



Semillas de Cambio

Herramientas para cultivar la participación adolescente

PEDAGOGÍAS ALTERNATIVAS Y DERECHOS DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES



Estrategia Recorriendo Caminos

RED DE PARTICIPACIÓN
ADOLESCENTES
EN MOVIMIENTO
POR SUS DERECHOS



unicef 
para cada infancia

Caja de Herramientas

Pedagogías Alternativas y
Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes



Presentación

La presente cartilla hace parte de la formación docente en Pedagogías Alternativas y derechos de niños, niñas y adolescentes llevada a cabo en el marco del Proyecto Binacional Colombia- Ecuador Comunidades Protectoras, realizado en los municipios de Ipiales y Cumbal, en el departamento de Nariño, con el apoyo de UNICEF, ACNUR y ONU Mujeres, que tiene como objetivo fortalecer los mecanismos de prevención y protección de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes (NNAJ) a través del reconocimiento de las capacidades institucionales y la promoción de pedagogías alternativas como ejes de apoyo frente a las dinámicas de violencia, para promover la estabilización de la zona de frontera Colombia – Ecuador.

El proyecto contempló herramientas de formación y capacitación con una metodología lúdica y participativa enfocada en el taller activo que permitió la apropiación de nuevas estrategias pedagógicas y la retroalimentación de experiencias compartidas con las instituciones y docentes durante la formación.

Este material didáctico, y en especial esta herramienta impresa, tiene por objetivo acompañar la labor pedagógica que desarrollas en tu institución, otorgando nuevas estrategias pedagógicas y lúdicas enfocadas en el arte como herramienta de apropiación de conocimiento y de integración con las lógicas tradicionales de enseñanza y aprendizaje. Pretende, además, facilitar espacios de trabajo individual y colectivo; propone temáticas y ejercicios para la reflexión y apropiación de conocimientos, el diálogo y desarrollo de actividades en grupo como opción para el encuentro y el aprendizaje.

Contenidos

INTRODUCCIÓN	6
¿Qué se pretende con la utilización de esta caja de herramientas?	7
¿Qué se encontrará en esta cartilla?	8
Consejos para diseñar y desarrollar las actividades	9
Al inicio de cada jornada se sugiere buscar actividades que:	10
En el desarrollo de las Jornadas:	10
Al finalizar la jornada se procura:	10
En todo momento se debe:	10
CAPÍTULO I	11
Enfoque de Derechos	11
Trabajo preliminar	11
Cartografía social - Herramienta metodológica	16
Cartografía corporal - Herramienta metodológica	18
Parejas cantoras - Lúdica	20
Ping Pong de las palabras - Lúdica	22
Marcianos en la Tierra - Enfoque de género	23
Las tareas domésticas - Enfoque de género	26
Diagrama de Ishikawa/Espina de pescado/Diagrama causa y efecto - Resolución de conflictos	28
Mapa mental - Resolución de conflictos	31
Los hombre y Las mujeres del futuro - Enfoque étnico y diferencial	34
Creación de instantáneas - Enfoque diferencial étnico	36

Contenidos

Un paso adelante - Enfoque diferencial étnico	38
CAPÍTULO II	39
Pedagogías artísticas	39
Referentes conceptuales básicos	40
Lo mejor de mí - Ejercicio de presentación	41
Tierra, mar y aire - Dinámica de activación	42
Mímica 1 - Ejercicio teatral	43
Tejiendo historias - Ejercicio teatral	44
Máscaras - Recurso teatral	45
Títeres - Recurso teatral	46
Sensibilización al color - Ejercicio de pintura	47
Ensamblaje - Ejercicio plástico	48
CAPÍTULO III	50
Herramientas para dinamización de grupos	50
Dinámicas de presentación e integración	51
Juegos de concentración, agilidad y atención mental	52
Dinámicas de movimiento y conformación de grupos	54
Juegos de orientación	56
Juegos de velocidad de reacción	56
Juegos de activación corporal y mental	57
Dinámicas de distensión y rompe hielo	59

Contenidos

Resolución de conflictos	60
ANEXOS	63
Anexo N° 1	64
Anexo N° 2	65
Anexo N° 3	66
Anexo N° 4	68

Caja de Herramientas

Pedagogías Alternativas y Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes

Introducción

El presente documento contiene una serie de herramientas metodológicas y didácticas enfocadas en promover los derechos y protección de los Niños, Niñas y Adolescentes a través del uso de estrategias pedagógicas alternativas en torno al arte, la cultura y la recreación. Pueden ser aplicadas en el aula por profesores y profesoras de las instituciones educativas y los centros educativos asociados, ubicados en las zonas rurales, y en donde se requieren acciones especiales para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de los Niños, Niñas y Adolescentes que estudian en ellos.

Estas herramientas han sido construidas para aplicarse en jornadas de trabajo grupal, orientadas hacia la promoción del cuidado integral, el enfoque diferencial y étnico, la resolución de conflictos, la comunicación afectiva y el uso del arte como herramienta metodológica dentro y fuera del aula. Los aprendizajes que se construyen en estas jornadas pueden ser aplicados de manera autónoma por quienes participan en ella y están ordenados en categorías de acuerdo con el propósito de cada una.

Esta Caja de Herramientas está dirigida a estudiantes y docentes de las instituciones participantes en el Proyecto Binacional Comunidades Protectoras en los municipios de Cumbal e Ipiales. Sin embargo, su utilización se puede ampliar a otros escenarios comunitarios donde se requiera el uso de diferentes alternativas pedagógicas y didácticas para niños, niñas y adolescentes.



¿Qué se pretende con la utilización de esta caja de herramientas?

A través de esta cartilla vas a utilizar recursos pedagógicos, lúdicos, metodológicos y didácticos, para todos los niños, niñas y adolescentes, incluidos los y las que tengan algún tipo de discapacidad pues el material estará adaptado (braille, subtítulos, audiolibros, pictogramas, etc.); que puedas desarrollar con los y las estudiantes para promover el enfoque de derechos en tu institución. Además, podrás incluir dentro de estos aprendizajes nuevas estrategias pedagógicas enfocadas a la utilización de herramientas artísticas como “instrumentos” de aprendizaje-enseñanza dentro y fuera del aula de clase.

Las herramientas incluidas en esta guía también son un sustento formativo dentro del trabajo docente y por medio de ellas podrás explorar diferentes alternativas pedagógicas para implementar en tu institución. Estas actividades están encaminadas a servirte de guía metodológica y siempre las puedes adecuar a tus necesidades, territorios y grupos con los que trabajas.

Dentro de esta cartilla además incluimos algunas dinámicas y actividades lúdicas que puedes utilizar para la dinamización de grupos, y por qué no, de tu salón de clase. Estas herramientas las encuentras en el tercer capítulo de esta guía y están ordenadas en varias categorías: lúdicas, juegos y dinámicas, según el propósito e intención de cada una.

También compartimos junto a esta caja de herramientas una memoria USB con muchos contenidos digitales tales como: memorias del proyecto, plantillas, juegos, recursos pedagógicos y digitales, libros, textos, audiovisuales, imágenes y muchos recursos interesantes que puedes explorar para profundizar y complementar el trabajo que se desarrolla a lo largo de esta cartilla. También encontrarás una carpeta denominada ANEXOS, que contiene los recursos imprimibles de esta guía y te servirán para desarrollar algunos ejercicios aquí propuestos.

Así, desde el Proyecto Binacional Comunidades Protectoras, te invitamos a explorar esta guía lúdica y metodológica para que realices un guion sobre: cómo implementar estrategias pedagógicas innovadoras en grupos de trabajo con los y las estudiantes de tu institución, utilizando herramientas artísticas y lúdicas.

¡Felicidades y buenos juegos!

“Enseñar no es transferir conocimientos, sino crear las posibilidades para su propia producción y construcción.”

Paulo Freire

¿Qué se encontrará en esta cartilla?

A través de esta cartilla vas a utilizar recursos pedagógicos, lúdicos, metodológicos y didácticos; que puedas desarrollar con los y las estudiantes para promover el enfoque de derechos en tu institución. Además, podrás incluir dentro de estos aprendizajes nuevas estrategias pedagógicas enfocadas a la utilización de herramientas artísticas como “instrumentos” de aprendizaje-enseñanza dentro y fuera del aula de clase.

Las herramientas incluidas en esta guía también son un sustento formativo dentro del trabajo docente, y por medio de ellas podrás explorar diferentes alternativas pedagógicas para implementar en tu institución. Estas actividades están encaminadas a servirte de guía metodológica y siempre las puedes adecuar a tus necesidades, territorios y grupos con los que trabajas.

Dentro de esta cartilla también incluimos algunas dinámicas y actividades lúdicas que puedes utilizar para la dinamización de grupos, y porque no, de tu salón de clase. Estas herramientas las encuentras en el tercer capítulo de esta guía y están ordenadas en varias categorías: Lúdicas, juegos y dinámicas, según el propósito e intención de cada una.

También compartimos junto a esta caja de herramientas una memoria USB con muchos contenidos digitales tales como: memorias del proyecto, plantillas, juegos, recursos pedagógicos y digitales, libros, textos, audiovisuales, imágenes y muchos recursos interesantes que puedes explorar para profundizar y complementar el trabajo que se desarrolla a lo largo de esta cartilla. También encontrarás una carpeta denominada ANEXOS, que contiene los recursos imprimibles de esta guía y te servirán para desarrollar algunos ejercicios aquí propuestos.

Así, desde el Proyecto Binacional Comunidades Protectoras, te invitamos a explorar esta guía lúdica y metodológica para que realices un guion sobre: cómo implementar estrategias pedagógicas innovadoras en grupos de trabajo con los y las estudiantes de tu institución utilizando herramientas artísticas y lúdicas.

Las herramientas de esta caja son guías metodológicas para la implementación de pedagogías alternativas dentro y fuera del aula, enfocadas en la apropiación y aprendizaje de los derechos de Niños, Niñas y Adolescentes desde un enfoque de protección, diferencial y étnico.

¿Qué se encontrará en esta cartilla?

Esta cartilla la constituyen tres capítulos:

1. El primero abarca el desarrollo del eje transversal de derechos de Niños, Niñas y Adolescentes, y se desarrolla a través de herramientas participativas que refuerzan capacidades de protección, comunicación asertiva, cultura de paz, convivencia, comunicación asertiva, resolución de conflictos, enfoque de género y étnico de los/las docentes, estudiantes y comunidad institucional en general.
2. Con el segundo capítulo se podrán definir, diseñar y desarrollar nuevas estrategias educativas enfocadas en ejercicios y herramientas lúdicas de trabajo plástico a través de metodologías artísticas basadas en la pintura, escultura y teatro.
3. En el tercer capítulo se tiene a disposición varias lúdicas, juegos y dinámicas para implementar en el aula.

Cada herramienta de esta caja ha sido incluida en una categoría específica según su propósito. En cuanto a qué van dirigidas estas herramientas, hay tres posibilidades: al fortalecimiento de los derechos, al diseño de estrategias pedagógicas alternativas y a la implementación de lúdicas, juegos y dinámicas de grupo. Sin embargo, esta clasificación es una forma de ordenarlas y permitir el fácil acceso a ellas, pero se pueden encontrar otras posibilidades y utilizarlas con diversos propósitos, según se requiere.

Los siguientes son algunos consejos que pueden resultar útiles al diseñar y desarrollar las jornadas de trabajo con los equipos.

Consejos para diseñar y desarrollar las actividades

- Tener presente que las herramientas se desarrollan en distintos tiempos y complejidades. Unas pueden tomar un par de horas y otras pueden ser de corta duración y apuntar a propósitos más específicos.
- De acuerdo con la jornada que se pretenda desarrollar y los propósitos trazados, se pueden utilizar diversas herramientas aquí descritas y articularlas entre sí según el criterio.
- Cuando se realice una primera jornada con los grupos, se podrán identificar sus necesidades particulares de prevención y de atención a través de algunas actividades propuestas para ello. (Capítulo 1).
- Algunas herramientas resultaran complejas y/o muy poco claras para los grupos, se recomienda abrir el espacio de escucha, con atención y empatía; facilitar la palabra, los aportes y sugerencias, procurar que el espacio no se centre en la queja y complementar con actividades que fortalezcan vínculos, comunicación asertiva y distensión dentro del grupo.

Al inicio de cada jornada se sugiere buscar actividades que:

- Buscar actividades que generen reflexión y conciencia para su propia vida, que dejen aprendizajes, ya sean herramientas concretas o reflexiones enriquecedoras, con las que puedan replantearse actitudes y comportamientos cotidianos.
- Procurar que los/las participantes estén atentos y conectados con las actividades, hay que buscar estrategias que los mantengan motivados.
- Generar espacios de diálogo abierto y escenarios de escucha activa por parte de todo el grupo.

Al finalizar la jornada se procura:

- “Generen confianza en el grupo y un buen ambiente y clima emocional.
- Ayuden a estar conectados con el momento presente en cuerpo, mente y espíritu.
- Desarrollen la apertura, distensión y/o rompehielos, sobre todo en grupos con los que se trabaja por primera vez.
- Permitan planificar la jornada con antelación, incluyendo los ejercicios alternativos y las lúdicas que se pueden aplicar según el grupo

En el desarrollo de las jornadas

- Hacer el cierre del taller con algún ritual, una reflexión o una dinámica de cierre.
- Promover el reconocimiento de los aprendizajes.
- Promover en los/las participantes espacios donde puedan expresar sus vivencias.

En todo momento

- Tener una actitud de escucha activa, respeto y empatía con los/las participantes y promover que ellos/ellas lo hagan entre sí.
- Observar y escuchar al grupo, no solo verbalmente, sino emocionalmente.
- Promover el uso adecuado de la palabra. Honrarla en todo momento e invitar a que los/las participantes lo hagan.
- Ayudarles a conectarse con su corazón, a utilizar un lenguaje apreciativo -es decir, más enfocado en lo "positivo", en las posibilidades de estar mejor, que en los aspectos negativos; a considerar con respeto y actitud comprensiva no solo a quienes están presentes, sino a los ausentes.
- Utilizar pautas lingüísticas acordes a ello; por ejemplo, hablar en primera persona, no hacer generalizaciones, ni estigmatizaciones, referirse al grupo cuando sea el caso, nombrando ambos géneros: femenino y masculino, "los y las participantes, ellos y ellas, etcétera".
- Aceptar las diferencias entre las personas e invitarlos a que lo hagan también.
- No obligar a nadie a hacer nada que no desee. A pesar de ello, procurar incluir a quienes así lo deciden en sus intervenciones.
- Prepararse muy bien antes de cada jornada. Leer con detenimiento las herramientas y complementarlas con lo que se considere necesario, con las referencias propuestas y otras que se desee.
- Ser flexible y recursivo. Plantearse un plan A, un plan B y quizá un plan C, de acuerdo con posibles situaciones inesperadas que surjan en el grupo.

CAPÍTULO 1

Enfoque de Derechos

Esta primera parte de la cartilla contiene las claves conceptuales del proceso y aborda los enfoques de derechos: género, étnico y diferencial, así como la garantía de derechos y derecho a la protección.

El contenido de actividades y herramientas está acompañado de algunas observaciones sobre el manejo de grupos, sugerencia de recursos adicionales y las formas de abordar este tipo de pedagogías dentro del aula.

Trabajo preliminar

Destinatarios

Educadores y/o dinamizadores encargados de invitar a reflexionar a Niños, Niñas y Adolescentes, entre 5 y 17 años, sobre las temáticas de género, diferencia, identidad, comunicación y transformación de conflictos.

Objetivo

Proporcionar herramientas teórico-prácticas para incorporar el Enfoque de Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes, y el marco de protección dentro del aula, reconociendo una comprensión vivencial de la temática.

