origami o pajarita), indicando que para hacerla necesitan como base un cuadrado y deben dejar sin escribir la parte que cortarán.

Antes que elaboren el plegado, deben, en la cara interior (La blanca) escribir algunas preguntas personales que pueden interesar al grupo.

Por ejemplo:

- Nombres y apellidos completos.
- El nombre con el que les gusta que les llamen.
- El lugar dónde han nacido.
- El lugar dónde viven.
- El plato de comida favorito.
- La bebida que más les gusta.
- La pieza musical de su preferencia.
- El deporte que practican.
- Su sueño para el futuro.

Una vez respondidas las preguntas, deben escribir un mensaje para los demás compañeros y compañeras.

Finalmente deben construir una figura de origami o plegado. Se les da aproximadamente 10 minutos.

Cuando todos han elaborado su trabajo, se les solicita que coloquen sus trabajos en una caja que se ubica en el centro de la sala y luego se orienta la reflexión en torno a varias preguntas:

¿Qué contiene la caja?

¿Cómo se llenó la caja?

¿Qué actitudes se vivieron en el grupo al colocar sus trabajos?

¿Qué relación tiene el ejercicio con la vida en sociedad?

El énfasis de la reflexión está en destacar la participación y la corresponsabilidad en la construcción de la sociedad.

Finalmente, se solicita que cada participante retire un trabajo (que no sea el propio) y cuando todos tengan en sus manos se procede a desbaratarlos para leer su contenido. Empieza la presentación, solicitando voluntarios.

Cuando todos han presentado a la persona que elaboró la figurita se les pide que la armen de nuevo y la devuelvan a su dueño.

La reflexión final puede realizarse en torno a la dificultad para rearmar el trabajo y la responsabilidad que asumimos cuando nos relacionamos con los demás.

### **Materiales para la actividad.**

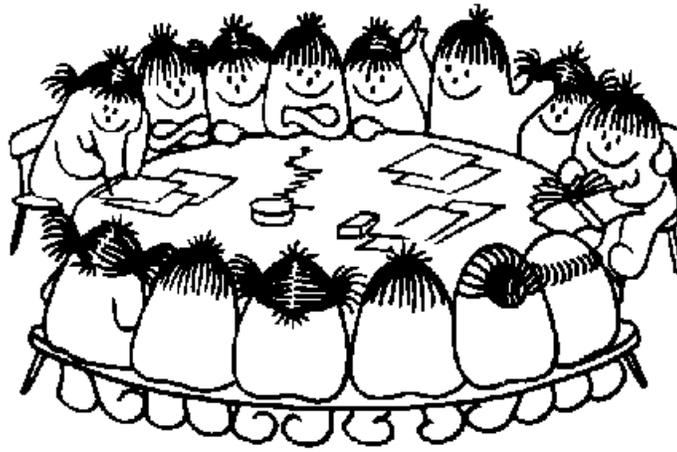
Para este ejercicio se requiere:

- Una hoja de papel brillante por participante.
- Un esferográfico por persona.

- Una caja de cartón donde se puedan colocar los trabajos.

## **2.- El Rasgado.**

Con esta actividad se puede reflexionar sobre la necesidad de trabajar colectivamente como única posibilidad para defender y proteger los derechos humanos.



### **Pasos de la actividad.**

En lo posible los participantes deben estar sentados en semicírculo.

Al iniciar la actividad se entregará a cada participante una tarjeta para que escriba el nombre de un derecho.

Cada participante lee el derecho que escribió y coloca su tarjeta formando una pila.

Cuando hayan terminado de colocar su tarjeta todos los y las participantes, quien facilita la reunión solicita que recuerden aquellos derechos y libertades que no hayan sido mencionadas y las escribe en tarjetas (cada derecho o libertad en una tarjeta).

Concluido el trabajo se solicita a un participante que junte todas las tarjetas y trate de partirlas por el medio.

Si no puede hacerlo solicitará a otro y así a tres o cuatro.

Si alguien puede partirlas, pedirá que junten las mitades formando una nueva pila y traten de rasgarlo (hasta que no puedan hacerlo).

De hecho, hay quienes ante la imposibilidad de rasgarlos juntos, pretenden hacerlo por partes, permítales hacerlo.

Luego inicie la reflexión en base a las siguientes preguntas:

- ¿Qué contenían las tarjetas?
- ¿Resultó fácil o difícil rasgar las tarjetas?
- ¿Por qué?
- ¿Qué impidió que se rompieran las tarjetas?
- ¿En la vida cotidiana, se “rasgan” los derechos?
- ¿Cuándo?
- ¿Qué relación tiene el ejercicio con la vida cotidiana?
- ¿Qué reflexiones provoca el ejercicio?

### **Materiales para la actividad.**

- Una tarjeta por participante.
- Una tarjeta por derecho o libertad (si no recuerda todos escribalas para que al momento que los y las participantes expongan su derecho) y Usted pueda comparar los que ya dijeron con los que olvidaron mencionar, para al final completar la lista.

### **3.- Figura humana<sup>5</sup>.**

Este ejercicio sirve como introducción al análisis de documentos sobre Derechos Humanos como la Declaración Universal o Documentos que recogen Derechos Específicos como el caso del Convenio 169 de la OIT, el Código de la Niñez y la Adolescencia entre otros.

El facilitador-facilitadora repartirá barras de plastilina o arcilla a cada participante, solicitándole que moldee una figura humana y respondiendo dos preguntas:

¿Quién es?

¿Cuáles son sus principales necesidades?

Concluido el ejercicio se solicitará que cada participante presente a su figura y tarjetas con sus principales necesidades.

---

<sup>5</sup> Recreadas a partir de las técnicas de animación utilizadas en los talleres de educación para la Paz realizados por SERPAJ-E

Los demás participantes (incluido quien facilita la reunión) deben escribir en tarjetas los derechos que surgen de las necesidades que se plantean y se va colocando en un papelote los derechos frente a las necesidades.



El derecho se escribe una sola vez, si todos los y las participantes coinciden en las mismas necesidades, coinciden en los mismos derechos y no ubican otros derechos vinculados con esas necesidades, solo se coloca un palito al lado del derecho, para indicar que está siendo repetido, luego se contabiliza el número de veces que se repitió ese derecho.

Concluido el ejercicio se solicita a la plenaria que reflexionen sobre los actores presentes en el ejercicio (se debe observar si en el "quién es" estaban representados mujeres, hombres, jóvenes, niños, ancianos, mestizos e indígenas), preguntando si esos actores tendrán necesidades y por tanto, derechos específicos; luego analizar otros derechos implícitos en las necesidades y que indiquen otros derechos que no han sido recogidos.

### **Materiales para la actividad.**

- Barras de plastilina o 100 gramos de arcilla por participante.

### **4.- Las casas.**

Este ejercicio se utiliza fundamentalmente en análisis de contexto y comprensión de los problemas comunes y como nos afectan.



Al inicio de la reunión los y las participantes se organizan en grupos y cada grupo construye una casa.

Al tiempo de realizar el ejercicio práctico deben elaborar una historia sobre quienes viven en la casa.

