MODELO DE PREVENCIÓN DE LA MIGRACIÓN INFANTIL Y ADOLESCENTE NO ACOMPAÑADA:

PROMOCIÓN DE LA PERMANENCIA EN SUS COMUNIDADES DE ORIGEN

CARPETA DE APOYOS DIDACTICOS DEL FACILITADOR/A PARA LA FORMACIÓN DE LÍDERES COMUNITARIOS

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS Y RECOMENDACIONES PARA EL FACILITADOR/A.

- Perfil del facilitador/a
- Recomendaciones generales para la Facilitadora y/o Facilitador
- Acciones que llevará a cabo el Facilitador y/ Facilitadora.
- Preguntas que deberá hacerse el facilitador Y/o Facilitadora para monitorear si sus acciones promueven la participación infantil y adolescente.
- Recomendaciones finales para la Facilitadora y/ Facilitador.

2.- OBSERVACIONES PARA EL SMDIF Y EL SEDIF ACERCA DE LAS CONDICIONES QUE FAVORECEN LOS PROCESOS DEL GRUPO DE LÍDERES COMUNITARIOS.

- Condiciones dentro del grupo para que la Formación de Líderes Comunitarios sea exitosa

3.- JUEGOS Y DINÁMICAS

---Introducción: los Distintos niveles de juego.

- Nivel 1. Juegos de Presentación.
- Nivel 2. Juegos de Conocimiento
- Nivel 3. Juegos de Afirmación
- Equidad de Género
- Nivel 4. Juegos de Confianza
- Nivel 5.- Juegos de Comunicación
- Nivel 6 Juegos de Cooperación

DINÁMICAS PARA LA ETAPA I. INTEGRACIÓN DEL GRUPO DE LÍDERES COMUNITARIOS.

- **Juegos y Técnicas de presentación**
- **Iniciales Positivas**

PUNTOS PARA REFLEXIONAR EN GRUPO AL FINALIZAR LA TÉCNICA

- El Mercado
- Saludar de formas diferentes
- Limón-Limón

JUEGOS Y TÉCNICAS DE CONOCIMIENTO

- Frases Incompletas
- El Antifaz
- Autobiografía Breve
- Exposición de Imágenes
- Masaje de Espaldas

JUEGOS Y TÉCNICAS DE AFIRMACIÓN

- La Cancha de gustos
- El Sobreviviente
- Dilo con dinámica

- Siluetas del aprecio
- Valentinas
- Dar vuelta a la tortilla
- La silla del aprecio

TÉCNICAS PARA TRABAJAR LA EQUIDAD DE GÉNERO

- Ser mujer, ser hombre
- Sí o no para mi
- ¿Cómo ven el mundo las niñas y los niños?
- Mi juguete favorito

TÉCNICAS Y DINÁMICAS DE CONFIANZA

- El viento y el árbol
- La estrella
- Pío-Pío
- Lazarillo
- Mascaras

DINÁMICAS PARA LA ETAPA II. DERECHOS DE LA INFANCIA Y MIGRACIÓN DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

- Derechos de la Infancia
- Collage Con derechos Infantiles/ Sin derechos Infantiles
- Conociendo nuestros derechos
- Discutiendo la realidad de nuestros derechos
- Los derechos y los medios

TÉCNICAS PARA ABORDAR EL TEMA DE LA MIGRACIÓN DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

- Cine Debate
- Identificando amenazas y derechos
- Conociendo la Migración de Niñas, Niños y Adolescentes
- Simulacro Escenarios de la Migración de Niñas, Niños y Adolescentes
- Árbol de la Migración de Niñas, Niños y Adolescentes. Causas y Soluciones

JUEGOS Y TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN

- Que significa comunicarnos
- Fila de cumpleaños
- Barcos en la Niebla
- Caricias por escrito
- Exposición de Imágenes
- El Guía
- El Amigo Secreto
- Momento Mágico

JUEGOS Y TÉCNICAS DE DISTENCIÓN

- Masaje con pelotitas
- Circo

- La pelota preguntona
- Gusanos en la Manzana
- La Roña cariñosa
- Cangrejos
- Morder la manzana
- Carreras de saco
- Canario, Canguro, Cangrejo
- La tempestad y el muro
- El guardián que vigila

DINAMICAS PARA LA ETAPA III. DIAGNOSTICOS PARTICIPATIVOS

TÉCNICAS PARA EL DIAGNÓSTICO PERSONAL

- El juego del nombre
- Collage ¡Quién soy?
- ¡Quién soy yo y que me gusta?
- El incendio

TÉCNICAS PARA EL DIAGNÓSTICO FAMILIAR

- Nuestra familia
- Mis raíces
- Árbol genealógico

TÉCNICAS PARA EL DIAGNÓSTICO COMUNITARIO

- Si yo fuera Presidente o Presidenta Municipal

TÉCNICAS PARA LA TOMA DE DECISISONES

- Votación Pública
- Discusión
- Ranking

JUEGOS Y TÉCNICAS DE COOPERACIÓN

- Plastilina
- Memoria, La isla desierta
- Cuadros cooperativos
- La Telaraña
- Rezagos Musicales
- Termómetro de Seguridad

JUEGOS Y TÉCNICAS DE DIFUSIÓN

- El comercio de (televisión o de radio)

OTRAS TÉCNICAS

- Conflicto y su Transformación: Desacuerdos y propuestas

1. CARACTERÍSTICAS Y RECOMENDACIONES PARA EL/LA FACLITADOR/A

PERFIL DEL FACILITADOR/A

- Será parte del personal operativo del SMDIF y con estudios mínimos de preparatoria terminada, tener experiencia en el trabajo con grupos y con adolescentes, pues la confianza que crea con el grupo es esencial para los procesos de formación.
- Se requiere de tiempo, la disposición y la~~s~~ aptitud~~es~~ para **facilitar** la formación de niñas, niños y adolescentes a lo largo de seis meses o el tiempo que se considere conveniente.
- Tendrá las siguientes cualidades:
    - Convicción y compromiso con respecto a las posibilidades de autonomía que puede alcanzar el grupo.
    - Vencer las resistencias, las del ámbito institucional, las del grupo de Líderes y las propias.
    - Sentido del humor y entusiasmo.
    - Apertura y flexibilidad hacia el grupo.
    - Creatividad.
    - Manejo de distintas formas de comunicación –verbal, gestual y corporal–.

RECOMENDACIONES GENERALES PARA EL/LA FACILITADOR/A

- Deberá tener claro que los protagonistas son niñas, niños y adolescentes, pues son quienes reconocen sus propias necesidades, toman las decisiones y de quienes dependen los resultados; por ello, deberá considerar lo siguiente *para acompañar al grupo de Líderes Comunitarios* (sin olvidar que son grupos ~~elementos~~ que se construyen día con día)*:*
    - Reconocer conocimientos y habilidades ya presentes en el grupo y emplearlos a favor del proceso.
    - **Fortalecer capacidades y potencialidades y no sólo reducir carencias y desventajas**.
    - Construir procesos accesibles, respetando el ritmo del grupo. Es más importante consolidar pequeños avances que tratar de cumplir con los objetivos planeados sin que haya resultados.
    - **Explorar diversas formas de participación** en el grupo. Cada integrante participa de acuerdo con sus posibilidades y en tareas distintas.
    - Apoyar las decisiones que el grupo construye y que son para su beneficio.
    - Planear con antelación. Es indispensable preparar cada sesión, ya que la Formación es progresiva.
    - A través de cada sesión, no sólo se trata de hacer, sino de reflexionar en lo que se hace para fortalecer el pensamiento crítico y orientado a soluciones.
    - Vivir un proceso personal, incorporando los valores y prácticas que se desean transmitir. La congruencia es fundamental para que las niñas, niños y adolescentes vivan procesos de transformación social.
    - **Promover el conocimiento de los aspectos tanto positivos como negativos de la migración (aunque la migración en sí misma, no debe catalogarse como algo "bueno" o "malo"). No se trata de decirles qué**

deben pensar, sino de hacerlos reflexionar y dotarles de herramientas para que se generen una opinión propia.

- **Impulsar que el proyecto que se elija debe promover el apoyo y el trabajo con y hacia la comunidad. Se trata de que todos ganen: el grupo en sí mismo y la comunidad en donde se desenvuelven.**

- Debido a que uno de los objetivos de la Formación es el de promover y fortalecer la participación de niñas, niños y adolescentes, otro aspecto que se tendrá que cuidar es el desarrollo de nuevas relaciones entre estos y los adultos, dejando atrás los patrones habituales de relación entre los adultos y las niñas, niños y adolescentes.[1] La resistencia adulta es algo que se da casi automáticamente y es necesario reflexionar sobre las razones de esa resistencia, tanto en el facilitador, como en la población adulta que rodea al grupo de Líderes Comunitarios. Algunos pasos que seguir –los cuales se incluyen en la Formación– para promover el derecho a la participación son:
    - Convocar a niñas, niños y adolescentes de la comunidad.
    - Generar una conciencia en la comunidad acerca de cómo viven las niñas, niños y adolescentes sus derechos.
    - Realizar un análisis de por qué unos derechos se cumplen y otros no.
    - Expresar a la comunidad el sentir y pensar de niñas, niños y adolescentes.
    - Promover la participación infantil en la atención y resolución de problemas comunitarios.
    - Buscar que los adultos comprendan la importancia de la participación infantil.
    - Coordinar trabajos conjuntos entre niños y adultos.

ACCIONES QUE LLEVARÁ A CABO EL/LA FACILITADOR/A

- Sostener la continuidad de la formación. Como se mencionó, puede existir la co-facilitación en función del tamaño del grupo o de las funciones que cada facilitador realiza dentro de la institución.
- Trabajar con una actitud democrática, sin intervenir en las decisiones ni promover la propia interpretación o preferencias.
- Establecer empatía y confianza con el grupo, en equilibrio con la disciplina necesaria para que se realice la Formación.
- Respetar y promover el respeto de los Acuerdos de Convivencia.
- Intervenir de manera directiva sólo cuando los objetivos de la Formación –promover la pertenencia comunitaria, tratarse en un clima de respeto y confianza– se vean afectados.
- Trabajar desde la equidad de género.
- Propiciar la participación de todo el grupo, considerando su diversidad.

[1] Gerison Lansdown (2001), en Corona Caraveo, Y., & Morfín Stoopen, M. (2001). *Diálogo de saberes sobre participación infantil.* México: UAM, COMEXANI, UNICEF, Ayuda en Acción México.

- Retroalimentar de forma regular y positiva las acciones y avances concretos del grupo, en lugar de hacerlo únicamente de modo individual.
- Tener información sobre los procedimientos y políticas de protección hacia niñas, niños y adolescentes ante cualquier tipo de abuso. Esto debido a que, en el desarrollo pueden generarse las condiciones para que **varios tipos de abusos** (incluso los que no están relacionados directamente con la migración infantil) **se detecten, denuncien y atiendan**. En ese sentido el grupo también funge como espacio de contención y protección.
- Abordar y resolver los conflictos dentro de la formación, haciendo partícipe al grupo.
- Promover y respetar la confidencialidad respecto de lo que niñas, niños y adolescentes comparten en las sesiones; a menos de que se trate de situaciones de riesgo.