Taller Preliminar

Contextualizar a los Niños, Niñas y Adolescentes sobre sus derechos, permitiéndoles conocerlos. Es pertinente dedicar la primera parte del taller en sensibilizar a los/las menores en: qué son los derechos, cuáles son sus derechos fundamentales y cómo se garantizan.

¿Cuáles son los Derechos de los Niños, Niñas Y Adolescentes?

La Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), como recopilación y clarificación de los derechos humanos de la infancia establece el entorno y ofrece los medios necesarios para permitir que todos los seres humanos desarrollen su pleno potencial.

Los artículos de esta convención también exigen la creación de mecanismos para proteger a la infancia contra el abandono, la explotación y los malos tratos.

“Todos los niños y niñas tienen los mismos derechos. Todos los derechos están mutuamente relacionados y tienen la misma importancia. La Convención hace hincapié en estos principios y se refiere la responsabilidad de los niños y niñas de respetar los derechos de los demás, especialmente sus progenitores.”¹

“Un derecho es un conjunto de normas jurídicas que protegen a los niños hasta cierta edad. Todos y cada uno de los derechos de la infancia son inalienables e irrenunciables, por lo que ninguna persona puede vulnerarlos o desconocerlos bajo ninguna circunstancia.”²

¿Cuáles son los Derechos que tienen los niños, niñas y adolescentes?

20 Derechos de los niños reconocidos esencialmente en la Convención de los Derechos del Niño y en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes:

1. Derecho a la vida, a la supervivencia y al desarrollo.
2. Derecho de prioridad
3. Derecho a la identidad
4. Derecho a vivir en familia
5. Derecho a la igualdad sustantiva
6. Derecho a no ser discriminado
7. Derecho a vivir en condiciones de bienestar y a un sano desarrollo integral.
8. Derecho a una vida libre de violencia y a la integridad personal.
9. Derecho a la protección de la salud y a la seguridad social
10. Derecho a la inclusión de niñas, niños y adolescentes con discapacidad.
11. Derecho a la educación
12. Derecho al descanso y al esparcimiento
13. Derecho a la libertad de convicciones éticas, pensamiento, conciencia, religión y cultura.
14. Derecho a la libertad de expresión y de acceso a la información.
15. Derecho de participación
16. Derecho de asociación y reunión
17. Derecho a la intimidad
18. Derecho a la seguridad jurídica y al debido proceso.
19. Derechos de niñas, niños y adolescentes migrantes.
20. Derecho de acceso a las tecnologías de la información y comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, incluido el de banda ancha e Internet.

¹ Recuperado de: <https://www.unicef.org/colombia/derechos-de-ninas-y-ninos>

² Tomado de: <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/derechos-del-nino.html>



TALLER No. 1

Tiempo: 90 a 180 minutos según la rigurosidad del ejercicio.
Edades de los participantes: 9 a 17 años



Materiales

- Cartulina
- Colores
- Plumones o marcadores punta fina
- Marcadores permanentes
- Papel bond tamaño carta
- Cinta de enmascarar
- Lápices, sacapuntas, borrador.

En primer lugar, se debe permitir al grupo completo indagar qué es un derecho. Es importante dejar que los/las estudiantes discernan este concepto desde su experiencia, juicios y conocimientos propios. También es preciso que los estudiantes conceptualicen términos como: derechos fundamentales, sujeto de derechos, derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes, y sus diferencias, entre otros. Luego, al final del ejercicio, se puede profundizar y explicar más objetivamente qué es un derecho.

Posteriormente, se divide el grupo en varios equipos de trabajo. Cada uno dibuja en un pliego de papel la silueta de un niño y una niña. Luego, en fichas bibliográficas, se pide que consignen los derechos fundamentales en cada uno de los dibujos, partiendo del reconocimiento propio de sus derechos como Niños, Niñas Y Adolescentes, y que lo peguen en sus dibujos.

- ➡ De ser necesario, plantee las siguientes preguntas para reflexionar: ¿Niños y niñas tiene los mismos derechos?, ¿qué derechos son los fundamentales de Niños, Niñas y Adolescentes dentro del territorio?, ¿cuáles son los derechos que no son respetados por los adultos?, ¿cuáles son los derechos que no se respetan dentro del territorio?, según las necesidades del grupo.
- ➡ Es necesario permitir el dialogo abierto entre los/las participantes y controlar el tiempo de esta dinámica. Para la conformación de los equipos se puede utilizar alguna dinámica de conformación de grupos.
- ➡ Es conveniente dar tiempo a los/las estudiantes para dibujar las siluetas y que las puedan organizar según sus usos y costumbres dentro del territorio: vestido propio, lengua propia, cotidianidad, etc.

Una vez terminada esta primera parte se pide que cada grupo socialice sus ejercicios, un/una vocero/a de cada grupo tendrá la tarea de contar al resto del grupo cuáles son las conclusiones del ejercicio. Todos los grupos coincidirán en varios derechos, es justo que todos puedan dar su versión como grupo; sin embargo, de ser necesario, se puede pedir al grupo que haga hincapié en los derechos que los grupos anteriores no hayan tocado.

En los Anexos de esta cartilla, contenidos además en la USB que la acompaña, encontrarás las plantillas de los 10 derechos fundamentales de niñas, niños y adolescentes ilustrados por Quino, estas fichas te ayudarán a abordar este taller. Es importante pedir al grupo formar equipos y a cada equipo se le entrega una, dos o tres plantillas y/o fichas de los derechos según el número total de participantes.

Con las impresiones de estos derechos y/o cualquier otra plantilla que contenga los derechos de niños, niñas y adolescentes, los/las estudiantes realizarán las siguientes actividades:

Desde los grupos de trabajo cada estudiante, en hojas de papel, dibuja una historieta y/o experiencia propia vivenciada dentro del territorio donde se muestre el/los derechos que le han sido entregados y/o él conoce.

Dibujar la hoja de papel cómo, desde el territorio, se hacen garantes y protegen estos derechos.



TALLER No. 2

Tiempo: 90 a 180 minutos según la rigurosidad del ejercicio.
Edades de los participantes: 5 a 17 años

Materiales



- Impresiones y/o fichas con los derechos de niños, niñas y adolescentes.
- Colores
- Plumones o marcadores punta fina
- Marcadores permanentes
- Papel bond tamaño carta
- Cinta de enmascarar
- Lápices, sacapuntas, borrador.
- 10 derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes, por Quino. A 30 años de la Convención sobre los Derechos del Niño.



1
Derecho a la **igualdad**, sin discriminación de raza, religión o nacionalidad.

quino

unicef para cada niño

El niño disfrutará de todos los derechos enunciados en esta Declaración. Estos derechos serán reconocidos a todos los niños, sin excepción alguna, ni distinción o discriminación por motivos de raza, color, sexo, idioma, religión, opiniones políticas o de otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento u otra condición, ya sea del propio niño o de su familia.

- ➡ Cada estudiante trabaja desde sus grupos y crea su propia historia de forma individual.
- ➡ Cada grupo puede trabajar una historia para visualizarla y socializarla entre todo el grupo.
- ➡ Todos los/las participantes crean una historieta/historia grupal.
- ➡ También se puede plantear el ejercicio desde la perspectiva de cuáles derechos no se protegen dentro del territorio.

Finalmente, se asigna tiempo para que los/las participantes socialicen sus ideas y se generen diálogos enriquecedores para el aprendizaje y puedan socializar sus dibujos.



CARTOGRAFÍA SOCIAL – HERRAMIENTA METODOLÓGICA

Tiempo: 90 a 180 minutos según la rigurosidad del ejercicio.

Edades de los participantes: 9 a 17 años

Pedagógicamente, la cartografía permite al estudiante y al maestro proponer espacios comunes donde se pueden analizar y problematizar diferentes tópicos relacionados con la comunidad y su territorio. Las costumbres, los lugares sagrados, los lugares cosmo referenciales y en un sinfín de posibilidades de lectura y escritura alrededor de lo que definimos como territorio.

“La cartografía social es una metodología de investigación participativa que invita a la reflexión, organización y acción alrededor de un espacio físico y social específico. Nos referimos como territorio al lugar donde desarrollamos diversas actividades cotidianas, donde transcurre la vida y donde tiene lugar las prácticas culturales de un grupo o de una comunidad”⁴.

Este tipo de herramienta se estructura como una herramienta metodológica que aporta a la integración de los/las estudiantes como equipos de trabajo, donde el conocimiento individual es tan importante como el conocimiento al que se dirige el grupo. La redacción de esta metodología toma como punto de partida el uso cartográfico y mapeo de lugares, artefactos, cosas, posiciones e incluso conceptos y problemas propios de cada institución y comunidad, y que son sensibles de ser parte de una metodología de participación como la cartografía social.

Objetivos

Reconocer dentro del territorio cuáles son los lugares protectores para Niños, Niñas y Adolescentes, y cuáles son los lugares de riesgo o vulnerabilidad para ellos, ellas y la comunidad.

Promover el dialogo abierto entre los/las estudiantes y el docente y/o dinamizador, proponiendo nuevas estrategias de aprensión de conocimientos y pedagogías enfocadas en el conocimiento colectivo y comunitario, permitiendo al grupo hacer memoria de situaciones y/o cosas que afectan positiva y/o negativamente a las comunidades.

⁴ Irene Vélez Torres, Sandra Rátiva Gaona, Daniel Varela Corredor. Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas, Centro de Estudios Sociales – CES, Grupo Conflicto social y Violencia. Pag 8.

Materiales



- Cartulina
- Colores
- Plumones o marcadores punta fina
- Marcadores permanentes
- Papel periódico y/o Kraft
- Cinta de enmascarar
- Lápices, sacapuntas, borrador

Desarrollo del Taller

- Se conforman mesas de trabajo. Se pueden integrar grupos con lúdicas para conformación de grupos.
- Se explica el propósito de la actividad y la intención o posible uso de los mapas.
- Se construyen los bocetos y/o mapas. De ser necesario, se incluyen lugares cosmo referenciales y/o lugares rituales dentro del territorio.
- Se recomienda que los primeros trazos en el mapa se hagan a lápiz para poder borrar y ajustar el contenido a partir de los debates y concertaciones de cada grupo.
- Se pueden incluir dentro de la cartografía: lugares culturales y de esparcimiento, lugares rituales, entre otros.
- Es importante motivar a que todos los integrantes del grupo aporten en la construcción del mapa cartográfico.

Pautas y Recomendaciones

La conformación de los grupos de trabajo es recomendable para propiciar dialogo abierto entre los/las participantes, además permite hacer relevos a la hora de pintar el mapa y evitar la desatención o el cansancio de los/las participantes.

Entre más tiempo se dedique a la creación del mapa, más elaborados y detallados pueden quedar los productos.

Es importante seleccionar el lugar adecuado para realizar la actividad. Algunas claves para tener en cuenta son: que la actividad se haga durante el día para que haya luz natural, que el espacio sea iluminado para poder ver con claridad, que sea un espacio cubierto para evitar que la lluvia o el viento hagan estragos y que se cuente con una mesa suficientemente grande para trabajar.

Los/las participantes tomarán las decisiones sobre cómo organizar la información en la cartulina, la orientación del papel, el orden de construcción. Los/las facilitadores del taller deben incitar los debates y ayudar a agilizar la toma de decisiones sin interferir de manera directa en la construcción del mapa.

CARTOGRAFÍA CORPORAL – HERRAMIENTA METODOLÓGICA

Tiempo: 40 a 60 minutos

Edades de los participantes: 9 a 17 años

Materiales



- Vendas para los ojos
- Hojas de papel
- Colores y plumones
- Lápiz, borrador y sacapuntas.
- Papel periódico y/o Kraft
- Cinta de enmascarar
- Lápices, sacapuntas, borrador.

Objetivos

- Generar introspección a partir de las sensaciones, emociones e imágenes que se tienen del propio cuerpo, dándoles significado en relación con los derechos fundamentales de niños, niñas y adolescentes, de manera que puedan cuidarse sabiendo cuándo se aleja de su estado de bienestar y protección.
- Es una herramienta que se utiliza para ejercitar la escucha interna de la persona, mejorar la habilidad de introspección y escucha del cuerpo.

Desarrollo del Taller

Se pide a los estudiantes caminar por todo el espacio; es importante que caminen sin cruzar los brazos, sacando las manos de sus bolsillos, que caminen muy relajados y sin ningún contacto físico con ninguna otra persona.

Se les pide que busquen un lugar en el espacio donde se sientan tranquilos y puedan acostarse cómodamente en el piso. Se les indica que se pongan la venda y/o cierren los ojos, ya que “van a hacer un viaje interno por su cuerpo”. Si alguien no se siente cómodo/da vendándose los ojos puede dejarlos abiertos. Enfocándolos en un punto en la pared de manera que no haya distracciones. En el caso que de algún participante sea sordo, o tenga alguna limitación auditiva, se le asegurará un apoyo visual (secuencias de imágenes o videos subtítulos), o un intérprete de lengua de señas para mediar la comunicación.

Se les invita a que se enfoquen en las sensaciones, emociones e imágenes internas, explicando qué es una sensación, una emoción y una imagen. El facilitador/a comienza a guiar el viaje corporal de los pies a la cabeza, pasando por todas las partes (pies, tobillos, pantorrillas, fémur, muslos, cadera, sistema digestivo, pulmones, corazón, garganta, mandíbula, cara, cráneo, espina dorsal, brazos, manos, entre otros). Se pide a los estudiantes que piensen cómo esa parte del cuerpo ejerce un derecho en particular frente a todo su cuerpo y/o qué sensaciones han experimentado con esa parte del cuerpo. Por ejemplo: "Lleven su atención a esa parte del cuerpo, respiren y noten qué sensaciones habitan en este momento presente, qué emociones sienten y qué imágenes, recuerdos o memorias vienen desde esa parte del cuerpo".

Al haber recorrido todas las partes del cuerpo lentamente, y dando espacio y tiempo para que cada persona se conecte con las sensaciones, emociones e imágenes, se pide que hagan una limpieza de todas las partes del cuerpo y que gradualmente se vayan sentando y abriendo los ojos.

Se da espacio para que niños, niñas y adolescentes se pongan nuevamente cómodos y hablen de su experiencia si es necesario.

Se entrega una hoja de papel y colores para que dibujen su cuerpo y/o una silueta de él y marquen con imágenes o palabras su recorrido corporal durante 15 minutos aproximadamente.

Se le pide al grupo que se ubique en parejas y que compartan su dibujo y experiencia con el otro enfocándose en lo que más les llamó la atención del viaje por su cuerpo.



PAREJAS CANTORAS - LÚDICA

Tiempo: 20 a 30 minutos

Edades de los Participantes: 5 a 17 años



Materiales

- Vendas para los ojos
- Fichas bibliográficas
- Lápiz
- Borrador
- Sacapuntas

Objetivo

Reflexión sobre la comunicación asertiva y la resolución de conflictos.

Desarrollo del Taller

Los jugadores se reparten por parejas y en secreto se ponen de acuerdo sobre una canción conocida por los dos.

A una señal del dinamizador, los jugadores se vendan los ojos y se mezclan caminando por el espacio. A una segunda señal del dinamizador, cada uno comienza a cantar la canción convenida e intenta encontrar de nuevo a su compañero.

Cuando las parejas se han encontrado se quitan la venda y se sientan en silencio hasta que terminen todas las parejas. Las parejas que ya se encontraron pueden continuar cantando para dar mayor complejidad al ejercicio.