Cuando concluye la elaboración, cada grupo presenta su casa y sus habitantes, luego se colocan las casas en medio de la sala y se entrega a los y las participantes tiras de cartulina de un solo color de (60 x 7 cm.) para que unan mediante esas tiras, las casas, ubicando los problemas comunes entre ellas y luego como nos afectan.

Si quienes participan en el taller tienen algún elemento en común, son de la misma comunidad o trabajadores de la misma empresa o pobladores afectados por la misma compañía, se puede introducir una representación gráfica de ese elemento para que concluido el ejercicio de análisis de problemas entre las casas, se proceda a visualizar el problema de las casas frente a ese elemento (por ejemplo la comunidad frente a la escuela o el centro de salud o la presencia de una compañía).

Para el efecto, se entregan tiras de cartulina de otro color que permitan unir el elemento analizado con las casas.

Como complemento también se puede recoger las principales informaciones del momento a través de:

1. Lluvia de recuerdos sobre las noticias más importantes.
2. Revisión de la prensa.
3. Lectura de un pequeño artículo preparado por la facilitación.

Realizado el ejercicio, los grupos seleccionan una o dos noticias importantes y la escriben en una gran nube que la colocan sobre su casa y escriben en las tiras de cartulina como afecta a esa casa.

Luego se socializan las reflexiones y la plenaria aporta nuevos elementos a cada grupo.

## **Materiales para la actividad.**

Por grupo:

- 1/2 pliego de cartulina.
- Regla.
- Lápiz.
- Frasco de goma.
- 1 funda de papel brillante.
- 1 tijera.
- 1 estilete.

Para el trabajo de plenaria:

- 30 Tiras de cartulina de (60 x 7 cm.) de al menos 2 colores.

## **5.- Cuentos.**

Los cuentos son un recurso importante en el trabajo de educación y puede ser trabajado en varias actividades:

- Creación de cuentos.
- Recreación de cuentos (contar una parte y reescribir el final de acuerdo a las necesidades).
- Dramatizar cuentos.
- Leer cuentos.

Para esta actividad en lo posible los participantes deben estar sentados en semicírculo.

Cuando se hace lectura de cuentos quien facilita la reunión debe entregar una copia del cuento a cada participante, de tal manera que puedan seguir la lectura.

Se inicia una lectura socializada de manera tal que una persona lee en voz alta mientras las otras siguen con su mirada el texto.

Concluida la lectura se solicita al grupo (si no es numeroso, que lo representen) si es numeroso, pueden trabajarse dos cuentos; cada grupo por separado lee y prepara la representación de su cuento.

Luego de cada presentación en plenaria se organiza la reflexión en torno a las preguntas:

Dirigidas al grupo que representó:

¿Cómo se sintieron al hacer esta actividad?  
¿Qué les pareció la actividad? y ¿Por qué?

Dirigidas a la plenaria:

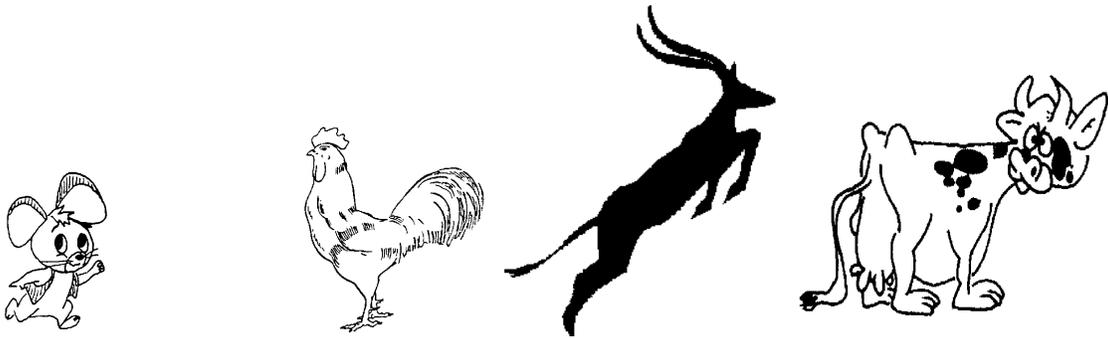
¿Cuál es el mensaje del cuento?  
¿Qué relación tiene con la vida cotidiana?  
¿Qué relación tiene con el tema que vamos a trabajar?

A continuación les ofrecemos dos cuentos para que tengan dentro de su material de apoyo; Usted pueden comenzar a recoger otros.

### **Primer Cuento.**

#### **No es mi problema.**

Un ratón, mirando por un agujero en la pared, ve a un granjero y su esposa abriendo un paquete. Se preguntó ¿Qué tipo de comida podía haber allí? Quedó aterrizado cuando descubrió que era una trampa para ratones.



Fue corriendo al patio de la granja a advertir a todos: "¡Hay una ratonera en la casa, una ratonera en la casa!".

La gallina, que estaba cacareando y escarbando, levanto la cabeza y dijo: "Discúlpeme señor ratón, yo entiendo que es un gran problema para usted, más no me perjudica en nada, no me incomoda".

El ratón fue hasta el cordero y le dice: "Hay una ratonera en la casa, ¡una ratonera!"; "Discúlpeme señor ratón, mas no hay nada que yo pueda hacer, solamente pedir por usted. Quédese tranquilo que será recordado en mis oraciones".

El ratón se dirigió entonces a la vaca y la vaca le dijo: "¿Pero acaso estoy en peligro? Pienso que no". Entonces el ratón volvió a la casa, preocupado y abatido para encarar solo la ratonera del granjero.

Aquella noche se oyó un gran barullo, como el de una ratonera atrapando a su víctima. La mujer del granjero corrió para ver lo que había atrapado. En la oscuridad ella vio que la ratonera atrapó la cola de una serpiente venenosa. La serpiente atacó y le picó a la mujer. El granjero la llevó inmediatamente al hospital.

Ella volvió con fiebre. Todo el mundo sabe que para alimentar a alguien con fiebre, nada mejor que una sopa. El granjero agarró su cuchillo y fue a buscar el ingrediente principal: la gallina.

Como la enfermedad de la mujer continuaba, los amigos y vecinos fueron a visitarla, para alimentarlos, el granjero mató el cordero. La mujer no mejoró y murió. El granjero entonces vendió la vaca al matadero para cubrir los gastos del funeral.

"La próxima vez que escuches que alguien tiene un problema y creas que, como no es tuyo, no debes prestarle atención... piénsalo dos veces".

"El que no vive para servir, no sirve para vivir". "El mundo no anda mal por la maldad de los malos, sino por la apatía de los buenos."

## **Segundo cuento.**

### **Las Cucharas.**

Dice una antigua leyenda china, que un discípulo preguntó a su Maestro:

¿Cuál es la diferencia entre el cielo y el infierno?



El maestro respondió: "Es muy pequeña; sin embargo, tiene grandes consecuencias. Ven, te mostraré el infierno".