PREGUNTAS QUE DEBERÁ HACERSE EL/LA FACILITADOR/A PARA MONITOREAR SI SUS ACCIONES PROMUEVEN LA PARTICIPACIÓN INFANTIL Y ADOLESCENTE[2]

- ¿Estoy preparado para escuchar las prioridades de las niñas, niños y adolescentes?
- ¿Tengo claridad sobre lo que se está tratando de lograr?
- ¿Realizo la investigación necesaria?
- ¿Estoy dispuesto a consultar con las niñas, niños y adolescentes sobre los métodos para involucrarlos?
- ¿Recuerdo que las niñas, niños y adolescentes no son un grupo homogéneo?
- ¿Mi tiempo es suficiente para lo que necesita el proceso?
- ¿Puedo conseguir los recursos necesarios?
- ¿Recuerdo la importancia de trabajar con las adultas/os, al igual que con las niñas, niños y adolescentes?
- ¿Subestimo a las niñas, niños y adolescentes?

RECOMENDACIONES FINALES PARA EL/LA FACILITADOR/A

- Hablar a cada niña, niño o adolescente por su nombre o de la manera en que le gusta que le llamen. Si no se tiene buena memoria, se pueden usar gafetes todo el tiempo que sean necesarios. La Formación es un proceso personalizado.

- Respetar, en la medida de lo posible, la secuencia de las dinámicas, para conseguir que, paso a paso, el grupo desarrolle herramientas de participación, diálogo, toma de decisiones y cooperación.

- Antes de empezar cada dinámica, hay que asegurarse de que se han entendido bien las instrucciones.

- Señalar el nombre de cada una de las cinco etapas de la Formación para Líderes Comunitarios, conforme se vayan cubriendo. Esto brinda sentido, orientación y estructura, además vuelve visibles los aspectos del trabajo grupal

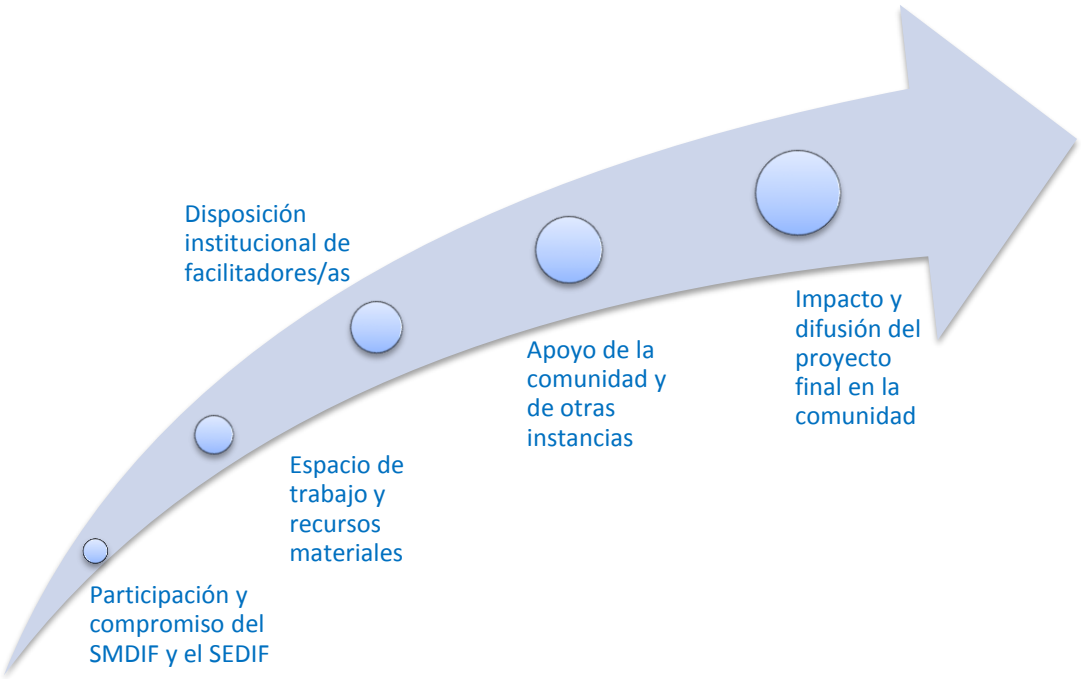
[2] *Ibid*.

que deben fortalecerse o a los que debe dedicárseles más tiempo y puede utilizarse al final de la sesión para evaluarla.

- Sería muy conveniente que los trabajos desarrollados por los participantes permanezcan en el salón de trabajo de forma permanente.
- Incluir algunos de los juegos y dinámicas que el grupo ya conoce. Se les puede preguntar abiertamente cuáles son los juegos que más les gustan, para intercalarlos con otros. Únicamente es importante cuidar que ningún juego tenga una lógica competitiva o tenga implícitos principios contrarios al respeto y la colaboración.
- Con frecuencia, trabajar con grupos grandes es más difícil; si éste es el caso, pueden formarse equipos más pequeños.
- Contemplar una actividad para aquellos equipos que terminan primero sus actividades, con la finalidad de que se mantengan ocupados mientras los demás terminan.
- Cuando se utilicen lluvias de ideas u otros métodos, debe hacerse hincapié en que no existen respuestas malas o buenas, todas aportan algo valioso para el proceso.
- Al exponer cuestiones teóricas debe hacerse con palabras cotidianas y también debe permitirse que las niñas, los niños y los adolescentes elaboren sus propias ideas, hablando o por escrito.
- Tener un diccionario durante las sesiones de la Formación, especialmente en la Etapa II.

2. OBSERVACIONES PARA EL SMDIF Y EL SEDIF ACERCA DE LAS CONDICIONES QUE FAVORECEN LOS PROCESOS DEL GRUPO DE LÍDERES COMUNITARIOS

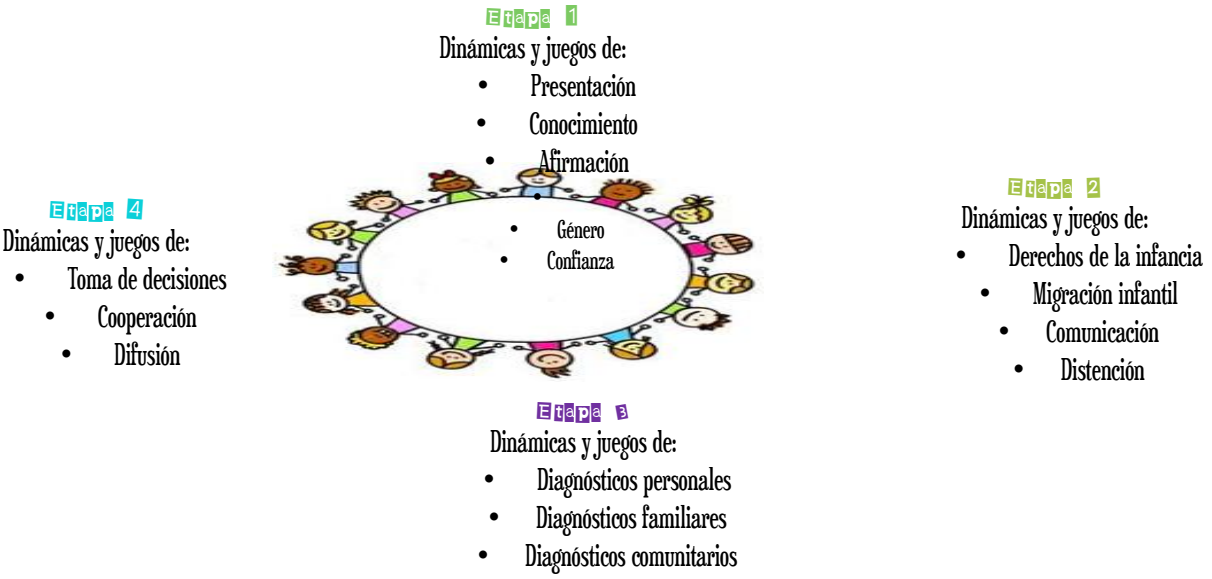
CONDICIONES DENTRO DEL GRUPO PARA QUE LA FORMACIÓN DE LÍDERES COMUNITARIOS SEA EXITOSA



3. JUEGOS Y DINÁMICAS[3]

INTRODUCCIÓN: LOS DISTINTOS NIVELES DE JUEGO

Existen distintos niveles de juego. Estos se utilizarán a lo largo del proceso de formación de Líderes Comunitarios. Para ello, en esta carpeta se incluyen **ejemplos de dinámicas específicas que pueden emplearse en cada etapa**. Es fundamental que después de cada juego haya **un espacio de reflexión grupal** (guiada por la sección "Puntos para reflexionar").



[3] Juegos y dinámicas tomadas o adaptadas de:

Cascón, P. (2000). La alternativa del juego II: juegos y dinámicas de educación para la paz. Madrid, Aguascalientes: Los libros de la catarata, El perro sin mecate, SEDUPAZ-APDH.

Pichardo, M. (2001). Manual de resolución noviolenta de conflictos. Si jugamos aprendemos a no violentarnos. México: ADIV

1 **Nivel 1. Juegos de Presentación.** Son intercambios sencillos que facilitan un primer acercamiento y contacto; permiten aprender los nombres y alguna característica mínima de los compañeros de manera divertida. Cuando las niñas, niños y adolescentes no se conocen, estos juegos son útiles para comenzar a trabajar de forma dinámica, horizontal y relajada, porque facilitan el proceso de reconocimiento e integración grupal y diluyen la ansiedad provocada por el principio de toda reunión.

En la primera o segunda sesión y antes de continuar al siguiente nivel de juego, se crean los **Acuerdos de Convivencia**: las reglas o lineamientos que niñas, niños y adolescentes discuten y deciden para trabajar grupalmente. Establecer los acuerdos no es un paso único en el proceso, puede ser una herramienta flexible que se adapta de acuerdo con los avances y retrocesos. Las reflexiones que niñas, niños y adolescentes hagan durante las diferentes sesiones, pueden servir para adecuar estos primeros acuerdos.

Para ello, se pregunta al grupo: "¿qué no me gustaría que pasara? ¿Qué ambiente es necesario para poder trabajar?" para que piense sobre lo que le resulta desagradable, incómodo, distractor o irrespetuoso y sobre los mecanismos para evitar que ocurra o para definir lo qué se hará si llega a ocurrir. La intención es crear un terreno común sobre cómo se quiere desarrollar el trabajo grupal. Una vez que los acuerdos se han decidido se escriben –en una hoja Bond o en una cartulina–, de modo que estén presentes a lo largo de la Formación y que puedan remitirse a sus acuerdos escritos cuando no se cumplan. Es importante considerar que:

- Cuando se establecen acuerdos, es necesario clarificar su función ¿Por qué las reglas son importantes?: para trabajar con orden, respeto y alcanzar los objetivos propuestos; así como para crear un clima de confianza, respeto y aprecio.
- Recordar la importancia de mantener límites y respeto por los procesos y compromisos, al momento de generar un proyecto grupal.
- Los acuerdos de convivencia también permiten establecer compromisos porque fueron elegidos por las niñas, niños y adolescentes; es decir, no fueron impuestos.