En la fichas bibliográficas se solicita a los participantes escribir:

- ¿Cuáles son esas barreras que nos impiden acercarnos a una buena comunicación con las demás personas?
- ¿Cuáles creen que son esas barreras que experimentan los Niños, Niñas y Adolescentes en el territorio y en la escuela?
- ¿Cuáles con las barreras de comunicación que experimentamos en la escuela con nuestros compañeros y compañeras, profesores, rector, administrativos, etc.?
- Se pide formar grupos de cuatro personas para discutir sobre ¿cómo se puede mejorar la comunicación en la familia, en el resguardo, en el colegio y se socializan las apreciaciones?

Al finalizar se hace una reflexión sobre la importancia de una buena comunicación. Y de esos obstáculos que impiden acercarnos a ese asertividad, esos ruidos que no dejan expresarnos.

Pautas y Recomendaciones

- ➡ Es muy importante desarrollar la actividad en un espacio amplio y sin obstáculos. Mínimamente, un lugar despejado como el salón de clase.
- ➡ Los participantes deben primero familiarizarse con la venda en los ojos, de un tiempo prudencial para que caminen por el espacio vendados y tomen reconozcan el espacio.
- ➡ Todos los participantes deben cantar la canción y en ningún momento dejan de cantarla.
- ➡ También se pueden elegir sonidos de animales y/o cosas como fuentes de sonido para ser utilizadas en el ejercicio.



PING PONG DE LAS PALABRAS - LÚDICA

Tiempo: 30 a 40 minutos

Edades de los participantes: 5 a 17 años



Materiales

- Dados y/o una moneda

Objetivo

Identificar las problemáticas que se presentan en la institución, el salón de clase, con los/las compañeros o dentro del territorio. Facilitar el juego y el dialogo abierto entre los participantes.

Desarrollo del Taller

Se crean dos equipos y se pide a cada uno elegir un participante que será el representante y/o capitán de su equipo. También podemos pedir a cada equipo elegir un nombre para su grupo. Este nombre no puede ser sexista o hacer referencia a bandos o grupos que discriminen y falten al respeto de los/las demás participantes.

Los dos representantes por equipo se cambian a medida que avance el juego. Antes de iniciar el juego los dos participantes se dan la mano en muestra de buen juego y sana convivencia.

Se tiran los dados y/o la moneda y el ganador inicia con el juego.

Para iniciar se propone un juego de palabras sencillo, por ejemplo: nombres de frutas. El "capitán" o "capitana" del equipo ganador inicia diciendo el nombre de una fruta y el otro u otra contesta con el nombre de otra fruta en el menor tiempo posible. El objetivo del juego es contestar el mayor número de palabras sin repetirlas respecto al tema que se haya elegido, para nuestro ejemplo nombres de frutas y sin hacer una pausa prolongada entre cada turno.

Pautas y Recomendaciones

- ➡ Se pueden asignar puntos a cada equipo ganador en cada contienda de palabras que se realice.
- ➡ Se pueden definir tiempos límites para contestar entre cada palabra. Por ejemplo 3,5 o 6 segundos.
- ➡ Se pueden crear reglas para el juego a medida que se va avanzando, para esto es importante que los participantes de cada equipo se organicen y sean ellos los que propongan las reglas.
- ➡ Podemos aumentar el nivel de extracción de información del juego proponiendo juego de palabras como: cuáles son los derechos de Niños, Niñas y Adolescentes, lo que más nos gusta del colegio, lo que menos nos gusta del territorio, cuáles son las problemáticas del territorio, qué conflictos se presentan en el salón de clase, etc.



MARCIANOS EN LA TIERRA- ENFOQUE DE GÉNERO

Tiempo: 50 a 90 minutos

Edades de los participantes: 5 a 17 años

El concepto de Género⁵

El enfoque de género considera las diferentes oportunidades que tienen los hombres y las mujeres, las interrelaciones existentes entre ellos y los distintos papeles que socialmente se les asignan. Todas estas cuestiones influyen en el logro de las metas, las políticas y los planes de los organismos nacionales e internacionales y, por lo tanto, repercuten en el proceso de desarrollo de la sociedad. Género se relaciona con todos los aspectos de la vida económica y social, cotidiana y privada de los individuos, y determina características y funciones dependiendo del sexo o de la percepción que la sociedad tiene de él.

Los científicos sociales y los especialistas del desarrollo utilizan dos términos distintos para referirse a las diferencias biológicas y a aquellas construidas socialmente, estos son sexo y género, respectivamente. Aun cuando ambos se relacionan con las diferencias entre mujeres y hombres, las nociones de género y sexo tienen connotaciones distintas.

⁵ Recuperado de: <http://www.fao.org/3/X2919S/x2919s04.htm>

El sexo se refiere a las características biológicas que, entre otras, son comunes a todas las sociedades y culturas. Género, en cambio, se relaciona con los rasgos que han ido moldeándose a lo largo de la historia de las relaciones sociales. Las divergencias biológicas son el origen de las que se producen en materia de género, pero los modos en que se determina el papel que desempeñan mujeres y hombres van más allá de las particularidades físicas y biológicas que distinguen a cada sexo. Las diferencias en materia de género se construyen socialmente y se inculcan sobre la base de la percepción que tienen las distintas sociedades acerca de la diversidad física, los presupuestos de gustos, preferencias y capacidades entre mujeres y hombres. Es decir, mientras las disimilitudes en materia de sexo son inmutables, las de género varían según las culturas y cambian a través del tiempo para responder a las transformaciones de la sociedad.

Las relaciones de género derivan de los modos en que las culturas asignan las funciones y responsabilidades distintas a la mujer y al hombre. Ello a la vez determina diversas formas de acceder a los recursos materiales como tierra y crédito, o no materiales como el poder político. Sus implicaciones en la vida cotidiana son múltiples y se manifiestan, por ejemplo, en la división del trabajo doméstico y extra-doméstico, en las responsabilidades familiares, en el campo de la educación, en las oportunidades de promoción profesional, en las instancias ejecutivas, etc.

Objetivos

- Identificar estereotipos de género
- Analizar las diferencias de género en la educación de los niños, niñas y jóvenes.

Materiales



- Cartulina
- Colores
- Plumones o marcadores punta fina
- Resaltadores
- Marcadores permanentes
- Papel periódico y/o Kraft
- Cinta de enmascarar
- Hojas blancas tamaño carta
- Lápices
- Sacapuntas
- Borrador de nata
- Fichas bibliográficas

Desarrollo del Taller

El grupo de participantes recibe la noticia de que va a recibir la visita de una comisión de marcianos (plutonianos, jupiterianos, venusinos) en la clase. Esta comisión interestelar está interesada en conocer a los y las habitantes de la Tierra, pero como sabe que son muchos y diversos empezará por Colombia, específicamente por: "El territorio donde se hace la dinámica". Donde saben que habitan muchas culturas. Esta comisión supo que en la especie humana del Planeta Tierra hay hombres y mujeres, pero no sabe cómo distinguirlos, por eso pide ayuda al grupo de participantes para que les den pistas para poder saber cómo distinguirlos, en particular a los más nuevos, a los niños, niñas y jóvenes.

Primero se divide a los participantes en varios grupos. Se pueden utilizar dinámicas de conformación de grupos para esto.

Unos grupos se encargan de la distinción entre niños y niñas y otro/s de la distinción entre jóvenes mujeres y jóvenes hombres. (Si son cuatro grupos, cada uno podrá trabajar una de las categorías: niños, niñas, jóvenes mujeres, jóvenes hombres).

Él/la dinamizador/a, facilitador/a y/o docente sugiere algunos indicadores:

- Diferencias físicas
- Formas de vestir
- Juguetes
- La forma como los adultos hablan y se relacionan con ellos y con ellas.
- Lo que les gusta jugar y hacer.
- Comportamientos más habituales (en la escuela, en la casa, en el grupo de pares).

Cada grupo hace su debate interno y después prepara la presentación de sus resultados a la comisión, mostrando su mapa de pistas de la forma más original posible (diseñando en el papel periódico o a través de teatro, danza, música, etc.).

Cada grupo presenta su mapa de pistas a la comisión. Se socializan y debaten las conclusiones con todos los grupos.

Pautas y Recomendaciones

- ➔ Se puede pedir a los grupos participantes hacer la presentación ante la comisión interestelar sin usar palabras, porque al ser de otros planetas no entienden nuestro idioma. Esto amplifica las nociones de los Niños, Niñas y Adolescentes participantes y les fortalece trabajar en grupo. Además, les permite potenciar sus capacidades creativas.
- ➔ Los grupos pueden estar conformados solo por niños, para tratar los temas de niño y joven hombre; y solo de niñas para trabajar los temas de niña y joven mujer. Dependiendo de las necesidades del grupo.
- ➔ Se pueden adicionar a Hombre y Mujer adultos, y adulto mayor hombre y mujer; según el grupo con el que se trabaje. De ser necesario, es importante conceptualizar términos como: rol, estereotipo, género y sexo.
- ➔ Es importante rescatar todos los estereotipos de género que surjan en el debate y durante la construcción del ejercicio.



LAS TAREAS DOMÉSTICAS - ENFOQUE DE GÉNERO

Tiempo: 45 a 60 minutos

Edades de los participantes: 5 a 17 años

Materiales



- Papel Bond
- Marcadores permanentes
- Papel periódico y/o Kraft:
- Cinta de enmascarar
- Hojas blancas tamaño carta
- Lápices
- Sacapuntas
- Borrador de nata
- Plantilla Anexo N°1

Objetivo

Promover el debate y discusión sobre la importancia de las tareas domésticas y la necesidad de asumirlas de forma equitativa. Hablar y profundizar sobre los roles de hombre y mujeres, género, sexo y estereotipos dentro de la comunidad.

Desarrollo del Taller

Se empieza por dividir el grupo en niños y niñas, y pedir a cada grupo que haga un listado de las tareas domésticas que se realizan en sus casas; pueden utilizarse también recortes, imágenes impresas, etc., facilitando el ejercicio a los Niños, Niñas y Adolescentes que no tengan procesos de lecto escritura; e imágenes en relieve para los que tengan limitaciones visuales. (Tiempo: 5 minutos). Para esto utilizamos las hojas tamaño carta.

Después, aún en grupos separados, se les pide que indiquen quién realiza cada una de las tareas domésticas.

Se socializa el trabajo de cada grupo y él/la docente escribe en la pizarra y/o el papel bond para que quede visible para todos y todos los resultados encontrados.

Después de rellenado este cuadro, se abre el debate y se analizan los resultados.

Pautas y Recomendaciones

Si quieren, pueden adoptar un sistema de códigos para percibir quién hace qué tareas en la casa y cuál es la frecuencia, por ejemplo:

+: - realiza frecuentemente esta tarea

÷: - realizan mutuamente la tarea

~: -realiza algunas veces esta tarea

0: - nunca realiza esta tarea

Este código también pueden ser dibujos, símbolos, iconos dibujados por los estudiantes.

Durante el ejercicio se pueden hacer los siguientes apuntes para reflexionar:

- ¿Quién hace más las tareas domésticas, las mujeres o los hombres? ¿Por qué?
 - ¿Será que las mujeres tienen más habilidad para hacer las tareas domésticas que los hombres?
 - ¿Por qué? ¿Será una habilidad genética o aprendida?
 - ¿Qué creen que ha cambiado en la realización de las tareas domésticas desde el tiempo de los abuelos/as?
 - ¿Qué falta por cambiar?
 - ¿Qué saben ustedes hacer en la casa (de tareas domésticas)? ¿Qué hacen ustedes en la casa?
 - ¿Qué les falta aprender?
 - ¿Cómo creen que se aprenden las tareas domésticas?
 - ¿Cómo creen ustedes que se deben dividir las tareas domésticas cuando se vive con otras personas?
 - ¿Son importantes las tareas domésticas? ¿Por qué? ¿Qué pasa cuando no se hacen?
- Con estas observaciones se puede percibir si el grupo cree que las chicas tienen “mejor mano” para las tareas domésticas, (si creen que es algo innato o una cuestión de práctica).
 - Es importante resaltar y tener claro que el modelo de pareja heterosexual no es el único, en la casa y la vida se pueden compartir con distintas personas y siempre hay que realizar tareas domésticas.
 - Puede utilizar el Anexo N°1 como plantilla para desarrollar el ejercicio.



DIAGRAMA DE ISHIKAWA / ESPINA DE PESCADO / DIAGRAMA CAUSA EFECTO RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Tiempo: 45 a 60 minutos

Edades de los participantes: 9 a 17 años

Materiales

- Impresos del diagrama de espina de pescado. Anexo N°2
- Hojas Bond
- Papel bond en pliego
- Lápiz, borrador, sacapuntas



Objetivo

- Desarrollar, desde la práctica, la técnica del diagrama de espina de pescado como herramienta metodológica para abordar problemas reales y sus posibles soluciones.
- Definir plenamente un problema y abordarlo desde el aula con los/las estudiantes.
- Proponer una herramienta creativa que ayude a analizar las causas-raíces de un problema, analizando todos los factores que involucran la ejecución del proceso hasta una posible solución.

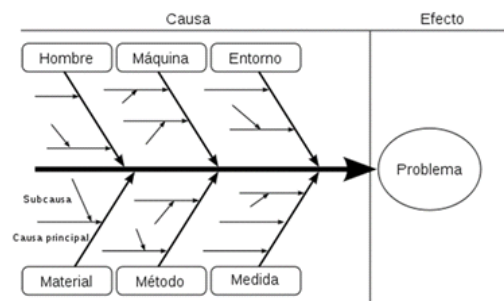
Referentes Conceptuales Básicos

Diagrama de Ishikawa

Es una técnica que ayuda a mirar los problemas de otra forma, a separar el todo en sus partes, a desmenuzar los problemas y ver las causas que influyen en él. El diagrama de Ishikawa también se llama diagrama causa-efecto o de espina de pescado, porque es una representación gráfica de los factores que contribuyen a un problema y su resultado da el aspecto de espina de pescado. Esta es una técnica que se usa también en el día a día de muchas organizaciones empresariales para identificar, en los problemas, todas las posibles causas que influyen en ese problema; es como un primer paso para tener más información del problema y así poder llegar a soluciones más creativas.

Lo mejor es ver un ejemplo. Tiene este aspecto un diagrama de Ishikawa: tiene en la parte derecha la cabeza del pez, del pescado, donde enunciamos el **problema** y ponemos el problema que queremos solucionar y luego tiene una espina principal con unas espinas secundarias donde vamos poniendo **factores que influyen** y esos factores pueden tener sub-factores o esas causas pueden tener sub-causas que a su vez influyen progresivamente en el problema

Ejemplo de diagrama de Ishikawa



Un diagrama de Ishikawa puede ser muy simple con unas pocas categorías y unas pocas causas, o ser muy complejo, depende del problema, del tiempo que le dediquemos y del grado de detalle. Esto podría ser un problema típico para los estudiantes, por ejemplo: "no me gusta el colegio"; pero qué influye en ese problema, cuáles pueden ser las causas en las que podemos dividir: la gente involucrada, los profesores, los compañeros, el personal del colegio, el entorno, las instalaciones, los edificios, las políticas; podría ser otra categoría interesante cómo está organizado el plan de estudios, cuánto tiempo duran los horarios. Se van poniendo causas que pensamos puedan influir en el problema.

Fíjate que no estamos hablando de soluciones al problema, sino **causas** que pueden o no influir en ese problema a base de plasmar gráficamente muchas de esas causas. Así podemos encontrar soluciones más creativas, en este caso, en este ejemplo en particular en el entorno, hemos identificado un problema concreto.