Entraron en una habitación donde un grupo de personas estaba sentado alrededor de un gran recipiente con arroz, todos estaban hambrientos y desesperados, cada uno tenía una cuchara tomada fijamente desde su extremo que llegaba hasta la olla. Pero cada cuchara tenía un mango tan largo que no podían llevársela a la boca. La desesperación y el sufrimiento eran terribles.

"Ven, dijo el Maestro, después de un rato. Ahora te mostraré el cielo". Entraron en otra habitación idéntica a la primera, con la olla de arroz, el grupo de gente, las mismas cucharas largas, pero, allí, todos estaban felices y alimentados.

"No comprendo, dijo el discípulo. ¿Por qué están tan felices aquí, mientras son desgraciados en la otra habitación, si todo es lo mismo?".

El Maestro sonrió y dijo:

"Ah... ¿no te has dado cuenta? Como las cucharas tienen los mangos largos, no permitiéndoles llevar la comida a su propia boca, aquí han aprendido a alimentarse unos a otros".

## **6.- El Lazarillo<sup>6</sup>**

Esta dinámica se puede utilizar en procesos de análisis sobre liderazgo y conducción de grupos.

Solicite a los y las participantes que se coloquen en parejas; una de las personas debe vendar los ojos a la otra y recorrer con ella el salón (en el cual se han colocado obstáculos que impiden el desplazamiento normal); luego de 5 minutos se solicita que cambien de función, quien iba de ciego debe asumir el papel de lazarillo.

Concluido el ejercicio se motiva la reflexión en base a las siguientes preguntas:

---

<sup>66</sup> BALDERRAMA Maritza.- Propuesta Metodológica, Informe de Proyecto Mejoramiento de las Escuelas Unidocentes Bilingües de la Tarroquia Talad CEISE.- 2003

¿Qué sintieron cuando eran ciegos?  
¿Qué sintieron cuando eran lazarillos?  
¿Qué relación tiene el ejercicio con la vida diaria?  
¿Por qué este ejercicio en un taller sobre liderazgo?



**Materiales para la actividad.**

- Retazos de tela o cinta de 10 cm. por 80 cm.



## UNIDAD III

### III.- EL FACILITADOR O FACILITADORA DE TALLERES

#### Tareas iniciales.

1. Responda la pregunta: ¿Qué es un taller?
2. Enumere en orden cronológico las actividades que Usted cumple cuando realiza un taller.
3. Describa las 3 más importantes.
4. Señale las características principales que debe tener una persona que va a realizar un taller.

#### Aportes para la reflexión.

A diferencia de la conferencia, el panel o el seminario que transmiten conocimientos, el taller **CONSTRUYE** conocimiento, **PRODUCE** propuestas; la acción recae sobre los propios participantes. Quien facilita un taller se convierte en facilitador del proceso, estimula, proporciona la base orientadora de la acción<sup>7</sup> y como su nombre lo indica, facilita para potenciar, fortalecer o acelerar los procesos sinérgicos de las personas y los grupos”<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup>A través de la base orientadora de la acción se logra que el participante reflexione su práctica, la sustente en base a teorías generales, interiorice y vuelva a la práctica.

<sup>8</sup>SERPAJ-E “Educadores para la Paz.- Módulos De Especialización” 2002

El facilitador o facilitadora actúa como guía en el proceso de construcción de los aprendizajes y como proveedor de recursos; se convierte en un auxiliar del proceso de reflexión, de construcción, de búsqueda de conocimientos.

### **Las actividades de la facilitación.**

La organización de un taller demanda de un conjunto de actividades de diversos tipos:

1. De logística.
2. De programación.
3. De seguimiento.

Las actividades de logística son todas las tareas que nos permiten preparar las condiciones para la realización del taller y comprenden: convocatoria, adquisición de los materiales requeridos, preparación del ambiente físico etc.

Las actividades de programación corresponden a la definición de la agenda misma del taller.

### **Momentos del Taller.**

Para la ejecución necesita tomar en cuenta por lo menos 4 momentos:

**Primer Momento.- Actividades encaminadas a conocernos y reconocernos.**

Partir de lo que somos, queremos y/o sabemos.

Tome en cuenta que las personas que participan en los procesos, no nacieron ayer, tienen a su haber conocimientos, visiones, valores que es necesario conocer y reconocer, de lo contrario no solo que perdemos la oportunidad de aprender de ellos, sino, sobre todo, estamos desvalorizando su vida y por tanto, afectando su autoestima; el mensaje oculto que lleva este posicionamiento es que sus vivencias, experiencias y opiniones no son importantes o no existen, y que lo importante es lo que el facilitador puede transmitir.

Este momento permite identificar las percepciones, pero sobre todo, acercar el tema a la realidad cotidiana. Debemos partir de lo más próximo, de lo más sencillo, de lo que es más útil. Se trata de ubicar: intereses, conocimiento, percepciones, nivel de importancia que le asignan al tema en su cotidianidad.

Para este momento se puede utilizar técnicas relacionadas con:

- Formulación de preguntas.
- Construcción de conceptos.
- Registro de hechos.
- Comentarios.
- Dibujos Collages.

Como este momento coincide con el inicio del taller, generalmente se inserta la temática dentro de la dinámica de presentación:

Por ejemplo:

1. El juego del Tango, tengo, tingo, intercalando elementos de presentación con preguntas sobre el tema.

2. Hacer una dinámica de presentación Incluyendo una o dos preguntas que nos introduzcan en el tema.
3. Organizando una dinámica de presentación en la cual a la vez que se presentan socializan su concepto, dibujo o propuesta.

### **Segundo momento.- Actividades de construcción de conocimiento.**

En este momento se pretende que a través de diversos instrumentos los y las participantes del proceso compartan sus conceptos y sus percepciones, las socialicen y analicen su experiencia y vivencia en el marco de un posicionamiento o propuesta.

En este momento el facilitador-facilitadora puede apoyarse en:

- Lectura de textos.
- Audiovisuales.
- Diapositivas.
- Mapas.
- Tablas.
- Cuadros sinópticos.
- Entrevistas a expertos.
- Mesas redondas.
- Conferencia.
- Presentación de experiencias.

Este momento tiene como objetivo apoyar a las personas y a los grupos para que reconozcan sus posicionamientos, visiones y las interpreten en el marco de la propuesta organizativa, política, social, cultural, que tenemos para ellos,

reconociendo que como facilitadores y facilitadoras tenemos una propuesta que la queremos compartir.

### **Tercer Momento.- Actividades de Aprehensión del conocimiento.**

Las personas y los grupos deben procesar los aportes de la propuesta y hacer una lectura de la nueva situación.

Se trata de procesar la nueva información y darle forma es el momento de analizar, argumentar, asimilar y aplicar los conocimientos.

Para este momento, de acuerdo al tema, puede utilizar recursos como:

- Dibujos.
- Sociodramas.
- Resúmenes visuales (utilización de papelógrafos).
- Collages.
- Recreación de juegos.
- Exposiciones verbales.
- Recreación de canciones.
- Construcción de poemas, grafittis, frases.