Algunas sugerencias para el establecimiento de los acuerdos de convivencia son:

- Hablar en primera persona: "yo siento", "yo quiero", "yo recuerdo" …
- No hablar por otros: "cuando uno siente", "hay personas que piensan" …
- Mantener un ambiente de respeto: evitar burlas, descalificaciones y prejuicios.
- No robar la palabra.
- No hay respuestas correctas ni erróneas, sólo reflexiones.
- Puntualidad.
- Confidencialidad, lo que se comenta en el grupo debe permanecer dentro de él, no divulgarse.
- Apagar celulares.
- Interrupción sólo en caso de urgencias.
- Participación activa.

- Poner las cosas en su lugar.

Nivel 2. Juegos de Conocimiento. Independientemente de que las niñas, niños y adolescentes se conozcan con anterioridad o no, estos juegos sirven para que puedan conocerse en un nivel más allá del que se consigue en la presentación. Este nivel pretende crear un ambiente positivo, basándose en el conocimiento de intereses y emociones, así como de semejanzas y diferencias.

Nivel 3. Juegos de Afirmación. La afirmación de los participantes como individuos y como integrantes del grupo es una prioridad. Estos juegos activan tanto los mecanismos internos en que se basa la seguridad personal –auto concepto, autoestima, capacidades y habilidades–, como los relacionados con las presiones exteriores –papel en el grupo, exigencias sociales y expectativas–.

Se promueve la toma de conciencia acerca de las capacidades y limitaciones; se facilita el reconocimiento de las necesidades para expresarlas de forma verbal y no verbal sin que eso interfiera con la aceptación por parte del grupo. A veces, estos juegos propician situaciones de relativo enfrentamiento, aunque el objetivo nunca será la competencia, sino favorecer la capacidad de resistencia frente a las presiones externas y así afrontar situaciones hostiles.

También pueden mostrar cómo tradicionalmente, la afirmación personal dentro de un grupo implica la negación o descalificación del otro, en lugar de basarse en la empatía; por ello, estas cuestiones deben evidenciarse y comentarse para que dejen de ocurrir. Los juegos de afirmación tratan de potenciar los aspectos positivos de las personas y del grupo para favorecer situaciones en las que todos se sientan en un ambiente seguro. La afirmación es la base de una comunicación libre y de que posteriormente, puedan realizarse las actividades de la Formación en condiciones de igualdad.

Como parte de este nivel se incluyen dinámicas acerca de la **equidad de género**. En la Etapa I es esencial trabajar este tema, ya que el proceso de afirmación debe estar libre de cualquier prenoción cultural que niegue oportunidades a niñas, niños y adolescentes, debido al género. En la mayor parte de grupos de Líderes Comunitarios habrá participantes de ambos sexos y es indispensable que las oportunidades y las aportaciones que realicen al grupo sean equitativas y no reproduzcan estereotipos. Es decir, las niñas no están obligadas a encargarse de labores “propias” de su sexo (lo cual es una construcción social) y tampoco es cierto que los niños no puedan llorar. Estos dos ejemplos son muy básicos, pero ilustran a lo que nos referimos.

Entendemos que es difícil cambiar estereotipos de género por la influencia social que recibimos, pero esperamos que la Formación no los reproduzca, que los cuestione y que por lo menos, deje claro que hay otras posibilidades de ser hombre y de ser mujer. Así, la equidad no significa dar un trato especial o favorecedor a la población femenina, sino crear una reflexión sobre cómo la inequidad está presente en los espacios cotidianos, identificar cómo las niñas y niños son afectados y cómo pueden crear las herramientas para hacer prevalecer la equidad de género en la familia, la escuela o la comunidad.

La equidad de género como práctica se basa en la congruencia y por lo tanto exige un compromiso personal y no sólo profesional o teórico. El facilitador debe reflexionar y ser consciente de los estereotipos que se repiten y que limitan a mujeres, a hombres o a ambos, si en verdad desea transmitir el ejercicio de la equidad.

4

Nivel 4. Juegos de Confianza. En su mayor parte, son ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo. Construir la confianza fomenta actitudes de solidaridad y prepara para un trabajo en común, en el sentido de que se aprende a trabajar con los demás, a manifestar lo que se piensa y se siente. Se intenta favorecer la experiencia del apoyo afectivo por parte compañeras y compañeros del grupo. En estos juegos se deben tomar en cuenta las condiciones creadas por el propio grupo: las reacciones, impulsos, miedos o experiencias gratificantes que surgen en las relaciones pueden ser significativas.

El juego de confianza es totalmente voluntario, no se puede obligar a nadie a realizarlo –ni siquiera de forma sutil con la presión de que los demás están participando–. Para que se realice en buenas condiciones, el grupo ha de ser atento y respetuoso. El ruido, incluso la risa, puede ser una interferencia importante en el proceso de confianza y son detalles que deben cuidarse sin perder la diversión y el bienestar. Hay tres errores frecuentes:

- ✓ La desviación hacia la competitividad (ver quién lo hace mejor) o hacia la broma y la burla.
- ✓ Creer que hay un “modelo al que ajustarse”. El juego es una experiencia irrepetible para la persona y el grupo y como tal, no se juega “bien” o “mal”, sino que tiene su propia dinámica y valor, según cada participante.
- ✓ No tener en cuenta a las personas que realizan el juego. El grupo ha de promover condiciones para fomentar la confianza, respetando a quienes juegan.

A diferencia de otros niveles de juego, la evaluación es imprescindible en los juegos de confianza, ya que:

- ✓ De una forma u otra, las situaciones vividas repercuten en el grupo, según se haya conformado.
- ✓ El juego o alguna de sus circunstancias en particular, pueden tener una repercusión personal –produciendo sensaciones de frustración por no haber “jugado bien” o despertando la memoria de otras experiencias, por ejemplo–.
- ✓ La evaluación permite hablar de las tensiones o de nuevas experiencias surgidas en el juego y hace consciente su influencia en el grupo.

5 **Nivel 5. Juegos de Comunicación**. Ayudan a reflexionar sobre las condiciones mínimas que hacen posible la comunicación. El tema de la migración puede ser difícil de hablar pues es parte de la vida de los participantes, y estos juegos, junto con los de confianza, permiten expresar sentimientos difíciles. También propician la toma de decisiones; es

decir, aprender a comunicarnos significa aprender a escucharnos y por lo tanto, aumenta la probabilidad de que las decisiones que se toman en el grupo sean incluyentes y resultado de un consenso.

Por otra parte, resultan útiles porque el grupo comienza a interactuar con personas de su familia y comunidad, sobre todo al hacer las entrevistas. Los juegos de comunicación estimulan el intercambio de información y rompen la *unidireccionalidad* de la comunicación verbal en el grupo, donde normalmente se establecen papeles muy determinados o relaciones fijas. La *unidireccionalidad* se refiere a la ausencia de retroalimentación, cuando el emisor es siempre la misma persona, por ejemplo. Estos juegos favorecen la escucha activa en la comunicación verbal y estimulan la comunicación no verbal –como la expresión gestual, el contacto físico o la mirada–, para crear nuevas posibilidades de intercambio.

La evaluación en estos juegos puede hacerse en parejas o subgrupos, aunque luego se extienda a todo el grupo. No se trata de valorar la "precisión" de la comunicación (verbal o no verbal), sino de abrir un espacio un poco más íntimo para la expresión y escucha de sentimientos y descubrimientos. Debido a que esta Etapa es de mucho análisis y reflexión, puede resultar aburrida. Para evitarlo, sugerimos realizar j**uegos y dinámicas de distensión** d, que se utilizan cuando se considera necesario relajar a los/as participantes o bien, movilizar su energía y cambiar la atmósfera. Pueden incluirse los juegos que niñas, niños y adolescentes conozcan y jueguen regularmente. Para todas las actividades de la Etapa II, se debe consultar el Anexo 6.

6 **Nivel 6. Juegos de Cooperación**. La competencia es un valor con mucha fuerza en la sociedad actual, en el área económica y en todos los campos de la vida cotidiana: familia, trabajo y escuela. Incluso los juegos se han hecho rígidos, inquisitivos, organizados y orientados a la victoria o a la violencia. No se viven con libertad debido a la presión y a la angustia por el rechazo. Cooperar significa desmontar nociones, habilidades y actitudes que fortalecen a la competencia como modelo de vida; se relaciona con la comunicación, la cohesión grupal, la confianza, el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva y por tanto, con la permanencia comunitaria. Gracias a que se establecen relaciones cooperativas, es posible pensar en la transformación de los conflictos. Cooperar permite descubrir todas las percepciones posibles dentro de un grupo, así como hacer uso de la fuerza de todos para un objetivo común.

Estos juegos y dinámicas enseñan que la diferencia es un valor y una fuente de enriquecimiento mutuo: las diferencias no son un obstáculo para construir fines comunes. No solamente se trata de cooperar dentro del juego o de la Formación, sino también en la vida cotidiana. La cooperación depende del contexto, no se puede dar en el vacío. Las personas participantes actuarán de acuerdo con sus historias, saberes y relaciones. No se trata entonces de que siempre y a toda costa nos llevemos "bien", sino que, por principio, optemos por cooperar, en vez de competir. Quienes han desarrollado la cooperación, pueden establecer relaciones sociales solidarias, comprometerse con los procesos de transformación y evaluar con claridad las necesidades de los grupos con los que se involucran o comprometen.

Finalmente, también se presentan otras dinámicas con propósitos específicos como aquellas dirigidas al conocimiento de los derechos de la infancia y de la migración infantil, a la elaboración de diagnósticos, a la toma de decisiones, etc.

DINÁMICAS PARA LA ETAPA I. INTEGRACIÓN DEL GRUPO DE LÍDERES COMUNITARIOS

JUEGOS Y TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN

INICIALES POSITIVAS

Objetivo: propiciar un ambiente de disposición, conocimiento y confianza, así como prender los nombres de los participantes y alguna característica especial.

Tiempo: 20 minutos.

Materiales: plumones, tarjetas para apuntar el nombre, cinta adhesiva.

Instrucciones: cada niña, niño o adolescente se presenta mencionando su nombre, edad, cosas que le gustan y añade una cualidad representativa con la inicial de su nombre. Se pueden ayudar unos a otros. En el gafete escriben su nombre y su cualidad. El/la facilitador/a también se presenta. Se puede escribir en el gafete el modo como preferimos que nos llamen.

Puntos para reflexionar en grupo al finalizar la dinámica:

- ✓ La importancia de llamar a cada persona por su nombre, tratándola como individuo o sujeto.
- ✓ ¿Es fácil presentarme mencionando una cualidad?
- ✓ ¿Alguien mencionó un defecto en lugar de una cualidad?
- ✓ ¿Me gustaría decir algo más?

EL MERCADO

Objetivo: propiciar un ambiente de disposición, conocimiento y confianza, la técnica es útil en grupos grandes en los que casi nadie se conoce.

Tiempo: 25 minutos.

Materiales: espacio amplio, plumones, tarjetas para apuntar el nombre, cinta adhesiva, silbato

Instrucciones: se les pregunta a los participantes si conocen un mercado (difícilmente alguien dirá que no). Se les pregunta por las características que tiene: cómo es, qué podemos encontrar, cómo huele, cómo se comporta la gente.