Documentos de apoyo

- **Anexo N°2 cartilla Caja de Herramientas**
- **USB Caja de Herramientas carpeta Técnicas de Creatividad archivo *.PDF Módulo 4**
- **Video explicativo del Diagrama de Ishikawa/Espina de Pescado/Diagrama Causa y Efecto: activar los subtítulos, y, en preferencia la interpretación en lengua de señas.**

https://www.youtube.com/watch?v=bhLlnX_x37s&list=PLKqHrFtgHGHoRiPjGDUmZ7U9U3EfYn17k&index=17&t=0s

Desarrollo del Taller

Explicar a los participantes los objetivos del taller y el uso práctico de esta metodología. Para esto puede utilizar los anexos de esta Guía y/o revisar los documentos de apoyo.

Abordar en grupos de trabajo un problema real que se presente en el salón de clase, en la institución, en la familia y/o en la comunidad.

Analizar el problema elegido por cada grupo con el esquema de espina de pescado. Retroalimentar los grupos en todo momento.

Socializar y debatir en mesa redonda los diagramas elaborados por cada grupo.

Pautas y Recomendaciones

- ➡ Se puede pedir a los estudiantes que dibuje él/ella mismo la platilla para el ejercicio del diagrama espina de pescado.
- ➡ Profundizar las pautas conceptuales y las temáticas del taller con anticipación. De igual forma, organizar los materiales lúdicos y didácticos para utilizar.
- ➡ Se puede organizar una autoevaluación, evaluación en pares, o evaluación grupal; pidiendo a los/las estudiantes evaluar los trabajos de sus compañeros.



MAPA MENTAL - RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Tiempo: 45 a 60 minutos.

Edades de los participantes: 9 a 17 años.



Materiales

- Hojas Bond
- Papel bond en pliego
- Lápiz, borrador, sacapuntas

Objetivo

- Utilizar el método de mapas mentales para generar estrategias en la resolución de conflictos.
- Mostrar al estudiante nuevos métodos de aprendizaje.

Referentes Conceptuales Básicos Mapa Mental

Un mapa mental es una herramienta que permite mejorar la creatividad, tomar notas en entornos educativos, generar ideas y ayudar a solucionar problemas; todo esto a través de una representación visual de diferentes ideas y conceptos, relacionándolos mediante la representación gráfica. Los mapas mentales se caracterizan por no utilizar texto de manera extensiva y representar a través de imágenes, conceptos, ideas, dibujos, entre otros recursos gráficos, los temas o ideas principales. Los mapas mentales tienen varias ventajas, entre ellas: reproducen la manera de funcionar del cerebro, haciendo que sean más fáciles de recordar; tienen una función nemotécnica que podemos utilizar para tomar apuntes en clase y organizar temas complejos; además, permiten descubrir conexiones entre diferentes conceptos impulsando la investigación. Así mismo, con los mapas mentales vamos a poder tener una visión global y detallada de un determinado tema.



Cómo hacer un mapa mental

1. Comienza en el centro del papel con una imagen o la descripción de la idea y/o tema central.
2. En este centro describimos el tema central con muy pocas palabras, si es posible con una sola palabra mejor que con dos. Para esto también podemos utilizar una imagen porque vamos a recordar mejor.
3. De este tema central vamos a sacar ideas y conceptos secundarios.
4. Vamos a utilizar palabras e imágenes, cada una sobre su línea asociada, para organizar estas ideas y conceptos secundarios.
5. Las palabras y las imágenes no tienen que ir distribuidas al azar. Se establecen asociaciones entre las ideas a través de niveles y líneas con aspecto orgánico y trabajado.
6. Es necesario experimentar el estilo del mapa mental y encontrar el estilo con el que se sienta más cómodo. Agregando color, imágenes, gráficos, palabras etc., símbolos, diagramas o imágenes, van a ilustrar las diferentes ideas y conceptos, y no solo el texto.
7. Algo muy importante es que tiene que ser divertido, porque si es divertido lo vamos a recordar mejor.



Los mapas mentales son muy rápidos de realizar. Debido a su naturaleza orgánica y sintética.



La jerarquía y categorización permiten tener un panorama global y muy claro del tema; además de definirlos visualmente, esta jerarquía del mapa mental permite definir cuáles son las ideas principales, secundarias y terciarias.

Mapas mentales y la resolución de problemas⁶

¿Recuerdas la cita de Einstein? *“Tenemos que entender el problema antes de pensar en encontrar soluciones”*. Ese es el paso con el que comienzas para utilizar los mapas mentales para escribir el problema sobre el cual vas a trabajar o sobre el cual formular algunas posibles soluciones.

1. Crea una línea para definir los objetivos que quieres lograr.
2. En una segunda rama, enumera los sub problemas y escríbelos individualmente.
3. Activa tu creatividad con una lluvia de ideas para encontrar soluciones. Una vez que tengas las metas y los problemas visualizados en tu mapa mental, será más fácil para ti obtener ideas sobre posibles soluciones. Toma cada problema y simplemente escribe cualquier solución que te le ocurra. No te preocupes si algunas de tus ideas son inverosímiles o incluso imposibles: el objetivo es hacer fluir tu creatividad. Las ideas que resulten inviables pueden simplemente eliminarse del mapa cuando finalice la sesión de lluvia de ideas.
4. Toma el primer problema de la lista y comienza a pensar en las posibles soluciones. No te censes al principio, solo escribe lo que se venga a la mente. Es importante concentrarse solo en este problema en particular, si intentas resolver todos los problemas a la vez, simplemente te sentirás abrumado.

⁶ Adaptado de: Mind Meister. Disponible en: <https://focus.meisterlabs.com/problem-solving-with-mind-maps/#>

Pautas y Recomendaciones

Puedes compartir tu mapa mental con los compañeros y miembros del equipo para colaborar en él e intercambiar ideas sobre soluciones. Se ha demostrado que las sesiones virtuales de lluvia de ideas son muy eficaces en comparación con las sesiones tradicionales en persona.

Puedes agregar fechas de vencimiento a los puntos de acción en tu mapa mental, o incluso convertirlos en tareas completas. Tan pronto como hayas terminado de diseñar tu plan de soluciones, puedes exportar esas tareas a un tablero de proyecto y comenzar a ser productivo con los grupos de trabajo.

No olvides actualizar el mapa mental con nuevas ideas, problemas y posibles soluciones a medida que avanzas con las acciones. El mejor aspecto de los mapas mentales en línea es su flexibilidad; siempre puedes agregar nuevos puntos y deshacerte de los que ya no necesitas.

Recuerda: **todo problema tiene solución**. La vida sería tan aburrida sin los desafíos de resolución de problemas que enfrentamos todos los días. Gracias a los mapas mentales, ese aspecto de nuestra rutina diaria se vuelve mucho más fácil.



LOS HOMBRES Y LAS MUJERES DEL FUTURO - ENFOQUE ÉTNICO Y DIFERENCIAL

Tiempo: 45 a 90 minutos.

Edades de los participantes: 5 a 17 años



Materiales

- Cartulina (2 pliegos x Grupo)
- Colores
- Plumones o marcadores punta fina
- Marcadores permanentes
- Papel periódico y/o Kraft
- Cinta de enmascarar
- Tijeras
- Pegamento
- Cartulina de colores
- Lápices, sacapuntas, borrador

Objetivo

Motivar a que los y las estudiantes imaginen nuevas formas de ser hombres y de ser mujeres diferentes del modelo de género tradicional.

Referentes Conceptuales Básicos Enfoque Diferencial Étnico⁷

En un Estado social de derecho, toda persona es igual ante la ley. Por tanto, la igualdad debe traducirse en el trato idéntico del Estado para todos y todas, y en este sentido se reconocen derechos iguales para todas las personas.

Sin embargo, dado que solo se puede dar un trato igual entre iguales, se justifica un trato diferente para quienes se encuentran en condiciones de mayor vulnerabilidad, con el fin de lograr efectivamente la igualdad. Se hace necesario entonces implementar acciones diferenciales acordes con las necesidades, diferencias y desigualdades de las personas.

En este orden de ideas, el enfoque diferencial puede entenderse como el conjunto de acciones que, al dar un trato diferenciado a algunos grupos poblacionales, contribuye a reducir la brecha existente entre los diferentes segmentos de la población y garantiza la superación de la exclusión social, la marginalidad política, la desigualdad económica, la condición especial de vulnerabilidad y el riesgo de estas poblaciones ante el conflicto armado, lo que genera igualdad en el acceso a las oportunidades sociales.

A este propósito se reconocen tres grupos étnicos en nuestro país: indígenas; negros, afrocolombianos, palenqueros y raizales y; el pueblo Rrom, todos enfrentados a difíciles situaciones de pervivencia en el marco del prolongado conflicto armado que vivimos y sus factores subyacentes y vinculados.

Junto a existen otros sectores de población objeto de especial protección como: niños, niñas, adolescentes, mujeres, personas con capacidades múltiples o diversidad de opciones sexuales, que requieren de un especial tratamiento y consideración desde las políticas públicas, y el comportamiento sensible y comprometido de los funcionarios en todos los niveles del Estado.

El enfoque diferencial y de género hace énfasis en la necesidad de adoptar una perspectiva correspondiente, por parte de las instituciones y funcionarios, que tome en cuenta las diversidades, diferencias e inequidades relacionadas con personas particulares y grupos en nuestra realidad, con el propósito de brindar una adecuada atención, protección y garantía a sus derechos. El enfoque diferencial y de género parte de los principios básicos: el libre ejercicio de los derechos, de la equidad y del reconocimiento de las diferencias entre los grupos poblacionales.

Pero el enfoque diferencial y de género, además de ser una perspectiva, remite a una metodología que permite, por medio de categorías de diferenciación, generar un análisis de la situación de derechos y vulnerabilidad de la población, evidenciar su situación de invisibilización histórica (política, económica y social), pues se visibilizan las diferencias sociales y culturales de los grupos sociales, sus condiciones y necesidades básicas insatisfechas, así como el grado de vulnerabilidad en el que se encuentran y, dentro de un test de razonabilidad, la atención diferencial que debe brindarles el Estado⁸.

⁷ Tomado de: Enfoque Étnico, Unidad para la atención y reparación integral de las víctimas. Recuperado de: <https://www.unidadvictimas.gov.co/sites/default/files/documentosbiblioteca/enfoqueetnico.PDF>

⁸ Adaptado de: El enfoque diferencial y étnico en la política pública de víctimas del conflicto armado. Ministerio de Educación. Cursivas añadidas.

Desarrollo del Taller

Se dividen los y las estudiantes en tres o cuatro grupos, cada uno tendrá un pliego de cartulina y rotuladores; también se puede realizar el ejercicio con imágenes de revistas que el dinamizador pidió al curso con anticipación. Para este ejercicio también sería interesante que se dividan los grupos, un grupo femenino, un masculino y otro mixto.

Se pide que piensen y **diseñen** el hombre y la mujer del futuro, cómo desearían que fuesen. Es importante dar tiempo a que los y las estudiantes discutan entre ellos/as y definan su construcción. Después, cada grupo presenta su trabajo y se abre el dialogo con el grupo completo.

Pautas y Recomendaciones

Los estudiantes pueden “diseñar” al hombre y mujer del futuro de una forma creativa, utilizando cualquier material que se haya definido previamente. Semillas del territorio, hojas secas de plantas, papel periódico, fotografías de revistas, dibujando, etc.



CREACIÓN DE INSTANTÁNEAS - ENFOQUE ÉTNICO Y DIFERENCIAL

Tiempo: 30 a 45 minutos.

Edades de los participantes: 5 a 17 años

Objetivo

Ejercicio teatral para reflexionar sobre el derecho a la participación y la concertación.

Desarrollo del Taller

Se forman grupos de trabajo. Para esto utilizamos cualquier dinámica de conformación de grupo, encuentras varias opciones en el Capítulo 3 de esta cartilla.

Se entrega en secreto a cada grupo una temática para formar una instantánea (fotografía grupal) para que la represente entre todos y todas.

Una instantánea es una imagen que vamos a representar como si fuera una fotografía. Sin movimiento y/o mímica.

Se da tiempo para que socialicen en grupo cual es la mejor forma de presentar su instantánea. Para esto se pueden representar varias imágenes.

Cuando todos los grupos tengan su instantánea se socializan las imágenes con cada grupo, y los grupos observadores tendrán que adivinar qué imagen están representado sus compañeros y a qué aspecto de la identidad cultural de su territorio hace referencia.

Pautas y Recomendaciones

Las instantáneas pueden estar relacionadas con la vida cotidiana de la comunidad y/o el territorio. Dependiendo del número de participantes los grupos pueden desarrollar:

- Grupo 1: una imagen/instantánea donde se evidencie la autonomía dentro del territorio.
- Grupo 2: una imagen/instantánea que hable del patrimonio cultural y/o estético.
- Grupo 3: una imagen/instantánea que hable de la cosmovisión: rituales, ceremonias, sitios sagrados.
- Grupo 4: una imagen/instantánea que ejemplifique el Gobierno Propio.
- Grupo 5: una imagen/instantánea donde estén representados los Niños, Niñas y Adolescentes de la comunidad.

Si se está abordando la temática de derechos y/o enfoque de género, diferencial o étnico se puede pedir que cada grupo represente un derecho en particular.

- Derecho a la vida
- Derecho a la salud
- Derecho a la educación
- Derecho a la recreación
- Derecho a un nombre y una nacionalidad
- Derecho a la expresión
- Derecho a una familia

Es importante que no se utilicen elementos y/o accesorios para realizar las imágenes para que no se lean referentes al momento de adivinar cada instantánea.

De ser necesario, dirija al grupo a una sensibilización teatral y de movimientos corporales o gestos, antes de iniciar el ejercicio.



UN PASO ADELANTE - ENFOQUE ÉTNICO Y DIFERENCIAL

Tiempo: 15 a 30 minutos

Edades de los participantes: 5 a 17 años



Materiales

- Vendas para los ojos

Objetivo

Reflexionar sobre la importancia de reconocer un enfoque diferencial, apuntando a los retos que tenemos como personas, estudiantes, niños(a), hijos(as) para reconocer esa diferencia.

Desarrollo del Taller

Pedimos a los(as) participantes caminar por el espacio. Luego les pedimos ponerse en línea recta y/o hilera uno al lado del otro y vendamos los ojos. Damos un paso adelante o atrás Según se indique. Nadie puede abrir los ojos (las indicaciones pueden variar para las personas que tengan una limitación auditiva y deban hacer uso de sus ojos). Por ejemplo: Al final, todos los participantes terminan en diferentes niveles de la línea de inicio. Se hace una reflexión sobre la importancia de la diferencia.

Un paso adelante los que se bañaron hoy.

Un paso adelante las personas que son indígenas.

Un paso atrás las personas que alguna vez gritaron a alguien.

Un paso adelante las mujeres.

Un paso atrás las personas que se levantaron felices hoy.

Un paso adelante las personas que traen ruana.

Un paso atrás las personas que tiene uniforme.

Pautas y Recomendaciones

Tener un espacio despejado y preferiblemente abierto, sin obstáculos o elementos que impidan caminar libremente.

No es necesario utilizar las vendas, podemos pedir a los participantes mantener cerrados los ojos mientras desarrollan el ejercicio.

CAPÍTULO 1

Enfoque de Derechos

Este capítulo de la cartilla contiene las actividades encaminadas al desarrollo y/o paso a paso de ejercicios enfocados a metodologías artísticas aplicadas al aula.

Contiene ejercicios enfocados específicamente a este tipo de pedagogías. Para esto se abordarán las temáticas en seis campos específicos orientados hacia: el teatro, la máscara, los títeres, la pintura, el ensamblaje y lúdicas y/o dinámicas de grupo. Se muestra pautas de cómo usar estos recursos y su aplicación y ejecución en el aula, grupo al que puede ir dirigido, un esquema general de la actividad y los materiales para su ejecución. En los anexos encuentras material de apoyo como: gráficos, plantillas, imágenes, textos, rúbricas, entre otros, que apoyen el desarrollo eficiente de cada actividad en esta cartilla. Estos recursos los encuentras en la USB que acompaña esta caja de herramientas.