### **Cuarto Momento.- Actividades de Expresión, utilización o aplicación del conocimiento.**

Este momento parte del convencimiento de que ningún conocimiento puede asimilarse o conservarse al margen de las acciones; el grado de asimilación de los conocimientos se determina por la variedad y el carácter de los tipos de actividad en los cuales esos conocimientos pueden funcionar.

El nuevo conocimiento no es un objetivo en sí mismo, sino que debe propiciar la adquisición o modificación de comportamientos y hábitos, adquisición de destrezas, incorporación de los nuevos conocimientos en la cotidianidad, desarrollo de capacidades, fomento de intereses, descubrir aptitudes, ampliar el contacto con la realidad y el mundo circundante, desarrollar la creatividad, iniciativa, ganar autoestima y enfrentar retos. En el plano social debe posibilitar la solución de problemas, mejorar la interrelación con el medio, aportar en la construcción de una sociedad más humana, equitativa y fraterna.

El objetivo principal de este proceso de reflexión es transformar la realidad; por tanto, debe buscarse la manera para que el conocimiento sea revertido al grupo, a la familia, o a la comunidad.

Algunos instrumentos que se pueden utilizar es:

- Elaborar una volante.
- Un periódico mural.
- Una carta.
- Ejecutar una tarea relacionada con el tema en el grupo.
- Hacer un recetario, un decálogo, etc.
- Elaborar un cartel.
- Replicar la experiencia.
- Establecer compromisos.

Estos momentos no son lineales ni excluyentes, están integrados en una espiral dinámica, en donde la expresión del conocimiento puede dar lugar a nuevas formas de aprehensión y a nuevos horizontes de comprensión.

Finalmente están las actividades relacionadas con los procesos de seguimiento, dentro de las cuales están: la evaluación y las tareas de documentación y sistematización.

Sin sistematización, la experiencia queda trunca, se pierde la memoria histórica del proceso y cada evento es un volver a comenzar.

La sistematización, por mínima o elemental que sea, permite desarrollar la noción de continuidad y hacer de los talleres procesos sostenidos.

## AUTOEVALUACIÓN

1. Organice en el siguiente cuadro las tareas iniciales que enumero.

Logísticas	Programación	Sistematización
------------	--------------	-----------------

2. Analice dónde está su mayor esfuerzo.
3. Organice la agenda del próximo taller, tomando en cuenta los 4 momentos anotados.
4. Seleccione los aspectos del taller que deberían ser parte de la sistematización.

## RECOMENDACIONES PARA LA FACILITACIÓN DE TALLERES

A continuación le entregamos algunas recomendaciones que le pueden ayudar en la facilitación de talleres:

### a) Utilización de recursos visuales.

Para exponer los temas sugerimos la utilización de tarjetas (tamaño 10 cm. x 21 cm.) y marcadores punta gruesa por participante porque:

- Facilita la organización de las ideas.
- Facilita la visualización.
- Produce un centro común de atención (todos están mirando lo mismo, hay un punto de referencia).
- En todo momento se conoce en que punto está la discusión.
- Permite aportes posteriores a temas ya tratados, sin que se interrumpa la secuencia.
- Facilita el análisis.
- Aumenta la participación.
- Evita la dispersión.

**Nota:** Es preferible que cada idea se escriba en una tarjeta independiente; así se puede mover, juntar y eliminar sin perjuicio de las otras.

### b) Fomentar el trabajo en grupos.

El trabajo en grupo ofrece algunas ventajas:

- Educa al participante en el trabajo en equipo.
- Le permite relacionarse mejor con sus compañeros.
- Posibilita ver un tema desde diferentes ángulos.
- Permite a cada participante poner sus destrezas y habilidades en función del grupo.
- Posibilita la complementariedad.
- Favorece la circulación de ideas.
- Desarrolla el espíritu de tolerancia.
- Posibilita asumir responsabilidades.
- Potencia la participación de todas las personas.
- Integra mejor al grupo.

El grupo brinda el apoyo emocional requerido, posibilita el surgimiento de nuevas ideas, mayor confianza y creatividad, mayor permanencia en los resultados; además, permite combinar adecuadamente las capacidades, habilidades y destrezas de cada uno de sus miembros para alcanzar los objetivos comunes.

Lo que se avanza en grupo, siempre es más que la suma de habilidades y destrezas de sus miembros, el trabajo colectivo multiplica los resultados.

### **Algunos criterios para la construcción de grupos<sup>9</sup>.**

Los grupos se pueden formar según lo que nos interese resaltar o rescatar:

**Personas del mismo nivel, de la misma edad o del mismo sexo.-** Para posibilitar que los que saben no interfieran con los aportes de los otros o que

---

<sup>9</sup> SERPAJ\_E.- Formación de Promotores de la Objeción de conciencia y la no violencia activa 2002

no se establezcan situaciones de control donde los adultos acallen la opinión y criterios de los jóvenes o los hombres de las mujeres; cada grupo aporta a su nivel, según sus intereses y necesidades, de acuerdo a sus percepciones.

**Grupos Mixtos.-** Cuando se trata que los de mayor nivel informen y aporten con sus conocimientos y experiencias a todo el grupo.

**Grupos por afinidad de intereses.-** Cuando se trata de establecer posiciones e identificar los aportes de cada sector o grupo; por ejemplo: en una reunión mixta de jóvenes hombres y mujeres se pueden formar grupos de hombres y grupos de mujeres para que analicen su problemática específica.

Para la formación de grupos puede utilizar dinámicas o al inicio de la sesión entregar cartulinas de diversos colores o figuras de diversas formas, para que al momento de estructurar el grupo se encuentren los que tienen colores similares o figuras de la misma forma. También puede estructurarlos en base a dinámicas, como por ejemplo: el barco se hunde, etc.

En las plenarios para lograr la participación de todos y todas hay que tomar algunas medidas:

**1. Cuando se trata de socializar el trabajo de los grupos evite las exposiciones largas, para ello puede tener al menos dos estrategias:**

- Que las presentaciones del trabajo del grupo no la realice una sola persona, sino que se distribuyan la presentación.
- Dividir por partes la presentación; por ejemplo, si han tenido que responder varias preguntas primero todos los grupos presentan sus

criterios en torno a la primera pregunta; luego así mismo, todos la segunda y luego la tercera; así hasta terminar.

**2. Cuando en los grupos encuentra personas que rompen la sintonía es necesario tomar medidas para evitar la dispersión general entre ellas:**

• **Frente al que habla mucho:**

- Limitar el tiempo de las intervenciones.
- Motivar a los otros a que opinen.
- Interrumpirle en un momento adecuado y pedirle que concrete.
- Recordarle las reglas.
- Hacer lista de intervenciones para que limite el tiempo de intervención.
- Darle un papel de apoyo, que escriba, resuma.

• **Frente al que no interviene:**

- Recordarle la importancia de su participación.
- Hacerle preguntas directas.
- Hacerle que escriba sus ideas
- Si en general el grupo se calla en un momento, sugerir el cuchicheo para que luego expongan lo que piensan o proponer trabajos de parejas.

• **Frente al que se opone a la producción del grupo:**

- Pedirle que proponga alternativas.
- Reconocer sus aportes.