Se les dice que nos relacionaremos como en un mercado, haciendo bulla y que nos presentaremos (nombre, edad, qué les gusta hacer y otros elementos que creas importantes) con la mayor cantidad de niñas, niños o adolescentes en el

menor tiempo posible. Empiezan a presentarse cuando suena el silbato y cuando vuelve a sonar, se detiene el juego. Al final, escriben sus nombres en gafetes.

Puntos para reflexionar en grupo al finalizar la dinámica:

- ✓ ¿A quiénes conocimos?
- ✓ ¿Me fue fácil presentarme?
- ✓ ¿En qué me parezco a los demás?
- ✓ ¿En qué soy diferente de los demás?
- ✓

SALUDAR DE FORMAS DIFERENTES

Objetivo: romper el hielo y empezar la presentación de los participantes.

Tiempo: 15 minutos.

Materiales: espacio amplio.

Instrucciones: consiste en saludar a muchas personas del grupo de maneras diferentes. Todas caminan en el salón o en el patio. El facilitador invita al grupo a saludar a las demás de una manera fija. Después de unos momentos se propone otra manera de saludar y así sucesivamente. Algunos ejemplos de maneras de saludar son: un saludo con la cabeza, con los ojos (guiño), un apretón de manos, tocándose con los codos, con las rodillas, con las frentes, con las orejas, con las plantas de los pies, una palmada en la espalda, un caderazo, un abrazo, etc.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿A quiénes conocimos?
- ✓ ¿Me fue fácil presentarme así?
- ✓ ¿Cómo me sentí, alguna forma de saludo me dio pena?
- ✓ ¿Por qué las personas no se saludan así?

LIMÓN-LIMÓN

Objetivo: se busca conocer el nombre de los y las participantes y crear un ambiente divertido.

Tiempo: 15 minutos.

Materiales: Salón amplio con sillas en círculo.

Instrucciones: todos se sientan en círculo. El facilitador no tiene asiento y comienza el juego acercándose a la gente de forma rápida, señalándola y diciendo alguna de las siguientes expresiones: "limón-limón", en cuyo caso la persona señalada responderá con el nombre de quien está a su derecha; "naranja-naranja", la persona señalada responderá con el nombre de quien está a su izquierda; "fresa-fresa", la persona señalada tiene que decir su propio nombre, o "piña-piña", la persona señalada tiene que decir el nombre de quien la señaló. Asegúrate de que las instrucciones sean claras. Si alguien se equivoca, cambia de lugar con la persona que la señaló y continúa el juego. Siempre hay la posibilidad de decir "canasta revuelta", con lo que todo el mundo cambia de lugar y la persona del centro intenta ocupar un asiento. El juego acaba después de varias rondas. La idea es que se puedan aprender los nombres.

Puntos para reflexionar:

- ✓ Sobre nuestra capacidad de adaptarnos a un grupo y aprender a jugar las "reglas del juego".
- ✓ ¿Me fue fácil aprenderme los nombres?
- ✓ ¿Cómo me sentí?

JUEGOS Y TÉCNICAS DE CONOCIMIENTO

FRASES INCOMPLETAS

Objetivo: los participantes se conocerán a partir de la expresión de sus gustos y sentimientos.

Tiempo: 40 minutos.

Materiales: hojas y plumas (por persona).

Instrucciones: el facilitador pide a cada participante que dibuje la silueta de su mano en la hoja de papel y que en cada dedo escriba una pregunta. Las preguntas son:

- ✓ ¿Cómo me siento cuando alguien se enoja conmigo?
- ✓ ¿Cómo me siento cuando me quedo callado en un grupo?
- ✓ ¿Cómo me siento cuando no están de acuerdo conmigo?
- ✓ ¿Qué hago cuando me enojo?
- ✓ ¿Qué me pone triste?

*Puedes agregar otras preguntas o modificarlas, siempre y cuando sirvan para conocerse entre sí.

Cada participante responde a las preguntas sobre sí mismo. Al terminar de responder las preguntas, se forman equipos de dos o tres personas para compartir sus respuestas.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿En qué respuestas coincidimos más?
- ✓ ¿En cuáles nos diferenciamos?

- ✓ ¿Qué nos dice esto sobre el grupo?
- ✓ ¿Platicamos con los demás sobre estas cuestiones?

EL ANTIFAZ

Objetivo: los participantes se conocerán más profundamente a través de preguntas y respuestas.

Tiempo: 40 minutos.

Materiales: tableros de "El antifaz" para tres subgrupos, hojas, plumones y dados. El tablero tiene esta forma y tú lo puedes realizar en una cartulina:

Instrucciones: dependiendo del tamaño del grupo, puede dividirse en equipos más pequeños; en ese caso, cada equipo necesitará su tablero. El tablero tiene unas cuantas casillas con preguntas (elaboradas por el grupo en función de lo que quieran saber, puedes incluir preguntas acerca de la migración, por ejemplo) y muchas casillas en blanco.

Colocan un pequeño objeto personal (reloj, pluma, pulsera, anillo…) en cualquier casilla del tablero. Alguien empieza tirando el dado y avanza el número de casillas (en dirección de las flechas del tablero) que indica el dado. Tiene dos opciones: puede caer en una casilla con pregunta, que tiene que contestar o llegar a una casilla sin pregunta, en cuyo caso inventará una pregunta nueva que apuntará en un papelito blanco y colocará en la casilla.

Todas las personas que llegan a cada casilla tendrán que contestar esta pregunta y así sucesivamente. Puede haber casillas en donde se pida bailar, cantar o contar un chiste, por ejemplo.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Qué tan difícil nos fue formular una pregunta?
- ✓ ¿A cuántos nos dio pena contestar las preguntas, bailar, cantar o contar algo sobre nosotras/os?
- ✓ ¿Qué tan acostumbradas/os estamos a contar algo de esto a otras personas?

AUTOBIOGRAFÍA BREVE

Objetivo: los participantes conocerán un poco de la vida de las y los compañeros.

Tiempo: 40 minutos.

Materiales: hojas y plumas (por persona).

Instrucciones: cada persona toma un papel y un plumón e individualmente escribe su autobiografía breve, en un tiempo determinado. Al terminar el/la facilitador/a, lee las hojas en voz alta, para que se descubra de quién es dicha autobiografía.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Qué tan rápido adivinamos de quien se trataba?
- ✓ ¿Cómo nos sentimos al escribir nuestra historia?
- ✓ ¿Cómo nos sentimos al escuchar en boca de otras/os nuestra historia?

EXPOSICIÓN DE IMÁGENES

Objetivo: los participantes se conocerán a través de sus gustos y percepciones, fomentando la discusión, el consenso y la toma de decisiones.

Tiempo: 40 minutos.

Materiales: 30 recortes de revistas, cinta adhesiva.

Instrucciones: el facilitador coloca varias ilustraciones de revistas en la pared (como en una exposición) o en el piso. En parejas, los participantes eligen tres imágenes sin agarrarlas. Luego una pareja se junta con otra pareja para formar un equipo de cuatro, el cual elige tres imágenes y así sucesivamente, hasta formar un solo equipo y elegir tres imágenes de común acuerdo. Es válido discutir sobre cuáles imágenes deben ser elegidas y por qué.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Alguien se sintió molesta o enojada?
- ✓ ¿Cuál fue el criterio para elegir las imágenes?
- ✓ ¿Quién expresó y defendió sus gustos frente a los demás?
- ✓ ¿Quién sintió miedo o temor de defender sus gustos? ¿Por qué?
- ✓ ¿Qué aprendimos de nuestros compañeros?

MASAJE DE ESPALDAS

Objetivo: que los participantes realicen un contacto corporal estructurado, positivo y relajante.

Tiempo: 20 minutos.

Materiales: salón amplio.

Instrucciones: los y las participantes se ponen en un círculo, viendo hacia la espalda de la persona que se encuentra a la derecha. Todas se acercan a sus vecinos y siguiendo las pautas del facilitador, empiezan a dar un ligero masaje en la

espalda de su vecino. Primero mueven las manos por encima de la espalda, como si fueran ratones, luego como serpientes, después como pezuñas de caballo, patas del elefante, etc. Al final, se repiten todos los movimientos en orden invertido. No se trata de lastimar al compañero de enfrente, sino de tener un contacto divertido.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Cuánto tiempo tiene que no nos daban un masaje?
- ✓ ¿Cómo podemos conocer a los demás así?
- ✓ ¿Habíamos dado un masaje?
- ✓ ¿Cómo nos sentimos al contacto con las demás personas (comodidad, incomodidad, confianza, desconfianza, etcétera)?

JUEGOS Y TÉCNICAS DE AFIRMACIÓN

LA CANCHA DE LOS GUSTOS

Objetivo: reconocer y defender nuestros gustos personales.

Tiempo: 40 minutos.

Materiales: espacio amplio o al aire libre.

Instrucciones: todos se colocan de pie en una línea, como si fueran la red de una imaginaria cancha de tenis. El facilitador se pone de cara a las participantes y dice frases de las cosas que les gustan con dos opciones, por ejemplo: “me gusta más el rojo o el verde”, “las novelas o las caricaturas”. Con sus manos señala un espacio para la opción uno (el rojo) y otro para la opción dos (el verde), dependiendo de lo que cada uno prefiera, el resto de los compañeros ocupa el espacio señalado para cada opción. Después, todos se vuelven a colocar en el centro del espacio para esperar otras opciones, esto debe hacerse rápido. Se enfatiza que la elección debe de ser individual y no influida por otras personas, tampoco se vale criticar el gusto de los demás. Después de unos cuantos ejemplos, se anima a que los mismos participantes formulen frases con dos opciones para que los demás se acomoden, por ejemplo: “cuando como un antojito en la calle prefiero tacos o tortas”; “cuando voy a bailar prefiero: rock o cumbia”; “cuando salgo prefiero: ir al cine o ir a bailar”; “cuando tengo dinero extra: me lo gasto o lo ahorro”, etc.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Respondemos verdaderamente a nuestros gustos o a los gustos de la mayoría?
- ✓ ¿Nos dio pena quedarnos solos en una fila?
- ✓ ¿Somos realmente tan diferentes en los gustos?
- ✓ ¿De estas diferencias podrían surgir conflictos?, ¿qué pasaría?

EL SOBREVIVIENTE

Objetivo: permitir que los participantes expresen de manera clara, su propia personalidad, para poder ser el o la "sobreviviente".

Tiempo: 40 minutos.

Materiales: espacio amplio.

Instrucciones: se pide a los participantes hacer dos equipos, la idea es imaginar que están en un barco que se hundirá, sólo una persona puede salvarse y entre todos se tienen que poner de acuerdo sobre quién es la persona que tiene que sobrevivir; no hay una manera única de conseguirlo. Cada persona del equipo dice todas las cualidades que tiene y por qué debe ser "el o la "sobreviviente". Todos escuchan y eligen.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Qué me pareció este juego?
- ✓ ¿Qué significa sobrevivir por nuestras cualidades?
- ✓ ¿Para qué creen que les puede servir?
- ✓ ¿Cómo llegaron a escoger al que debe "vivir"?
- ✓ ¿Por qué fue esa persona y no otra?
- ✓ ¿Tengo algo más que decir?

DILO CON MÍMICA

Objetivo: las y los participantes se presentarán de forma creativa.

Tiempo: 40 minutos.