Referentes Conceptuales Básicos

Pedagogías enfocadas al arte. Una Breve introducción

Para el niño, la expresión artística es más que un pasatiempo, es una comunicación significativa consigo mismo, es la selección de las cosas y los materiales de su medio con los que se identifica y la organización de todos ellos en un todo nuevo y con sentido.
Lowenfeld y Lambert

Desde una mirada retrospectiva de la educación, notamos que poco a poco la dimensión sensible de la persona fue perdiendo su credibilidad para dejar lugar a una racionalidad dominante. Fundados sobre un pensamiento cartesiano, reforzados por la Ilustración, los sistemas educativos incitaron e incitan a la búsqueda del conocimiento más allá de las potencias sensibles, afectivas, artísticas y subjetivas de las personas. Es así como nos hemos dirigido hacia un saber reducido por lo objetivo y racional, generando una separación entre el intelecto y lo sensible. El proceso educativo trata de dominar lo sensible y se esfuerza en construir un mundo planificado, controlado y domesticado.⁹

⁹ La investigación artística como experiencia anómica. Revista Falcón-Vignoli, R.M. y Torregrosa, A. Revista Communiars. 1. 2018: 11-20

En este sentido, la formación desde el arte nos muestra un camino de aprendizaje colectivo que nos invita a religar la razón y lo sensible. La educación artística acentúa esta comunión, que pone en valor una formación que liga lo emocional y lo racional.

Asistimos a una mutación de la educación y de la investigación por la re-emergencia de la parte oscura, por la resurgencia de la dimensión sensible de la persona en su formación y en sus procesos de búsqueda. A partir de ello, podemos hablar de las investigaciones desde el arte, que nos reintroduce en la experiencia fecunda, la aventura, el descubrimiento, la creatividad y la invención. Así, las investigaciones desde el arte nos llevan a otra perspectiva de los procesos de búsqueda, uniendo en armonía la práctica, la experiencia, lo sensible, la razón y el error, favoreciendo así que la educación y la investigación nos transportan, nos inician en un viaje errático, que nos sumerge en este ritmo perpetuo y enigmático que es lo vital, de la vida juntos.

La investigación desde el arte se desprende de la experiencia comunitaria, ya que posibilita la resonancia de la persona ampliada en lo colectivo. Desde esta posición, se privilegia la práctica artística por la vivencia personal y colectiva que nos lleva al descubrimiento sustentado en la experiencia, el tanteo, la sorpresa, lo errático y la imaginación creadora. La experiencia vuelve en el corazón de la formación y de la investigación, retomando su autoridad (Bataille, 2009)

Vivir, transitar el camino de la investigación desde lo artístico, es iniciarse en un viaje que implica deslizarse fuera de las fronteras de lo conocido y, sobre todo, de lo esperado. Fuera de todo quietismo objetivo, productivo y útil, aparecen senderos en los cuales es posible recoger un conocimiento no rehén de lo previsto. Todas las dificultades de la investigación, se convierten en notables pasajes de ingreso a las dimensiones ocultas de lo existencial, cuando están teñidas del valor de descubrir fuera de sistemas cerrados.¹⁰

Ser invitados y conmovidos por la experiencia de investigación sensible, es hallarse en una audaz co-reflexión donde el error no es el culpable, según Bachelard (2003), sino una de las puertas que nos estimula a comprender la complejidad del mundo a través de lo artístico. El conocimiento hallado dentro de las metodologías artísticas, en el interior de las fisuras de las certezas, se revierte en un saber que transfigura el mundo conocido. El éxtasis que se genera al encontrarle impulsa las aventuras creadoras y enciende los espíritus científicos.

Los objetivos de implementar pedagogías artísticas de expresión plástica y visual dentro del aula, como métodos de aprendizaje y yuxtaposición a los estándares tradicionales, son implementar una forma de comunicación que permite que los niños y niñas potencien sus capacidades creativas y expresivas. La expresión artística de los niños, a través de la libre experimentación, les proporciona la posibilidad de plasmar su mundo interior, sus sentimientos y sensaciones, mediante la imaginación, la fantasía y la creatividad explorando, al mismo tiempo, nuevas estructuras y recursos.¹¹

¹⁰ La investigación artística como experiencia anómica. Revista Falcón-Vignoli, R.M. y Torregrosa, A. Revista Communiars. 1. 2018: 11-20

¹¹ Didáctica de las artes plásticas y visuales. Universidad Internacional de La Rioja, S. A. Septiembre 2016. Pág. 37



LO MEJOR DE MI - EJERCICIO DE PRESENTACIÓN

Tiempo: 40 a 90 minutos. Dependiendo del grupo.

Edades de los participantes: 5 a 17 años



Materiales

- Hojas tamaño carta
- Colores
- Plumones
- Lápiz, sacapuntas, borrador

Objetivos

- Permitir el intercambio de las cualidades percibidas por cada uno(a) de los participantes.
- Permitir el dialogo abierto para confrontar las sensibilidades particulares de los/las participantes en relación con su entorno y ellos mismos.

Desarrollo del Taller

Se pide a los/las participantes que dibujen en la hoja carta un autorretrato suyo: figurativo, abstracto, ilustrativo, simbólico, imaginativo, surrealista, hiperrealista, etc.

Se pide el autorretrato añadiendo "lo mejor de mi" en las siguientes categorías: como persona, como estudiante, como hijo(a), como participante del taller. Luego socializa, cada uno(a) su autorretrato con el grupo.

Pautas y recomendaciones

- Puede dejar que el grupo se organice de la mejor forma y/o concertar con el grupo trabajar, por ejemplo, en mesa redonda.
- Para los autorretratos puede utilizar materiales alternativos como recortes de revistas, elementos de pintura como temperas y pinceles, o elementos como hojas secas, semillas, entre otros.
- La idea de la dinámica es permitirles a los participantes reflexionar sobre ellos mismos y las cualidades que los hacen especiales desde sus roles cotidianos.
- Tomar el tiempo necesario para conformar el auto retrato es fundamental. La socialización de cada autorretrato también es fundamental para conocer al grupo y permitir interiorizar y comunicar al niño(a) sus sentimientos.



TIERRA, MAR Y AIRE - DINÁMICA DE ACTIVACIÓN

Tiempo: 10 a 20 minutos.

Edades de los participantes: 5 a 17 años.



Materiales

- Un balón o pelota

Objetivos

- Dinámica de distensión, concentración y agilidad mental.
- Promover en los estudiantes estrategias lúdicas para el aprendizaje.

Desarrollo del Taller

Los jugadores forman un círculo. La persona que dirige el juego se coloca en el centro.

El/la dinamizador(a) lanza el balón a un jugador y le dice: ¡Tierra! o ¡Mar! o ¡Aire! El jugador interpelado tiene que responder inmediatamente a la persona que dirige el juego y tiene que renviarle el balón. A la voz de ¡Aire! Se debe responder con un animal que se mueva por este medio (paloma, águila...). A la voz ¡Tierra! con un animal terrestre (perro, gato...). A la voz ¡Mar! con un animal marino (ballena, delfín...)

Pautas y recomendaciones

- Se pueden definir conceptos diferentes a Tierra, Mar y Aire como, por ejemplo: Alimentos tradicionales, Alimentos de afuera y Alimentos extranjeros, o también: Palabras propias, palabras en español y palabras en inglés cuando la comunidad tiene lengua propia.
- También se pueden enfocar las temáticas a las áreas del conocimiento a las que el docente desea dirigir el ejercicio.
- La pelota o balón se puede remplazar por otro elemento como: borradores, prendas de vestir, elementos propios del territorio, entre otros.



MÍMICA 1 - EJERCICIO TEATRAL

Tiempo: 20 a 30 minutos

Edades de los participantes: 5 a 17 años



Materiales

Ninguno

Objetivos

- Dinámica rompe hielo y/o de distensión que permite a los estudiantes conocerse mejor.

Desarrollo del Taller

Numerar todo el grupo de uno a dos.

Solicitar que los números 1 formen un círculo mirando hacia afuera.

Solicitar que los números 2 formen un círculo alrededor de los números 1, mirando hacia adentro, de forma tal que los dos círculos se enfrenten cara a cara.

Explicar que:

Habrà un límite de un minuto para realizar la consigna planteada.

A cada señal, cambiarán de pareja rotando: el círculo interior se moverá dos lugares hacia la izquierda y los del círculo exterior se moverán dos lugares hacia la derecha.

La consigna:

El círculo exterior deberá expresar mímicamente gestos: levantar la mano derecha, sonreír, saludar, llamar a alguien, sentirse alegre o cansado o feliz, entre otras posibilidades. El círculo interior, sin reír, deberá hacer de espejo automáticamente todos los gestos de su pareja, recordar que tienen un minuto.

Al cabo de unas cuantas experiencias, cuando el animador lo considere, se invertirán los roles y se continuará con el ejercicio. Una vez finalizado, es conveniente reflexionar para exponer ordenadamente las impresiones, las dificultades y otras resonancias del ejercicio realizado.

Pautas y recomendaciones

- Como señal para iniciar y/o cambiar de pregunta o rol podemos utilizar un pito y/o una palmada.
- Otra variación del ejercicio se ajusta para ejercitar el lenguaje no verbal y consiste en que la persona del círculo exterior le cuenta algo de lo que le gusta hacer a la persona del círculo interior sin usar palabras. Únicamente puede utilizar gestos o el balón; se puede remplazar por otros elementos como: borradores, prendas de vestir, elementos propios del territorio, entre otros.



TEJIENDO HISTORIAS - EJERCICIO TEATRAL

Tiempo: 40 a 90 minutos

Edades de los participantes: 5 a 17 años



Materiales

- Hojas tamaño carta
- Lápiz
- Sacapuntas
- Borrador
- Bolígrafos

Objetivos

- Proponer un espacio creativo para compartir la palabra y ejercitar la imaginación y trabajo en equipo.
- Sensibilizar al estudiante en las capacidades creativas como herramientas de aprendizaje.

Desarrollo del Taller

Se divide a los participantes en grupos de trabajo y se forma un círculo con cada grupo, el objetivo es iniciar una historia con una temática específica, en este caso podría ser un caso enfocado en la resolución de conflictos, enfoque de género, diferencial, derechos. El/la dinamizador(a) puede ser quien inicia la historia.

Luego de esta intervención el/la dinamizador(a) cede la palabra al siguiente participante de la mesa redonda o círculo de palabra, quien debe continuar contando la historia siguiendo donde quedó, asumiendo un hilo conductor para darle congruencia o no. Así sucesivamente hasta que todos los participantes cuenten su parte de la historia. Finalmente, el grupo escribe el cuento en la hoja y socializa su cuento a manera de teatrillo con todos los demás grupos.

Pautas y recomendaciones

- Esta técnica nos sirve para construir guiones, desarrollar competencias de lecto-escritura, construir textos y narraciones, desarrollar competencias de expresión y/o argumentación, entre otras.
- Es importante entender que quien tiene la palabra tiene en sus manos la historia que se está contando y puede darle cualquier giro. Además, no podemos permitir negar ningún desenlace, nudo o conclusión a la historia, ya que esta despertará en los estudiantes el deseo de concluir y cerrar la historia, lo importante es siempre continuar contando.
- Se puede pedir a los grupos contar una historia enfocados en una temática específica.
- El teatrillo que desarrollen los estudiantes como presentación de su historia se puede abordar con títeres, con máscaras u otros recursos teatrales.



MÁSCARAS - EJERCICIO TEATRAL

Tiempo: 45 a 90 minutos.

Edades de los participantes: 5 a 17 años



Objetivos

Materiales

- Cartulina de colores 1/8
- Cartón cartulina ¼ (x persona)
- Pegante
- Tijeras
- Cinta de enmascarar
- Cinta transparente
- Cinta doble faz
- Colores
- Plumones o Marcadores punta fina
- Temperas y/o vinilos
- Pinceles planos y redondos
- Lápices, borradores, sacapuntas

- Complementar el ejercicio teatral por medio de la máscara como recurso para personificar.
- Articular el uso artístico de la máscara como recurso y pretexto pedagógico para el aprendizaje.

Desarrollo del Taller

Realizar un boceto general de la máscara correspondiente al personaje que queremos personificar y pintarlo. Sacamos un molde o plantilla de este boceto.

En ¼ de cartón cartulina y/o cartón elaboramos la plantilla de la máscara, siguiendo el molde previamente construido.

En otro octavo de cartulina de colores dibujamos los accesorios que van a hacer parte de la máscara. Tengamos en cuenta el boceto dibujado previamente.

Pegamos los accesorios al molde de la máscara teniendo cuidado de dejar los ojos y la boca visibles. Pintamos nuestra máscara de los colores del personaje elegido, podemos ayudarnos del boceto que dibujamos, y dejamos secar.

Pautas y recomendaciones

- Las técnicas de máscara que se proponen en este ejercicio son las más sencillas y rápidas de elaborar tanto con adultos como con Niños, Niñas y Adolescentes. Dado el ajuste de tiempo de los talleres, se opta por estas técnicas, sin desconocer otras de mayor elaboración y riqueza plástica que pueden también ser aplicadas con estos u otros materiales.
- También podemos crear personajes de acuerdo con el trabajo realizado en la herramienta teatral anterior, "Tejiendo historias", de acuerdo con la narración creada por los/las estudiantes.
- Los materiales y métodos para elaborar las máscaras se pueden conjugar con los ya conocidos por los estudiantes en el territorio.



TÍTERES - RECURSO TEATRAL

Tiempo: 45 a 90 minutos.

Edades de los Participantes: 5 a 17 años.



Materiales

- Tela de colores
- Cartulina de colores
- Filtro o paño lenci (varios colores)
- Fomi (varios colores)
- Cinta doble faz
- Lana (varios colores)
- Tijeras
- Cortador y/o Bisturí.
- Ojos para muñecos
- Silicona líquida
- Pegamento
- Cartón
- Aguja e Hilo
- Lápiz, borrador
- Plantillas impresas Anexo N°3

Objetivos

- Crear títeres para usar como recursos didácticos y pedagógicos dentro del aula.
- Proporcionar a los estudiantes herramientas plásticas como metodologías de aprendizaje dentro del aula.
- Abordar problemas cotidianos a través de pedagogías artísticas y plásticas.

Desarrollo del Taller

10

Seleccionar las plantillas de animales: búho, caracol, ardilla, siervo, etc., que se vayan a elaborar, y sacar varias copias para repartir entre los niños(as) participantes del taller. Ver **Anexo N°3**.

Pasar los diseños de las plantillas a la cartulina de colores, fomi, tela de colores, cartón u otro material que haya dispuesto para el taller. Recortar los moldes copiados y adicionar elementos a los personajes usando el fomi, la lana, fieltro y los ojos de muñeco. Armar con pegante, cinta y/o aguja e hilo según el caso.

Pautas y recomendaciones

- Se pueden crear nuevas plantillas a partir de los personajes creados por los mismos estudiantes. Estos pueden estar basados, además, en las narraciones creadas con la herramienta teatral “Tejiendo historias” u otra que se haya implementado con anterioridad.
- Los materiales utilizados pueden variar de acuerdo con las necesidades de los grupos y de los recursos disponibles.



SENSIBILIZACIÓN AL COLOR - EJERCICIO DE PINTURA

Tiempo: 40 a 90 minutos.

Edades de los Participantes: 5 a 17 años.