- Preguntar las causas de su incomodidad y cómo resolverlas, someter al grupo sus sugerencias.

**RECUERDE:**

**La presencia del disenso dentro de los talleres es importante para potenciar la capacidad de análisis y reflexión dentro de los grupos, permite tener un punto de vista diferente que nos exige mirar nuevas opciones o construir nuevos argumentos en defensa de las propuestas.**

**NO TEMA AL DISENSO.**

**Flores Galindo, un pensador peruano decía:**

**Lo unánime no es fecundo.**

**Otro planteaba:**

**Donde todos piensan igual es porque piensan poco.**

## AUTOEVALUACIÓN

### Analice qué hacer.

1. En un taller, un grupo que representa el 60% de participantes plantea que la metodología que está aplicando es adecuada. Un 20% le dice que no le gusta porque quisiera que sea más “seria; el otro 20% le dice que le da igual. ¿Qué hace Usted?
2. Convoca a un taller sobre derechos, espera al menos 30 personas y asisten 3 mujeres adultas, madres de familia con niños, que están en edades comprendidas entre los 7 y los 12 años; en total hay 6 niños, 4 hombres adultos, 2 jóvenes hombres, 3 jóvenes mujeres. ¿Qué hace Usted?
3. En la reunión que realiza con jóvenes hay una persona adulta que participa en la reunión y tiene una visión adultocéntrica, está permanentemente renegando de los y las jóvenes de hoy y rescatando la forma de educación que se daba anteriormente. ¿Qué hace Usted?
4. En un taller que realiza con jóvenes de los dos sexos Usted observa que hay tensiones entre hombres y mujeres dentro del grupo. ¿Qué hace Usted?
5. Organiza un taller para investigar sobre las prácticas de liderazgo que existen en el grupo al que asisten personas de distinto sexo y edades e incluso etnias (mestizos, negros, indígenas). ¿Cómo organiza los grupos de trabajo?

## UNIDAD IV

### IV.- COMPETENCIA VS COOPERACIÓN

#### **Preguntas Iniciales.**

Reflexione y responda:

¿Cuáles son los contenidos fundamentales de los colectivos ciudadanos?

¿Qué valores deben plantear las técnicas de animación a utilizarse en la promoción y educación de los colectivos ciudadanos?

¿Cuales son las ventajas y las desventajas de fomentar en las personas la competencia?

¿Cuales son las ventajas y desventajas de fomentar la cooperación?

¿Construir ciudadanía, es un ejercicio de competencia o de cooperación?

#### **Aportes para la reflexión.**

Ser ciudadano es una condición individual pero que se expresa y se realiza en la colectividad.

Ser ciudadano es ser participante en el proceso de definiciones en torno al modelo de vida que queremos vivir; por lo tanto, significa: participar conscientemente en un proceso colectivo.

La ciudadanía supone el reconocimiento del otro, se necesita de los otros para establecer derechos, obligaciones y responsabilidades comunes que funden el progreso colectivo.

El ciudadano y ciudadana requiere de los otros y otras para proteger y garantizar sus derechos. Dice José Sánchez Parga: “el ciudadano que se encuentra solo y aislado no puede defenderse de ciertas políticas de Estado que violentan sus derechos, ni tampoco protegerse en su propio hogar de una TV que atenta contra su cultura, ni puede protestar contra la contaminación ambiental, ni contra las medidas arbitrarias de las empresas de servicios, ni de las injusticias en las cuentas de consumo o los controles que se ejecutan a través de las tarjetas de crédito”.

Por ello, hay quienes asumen el término ciudadanía como participación ciudadana; es decir, tomar parte personal y activamente en un proceso que verdaderamente sea mío, decidido y buscado libremente por mí.

Por lo tanto:

- Los contenidos de fondo de la construcción de ciudadanía nos remiten a valores fundamentales de la persona y la convivencia social, como: la solidaridad, el respeto, la equidad.
- Reconoce la relación intrínseca entre derechos y obligaciones en lo público y lo privado, lo individual y lo colectivo; por lo tanto, requieren una comprensión y aceptación de las fronteras de la persona y de sus intereses.
- La ciudadanía se fundamenta en el compromiso con los otros. Significa una costumbre y un valor interiorizado en cada sujeto y comunidad. “Los otros están en cada uno, la solidaridad forma parte de la condición humana. Se

actúa en conjunto, se inaugura y reedita a cada instante la búsqueda y el goce por lo común. La idea de comunidad está en cada uno y en todos”<sup>10</sup>.

La ciudadanía se expresa, por lo menos en 4 actitudes:

- a) **Ser críticos** y desarrollar la capacidad para vigilar, controlar y exigir el cumplimiento de los derechos.
- b) **Ser responsables**, establecer las pautas, mecanismos e instrumentos de participación personal y colectiva en la propuesta y la construcción colectiva de las normas.
- c) **Ser participativos** y potenciar la participación de los otros. Construir solidaridad.
- d) **Ser justos**, posesionando a los “otros” dentro de la propuesta.

“Trabajar en ciudadanía exige un esfuerzo de creatividad, porque nos remite al mundo de los valores, la cultura, las motivaciones superiores y los compromisos que se traducen en prácticas cotidianas que no son inherentes al ser humano sino que deben ser aprehendidas por él en el proceso de socialización.

Actualmente los valores que rigen el mundo social (el culto al individualismo, la ganancia, el progreso entendido como consumo, la ley del menor esfuerzo, la ley del más fuerte o el más vivo el “éxito fácil”, el “placer rápido” etc.) no son

---

<sup>10</sup> ALFARO, Rosa María “Descifrando paradojas” Una mirada cultural a la política “La Piragua”, CEAAL, No. 10, 95.

los valores que promueven ciudadanía ni que construyen seres humanos solidarios que entienden el valor y la importancia “del otro”.

La asociación de la idea de la “libertad” como un “momento” y no como un “proceso”, de la idea de “progreso” como un “golpe de suerte” y no como resultado de “esfuerzo permanente”, de la idea de “felicidad”, ligada al consumo y no a la producción y creatividad, genera un ambiente de inmediatez que no se conlleva con las ideas del “deber” necesarios e irrenunciables al momento de la formación de un ciudadano”, dice Eda Cleary, en su ponencia: La Participación Al Borde Del Colapso.

Estas reflexiones iniciales nos permiten insistir en la necesidad de valorar las técnicas de animación, no solo en función de la forma, sino fundamentalmente del contenido que expresan. No podemos pretender construir ciudadanía si valoramos y reforzamos todos aquellos valores vinculados al individualismo, a la competencia y al irrespeto del otro.

Y aunque muchas veces estos conceptos los tenemos claros a nivel de ideas, en nuestras prácticas aceptamos como normales las relaciones asimétricas, la agresividad, la violencia y utilizamos, sin cuestionar, juegos o dinámicas donde los fuertes superan a los débiles o en el peor de los casos, los deshonestos a los que proceden con rectitud, pero como es juego... lo toleramos.