Materiales: salón amplio.

Instrucciones: se forman dos filas, una hacia la derecha y otra hacia la izquierda. El facilitador da la orden de voltear hacia la pared y cerrar los ojos. Mueve al centro a una persona de cada fila, poniéndolas de espaldas una con la otra.

Ya en el centro, las dos personas pueden abrir los ojos; la consigna es que todos los demás den media vuelta y abran los ojos. En la misma posición, deben ayudar con mímica a quien quedó en el centro, para que adivine el nombre de la persona que quedó detrás de ella.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Qué pasa cuando tenemos que interactuar y comunicarnos sin utilizar el lenguaje oral?
- ✓ ¿Cómo nos sentimos utilizando nuestros cuerpos para comunicarnos?
- ✓ ¿Qué más comunicaban nuestros cuerpos?

SILUETAS DEL APRECIO

Objetivo: los participantes aprenderán a valorarse y a valorar a las demás personas, reconociendo y expresando sus cualidades positivas.

Tiempo: 40 minutos.

Materiales: una hoja de *papelógrafo* y un plumón por persona.

Instrucciones: se divide al grupo en parejas para que se ayuden a dibujar sus siluetas. Después las demás personas del grupo las rellenarán (en silencio) con frases afirmativas. Todos deben escribir algo sobre las siluetas de cada participante. Sólo se permiten comentarios positivos.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Estamos acostumbrados a expresar frases positivas?
- ✓ ¿Normalmente me reconocen mis cualidades? ¿Por qué?
- ✓ ¿Nos han enseñado a expresar y reconocer estas cualidades en los demás?
- ✓ ¿Cómo nos sentimos cuando nos reconocen?
- ✓ ¿Cómo me sentí reconociendo las cualidades de los demás, me costó trabajo?

VALENTINAS

Objetivo: Los participantes serán más conscientes de las expresiones de afecto y desagrado que se presenten en su cotidianidad.

Tiempo: 20 minutos.

Materiales: hojas de colores, tijeras y plumones.

Instrucciones: el facilitador reparte hojas de colores. Los participantes recortarán un corazón poniéndole en el centro: “Soy guapa/o y lista/o”. Cada vez que una persona la vea feo, le cortará un pedacito a su corazón y cada vez que la vea bien o le sonría, le pegará un pedazo a su corazón.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Qué pasa cuando nos ven feo?
- ✓ ¿Cuántas personas sonríen?
- ✓ ¿Cómo nos afectó su sonrisa?
- ✓ ¿Cuál será nuestra expresión cotidiana, de agrado o de desagrado por los demás?

DAR VUELTA A LA TORTILLA

Objetivo: favorecer la propia afirmación en el terreno físico; es un buen ejercicio de preparación para juegos de resistencia no violenta.

Tiempo: 25 minutos.

Materiales: espacio amplio en donde se puedan recostar.

Instrucciones: los participantes forman parejas. Una persona de la pareja se tiende boca arriba en el suelo y luchará para que su compañero no le dé la vuelta. Solo podrá ayudarse abriendo las piernas, haciendo presión contra el suelo, extendiendo los brazos (sin golpear). Después se intercambian los papeles.

Puntos para reflexionar:

- ✓ La evaluación permite expresar qué se ha sentido y los elementos que han ayudado a afirmarse. Es importante que cada persona comente cómo se sintió, tanto en el caso de que le hayan dado la vuelta fácilmente como en el caso contrario.
- ✓ ¿Qué creen que hemos aprendido?
- ✓ ¿Me gustaría decir algo más?

LA SILLA DEL APRECIO

Objetivo: los participantes expresarán y recibirán ternura a través del cuerpo.

Tiempo: 40 minutos.

Materiales: espacio amplio, sillas, una grabadora, música tranquila, para relajarse y paliacates.

Instrucciones: en el centro del espacio se colocan las sillas en círculo, pero juntando los respaldos. Se invita a voluntarios a ocupar las sillas y se les vendan los ojos. Al resto de participantes se les pide que den un abrazo, saludo o cualquier otro tipo de caricia afectiva. El ejercicio se hace con música de fondo y en silencio. Cuando ya todos hayan dado una caricia afectiva a las voluntarias/os, se van turnando los demás, hasta que todos hayan pasado.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Cómo nos sentimos recibiendo ternura?
- ✓ ¿Cómo nos sentimos dando ternura?
- ✓ ¿Qué sentimos observando la escena de las sillas?
- ✓ ¿Qué nos despertó en nuestro interior? ¿Nos recordó algo?
- ✓ ¿Quién extrañaba un contacto de este tipo?

- ✓ ¿Estamos acostumbrados a dar afecto y expresar ternura con nuestro cuerpo? ¿Por qué?

TÉCNICAS PARA TRABAJAR LA EQUIDAD DE GÉNERO[4]

SER MUJER, SER HOMBRE

Objetivo: reconocer los conceptos, experiencias e implicaciones de la inequidad de género en la vida cotidiana.

Tiempo: 50 minutos.

Materiales: espacio amplio, plumones, hojas Bond o pizarrón, cuestionario "Quién soy y qué hago".

Instrucciones: en hojas Bond o en un pizarrón se dibujan siluetas de una niña y un niño, entre todos asigna atributos debidos al sexo y cualidades, profesiones y acciones debidas a la cultura, que puedan pensarse como estereotipos. A continuación, se trabaja con el cuestionario "Quién soy y qué hago". El facilitador hace las preguntas y el grupo contesta, la intención es crear una reflexión sobre los papeles de las mujeres y de los hombres en nuestra sociedad.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Cuáles expectativas se tienen para hombres y mujeres?
- ✓ ¿Cuáles las ventajas y desventajas?
- ✓ ¿Me identifico con algo de esto?
- ✓ ¿Esto pasa en mi familia o en mi escuela?
- ✓ ¿Me gustó la actividad?
- ✓ ¿Qué hemos aprendido?

Cuestionario "¿quién soy y qué hago?"					
Actividades cotidianas	**¿A quién le toca?**		**¿Por qué lo hace?**		**¿Alguna vez/nunca lo he hecho o lo haré?**
	Hombre	**Mujer**	**Responsabilidad**	**Ayuda**	
Conducir coche					
Cambiar pañales					

[4] Es importante que antes de aplicar este tema, el Facilitador consulte el Principio Teórico del documento principal del Modelo, a fin de tener elementos e información para guiar los ejercicios.

Cuestionario "¿quién soy y qué hago?"					
Actividades cotidianas	**¿A quién le toca?**		**¿Por qué lo hace?**		**¿Alguna vez/nunca lo he hecho o lo haré?**
	Hombre	**Mujer**	**Responsabilidad**	**Ayuda**	
Preparar mi desayuno					
Preparar desayuno para otras personas de mi familia					
Trabajar fuera de casa					
Llevar dinero a casa					
Hacer la despensa de la casa					
Dedicarse al hogar					
Planchar mi ropa					
Planchar la ropa de mi familia					
Manejar la computadora en casa					
Manejar la computadora en la oficina					
Dormir a las niñas/os					
Ir al salón de belleza para arreglarme el cabello					
Arreglar el motor de un coche					
Revisar lo que falta en el refrigerador					
Revisar las tareas a mis hijas/os					
Reparar las llantas cuando se ponchan					
Tender y quitar la ropa del tendedero					
Bañar a las hijas/os					
Ver el futbol					
Doblar y guardar la ropa					
Hacer informes y documentos					
Llevar a mis hijas/os al médico					
Proponer a alguien que sea mi novio o novia					
Cargar cosas pesadas					
Atender a personas enfermas en mi familia					
Proteger a mi pareja					

Cuestionario "¿quién soy y qué hago?"					
Actividades cotidianas	**¿A quién le toca?**		**¿Por qué lo hace?**		**¿Alguna vez/nunca lo he hecho o lo haré?**
	Hombre	**Mujer**	**Responsabilidad**	**Ayuda**	
Ser la autoridad en la familia					
Supervisar a mis trabajadores					
Asistir a festivales y actividades escolares de mis hijas/os					
Llorar cuando una película me emociona					
Acompañar a mi pareja cuando va al médico					
Comprar flores a mi pareja					
Ganar más que mi pareja					
Expresar mis sentimientos cuando me siento triste					
Golpear a otros si me enojo					

El cuestionario puede usarse como un diagnóstico acerca de las ideas sobre los estereotipos que hay en el grupo, también puede usarse para discutir acerca de estas actividades y el sexo que se encarga de ellas. En cualquier caso, la intención es reflexionar sobre las prácticas concretas que hombres y mujeres hacen en la sociedad, pues es en las prácticas donde puede reconocerse si existen cambios o no. Una persona puede estar de acuerdo en sus pensamientos acerca de la equidad de género, pero no en sus acciones, y la congruencia entre pensamiento y acción es lo más importante de fomentar. Este cuestionario puede adaptarse de acuerdo con lo que se encuentre en el grupo.

SÍ O NO PARA MÍ

Objetivo: reconocer los conceptos, experiencias e implicaciones de la inequidad de género en la vida cotidiana.

Tiempo: 30 minutos.

Materiales: hoja de afirmaciones.

Instrucciones: se leen las afirmaciones; las niñas, niños y adolescentes expresan si están a favor o en contra, pueden estar de pie y hacer filas a favor y en contra. El facilitador registra si los estereotipos establecidos se aceptan o si se tiene una concepción distinta y por qué. No se vale juzgar lo que piensan, pero sí reflexionar sobre ello, usando distintos ejemplos.

También se pueden hacer pequeñas discusiones sobre lo que significa cada afirmación: qué nos quiere decir, cómo nos limita y que experiencias de la vida real se adecuan a ella.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Hemos escuchado antes estas frases?
- ✓ ¿Cuáles expectativas se tienen para hombres y mujeres?
- ✓ ¿Cuáles las ventajas y desventajas?
- ✓ ¿Qué creen que hemos aprendido?
- ✓ ¿Me gustaría decir algo más?

Afirmaciones
Los hombres suelen hacerse cargo de sus hijas/os, los sacan a pasear, juegan, les dan de comer, etc.
Los hombres son violentos.
Todas las mujeres quieren tener hijas/os.
Es mejor que un niño juegue con niños.
Los niños no deben besar a su papá ni a su abuelo o hermanos.
Los hombres son infieles cuando las mujeres los descuidan.
Las niñas quieren ser princesas.
Las mujeres somos más sensibles.
Las mujeres deben hacerse cargo de las hijas/os, porque es su naturaleza.
Hay que educar diferente a las hijas, para que sean buenas esposas.
Los hombres siempre tienen que encargarse de proteger a la familia.
Es importante tener un hombre en casa.
El hombre llega hasta donde la mujer quiere.
Las mujeres sufren más.
A los niños les gusta estar sucios.
A las hijas hay que cuidarlas más que a los hijos.
Las mujeres no pueden ser amigas entre sí.

¿CÓMO VEN EL MUNDO LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS?

Objetivo: permitir que niños y niñas vivan la experiencia de cómo es sentir las cosas y el mundo desde el punto de vista del otro género en su vida cotidiana.

Tiempo: 30 minutos.

Materiales: muñecas, osos de peluche, juguetes que inspiren ternura, balón de fútbol, carros, muñecos de acción y otros juguetes “para niñas” y “para niños”. En lo posible, dos juguetes para cada niño y niña.