Materiales

- Ecolín, témperas, vinilos, acrílico, colores, plumones de diferentes colores.
- Papel de 200 gramos (1 x participante)
- Papel acuarela (1 x participante)
- Pinceles redondos y planos
- Libro de mandalas y/o impresiones Anexo N°4

Objetivos

- Sensibilizar a los Niños, Niñas y Adolescentes en el uso del color como recurso para reconocer y controlar las emociones.
- Profundizar en el uso del color como terapia de relajación y reconocimiento de emociones.
- Profundizar en temáticas artísticas como: colores primarios, colores secundarios, mezclas de color, círculo cromático, tipologías de los colores.

Desarrollo del Taller

El ecolín es una pintura acuosa que por sus colores vivos y brillantes permite acercarse al uso del color como terapia para encontrar el equilibrio en las emociones, al igual que otros tipos de pintura a base de agua que se pueden destinar para este fin.

Por otro lado, las mandalas, al crearlos o iluminarlos con colores pueden ayudar como una forma de meditación en la cual se entra en contacto directo con las emociones, descubriendo a través de los colores cómo nos sentimos en un preciso momento.

Primero se hace un ejercicio de acercamiento con los materiales y las pinturas (ecolín, témpera, vinilo, acuarela). Se pueden hacer chorreados, esparcidos, pintura con pincel, pintura con el dedo, con agua, entre otras técnicas. Una vez lograda esta familiaridad con los materiales se puede optar por implementar alguna de las plantillas disponible en los **Anexos N°4**.

Pautas y recomendaciones

- Es importante que el/la docente se acerque y experimente antes con los materiales para luego dinamizar el taller.
- Los estudiantes también pueden elegir sus propias plantillas y crear sus propios dibujos.
- Se pueden utilizar tierras minerales propias del territorio como colores de exploración e investigación artística y pedagógica. Para esto es importante tener un ejercicio previo que permita la recolección, clasificación y preparación de los materiales recolectados.
- Pregunta previamente al profesor de artística y/o personas que tengan conocimiento en técnicas artísticas sobre los recursos que vas a utilizar. No está de más profundizar un poco en esta temática si es nueva para ti.



ENSAMBLAJE - EJERCICIO PLÁSTICO

Tiempo: 45 a 120 minutos.

Edades de los participantes: 5 a 17 años



Materiales

- Elementos naturales (semillas, hojas secas, tejidos, texturas, etc.)
- Elementos reciclados (botellas plásticas, latas, cartón, etc.)
- Cartón
- Pegante, cinta de enmascarar, cinta transparente.
- Vinilos, pinceles redondos y planos
- Colores, marcadores
- Tijeras
- Hilo de colores
- Cartulina de colores

Objetivos

Crear objetos escultóricos a partir de elementos reciclados propios del territorio y “ensamblarlos” con elementos como cartón, cartulina de colores para formar una escultura y/u obra artística.

El *assemblage* o ensamblaje, es un proceso artístico en el cual se consigue la tridimensionalidad colocando diferentes objetos no artísticos muy próximos unos a otros. Hay que recalcar que estos objetos, de los que se componen estas obras, comparten la característica de que no han sido diseñados con fines estéticos, sino que han sido redescubiertos por los artistas quienes los incorporan a sus obras, de manera conjunta o de forma individual, para lograr expresar un mensaje o emoción.

Para profundizar en esta técnica puedes explorar los contenidos de la USB que acompaña esta caja de herramientas. En la carpeta de **Artes Visuales** encontraras información sobre la escultura, ensamblaje, tridimensionalidad y otros términos.

Desarrollo del Taller

Según los elementos naturales y los elementos reciclados recolectados y/o de los que se disponga, proponer el boceto en papel de una obra artística que comunique un sentimiento, emoción o un derecho que nos identifique como niños, niñas o adolescentes. Poner color al boceto y distribuir las partes o elementos recolectados a ser utilizados en la mesa. En este punto podemos hablar de la taxonomía como elemento de clasificación.

Armar la escultura u obra artística con el pegante, la cinta, el hilo de colores u otra forma de unir cada pieza que la componen.

Exponer la intención de la escultura con el grupo.

Pautas y recomendaciones

- Se pueden definir conceptos o valores para ser interpretados desde el ejercicio de ensamblaje. También se puede optar por sentimientos más subjetivos como el amor, el perdón, la convivencia. Lo importante es siempre definir muy bien el concepto que se trabajará antes de iniciar la obra artística.

CAPÍTULO 3

Herramientas para dinamización de grupos

En el siguiente capítulo encontraras juegos, lúdicas y dinámicas de grupo que puedes implementar dentro del aula para dinamizar tus grupos de trabajo o salón de clase. Las herramientas están organizadas según su utilización como: dinámicas de presentación, de distensión, de concentración y agilidad mental; dinámicas para resolución de conflictos, juegos de activación corporal; dinámicas rompe hielo, entre otras.

Dinámicas de Presentación e Integración

Presentación por parejas

La persona facilitadora explica que los participantes se presentarán por parejas y que estas deberán intercambiar determinado tipo de información de interés para todas y todos, por ejemplo: el nombre, el interés que tiene por el curso, sus expectativas, información sobre su trabajo, procedencia y algún dato personal.

- Cada persona busca un compañero o una compañera que no conozca y conversan durante cinco minutos.
- Luego, en asamblea, cada participante presenta a su pareja.

Presentación con fotografías

El grupo se forma en círculo alrededor de un conjunto de fotografías previamente colocadas de manera arbitraria, de modo que todos los asistentes puedan observarlas. Se da un tiempo razonable para que cada quien elija una fotografía con la que más se identifique de acuerdo con su personalidad, modo de vida, trabajo, gustos, que le recuerden alguna anécdota o parte de su vida, etc.

Después de que todos los participantes han escogido su fotografía, van presentándose uno a uno, mostrándola y explicando el motivo por el cual escogió dicha fotografía.

Es recomendable exponer más fotografías que participantes para disponer de suficiente material para elegir. Las fotos pueden ser recortes de revistas o periódicos.

Presentación con preguntas

Efectivo: grupo de 10 a 60 personas

Situación inicial: se forman dos círculos, uno interno y otro externo. Los participantes se miran frente a frente.

Desarrollo: se pide a los/las participantes que hablen acerca de lo que les gusta hacer en su tiempo libre. Luego de que hablen por un minuto, se les pide que tanto el círculo interno como externo den un paso hacia la derecha, y se propone que vuelvan a hablar sobre la pregunta. El tiempo debe ser suficiente para que la pareja interactúe mutuamente. Luego se pide nuevamente que den un paso a la derecha. Las preguntas se cambian a medida que los círculos van girando. ¿Cuál es tu comida favorita?, ¿qué tipo de música te gusta escuchar?, ¿cuál es tu programa y/o película favorita?, ¿qué te gustaría ser cuando seas grande?, entre otras. Las preguntas varían según el grupo y observación del dinamizador.

Nota: El ejercicio también lo podemos modificar haciendo que el grupo del círculo interno sea el espejo del círculo exterior, es decir que cualquier movimiento y/o gesto que realice el compañero/a del círculo externo va a hacer repetido por el círculo interno. Esto como estrategia para hacer del ejercicio una dinámica de distensión y también del manejo de las emociones.

Las Citas

Efectivo: grupo de 10 a 60 personas.

Situación inicial: los participantes caminan por el espacio libremente en cualquier dirección

Desarrollo: Mientras están caminando, se les pide que se encuentren con una persona, quien será su primera cita. Para mantener un orden lógico, podemos decir que es la cita de la mañana o le ponemos una hora 7:00 a.m. Pedimos que todos/as continúen caminando por el espacio; luego de un momento, les pedimos que se encuentren con una nueva persona diferente a la primera. Esa será la cita del medio día, 12:00 m. Luego pedimos que caminen por el espacio sin olvidar quiénes fueron sus dos citas. Pedimos que se encuentren con una persona diferente a las dos anteriores, quien será su tercera cita. Les pedimos que caminen por el espacio y que se encuentren con una nueva persona quien será su cita de la noche. El requerimiento es no olvidar quienes fueron las personas en cada de nuestras citas. Mientras se continúa caminando por el espacio se pide que todos y todas se encuentren con sus citas de la mañana, luego la cita de medio día, de media tarde y de la noche. Cuando se encuentre con sus citas se pide a las parejas que:

- Cita de la mañana: mirarse fijamente a los ojos por un minuto. Sin reírse y sin esquivar las miradas.
- Cita del medio día: pedir a las parejas decirse cumplidos y cosas bonitas que miremos en el otro.
- Cita de la media tarde: pedir a las parejas que pongan sus manos en las mejillas de su pareja y que masajeen suavemente sus mejillas, nariz, frente, mentón, orejas y cuello.
- Cita de la noche: pedir a las parejas darse un abrazo que dure un minuto. Un abrazo de mucho tiempo donde no soltemos a nuestras parejas de juego.

Nota: El ejercicio puede variar de acuerdo con las necesidades de los/las participantes y del grupo. Se puede variar con preguntas y/o nuevos encuentros y contactos con los/las participantes.

Presentación - Dibujando un autorretrato

Efectivo: grupos pequeños de hasta 20 personas.

Desarrollo: se pide a las y los participantes que dibujen un autorretrato, incluyendo tres razones por las cuales quiere participar en el taller, clase, formación u otros. Previamente, se ha dispuesto materiales para este fin. El grupo debe ser pequeño para dar oportunidad a todos/as exponer y hablar acerca de su autorretrato.

Material: crayones, marcadores, plumones, colores, hojas tamaño carta.

Estilo: caricatura, natural, simbólico, abstracto, figurativo, representativo, como sea.

Variación del ejercicio: Lo mejor de mí

El ejercicio "lo mejor de mí" permite el intercambio sobre nuestras cualidades percibidas desde nosotros mismos. Se pide un autorretrato, añadiendo "lo mejor de mí" en las siguientes categorías: como persona, como estudiante, como participante en la clase, en la institución y otro tipo de interrogantes.

Juegos de Concentración, agilidad y atención mental

Nombre: Las parejas cantoras

Efectivo: grupo inferior a 50 jugadores

Situación inicial: los jugadores se reparten por parejas y en secreto se ponen de acuerdo sobre una canción conocida por los dos.

Desarrollo: a una señal del animador, los jugadores se mezclan y se vendan los ojos. A una segunda señal del animador, cada uno intenta encontrar de nuevo a su compañero cantando la canción convenida. Cuando las parejas se han encontrado se quitan la venda y van a asentarse.

Material: un pañuelo por jugador.

Nombre: Agua, tierra y aire

Efectivo: Grupo de tres o más jugadores

Situación inicial:

Un jugador hace de conductor del juego y traza una raya en el suelo con una tiza, o si se juega dentro de una casa, se elige la juntura entre dos filas de baldosas para hacer la raya. También se puede utilizar cinta para marcar la línea.

Desarrollo:

Los jugadores se ponen a un lado de la raya de forma que esta quede frente a ellos para empezar el juego. El participante que dirige el juego irá diciendo en voz alta las palabras: ¡agua!, ¡tierra! y ¡aire!, en el orden que el prefiera. Cuando el conductor diga en voz alta: ¡agua!, Los participantes saltarán con los pies juntos al otro lado de la raya; si dice: ¡aire! darán un salto y permanecerán donde están; y en caso de que diga: ¡tierra!, volverán a la posición inicial. El dinamizador intentará enredar a los jugadores diciendo el sitio donde ya están o con rápidas series de cambios.

Material: 1 tiza

Nombre: El pozo

Efectivo: grupo de cinco o más jugadores

Situación inicial

Se colocan todos los participantes de pie formando un círculo. Uno de ellos hará de conductor del juego.

Desarrollo:

Los jugadores mantendrán delante de ellos la mano derecha con el puño medio abierto: ese será su pozo. El dinamizador del juego irá diciendo los elementos que hay que señalar con la mano libre, como "el pozo", "la terraza" o "las ventanas", y los demás deberán seguirle sin cometer equivocaciones. Cuando diga: ¡mi pozo! Cada uno meterá un dedo en el hueco de su mano. ¡La terraza!, corresponde a tocar la cabeza; ¡las ventanas!, a los ojos; y ¡la puerta!, a las orejas, aunque pueden inventarse nuevas relaciones. Si se dice: ¡el pozo de mi vecino!, todos tocarán el del jugador de su derecha en vez del suyo.

Nombre: El trencito

Situación inicial:

Los jugadores se sientan formando un círculo.

Desarrollo:

La persona que dirige el juego se pone de pie y un poco adelantada del círculo, y va dando pequeños saltitos hasta que acabe el juego.

Explica que se va de viaje en tren y que necesita viajeros para que le acompañen. Para ello, llama a los jugadores que se van poniendo en fila detrás suyo, las manos sobre los hombros de la persona que tiene delante. Las llamadas sucesivas se pueden hacer sobre aspectos genéricos, por ejemplo: ¡Todas las personas que lleven algo rojo deben mantenerse en el tren! La persona que dirige el juego continúa su camino y cuando todos los jugadores a los que ha llamado se han colocado en la fila detrás suyo, dice, por

ejemplo: ¡Todas las personas que lleven zapatillas de deporte deben subir al tren! También puede llamar a las personas que lleven gafas, etc. Cuando la fila ya está bastante larga, la persona que dirige el juego puede hacer que algunos viajeros bajen del tren diciendo: ¡Todas que tengan blusa o camisa tienen que descender del tren! En ese momento puede llamar a otro grupo de jugadores para que el tren se vuelva a alargar. Al cabo de un buen rato, se para el juego, invitando a todos los jugadores a bajarse del tren.

Observaciones: Dado que el juego es fácil, la persona que dirige el juego puede abandonar el tren y dejar de responsable de este al primero de la fila.

Nombre: Tierra, mar y aire.

Efectivo: grupo de 20 a 30 jugadores.

Situación inicial:

Los jugadores forman un círculo. La persona que dirige el juego se coloca en el centro.

Desarrollo:

El dinamizador lanza el balón a un jugador y le dice: ¡tierra! o ¡mar! o ¡aire! El jugador interpelado tiene que responder inmediatamente a la persona que dirige el juego y tiene que renviarle el balón. A la voz de ¡aire!, se debe responder con un animal que se mueva por este medio (paloma, águila...). A la voz ¡tierra!, con un animal terrestre (perro, gato...). A la voz ¡mar!, con un animal marino (ballena, delfín...).

Materiales: un balón o un pañuelo enrollado en forma de pelota.

Dinámicas de movimiento y conformación de grupos

Cambiar la casa

En este juego hay casas e inquilinos. Para formar una casa, dos personas paradas frente o frente alzan las manos por arriba y adelante y las cogen, de manera que entre ellas quede espacio para el inquilino. Para el juego se requieren de un número múltiple de tres más un participante: Cada casa con dos personas y su inquilino más una persona en el centro que está buscando un espacio para sí mismo. Si dice "cambio de casa", las dos personas que forman una casa tienen que buscar un nuevo inquilino; si dice "cambio de inquilino", todos los inquilinos tienen que buscar una nueva casa; y si dice "terremoto", se tienen que formar nuevas casas con un inquilino. La persona del centro intenta involucrarse en el juego como inquilino o como casa.

Una variación consiste en formar casas con uno o dos inquilinos, según la orden del dirigente del centro. Así, sobran personas que no tienen casa o casas sin inquilinos. Ellos salen del juego hasta que al final queda una casa con un inquilino.

El cien pies

Canción: "El cien pies no tiene pies, no tiene pies.

Sí los tiene, pero no los ves. El cien pies tiene..."

Situación inicial: Organizamos al grupo en círculo o podemos pedirle que caminen libremente por el espacio.