**Si utilizamos técnicas de animación basadas en la cooperación podemos reforzar en la práctica la propuesta pedagógica de construcción de colectivos ciudadanos, creando situaciones de aprendizaje que valoren la colaboración, la solidaridad, la empatía y el encuentro.**

## AUTOEVALUACIÓN

1. Anote los párrafos del texto que aporten elementos a sus reflexiones iniciales.
2. Describa una dinámica de animación que conozca o haya utilizado y que considere apropiada para la propuesta pedagógica. Explique ¿Por qué?
3. Mencione por lo menos 3 juegos inapropiados para trabajar esta propuesta pedagógica. Explique ¿Por qué?

## UNIDAD V

### V.- QUÉ SON LOS JUEGOS COOPERATIVOS

#### **Preguntas Iniciales.**

Reflexione y responda:

¿Qué son los juegos cooperativos?

Según su criterio ¿Cuáles son los principales valores que fomentan los juegos cooperativos?

¿Por qué se fomentan los juegos de competencia sobre los juegos de cooperación?

#### **Aportes para la reflexión<sup>11</sup>.**

Los juegos cooperativos son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Permiten la expansión de la solidaridad y patrones de relación interpersonal que contribuyen a la cooperación y al trabajo grupal eficaz.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Buscan la

---

<sup>11</sup> Tomado de: PEREZ Enrique “Juegos Cooperativos, Juegos para el encuentro” en: Lecturas, Educación Física y Deportes .[www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com)

participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a si mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

(...) Las metas que persiguen los individuos; así como, los medios que utilizan para alcanzarlas se determinan culturalmente; la persona no es competitiva por naturaleza, aprende, socialmente, comportamientos competitivos o cooperativos.

El juego debe buscar la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en el "unos contra otros".

Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano.

## **Características de los juegos cooperativos.**

**Los juegos no deben estructurarse en función de "ganar" o "perder".-** La propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado.

La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

**Los juegos no deben promover la eliminación de participantes.-** El diseño del juego busca la incorporación de todos. Cuando se juega por un resultado, se tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos "aptos", los menos inteligentes, los menos "vivos", etc.. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir.

**Los juegos deben facilitar el proceso de crear.-** Crear es construir y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Si las reglas son flexibles, los participantes pueden contribuir a reformularlas; los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible y al objetivo de la actividad. Algunos juegos competitivos son de estructura rígida y dependientes del cumplimiento de las reglas, de espacios y materiales determinados.

**Los juegos no deben favorecer ninguna forma de agresión.-** La estructura del juego no tiene por que plantear formas de confrontación individual o colectiva.

**Los juegos pueden estimular el desarrollo de:**

- Las capacidades necesarias para poder resolver problemas. Una buena alternativa para esto es: hacerlo en forma colectiva, junto con otros.
- La sensibilidad necesaria para reconocer como está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, su realidad; la capacidad de poder ubicarse en la situación del otro.
- La apertura necesaria para reconocer, valorar y expresar la importancia del otro, con sus percepciones, sus aportes y sus diferencias. En síntesis, aprender a convivir con las diferencias de los demás.
- La expresión de sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afecto, problemas, preocupaciones....

La propuesta implica la toma de decisiones para solucionar problemas, requiere de la superación colectiva de algún obstáculo externo al grupo y para lograrlo se necesita del aporte de cada uno de los participantes, no sólo de los "mejores", de los "más fuertes" o de los "más hábiles".

La cooperación es una alternativa que puede ayudar a solucionar problemas y conflictos; si el juego tiene presentes los valores de solidaridad y cooperación, podemos experimentar el poder que tenemos cada uno de nosotros para proponer colectivamente soluciones creativas a los problemas que nos presenta la realidad en que vivimos. Entonces, hablar de cooperación en los

juegos, significa también que podemos ser protagonistas en otros procesos de cambios que permitan mejorar la calidad de la vida y contribuir a mejorar las condiciones ecológicas de nuestro ambiente.

La cooperación está directamente relacionada con la comunicación, la cohesión, la confianza, la autoestima y el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva.

(...) Muchas personas frente a situaciones de competencia, prefieren no jugar ante la posibilidad de perder o de hacer un "papelón", si piensan que no juegan bien, prefieren observar; mientras los "buenos" jugadores participan. El juego tiene que ser una manera de vivir la afirmación, el énfasis está en el proceso de participación de todos y no en el resultado, cada uno es importante y su aporte es fundamental para lograr un objetivo común y cuando alguien se siente involucrado para alcanzar un propósito determinado, se siente autor y sujeto de su historia.

Es importante implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso se reducen cuando los errores no son percibidos como determinantes del resultado.

## AUTOEVALUACIÓN

1. Señale 5 ideas fuerza del texto anterior.
2. Analice la frase: “El énfasis está en el proceso y no en el resultado”.
3. ¿Por qué se dice que en los juegos cooperativos todos ganan?
4. Transforme un juego competitivo en juego cooperativo.

## **JUEGOS COOPERATIVOS PARA DISTINTOS PROPÓSITOS.**

A continuación presentamos algunos ejemplos de juegos cooperativos que pueden ser utilizados en los procesos de capacitación como instrumentos para la presentación de los y las participantes; así como, para fomentar la comunicación o apoyar la reflexión.

### **1.- La búsqueda del tesoro.**

Este juego puede utilizarse para abordar con diferentes técnicas un tema.



Previo a la realización del taller se debe dividir una postal o cuadro en varios pedazos (como rompecabezas).

Luego colocarán en diferentes lugares del taller sobres con consignas que plantean diversos tipos de actividades y dentro de cada sobre se colocará una pieza de un rompecabezas (tantos sobres como piezas se disponga para armar

el rompecabezas, por lo menos 2 sobres por grupo. El rompecabezas no debe ser muy grande).

Se divide a los y las participantes en grupos y se les solicita que busquen los sobres.

Cuando hayan realizado la actividad deben acercarse a una mesa central para colocar la ficha del rompecabezas.

En los sobres se debe colocar diversos tipos de actividades.

Por ejemplo:

- Elabore un collage sobre el tema.
- Con la música de una canción conocida nombre a los y las participantes.
- Elabore una frase que resuma la posición del grupo sobre el tema.
- Haga un sociodrama en torno al tema.
- Escriba tres ideas fuerza sobre el tema.
- Presente el tema en un dibujo.

El ejercicio termina cuando todos los grupos hayan realizado las actividades y hayan colaborado para armar el rompecabezas.

Luego se procederá a socializar el trabajo de los grupos.

Al finalizar el ejercicio se reflexionará sobre la actividad:

¿Qué les pareció?

¿Como se sintieron?