Instrucciones: se colocarán todos los juguetes al centro del espacio, se conformarán grupos separados de niños y niñas, quienes deberán elegir un juguete para el género opuesto. Cuando cada grupo encuentre los juguetes, los niños jugarán

con juguetes "de niñas" y viceversa. Posteriormente, el facilitador hará la reflexión, de acuerdo con lo observado. Incluso, es posible que los niños se rehúsen a jugar con muñecas, por ejemplo; lo importante no es que lo hagan, sino que reflexionen por qué no les parece adecuado

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Cuáles expectativas se tienen para hombres y mujeres?
- ✓ ¿Qué sintieron y qué les pareció la visión que percibieron al estar en los zapatos del otro género?
- ✓ ¿Qué creen que hemos aprendido?
- ✓ ¿Me gustaría decir algo más?

MI JUGUETE FAVORITO

Objetivo: reconocer experiencias e implicaciones de la inequidad de género en la vida cotidiana.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: hojas Bond o pizarrón, marcador.

Instrucciones: se sienta al grupo en círculo; de preferencia niños y niñas intercalados y se les hace la pregunta ¿Cuál es mi juguete o mi juego preferido? (a los adolescentes, se les pregunta cuál era). Se espera que la mayoría de respuestas correspondan con roles y estereotipos de género; la dinámica consiste en reconocer las distintas formas de socialización para niñas y niños a partir del juego, la construcción de los roles de género y la división sexual del trabajo.

Los "juguetes de las niñas" encierran algunos de estos mensajes:

- ✓ La misión en la vida es ser madre, buena, abnegada y sumisa.
- ✓ La ternura y delicadeza son parte "natural" de su personalidad.
- ✓ Siempre hay que estar bonita para los demás.
- ✓ Estudiar… una carrera corta, al fin que se va a casar y la van a mantener.
- ✓ Sabes cocinar... ya te puedes casar.
- ✓ Los juegos de las niñas se desarrollan dentro de la casa, el ámbito privado.

Los "juguetes de los niños" encierran algunos de estos mensajes:

- ✓ Con las pistolas se aprende a enfrentar a los demás, a matarlos si es necesario, se compite, la violencia es parte de las relaciones interpersonales.
- ✓ Son juegos que desarrollan destrezas y hacen pensar.
- ✓ Con los carritos, aviones y trenes se transporta, viaja y conoce el mundo.
- ✓ La acción es parte importante de los juegos.
- ✓ Llegar a ser un profesional prestigioso o tener un oficio para "mantener" a una familia es prioritario.
- ✓ Los juegos de los niños generalmente se desarrollan fuera de casa, en el ámbito público

Socializamos a través de los juegos, todo dentro de nuestra cultura forma nuestro rol de género y por tanto, limita o favorece nuestro desarrollo.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Me sentí identificada/o con lo que aprendimos?
- ✓ ¿Qué creen que hemos aprendido?
- ✓ ¿Me gustaría decir algo más?

JUEGOS Y TÉCNICAS DE CONFIANZA

EL VIENTO Y EL ÁRBOL

Objetivo: los participantes fomentarán la confianza grupal a través de la privación de los sentidos y el contacto corporal.

Tiempo: 30 minutos

Materiales: salón muy amplio o al aire libre.

Instrucciones: una persona en el centro del círculo se deja bambolear de un lado a otro, como las ramas de un árbol mecidas por el viento. Se forman grupos pequeños, con una persona en el centro. Esta persona cierra los ojos. Puede colocar los brazos a lo largo del cuerpo y mantenerse totalmente rígida. Las compañeras/os del grupo cierran bien el círculo y se ponen en posición apoyo para detener a la persona (manos extendidas hacia el frente y doblando un poco las rodillas para mantener el equilibrio si la persona del centro le deposita su peso). La persona en el centro se deja caer suavemente y deja que las demás del grupo la empujen y reciban con las manos, ella determina el ritmo y la extensión de los movimientos. Cuando quiere terminar, abre los ojos y otra persona se pone en el centro. Hay que guardar silencio para llevar a cabo el ejercicio.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Sentimos miedo de caernos?
- ✓ ¿Qué se siente cuando nos detienen?
- ✓ ¿A quién se le dificultó el ejercicio? ¿Por qué?
- ✓ ¿Quién se puso muy rígido?
- ✓ ¿A alguien le recordó algún momento de su vida?
- ✓ ¿Qué aprendimos?

LA ESTRELLA

Objetivo: los participantes fomentarán la confianza grupal a través de la privación de los sentidos y el contacto corporal.

Tiempo: 20 minutos.

Materiales: salón muy amplio o al aire libre.

Instrucciones: todo el grupo en círculo, tomándose de las manos, intenta alcanzar el equilibrio dejándose caer unas hacia atrás y otras hacia adelante, intercaladamente. Se deben tener las piernas un poco abiertas y separadas hasta tener los brazos casi estirados. El grupo se enumera del 1 al 2. Las personas que tienen el número 1 irán hacia adelante y las que tienen el 2 hacia atrás. Hay que dejarse caer muy despacio para conseguir el equilibrio del grupo. Una vez conseguido, se puede cambiar: los 1 irán hacia atrás y los 2 hacia adelante. Se puede intentar pasar de una posición a otra de forma ininterrumpida. La intención es sentir el movimiento y el ritmo del grupo, hasta crear un movimiento sincrónico.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Cómo nos sentimos dentro de la estrella?
- ✓ ¿Qué puede simbolizar esta estrella?
- ✓ ¿Qué pasa cuando alguien se cae o rompe la unión?
- ✓ Cuando no hay confianza, ¿qué hacemos los demás?
- ✓ ¿Cómo se puede volver a construir la confianza?

PÍO-PÍO

Objetivo: los participantes fomentarán la confianza grupal a través de la privación de los sentidos y el contacto corporal.

Tiempo: 40 minutos.

Materiales: un salón amplio y un paliacate por persona.

Instrucciones: todos reciben un paliacate para vendarse los ojos, salvo la mamá gallina o el papá gallo (una persona del grupo escogida en secreto por el facilitador). Todos se mezclan con los ojos vendados, para encontrar a mamá o a papá, tocando el hombro de los demás, a quienes preguntan: “¿pío-pío?”, si la otra persona también pregunta: “¿pío-pío?”, se retiran y siguen buscando y preguntando. La respuesta de papá gallo o mamá gallina siempre será el silencio. Cuando a una persona no le contestan, significa que los ha encontrado, entonces, se queda cerca del hombro de mamá o papá y guarda silencio. Siempre que alguien encuentra el silencio como respuesta, entra a formar parte del grupo (nadie hace ruido entonces), hasta estar todos juntos.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Quién se desesperó en el juego?
- ✓ ¿Quién fue el último en incorporarse al conjunto?
- ✓ ¿Cómo se sintieron cuando encontraron a la mamá gallina o al papá gallo?
- ✓ ¿Quién hizo trampa? ¿Por qué?
- ✓ ¿Quién se sintió solo?
- ✓ ¿Quién recordó alguna escena familiar?

LAZARILLO

Objetivo: los participantes fomentarán la confianza grupal a través de la privación de los sentidos y el contacto corporal.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: un salón amplio o un patio o jardín y un paliacate por persona.

Instrucciones: el grupo se divide en parejas, una persona de la pareja se venda los ojos, por lo que queda "ciega". La persona sin paliacate sirve como guía y conduce a la ciega llevándola de la mano y haciendo que toque todo lo que pueda tocar y que recorra el espacio todo lo posible, de manera segura y confiando plenamente en su guía. El paseo no es una carrera de obstáculos para la persona ciega, sino una oportunidad para experimentar. Al final, regresan al lugar del que partieron. Quienes tenían el paliacate se lo quitan y se vuelven guías, pero de una pareja diferente. Se recomienda que se monitoreen estas acciones para evitar accidentes, una variante puede ser que no hablen durante el trayecto, es decir, pueden tocar a su pareja, detenerla para evitar que se caiga o choque, pero sin hablar. Esta variante depende de que tan cuidadoso sea el grupo en general.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Cómo nos sentimos al dejarnos guiar por otra persona?
- ✓ ¿Cómo experimentamos el mundo físico que está a nuestro alrededor?
- ✓ ¿Qué tan sensibles somos como para percibir texturas, temperatura, etcétera?
- ✓ ¿Qué percibimos de la persona que nos guiaba?
- ✓ ¿Qué nos transmitía?

MÁSCARAS

Objetivo: los participantes fomentarán la confianza grupal a través de la privación de los sentidos y el contacto corporal.

Tiempo: dos sesiones.

Materiales: salón amplio en donde se puedan recostar, vendas de yeso, vaselina (con dos botes grandes es suficiente para 30 participantes), toallas pequeñas para limpiarse la cara, recipiente pequeño para agua, papel de baño (sólo un rollo para todo el grupo), tijeras. Disponer de un espacio donde dejar las máscaras para que se sequen. Pinceles y pinturas de agua, resorte para que cada participante pueda atarse la máscara alrededor del rostro.

Instrucciones:

- Se divide al grupo en parejas y ambos preparan el material. Deben llevar ropa con la que puedan ensuciarse y trabajar cómodamente.
- Cortan la venda de yeso en tiras de varios tamaños: largas y delgadas para la frente y los costados de la cara; pequeñas para las mejillas, nariz y boca.
- No se colocan trozos de venda sobre los ojos, ni sobre los orificios de la nariz, se les rodea. Las tiras deben llegar casi hasta el cuello, el inicio del cabello y de las orejas.
- Antes de poner las vendas de yeso, hay que untar la cara muy bien con vaselina, especialmente las cejas o donde hay cabello.
- Se debe tener un recipiente con agua a la mano, se mete la tira de venda, sin que quede escurriendo y se pone en el rostro de la persona con rapidez, con los dedos se le da forma y se extiende.
- Se cubre toda la cara, desde la frente hasta la barbilla, con las tiras. Sobre los labios, con cuidado, se ajusta la venda con los dedos. Los orificios de la nariz deben permanecer siempre libres.
- Se aplican tres capas de venda sobre el rostro para que la máscara tenga consistencia.
- El participante debe relajarse durante el trabajo, no debe sonreír para que la máscara no se estire. La intención es que experimente el contacto. Quien coloca la venda no debe burlarse ni hacer bromas pesadas, sino ser cuidadoso, pues es una actividad para generar confianza.
- Después de colocar la última capa, se deja secar la máscara algunos minutos, cuando haya secado un poco, se retira con mucho cuidado, para no lastimar al compañero ni deshacer la máscara.
- Finalmente, la máscara se coloca en un lugar seguro para que acabe de secar completamente. La siguiente sesión pueden pintar sus máscaras como lo decidan e incluso atarle un resorte para poder usarla, para esto, con cuidado se hacen dos orificios en los costados, cerca de las orejas, se inserta el resorte y ¡ya está!

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Cómo nos sentimos cuando nos ponían la venda?, ¿cómodos o incómodos?
- ✓ ¿Cómo nos trató nuestro compañero?
- ✓ ¿Cómo nos sentimos sin poder movernos? ¿disfrutamos la experiencia?
- ✓ ¿Cómo nos sentimos al poner la venda?, ¿fuimos respetuosos, cuidadosos?
- ✓ ¿Por qué es importante cuidar al otro en un ejercicio así?