Mientras cantamos la canción podemos pedir que se usen las palmas o se marque con los pies el ritmo de la canción. La finalidad de la dinámica es permitirle a cada participante integrarse libremente con todos(as) sus compañeros de juego. Cuando finalizamos la frase: "...El cien pies tiene..." agregamos el número de pies que tendrá nuestros cien pies, por ejemplo, "...cuatro pies". En este momento los niños y niñas se agrupan de tal forma que el 'cien pies' corresponda con el número que hemos propuesto. Se juega hasta estar conformes con los grupos formados.

El barco se hunde

Todos los participantes se ponen de pie. Entonces el dinamizador cuenta la siguiente historia: "Estamos navegando en un enorme buque, pero viene una tormenta que está hundiendo el barco. Para salvarse, hay que subirse en unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha solo pueden entrar un determinado número de personas."

El grupo tiene entonces que formar círculos en los que esté el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha. Si tienen más personas o menos se declara ¡hundida la lancha!, y esos participantes deberán buscar otra forma de agruparse. Al final quedan conformados los grupos.

La persona facilitadora pide que caminen por el salón diciendo en voz alta: "Rema, rema, rema tu barco" y de repente anuncia: "el barco se hunde; ¡a los botes salvavidas de a cuatro!" (o cualquier número). Como en toda dinámica, deben darse las órdenes rápidamente para producir agilidad y sorpresa.

Juegos de Orientación

Nombre: Al revés te lo digo

Efectivo: grupo de tres o más jugadores

Situación inicial: Un jugador hace de conductor y el resto se pone en fila mirándole.

Desarrollo:

El dinamizador da una instrucción en voz alta, por ejemplo, ¡saltar! y todos los jugadores deberán hacer lo contrario, es decir, agacharse rápidamente. El dinamizador va complicando las órdenes y especificando con qué parte del cuerpo debe hacerse, diciendo, por ejemplo: ¡adelantar el pie derecho! o ¡abajo la mano izquierda!, con el fin de desconcertar a los jugadores. Si lo desea, puede hacer él mismo acciones equivocadas para crear mayor confusión.

Nombre: Los puntos cardinales

Efectivo: un grupo mínimo de 20 jugadores

Situación inicial: el animador señala las cuatro paredes dándoles la significación de norte, sur, este y oeste. Los jugadores se colocan de pie y en círculo alrededor de la habitación.

Desarrollo: A una señal del animador, sin abandonar su sitio, todos se vuelven hacia la pared que lleva el nombre que el animador acaba de citar, por ejemplo: norte, este, norte, sur, oeste, este, etc. El animador va diciendo los puntos cardinales a un ritmo bastante rápido, el objetivo de desorientar a los jugadores. De vez en cuando el animador grita: ¡tempestad! A esta orden todos los jugadores cambian de sitio en el interior del círculo. El juego prosigue. Como quiera que los puntos cardinales permanecen fijos, los jugadores (que han cambiado de orientación) tienen que señalarlos rápidamente.

Juegos de Velocidad de Reacción

Nombre: Drama en la corte

Efectivo: número mínimo de jugadores 20, máximo 60.

Situación Inicial: el animador del juego atribuye un título a todos los jugadores, pero da el mismo título a dos jugadores a la vez, de suerte que dos jugadores serán designados para ser el rey, otros dos la reina, etc. El animador del juego designará personajes tales como el "príncipe", la "princesa", el "guardia", el "fotógrafo", la "doncella", el "capitán", etc. Si los jugadores son numerosos, el animador puede atribuir el mismo título a todo un grupo de jugadores; y así por ejemplo puede haber cinco o seis guardias, siete u ocho doncellas, etc., (en tal caso, situar tres jugadores en el centro para aumentar el interés). Después el animador designa por sorteo un jugador que pasa a situarse en el centro de la habitación.

Desarrollo: el animador empieza una lúgubre historia, llena de peripecias, en la cual hace intervenir a todos los personajes que ha designado. Cada vez que nombra a uno de ellos, los jugadores que ostentan el título de este personaje se levantan e intentan cambiar de sitio entre sí, y el jugador del centro lo aprovecha para intentar, a su vez, recuperar uno de los sitios. Como es natural, el jugador que se queda sin sitio permanece de pie en el centro, en espera de la próxima ocasión para ocupar un sitio libre.

El jugador que se halla en el centro conserva su título; si este es nombrado, tiene que cambiar de sitio con el segundo jugador del mismo título, o sea, que va a sentarse, mientras que el otro acude directamente al centro. De vez en cuando, el animador pronuncia las palabras: ¡toda la corte! En ese momento todos los jugadores tienen que cambiar de sitio entre sí, y el que no encuentra sitio se queda, como es lógico, en el centro.

Material: un asiento (si es posible silla) para cada uno de los jugadores menos uno.

Observaciones: pueden cambiarse los títulos de los personajes, o el escenario de la historia que se narra.

Nombre: Los dos amigos.

Situación inicial: los jugadores se colocan de pie formando un círculo, mirando todos hacia el interior.

Desarrollo: un jugador coge una de las pelotas y la otra se la da al jugador que quede más lejos de él. Las dos pelotas representan a dos amigos que no deben encontrarse. Cuando se inicia el juego, el jugador que tenga una de las pelotas la pasa rápidamente al de la izquierda o al de la derecha, intentando que no le lleguen a él las dos al mismo tiempo. Las pelotas no pueden lanzarse, sino que deben pasarse de mano en mano. Si un jugador lanza la pelota, el siguiente no tiene por qué cogerla, y esta sigue siendo de quien la tenía. Cuando a un jugador le llegan las dos pelotas a la vez, queda eliminado. Si el círculo de jugadores es muy amplio, se puede jugar con tres pelotas. Se van eliminando jugadores hasta que solo quedan tres en el juego.

Material: dos pelotas

Juegos de Activación Corporal y Mental

Nombre: A la Pin, A la Pon

Efectivo: número mínimo de jugadores tres. Sin máximo establecido.

Situación inicial: Todos los participantes se colocan en un círculo de pie y juntos, hombro con hombro, mirando todos hacia el interior. Una variación del ejercicio es hacerla con todos los participantes abrazados sobre los hombros.

Desarrollo: El juego inicia con una canción y movimiento corporal. Mientras damos un paso adelante con la pierna derecha cantamos "A la Pin", con la misma pierna y dando un paso hacia atrás cantamos "A la Pon". Dando tres pasos hacia la derecha todo el grupo cantamos "A la hija del Conde Simón". Con la pierna izquierda, dando un paso hacia adelante cantamos "A la lata", y con el mismo pie dando un paso hacia atrás cantamos: "Al latero". Dando tres pasos hacia la izquierda todo el grupo cantamos "A la hija del chocolatero".

El ejercicio inicia con un tiempo lento y va aumentando a medida que se desarrolla el ejercicio hasta llegar a un tiempo de ejecución elevado.

Sugerencias: podemos cambiar la canción y los personajes que interviene en ella.

Nombre: Palo Palito Palo

Situación inicial: Se inicia con la canción "Palo, palo, palo; polo bonito palo Ehí" "Eh, Eh, Eh, Palo bonito palo Ehí". El juego se hace siguiendo movimientos corporales con el cuerpo. Se pide al grupo formar un círculo.

Desarrollo: Primero iniciamos explicando los movimientos que haremos con las manos extendidas: pulgar arriba para la palabra "palo". Meñique extendido palabra "bonito". Índice extendido para "Ehí". Luego se explica los movimientos: Tocamos los hombros de los/las compañeros/as al lado derecho para la palabra "palo", los hombros de los/las compañeros/as ubicados al lado izquierdo nuestro en sincronía con la palabra "bonito" y tocamos nuestros propios hombros cuando cantamos "Ehí". Un último movimiento sería: Tocamos las rodillas de nuestros/as compañeros/as al lado derecho con la palabra "palo", las rodillas de los/las compañeras a nuestro lado izquierdo y nuestras propias rodillas en la frase "Ehí".

Nombre: Yo tengo un tic

Situación inicial: Sea en círculo o puestos de trabajo con suficiente espacio para movernos corporalmente. Buscamos que el grupo tenga visibilidad suficiente para observar los movimientos del dinamizador.

Desarrollo: quien dinamiza inicia con la frase: "yo tengo un tic". Los participantes deben seguir imitando las frases y movimientos de quien dirige la dinámica. Se continúa con la frase: "Tic, tic. He llamado al doctor, me ha dicho que mueva la mano izquierda". El dinamizador continua con cada frase y cuando llega a la parte "... me ha dicho que mueva..." Escogemos una parte del cuerpo para mover. Puede ser la cabeza, los hombros, los pies, las rodillas.

Nombre: AIEPO

Situación Inicial: Buscamos que el grupo tenga visibilidad suficiente para observar los movimientos del dinamizador. Puede ser un círculo o en el espacio de trabajo.

Canción: Aiepo y tata iepo,
Aiepo y tata ieeee.
Aiepo y tata iepo,
y tuqui tuqui iepo
y tuqui tuqui ieeee.

Desarrollo: Es necesario tener en cuenta la canción que acompaña este ejercicio y los movimientos que se van a hacer junto con ella.

Cuando cantamos "aiepo", palmeamos nuestras rodillas dos veces. Cuando cantamos "tata", palmeamos nuestros hombros dos veces con los brazos cruzados. Cuando cantamos "ieeee", chasqueamos las manos y las movemos de izquierda a derecha. Cuando cantamos "tuqui tuqui", tocamos nuestra cabeza dos veces.

El ejercicio se realiza a distintas velocidades, primero muy lento y, poco a poco, más rápido.

Tierra, mar y aire

Efectivo: grupo de 10 a 30 jugadores

Situación inicial: Los jugadores forman un círculo. La persona que dirige el juego se coloca en el centro.

Desarrollo: El dinamizador lanza el balón a un jugador y le dice: ¡tierra! o ¡mar! o ¡aire! El jugador interpelado tiene que responder inmediatamente a la persona que dirige el juego y tiene que renviarle el balón. A la voz de ¡aire!, se debe responder con un animal que se mueva por este medio (paloma, águila...). A la voz ¡tierra!, con un animal terrestre (perro, gato...). A la voz ¡mar!, con un animal marino (Ballena, delfín...).

Materiales: un balón, un pañuelo enrollado u otro objeto que haga las veces de pelota.

Nota: Se pueden definir conceptos diferentes a tierra, mar y aire como, por ejemplo: alimentos tradicionales, alimentos de afuera y alimentos extranjeros, o también: palabras propias, palabras en español y palabras en inglés, cuando la comunidad tiene lengua propia.

Dinámicas de Distensión y Rompe hielo

Rompe hielo 1: Pedimos a los y las participantes caminar por el espacio. Nos percatamos de ocupar todo el espacio sin dejar vacíos. A la indicación de 1, caminamos de forma normal por el espacio. Indicación 2, caminamos para atrás teniendo cuidado de no chocarnos con los demás; a la indicación de 3, saludamos con la mirada a quien nos encontramos mientras recorremos el espacio, también podemos pedir a los participantes saludar efusivamente con quien se encuentren en el camino. Otras indicaciones pueden ser: caminar más rápido de lo normal, correr, correr hacia atrás, saludar, hacer un gesto con la cara, entre otras.

Rompe hielo 2. Caminamos por el espacio. Nos percatamos de ocupar todo el espacio sin dejar vacíos. A medida que caminamos por el espacio los participantes se saludan con la parte del cuerpo que se indique, por ejemplo: nos saludamos con la mano, nos saludamos con el codo, nos saludamos con la rodilla, nos saludamos con la frente. Podemos progresivamente ir aumentando el nivel de contacto corporal hasta pedir un saludo con la nariz o con la boca, que es un saludo normal como "Hola".

Nota: para estos ejercicios es importante notar las necesidades del grupo que vamos a dinamizar y qué tan pertinente es una u otra indicación de saludo.

Rompe Hielo 3 - Da tres palmas

Objetivo: Motivar la integración – distensión

Participantes: 25 – 30

Canto: Da tres palmas, otra vez, nuevamente da tres palmas, ahí donde estas parado.

Desarrollo: se hace un círculo y la persona que dinamiza se hace en el centro y comienza el canto, cuando se dice: "...ahí donde estás parado...", se hace lo que se le ocurre. Ejemplo: "...ahí donde estás parado da un abrazo al que está a tu lado", y así continua el juego. Como variación, una vez explicada la dinámica del juego se puede pedir a uno(a) de los(as) participantes para que dinamice el canto.

Resolución de Conflictos

Generación de confianzas

Efectivo: grupos de 4 a 60 personas

Edades: adolescentes y jóvenes

Desarrollo: se organiza todo el grupo en parejas y se pide que cada pareja se ponga de acuerdo para que una haga el papel de ciega y otra de guía.

Una vez tomada la decisión anterior una de ellas se venda los ojos y la otra la toma de la mano y la empieza a guiar, pueden caminar por todo el salón e incluso salir y explorar el espacio. En determinado tiempo se pide que se cambien de roles.

Al final del ejercicio, se pregunta: ¿cómo se sintieron tanto de guía como de ciegos/as?, ¿cuántas veces han estado ciegos/as?, ¿quiénes han sido sus guías?, ¿cuántas veces han sido guías?

Materiales: vendas para los ojos

Nota: este ejercicio nos puede servir también para explicar el derecho a la protección de Niños, Niñas y Adolescentes.

Las parejas cantoras

Efectivo: grupo inferior a 50 jugadores

Situación inicial: los jugadores se reparten por parejas y en secreto se ponen de acuerdo sobre una canción conocida por los dos.

Desarrollo: a una señal del dinamizador, los jugadores se vendan los ojos y se mezclan caminando por el espacio. A una segunda señal del dinamizador, cada uno intenta encontrar de nuevo a su compañero cantando la canción convenida. Cuando las parejas se han encontrado se quitan la venda y se sientan en silencio hasta que terminen todas las parejas. Para dar mayor complejidad al juego, todos continúan cantando hasta que todas las parejas se encuentren.

Nota: al finalizar se puede hacer una reflexión sobre la importancia de una buena comunicación y de esos obstáculos que impiden acercarnos a esa asertividad, esos ruidos que no dejan expresarnos.

También se puede reflexionar sobre cómo una comunicación asertiva nos permite acercarnos a la resolución de conflictos, que muchas veces son originados por mal entendidos y/o malas comunicaciones.

Variaciones del ejercicio: en fichas bibliográficas solicitamos a los participantes escribir:

- ¿Cuáles son esas barreras que nos impiden acercarnos a una buena comunicación con...?
- ¿Cuáles creen que son las barreras que experimentan ellos/ellas en el territorio y en la escuela?
- ¿Cuáles con las barreras de comunicación que experimentamos en la escuela con los compañeros de clase, profesores, rector, administrativos, etc.?

- ¿Cómo se puede mejorar la comunicación en la familia, en el resguardo, en el colegio, en el salón de clases? Se socializan las apreciaciones.

Ping Pong de las palabras

El juego nos sirve para identificar las problemáticas que se presentan en la escuela o dentro del territorio, posibilitando, además, el juego y el dialogo entre los participantes.

Situación inicial: se crean dos equipos. Se elige a dos participantes por equipo que cambian a medida que avance el juego. Al iniciar el juego, los dos participantes se dan la mano en muestra de buen juego y sana convivencia.

Desarrollo: para iniciar se propone un juego de palabras, por ejemplo: nombres de frutas, nombre de animales o cualquier otro. Uno de los participantes inicia diciendo el nombre de una fruta y el otro contesta con el nombre de otra fruta en el menor tiempo posible. El objetivo del juego es decir el mayor número de palabras sin repetirlas y sin hacer una pausa prolongada entre cada turno.