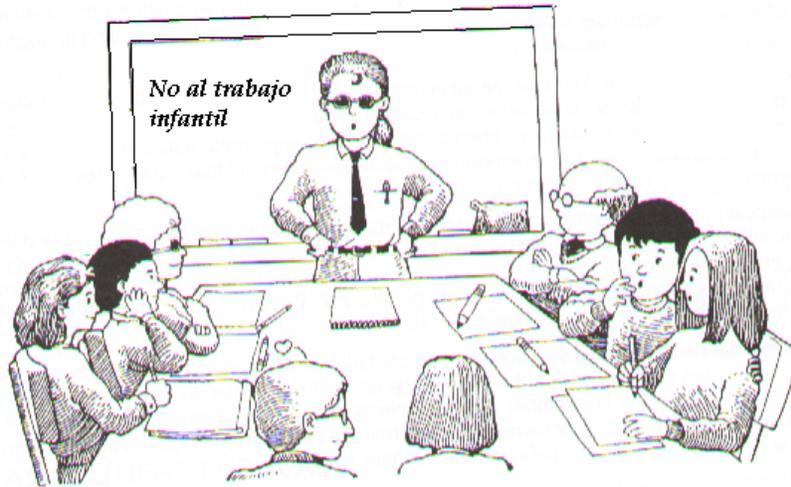
¿Qué enseñanza les dejó el ejercicio?

## **Materiales para la actividad.**

- 1 rompecabezas.
- Sobres con consignas.

## **2.- La bola de nieve.**

Este juego se puede utilizar en presentaciones y para la reflexión sobre la importancia del aporte individual en el trabajo de los grupos.



Las personas participantes deben estar sentadas en círculo.

Al inicio de la sesión el facilitador entregará a cada participante 3 hojas de papel periódico, un marcador y un pedazo de cinta adhesiva (masquing).

Para iniciar el trabajo, quien facilita la reunión pide que en la primera hoja escriban una destreza o capacidad personal, luego quien dirige la reunión escribe también su destreza la arruga hasta convertirla en una bola y le pone la cinta adhesiva para que no se abra; luego dice su nombre, algún dato adicional (organización a la que pertenece, barrio en el que vive, etc.) y pasa la bola a otro participante quien debe añadir su hoja a la bola inicial, repitiendo también su nombre, la destreza y el dato adicional solicitado.

Cuando terminan todos y todas de colocar en la bola de nieve su destreza, se les solicita que escriban un deseo para el taller y así mismo digan su nombre, su deseo y lo incorporen a la bola.

Finalmente se les solicita que escriban su compromiso con el taller y repitan el ejercicio.

Concluida la presentación, la bola puede seguir circulando unos minutos, pero esta vez, al pasarla a otro participante debe decirse el nombre de la persona a la que va dirigida y no el de quien la lanza.

En la medida en que conocen más nombres, el paso de la bola debe ser más rápido.

Al finalizar reflexione en torno a las siguientes preguntas:

¿Que les pareció el ejercicio?

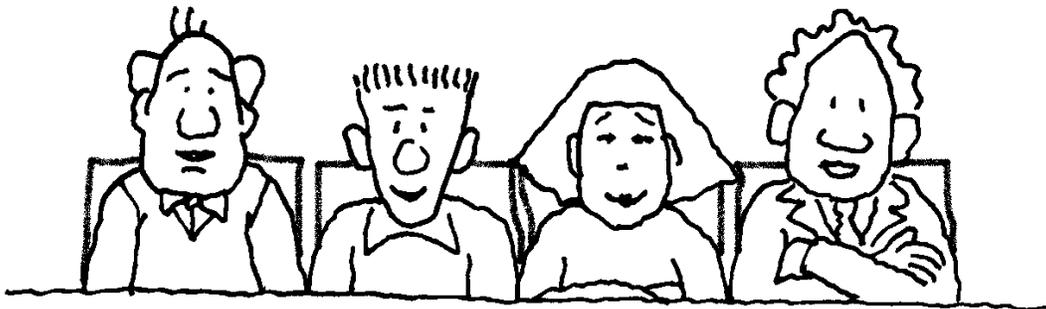
¿Qué contiene la bola de nieve?  
¿Por qué se realizó ese ejercicio en el taller?

### **Materiales para la actividad.**

- Hojas de papel periódico.
- Marcadores (1 por participante).
- Cinta masquing.

### **3.-La Organización.**

Se realiza este ejercicio, si el grupo es menor a 25 personas.



Es un juego de atención y cooperación.

Solicite a los participantes que coloquen sus sillas, una al lado de otra, en línea recta y proceda a dar las reglas del juego.

1. Solo una persona puede estar de pie.
2. Contarán con un tiempo para realizar la tarea.
3. Antes de iniciar la tarea pueden hablar. Una vez que comience la tarea deben permanecer en silencio.

Una vez que se ha comprendido la dinámica, se procede a señalar la primera tarea:

Deben colocarse por orden de meses de nacimiento, los que nacieron en enero al principio los de diciembre al final.

Los y las participantes pueden hablar hasta organizar cada una de las tareas y disponer de todo el tiempo para planificar el orden en que se van a mover.

Una vez que ya organizan la actividad deben señalar su disposición de comenzar y quien facilita les señala 10 minutos de tiempo para proceder a moverse (En esta **primera tarea** pueden requerir más tiempo, porque todavía no comprenden muy bien la dinámica).

La **segunda tarea** es colocarse por orden alfabético de los apellidos y el tiempo es de 8 minutos.

La **tercera tarea** es colocarse por orden alfabético de los nombres y el tiempo puede ser de 6 minutos.

Quien facilita puede modificar las variables de organización de acuerdo a las características del grupo; sin embargo, en estas consideraciones se debe procurar que no se refieran a características (estatura, peso, nivel académico), que pueden resultar incómodas para quien participa.

Al terminar reflexione en base a las siguientes preguntas:

- ¿Que le pareció el juego?
- ¿Cuáles fueron las dificultades?
- ¿Qué se necesita para jugar mejor?

#### **Materiales para la actividad.**

- Sillas.

#### **4.- El rompecabezas.**

Este juego promueve la cooperación y la preocupación por el otro.

Previo a la actividad seleccione láminas o postales diferentes de acuerdo al número de grupos que vaya a conformar: Si va a conformar cuatro grupos escoja 5 láminas; si son 3 grupos trabajará con 4 láminas; es decir, una lamina más con respecto al número de grupos.

Corte las láminas en al menos 8 pedazos y mézclelas.

Luego repártalos en sobres (un sobre por grupo).

Al iniciar la reunión, divida a los y las participantes en grupos y entregue un sobre.



La consigna es construir los 5 rompecabezas (uno por grupo más uno entre todos), mientras se realiza la actividad no pueden hablar, no deben tampoco pedir o tomar piezas de otro grupo. Solo trabajar con las que tienen y las que les entregan los demás.

Señale un tiempo: 15' para realizar la tarea.

Si lograron cumplir antes de tiempo o si se les agotó el tiempo y no pudieron hacerlo, reflexione en plenaria en base a las siguientes preguntas:

¿Qué les pareció la actividad?

¿Estuvo fácil o difícil?

¿Por qué?

¿Qué necesita este ejercicio para poder cumplir la tarea?