DINÁMICAS PARA LA ETAPA II. DERECHOS DE LA INFANCIA Y MIGRACIÓN INFANTIL NO ACOMPAÑADA

JUEGOS Y TÉCNICAS PARA TRABAJAR LOS DERECHOS DE LA INFANCIA

COLLAGE CON DERECHOS INFANTILES / SIN DERECHOS INFANTILES

Objetivo: los participantes reflexionarán sobre los derechos de la infancia.

Tiempo: las sesiones necesarias.

Materiales: revistas con muchas imágenes, tijeras, pegamento, hojas Bond o cartulinas.

Instrucciones: se hacen equipos de entre 5 y 7 personas. La actividad debe hacerse antes de revisar los derechos de la Convención. A cada equipo se le pide realizar dos collages, el primero reflejará la ausencia de derechos en la infancia y el segundo una infancia a la que les son respetados sus derechos. Tienen que elegir el tema y organizarse para trabajar. Al terminar, cada equipo expone sus trabajos y lo que significan, el resto del grupo les puede hacer preguntas. Este será el pretexto para que el facilitador aborde cada derecho de la Convención. Cuando ya se conozcan los derechos, se puede hacer un periódico mural con los collages de todos los equipos, el cual incluiría la explicación de las imágenes por escrito.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Qué sabía sobre los derechos de la infancia?
- ✓ ¿Cómo nos organizamos?
- ✓ ¿Hubo algún conflicto en nuestro equipo?
- ✓ ¿Fue fácil identificar el cumplimiento de derechos y su incumplimiento?

CONOCIENDO NUESTROS DERECHOS

Objetivo: conocer los derechos de la infancia.

Tiempo: las sesiones necesarias para abordar todos los derechos de la Convención.

Materiales: la Convención de los derechos del Niño y la Niña, cartulina, colores, plumones, tijeras.

Instrucciones: se divide al grupo en equipos de 5 a 7 personas. De acuerdo con la Convención, el facilitador va mencionando cada uno de los derechos, diciendo en qué consiste y pidiendo que el grupo de ejemplos y opiniones. Se

pueden revisar bloques de derechos para pedir a cada equipo que realice un dibujo que los ilustre (se puede incluir una historia) y así sucesivamente, hasta abordar todos los derechos de la Convención.

Puntos para reflexionar:

- ✓ Parte de la reflexión es que niñas, niños y adolescentes reconozcan cuáles de los derechos se les cumplen y cuáles no, es importante que la conclusión no les lleve a la impotencia o frustración, sino que ofrezca una visión positiva también. La reflexión se puede hacer después de cada sesión, aunque no se haya revisado la Convención completa.
- ✓ ¿Cómo nos sentimos con esta información?
- ✓ ¿Qué aprendimos?
- ✓ ¿Cuál es el derecho que más llamó mi atención?
- ✓ ¿Podemos decir que se cumplen nuestros derechos?, ¿por qué?

DISCUTIENDO LA REALIDAD DE NUESTROS DERECHOS

Objetivo: conocer los derechos de la infancia.

Tiempo: 90 minutos.

Materiales: espacio amplio, sillas en círculo, lista de temas (se pueden ir diciendo o anotar en una hoja Bond o en el pizarrón).

Instrucciones: cada pregunta será discutida por 10 minutos aproximadamente. El uso de la palabra será libre. El facilitador intervendrá para fomentar la participación de todos. Los temas propuestos son los siguientes:

- ¿Cuáles son tus derechos más importantes?
- ¿En qué aspectos de tu vida piensas que esos derechos se cumplen y en cuáles no?
- ¿Cuáles son los principales problemas en tu comunidad?
- ¿En qué temas de tu vida has podido opinar para la toma de una decisión?
- ¿Cómo es la convivencia en tu escuela?
- ¿Qué propuestas has pensado para solucionar los problemas que se presentan en tu comunidad?
- ¿Qué derechos crees que se han cumplido en tu comunidad?
- ¿Qué necesita hacer el gobierno para mejorar la situación de tu comunidad?
- ¿Qué necesitamos hacer todos para contribuir a una mejor condición de vida?

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Qué me pareció la actividad?
- ✓ ¿Alguna vez había hablado sobre estos temas?
- ✓ ¿Cómo me sentí al discutir?

- ✓ ¿Me costó trabajo pensar en estos temas y participar?
- ✓ ¿Qué me pareció lo que comentaron los demás?

LOS DERECHOS Y LOS MEDIOS

Objetivo: se elaborará un mural con reportajes de prensa sobre los derechos del niño y la niña para reconocer y reflexionar sobre las distintas situaciones de privación de derechos que se dan actualmente.

Tiempo: 90 minutos.

Materiales: periódicos distintos (el o la facilitadora debe conseguirlos con anterioridad o, si es posible, pedir al grupo que los consiga), si se tiene acceso a Internet, también se puede usar. Hojas Bond o paredes, tijeras, plumones, pegamento, cinta adhesiva.

Instrucciones: El grupo se divide en equipos de 5 a 7 personas. Cada equipo recibe diferentes diarios y el resto de materiales para hacer el mural. Buscan noticias relacionadas con el ejercicio o incumplimiento de los derechos de la infancia. Pueden discutir entre sí y añadir todo lo que quieran a su mural, éste debe quedar expuesto en el espacio que usan para el taller. Al final, cada equipo expone su mural y menciona lo que encontró, el resto de equipos le puede hacer preguntas.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Qué me pareció la actividad?
- ✓ ¿Alguna vez había leído sobre estos temas?
- ✓ ¿Cómo me sentí al conocer esta información?
- ✓ ¿Cómo trabajamos dentro del equipo?
- ✓ ¿Qué noticia llamó más mi atención?

TÉCNICAS PARA ABORDAR EL TEMA DE LA MIGRACIÓN DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

CINE-DEBATE

Objetivo: identificar situaciones (tanto positivas como negativas) que se viven en la migración en general, y particularmente en la migración infantil no acompañada.

Tiempo: el tiempo que dure la película y el tiempo de discusión.

Materiales: sólo podrá realizarse la actividad si se cuenta con todo lo necesario: DVD, televisión y alguna película con la temática de la migración[5]

Instrucciones: se trata de ver una película relacionada con el tema y después hacer una reflexión entre todo el grupo, centrándose en la migración infantil: sus causas, aspectos positivos y negativos, peligros, los derechos de la infancia, así como posibles soluciones. El facilitador se encarga de moderar las discusiones.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Qué me pareció la actividad?
- ✓ ¿Alguna vez había pensado sobre estos temas?
- ✓ ¿Qué cosas positivas podría tener la migración? ¿En qué circunstancias?
- ✓ ¿Cuáles peligros y riesgos se corren al migrar?
- ✓ ¿Cómo me sentí con esta película?
- ✓ ¿Qué tanto participé?
- ✓ ¿Qué es lo que llamó más mi atención?

IDENTIFICANDO AMENAZAS Y DERECHOS

Objetivo: se identificarán los derechos que amparan a las niñas, niños y adolescentes ante las amenazas de la migración infantil no acompañada.

Tiempo: 90 minutos.

Materiales: espacio amplio, sillas en círculo, hojas Bond o cartulina, plumones, cinta adhesiva.

Instrucciones: esta dinámica se realiza sólo después de conocer la información sobre migración infantil no acompañada, para lo que se puede incluir una exposición del tema por parte del facilitador o lecturas sobre el tema, de acuerdo con la capacidad del grupo. Se trabaja con todo el grupo, se hace una lista de todas las amenazas que existen cuando un niño, niña o adolescente migra sin compañía adulta, se retoma la Convención y se relaciona cada amenaza con el derecho que entonces es vulnerado, también puede hacerse a la inversa: ante cada amenaza ¿cuál de los derechos establecidos en la

[5] Algunos títulos sugeridos son: "La misma luna", "Which way home", "Al otro lado", "El Jardín del Edén", "Mojado de nacimiento", "Una vida mejor", "Sin nombre", "Los que se quedan", "Aquí y allá", "En otra tierra", "Mi vida dentro", etc. **Es importante que el facilitador vea la película antes de reproducirla con el grupo, para determinar si es adecuada (dependiendo de las edades y características). Se sugieren otros temas más Norteado, Búsqueda infructuosa, El Viaje de Teo, Abel. Rumbo al Norte, El Abrazo perdido**
La Jaula de Oro, La misma Luna, Las cartas Alou,Dheepan, El gran río, Un día sin mexicanos, Al otro lado, Un viaje de 10 metros, La buena mentira, Exodo, In this World, La puerta de no retorno

Convención nos protegería? La intención es que el grupo pueda identificar la vulnerabilidad que se vive al migrar, pero también sus derechos. Se debe alentar la participación de todo el grupo.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Qué me pareció la actividad?, ¿Qué tanto participé?
- ✓ ¿Alguna vez había pensado sobre estos temas?
- ✓ ¿Cuáles peligros se corren al migrar?
- ✓ ¿Cómo me sentí al conocer esta información?
- ✓ ¿Cómo me sentí al pensar en mis derechos?
- ✓ ¿Qué es lo que llamó más mi atención?

CONOCIENDO LA MIGRACIÓN DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

Objetivo: se elaborará un mural con reportajes de prensa sobre la migración infantil no acompañada.

Tiempo: 90 minutos.

Materiales: periódicos distintos (el o la facilitadora debe conseguirlos con anterioridad o, si es posible, pedir al grupo que los consiga), si se tiene acceso a Internet, también se puede usar; en el caso de la migración, puede buscarse información de la propia comunidad o Estado. Hojas Bond o paredes, tijeras, plumones, pegamento, cinta adhesiva.

Instrucciones: El grupo se divide en equipos de 5 a 7 personas. Cada equipo recibe diferentes diarios y el resto de materiales para hacer el mural. Eligen imágenes o textos relacionados con la migración (puede estar relacionado con sus causas, riesgos, aspectos positivos, etc.). Deben discutir la información entre sí y añadir todo lo que quieran a su mural, éste debe quedar expuesto en el espacio que usan para el taller. Al final, cada equipo expone su mural y menciona lo que encontró, el resto de equipos le puede hacer preguntas.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Qué me pareció la actividad?
- ✓ ¿Alguna vez había leído sobre estos temas?
- ✓ ¿Cómo me sentí al conocer esta información?
- ✓ ¿Cómo trabajamos dentro del equipo?
- ✓ ¿Qué noticia llamó más mi atención?

SIMULACRO: ESCENARIOS DE MIGRACIÓN DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

Objetivo: dar a conocer los peligros que corren las niñas, niños y adolescentes ante la migración en solitario y los procedimientos del DIF para tender a esta población, para experimentar de forma simulada la vulnerabilidad a que quedan expuestos sus derechos y la atención de todos los implicados para retornar de forma exitosa a las niñas, niños y adolescentes no acompañados a su lugar de origen.

Materiales: personificadores para cada rol: estrellas para el equipo de los Sheriff, cruces rojas para el equipo de la Cruz Roja, personificadores Frontera Norte, Rio o Desierto, Línea Fronteriza, EUA, etc.; sirena y altavoz. Espacio lo suficiente mente amplio para el escenario o de preferencia en campo abierto al aire libre.