Nota: Podemos aumentar el nivel de extracción de información del juego proponiendo juego de palabras como: cuáles son los derechos de Niños, Niñas y Adolescentes; lo que más nos gusta del colegio, lo que menos nos gusta del territorio, cuáles son las problemáticas del territorio, etc.

Variación del juego: Además, el juego permite ajustarse para afianzar conocimientos específicos de la malla curricular de cada docente, haciendo un juego de palabras con temáticas específicas como: partes de la célula, los números en inglés, la tabla del 8, verbos, sustantivos propios, etc.

Se indica, además, que muchos juegos pueden adaptarse al aula para cumplir con las necesidades y expectativas pedagógicas de Niños, Niñas y Adolescentes.

Un paso adelante

Nos ponemos en línea recta uno al lado del otro y cerramos los ojos. Damos un paso adelante o atrás, según se indique. Nadie puede abrir los ojos. Por ejemplo:

Un paso adelante los que se bañaron hoy.

Un paso adelante las personas que son indígenas.

Un paso atrás las personas que alguna vez gritaron a alguien.

Un paso adelante las mujeres.

Al final, todos los participantes terminan en diferentes niveles de la línea de inicio. Entonces se propone como reflexión la importancia de reconocer un enfoque diferencial, apuntando a los retos que tenemos en la educación para reconocer esa diferencia. Ninguno somos igual, no solo los grupos étnicos o las minorías, todos marcamos diferencia, eso nos hace particulares y nos hace tener una visión diferente del territorio y de nuestro contexto.

Nota: El ejercicio tiene éxito mientras mantengamos los ojos cerrados, si esto no es posible podemos usar vendas para los ojos.

El arte, el juego y la creatividad permiten que el niño y la niña interactúen con el medio que los acoge. A través de ellos expresan sentimientos y conflictos que vivencian día a día, permitiéndoles además cooperar con otros niños y adultos, logrando avances en sus relaciones socio afectivas y fortaleciendo su convivencia en comunidad.

La identificación y utilización de manifestaciones artísticas, literarias y lúdicas, como eje transversal de los procesos pedagógicos, es importante en los ecosistemas educativos. La implementación de procesos pedagógicos exitosos y la práctica activa de la sistematización de experiencias educativas, como puntos de apoyo a la exploración metodológica del docente, permiten evidenciar e identificar las necesidades reales y particulares de las comunidades en los territorios, reivindicando así la educación rural y popular de la que derivan.

El trabajo lúdico y pedagógico dirigido hacia la garantía de derechos desde el enfoque diferencial, enfoque étnico, intercultural, enfoque de género, enfoque diferencial y el enfoque de derechos: participación, identidad, protección, proyecto de vida, fortalecen las habilidades socioemocionales de Niños, Niñas y Adolescentes.

Desde el proyecto Comunidades Protectoras, agradecemos todo el interés y tiempo que has dedicado a esta cartilla y, creyendo en tu compromiso docente, te invitamos a que continúes explorando e investigando alrededor de las pedagogías alternativas y nuevas estrategias metodológicas que te permitan organizar nuevas lógicas de enseñanza-aprendizaje y apropiación de conocimiento a través del arte.

ANEXOS

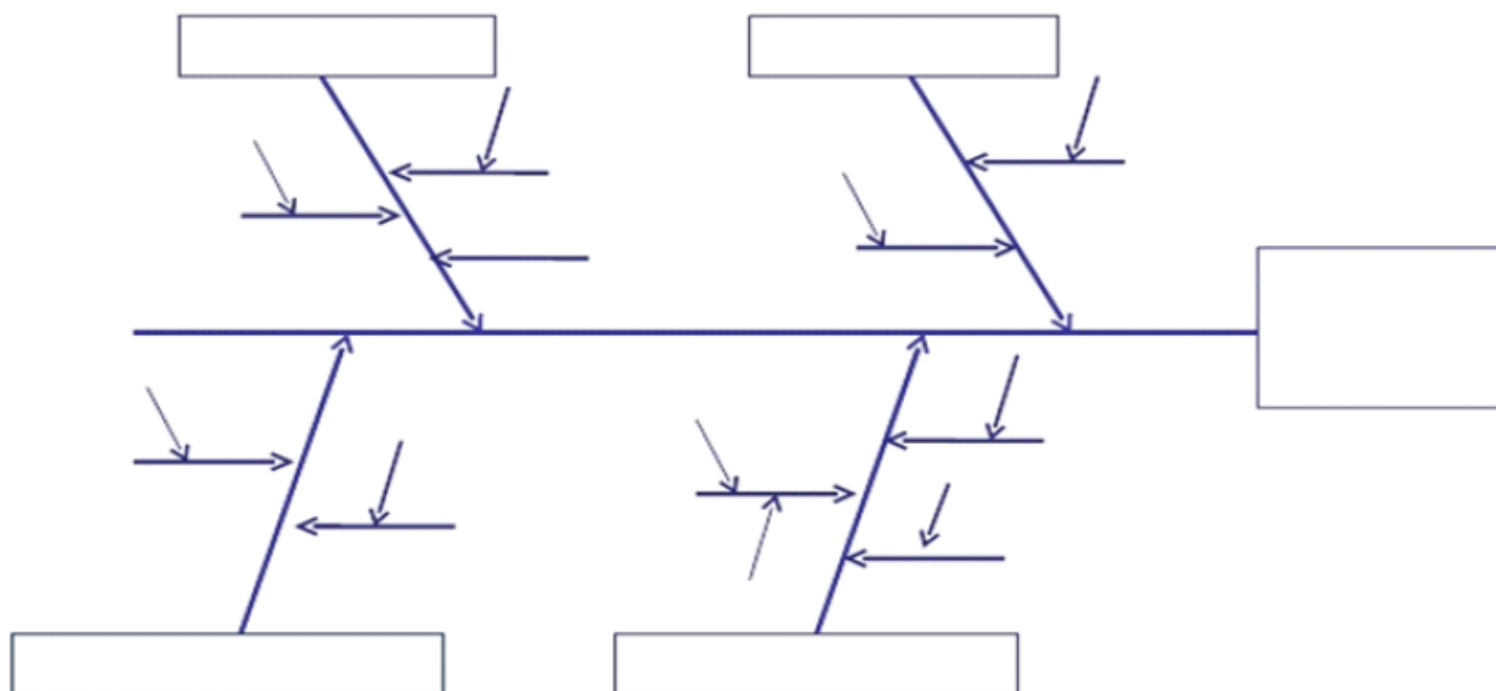
Anexo 1

	Madre	Padre	Hijos/as	Empleada/o	Otros			
Cocinar								
Mercar								
Limpiar								
Colada								
Planchada								
Acompañar tareas de los/as hijos/as								
Jugar con los/as hijos/as								
Etc.								

Anexo 2

Diagrama causa-efecto

Diagrama de Ishikawa

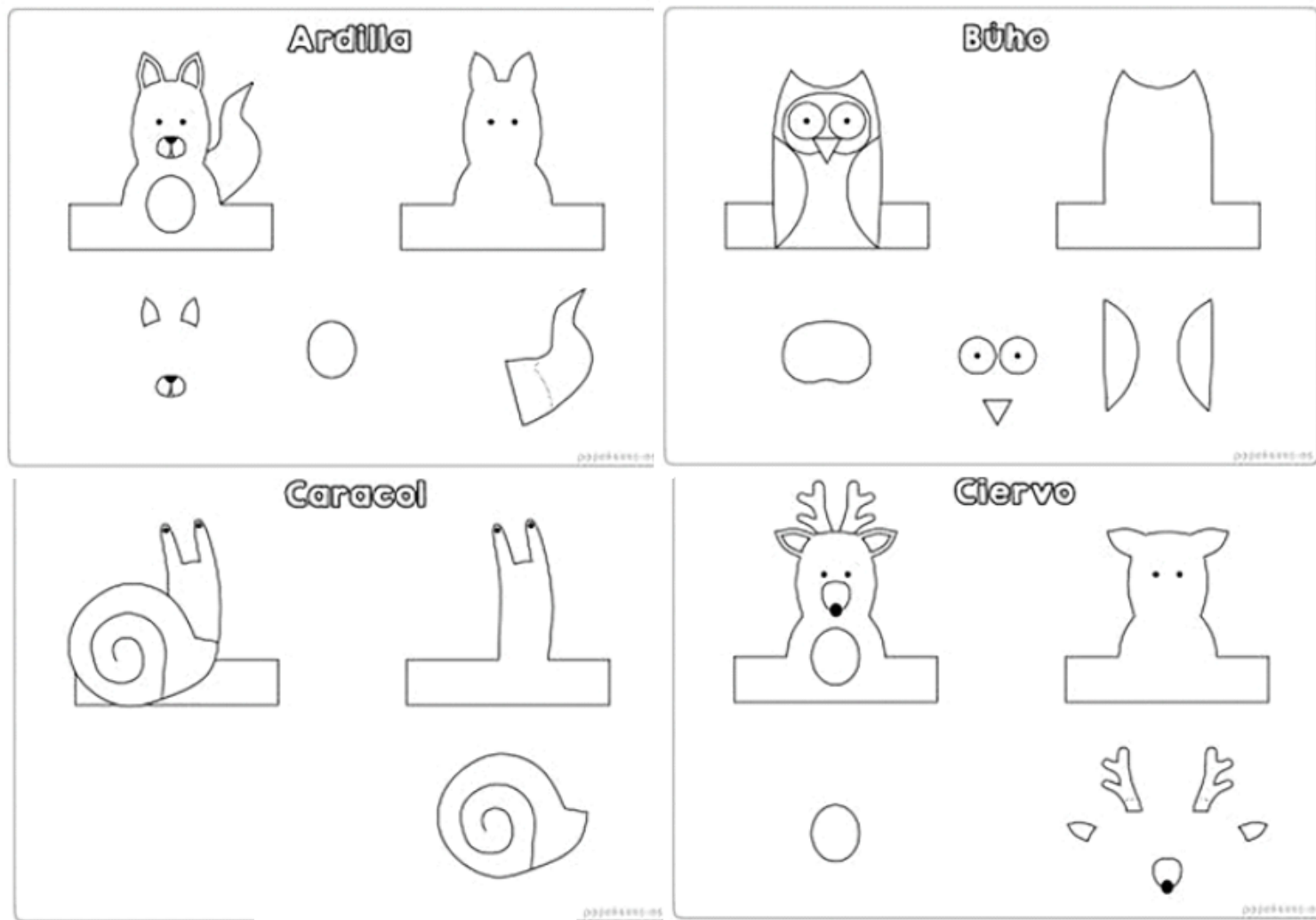


Factores o causas

Tomado de: <https://www.emprendepyme.net/wp-content/uploads/2017/11/como-hacer-diagrama-ishikawa.jpg>

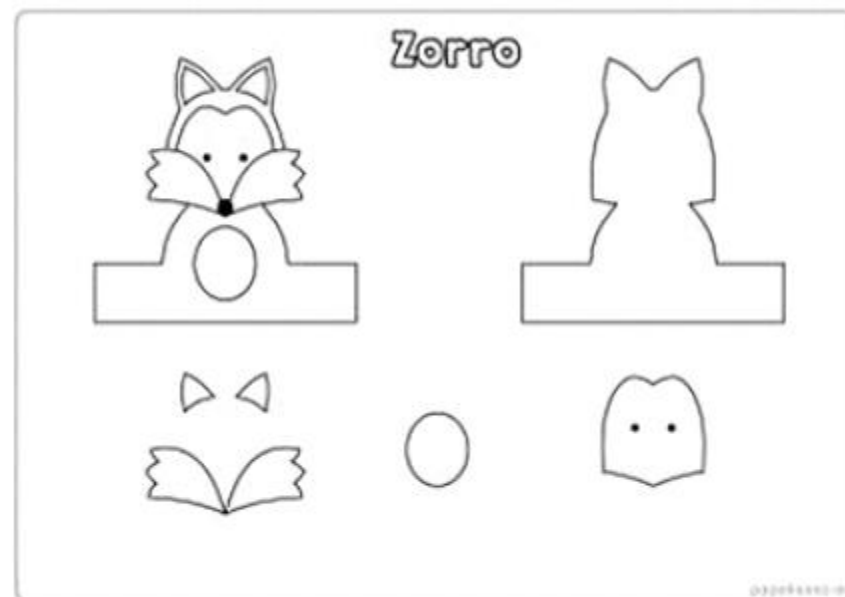
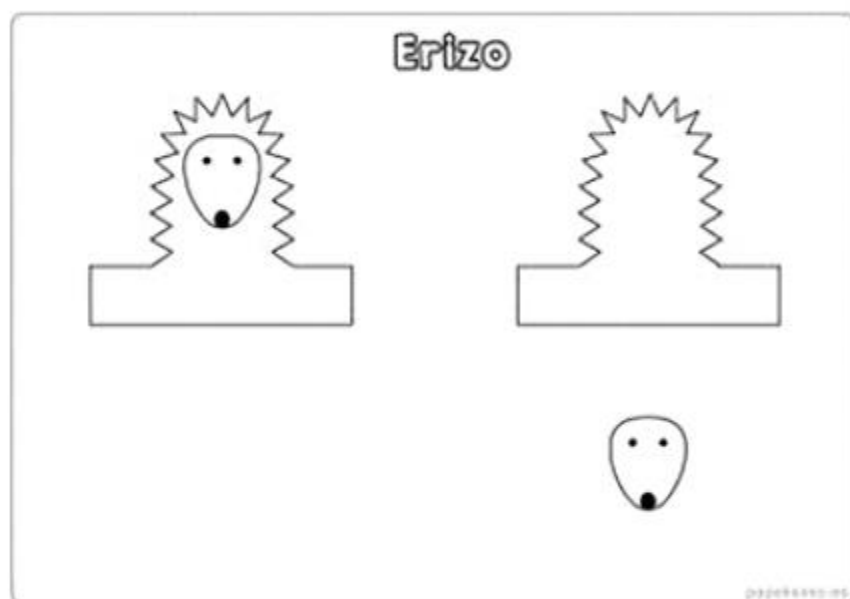
Anexo 3

Los siguientes anexos los puede encontrar para su impresión en la USB que acompaña esta caja de herramientas en la carpeta ANEXOS. Sin embargo, se enumeran a continuación:

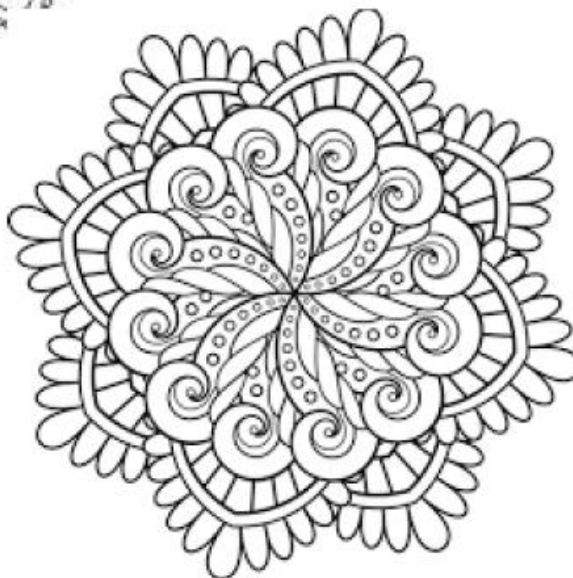


Anexo 3

Los siguientes anexos los puede encontrar para su impresión en la USB que acompaña esta caja de herramientas en la carpeta ANEXOS. Sin embargo, se enumeran a continuación:



Anexo 4



Caja de Herramientas

Pedagogías Alternativas y
Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes