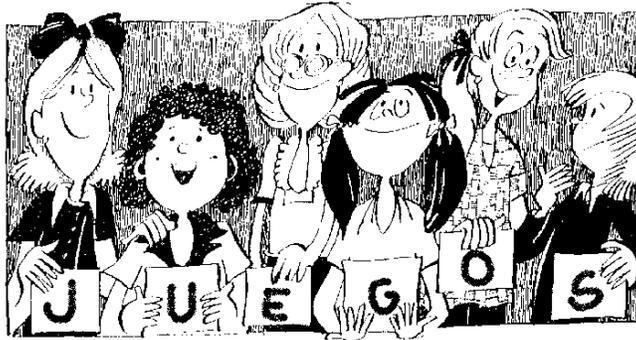
¿Qué relación tiene con la vida cotidiana?

### **Materiales para la actividad.**

- Láminas o postales de diferente figura, mientras más diferentes mejor.
- Sobres.
- Mesas para realizar la tarea.

### **5.- El mensaje.**

Quien facilita la reunión selecciona una o dos frases sencillas y sugestivas con el número de letras o sílabas que respondan al número de participantes (depende del número de participantes).



Por ejemplo:

Por la obra se conoce al obrero.

(25 personas, si se hace por letra; 12 personas si se hace por sílabas).

Buenas cuentas hacen buenos amigos.  
(30 personas por letra; 11 personas por sílabas).

Según el fin, busca los medios.  
(24 personas por letras; 9 personas por sílabas).

Puede preparar frases de acuerdo al tema que vaya a trabajar.

Una vez seleccionada la frase:

Escriba cada letra (o sílaba) en una cartulina y la frase completa en un papelote.

Solicite a los y las participantes que se pongan de espaldas y coloque a cada participante una letra (o sílaba) en la espalda y pídale que se coloquen de acuerdo a la frase que tienen en el papelote.

Puede establecer un tiempo para realizar la actividad.

Al terminar reflexione con los participantes sobre la frase.

Para hacerla más interesante puede dividir a los y las participantes en dos grupos y entregar a cada uno una frase diferente, para que una vez que la tengan armada reflexionen sobre ella y digan sus conclusiones.

Al terminar el ejercicio, solicite sus comentarios en base a las siguientes preguntas:

¿Que les pareció el ejercicio?

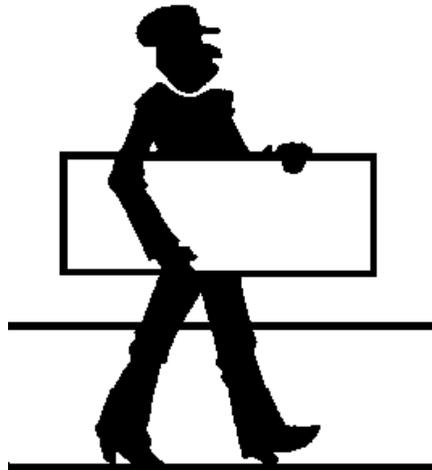
¿Que les gustó más?  
¿Que les disgustó?  
¿Cómo se sintieron?

**Materiales para la actividad.**

- Frases.
- Cartulinas INEN A4.
- Marcadores.

**6.- Los zapatos gigantes.**

Este juego sirve para reflexionar sobre la comunicación y el trabajo coordinado.



Se requieren:

- 2 tablas por cada 5 participantes.
- Las tablas deben tener por lo menos 1,25 m. de largo por 0,20 cm. de ancho.
- Cinta velcro o cordones para amarrar los zapatos a la tabla.

Se colocan 5 participantes en fila, colocan sus pies sobre las tablas y se amarran las tablas a sus zapatos.

Una vez colocados sobre las tablas, quien facilita la reunión debe señalar en la sala dos líneas separadas, unos 6 metros entre sí, y solicitar a los y las participantes que caminen, tratando de llegar a la línea del frente, la topen y vuelvan a la de partida.

Al finalizar el ejercicio reflexionarán en base a las siguientes preguntas:

¿Que les pareció el ejercicio?

¿Qué dificultades tuvieron?

¿Cómo se sintieron?

¿Que requirieron para moverse de un lugar a otro?

### **Materiales para la actividad.**

- 2 tablas por cada 5 participantes de 1,25 m. de largo por 0,20 cm. de ancho.
- Cinta velcro o cordones de zapatos.

## BIBLIOGRAFÍA

ALFARO, Rosa María “Descifrando paradojas” Una mirada cultural a la política “La Piragua”, CEAAL, No. 10, 95.

BALDERRAMA, Maritza; Reflexiones Pedagógicas, Guía para el Maestro; Ediciones Radmandí; 2000 <sup>1</sup> BALDERRAMA, Maritza.- Propuesta Pedagógica Informe de Proyecto Mejoramiento de las Escuelas Unidocentes Bilingües de la Tarroquia Talad CEISE.- 2003.

CAMACHO Carlos, como construir ciudadanía desde los medios, archivo electrónico

CLEARY, Eda. LA PARTICIPACIÓN AL BORDE DEL COLAPSO: Un análisis crítico en tiempos de transición, panel de debate.- archivo electrónico

FERNÁNDEZ Andrade Rubén los aprendizajes necesarios, ponencia.

GALEANO, Eduardo. Memorias del Fuego II. Las Caras y las Máscaras, siglo XXI editores 1984.

GARCÍA Mauricio Familia, Escuela Y Democracia: Los Pilares De La Participación Infantil, Archivo Electrónico.

GARCÍA, Mario.- Ciudadanía, participación y derechos civiles y políticos de los jóvenes en Iberoamérica.- archivo electrónico.

GERMAN, Alejandrina, Educación Cívica y ejes transversales, LA OPINIÓN, 22 Noviembre 2002; archivo electrónico.

ideemail, publicación electrónica del Instituto de Defensa Legal. Perú.  
[elena@idl.org.pe](mailto:elena@idl.org.pe)

PALMA, Diego LA EDUCACIÓN POPULAR Y EL TEMA DE LA CIUDADANÍA.-  
Ponencia PERÚ 2001.- Desarrollo Sostenible, participación y ciudadanía  
Archivo electrónico.

PÉREZ, Enrique “Juegos Cooperativos, Juegos para el encuentro” en:  
Lecturas, Educación Física y deportes .[www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com)

RETAMAL Castro Lucía; Importancia del Juego en el desarrollo Integral Infantil;  
Edufuturo.- Pichincha 2006.

RODAS, Cecilia, las 4 dimensiones de la educación; 2001 archivo electrónico  
RODRÍGUEZ Ernesto.- Participación Juvenil Y Construcción De Ciudadanía:  
Riesgos, Oportunidades Y Desafíos Desde La Integración Regional Y El  
Desarrollo Local.- Panel de debate, archivo electrónico.

SÁNCHEZ Parga, José. Identidad y ciudadanía” archivo electrónico 1996.

SERPAJ-E “Educadores para la Paz.- Módulos De Especialización” 2002.

SERPAJ\_E.- Formación de Promotores de la Objeción de conciencia y la no  
violencia activa 2002.

# **Escuela de Ciudadanía**



Ciudadanía Instituyente  
de libertad, dignidad y solidaridad

## **CONTACTO**

**Ab. Alexandra Banchón Vásquez Msc.**

**Coordinación Técnica**

**Teléfonos**

**042828654**

**093365996**

**[consultorabv@yahoo.com](mailto:consultorabv@yahoo.com)**