Tiempo: el que dure el simulacro, puede ser alrededor de dos horas.

Instrucciones: se organiza el grupo de niñas, niños y adolescentes, se asignan los roles y su ubicación, informándoles que se representará una situación en la que un grupo de niñas, niños y adolescentes mexicanos intenten pasar a la Frontera Norte, de forma no acompañada y los riesgos que conlleva.

Roles: DIF, INM, Sheriff, Border Patrol, Niños mexicanos migrantes, OPI, Cruz Roja, D.H.

Desarrollo: se elabora con los participantes la representación de una situación real de migración infantil no acompañada, donde intervienen diversos factores, personas, organizaciones. Inicia el simulacro con todos los roles en sus puestos.

A la señal inician los niños mexicanos a correr para pasar la línea, unos lograrán pasar con éxito, otros serán detenidos después de pasar y otros no pasarán la línea fronteriza. Quienes fueron detenidos por la patrulla fronteriza, serán entregados al INM y los niños iniciarán con el procedimiento de atención en Frontera Norte y retorno seguro a su lugar de origen. Debe quedar muy claro la labor de cada uno de los roles puestos en escena, de los grupos de apoyo y de los procedimientos de DIF para dicho retorno. Se concluye el simulacro cuando se haya logrado retornar los niños mexicanos a su lugar de origen.

Puntos para reflexionar:

- ✓ Retroalimentación con el grupo sobre la experiencia de cada uno de los participantes en sus diferentes roles.
- ✓ Toma de consciencia sobre los peligros reales a los que se enfrentan los niños/as migrantes no acompañados.
- ✓ Reconocer al grupo por los retornos seguros que realizaron, puntualizando las acciones del DIF.

ÁRBOL DE LA MIGRACIÓN DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES, CAUSAS Y SOLUCIONES

Objetivo: se identificarán las causas y consecuencias de la migración infantil no acompañada.

Tiempo: 90 minutos.

Materiales: hojas Bond o cartulina, plumones, cinta adhesiva.

Instrucciones: esta dinámica se realiza sólo después de conocer la información sobre migración infantil no acompañada, para lo que se puede incluir una exposición del tema por parte del facilitador o lecturas sobre el tema, de acuerdo con la capacidad del grupo. Se divide al grupo en equipos de 5 a 7 personas. Cada equipo recibe su material. La dinámica consiste en dibujar un árbol muy grande, que incluya la fronda con sus hojas, el tronco y las raíces. Entonces se plantea a "la migración infantil no acompañada (en la ciudad, comunidad o municipio a la que el grupo pertenece)", como el problema a analizar. El facilitador crea una lluvia de ideas acerca de:

- Las raíces – orígenes o causas de la migración infantil no acompañada
- El tronco - consecuencias de la migración infantil no acompañada
- La fronda – soluciones para la migración infantil no acompañada

Cada uno de estos temas debe retomar la información general sobre la migración infantil, pero debe centrarse en el lugar de origen. Cada tema se escribe en la parte del árbol que le corresponde. Pueden discutir entre sí y añadir todo lo que quieran. Al final, cada equipo explica su árbol al todo el grupo y el resto puede hacerle preguntas.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Qué me pareció la actividad?
- ✓ ¿Alguna vez había pensado sobre estos temas?
- ✓ ¿Cuáles peligros se corren al migrar?
- ✓ ¿Cómo me sentí al conocer esta información?
- ✓ ¿Cómo me sentí al pensar en soluciones?
- ✓ ¿Cómo trabajamos dentro del equipo?
- ✓ ¿Qué es lo que llamó más mi atención?

JUEGOS Y TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN

¿QUÉ SIGNIFICA COMUNICARNOS?

Objetivo: los participantes vivirán el proceso de la comunicación verbal y no verbal.

Tiempo: 30 minutos.

Materiales: el *esquema de la comunicación* en cartulina o en el pizarrón y salón amplio (revisar Principio Teórico del Modelo).

Instrucciones: se forman tres equipos, uno se coloca a la derecha, otro al centro y otro a la izquierda. El equipo que se encuentra a la derecha se pone de acuerdo para mandar un mensaje al equipo que se encuentra a la izquierda. El equipo que está en el centro hace todos los tipos de ruidos que puedan. El ejercicio termina cuando el equipo de la izquierda ha escuchado el mensaje. Después se cambian roles.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Cómo se sintió el equipo de en medio?
- ✓ ¿Cómo se sintieron los del equipo que envía el mensaje?
- ✓ ¿Cómo se sintieron los del equipo que tenía que escuchar el mensaje?
- ✓ ¿Cómo nos afecta tanto ruido alrededor?
- ✓ ¿Cómo nos comunicamos normalmente, alzamos la voz?

FILA DE CUMPLEAÑOS

Objetivo: comprender la importancia de la comunicación verbal, lo difícil que resulta no poder comunicarse de esta manera, y descubrir otras formas de comunicación

Tiempo: 10 a 20 minutos dependiendo del tamaño del grupo (puedes reducir el tiempo para meter una presión adicional).

Materiales: salón muy amplio o al aire libre.

Instrucciones: se trata de hacer una fila ordenada, comunicándose sin palabras, se recomienda tapar la boca con cinta adhesiva. Los participantes tienen que formarse en una larga fila, la consigna es ordenarse según el día y mes de su cumpleaños (no importa el año de nacimiento). Tienen que buscar la manera de entenderse sin palabras. Durante todo el juego las personas permanecen en fila (no se agrupan). Eso es importante para evitar que una persona o pocas personas conduzcan todo el juego.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Es fácil la comunicación “sin hablar”?
- ✓ ¿Cómo conseguimos comunicarnos?
- ✓ ¿Qué problemas hubo?
- ✓ ¿Cómo me sentí?

BARCOS EN LA NIEBLA

Objetivo: es un sencillo juego de confianza, en el que se agudiza el sentido del oído y la cooperación entre los integrantes del grupo.

Tiempo: 50 minutos.

Materiales: paliacate para cada jugador, dos sillas.

Instrucciones: las sillas se pondrán una frente a la otra simulando una "entrada", en la que sólo se podrá entrar directamente. Los participantes se tapan los ojos y se dividen en dos grupos formados en hilera tomándose de los hombros, deben quedar muy lejos de la "entrada". Al final de cada fila hay un guía, que no lleva los ojos tapados. Cuando des la señal, los equipos empezarán a caminar poco a poco, el guía sólo podrá decir "babor" (izquierda) o "estribor" (derecha), para indicar el camino hacia la "entrada". Cuando escuchen, toda la hilera sin soltarse debe caminar en esa dirección. Otra variante del juego es que se haga un equipo a la vez, para que el otro tenga oportunidad de ver cómo resuelven la situación.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Me gustó el juego?
- ✓ ¿Pudimos "ganar" el juego?
- ✓ ¿Todos estaban concentrados en cumplir las indicaciones?
- ✓ ¿Sabemos escuchar?
- ✓ ¿Qué puede significar "movernos en la misma dirección" ?, ¿es fácil?
- ✓ ¿Pude haberlo hecho mejor?
- ✓ ¿Qué aprendí de esta experiencia?

CARICIAS POR ESCRITO

Objetivo: fomenta la comunicación escrita, permite el intercambio emocional gratificante y ayuda a fortalecer la autoestima.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: hojas blancas para cada participante y plumas o lápices.

Instrucciones: se dobla la hoja en ocho partes (haciendo tres dobleces justo a la mitad cada vez), en cada espacio que deja el doblez, se escribe el nombre de otro participante. El facilitador deberá procurar que todos en el grupo sean incluidos equitativamente y prevenir que alguien no sea incluido. Atrás de la hoja se escribe algo sobre la persona cuyo nombre se anotó (son ocho), la condición es que sea algo gratificante; por ejemplo, un poema, un acróstico, una frase, algo que

exprese su personalidad. Al terminar, lo que se ha escrito se entrega a quien le corresponde. Cada participante lee en voz alta lo que sus compañeros piensan de él o ella.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Me gustó el juego?
- ✓ ¿Me parece que lo que escribieron de mí es correcto?
- ✓ ¿Atinaron en algo a mi personalidad?
- ✓ ¿Algo me sorprendió, me veo como el grupo me ve?
- ✓ ¿Qué hemos aprendido?
- ✓ ¿Me gustaría decir algo más?

EXPOSICIÓN DE IMÁGENES

Objetivo: los participantes se conocerán a través de sus gustos y percepciones, fomentando la discusión, el consenso y la toma de decisiones.

Tiempo: 50 minutos.

Materiales: 30 recortes de revistas, cinta adhesiva.

Instrucciones: el facilitador coloca varias ilustraciones de revistas, distintas entre sí, como en una exposición en las paredes (o puede ser en el piso). En parejas, los participantes eligen las tres imágenes que más les gusten sin levantarlas. Luego una pareja se junta con otra pareja para formar un equipo de cuatro, el cual debe volver aponerse de acuerdo sobre tres imágenes preferidas y así sucesivamente, hasta que todo el grupo forma un solo equipo y elige tres imágenes de común acuerdo. Es válido discutir sobre cuáles imágenes deben ser elegidas y por qué.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Alguien se sintió molesto o enojado?
- ✓ ¿Cuál fue el criterio para elegir las imágenes?
- ✓ ¿Quién expresó y defendió sus gustos frente a los demás?
- ✓ ¿Quién sintió miedo o temor de defender sus gustos? ¿Por qué?
- ✓ ¿Qué aprendimos de nuestros compañeros?

EL GUÍA

Objetivo: los participantes aprenderán a sentir confianza en sí mismos y en los demás.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: un paliacate por persona y material para formar un camino (colchonetas, sillas, mesas, tablas de madera, cobijas, etcétera).
Instrucciones: para esta dinámica es necesario que prepares el "camino" que se recorrerá, preparado de antemano y sin que sea visto por el grupo, lo que significa que deberás hacerlo antes de que inicie la sesión. El "camino" no es más que un recorrido colocando "obstáculos", haciendo túneles o laberintos con el material mencionado. Se elige a un guía que conduzca al grupo en este "camino" en completo silencio, se marca el inicio y el final del recorrido y se pide a los participantes que se venden los ojos, no podrán ver durante todo el ejercicio. La tarea del guía es que todos lleguen al final sin golpearse, para ello tiene que encontrar una solución sin que el grupo vea y sin que el guía les pueda hablar. Es un juego de cooperación y comunicación, permite observar no sólo la ejecución del guía, sino el modo en que el resto del grupo colabora con él y entre sí.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Cómo se sintieron (guías y guiados)?
- ✓ ¿Qué se imaginaban cuando iban caminando?
- ✓ ¿Cómo sintieron el cuerpo de su compañero de enfrente?
- ✓ ¿Les recordó algo, una escena, una persona, una situación?
- ✓ ¿Confiaban en el guía?
- ✓ ¿No poder ver nos hace dependientes o aun así podemos ser autosuficientes y cuidarnos a nosotras/os y entre nosotros?

AMIGO SECRETO

Objetivo: ayudará a los participantes a desarrollar una atmósfera de amistad y de ayuda recíproca. Se experimentará la importancia de procurar detalles de atención y alegría a los integrantes del grupo.

Tiempo: varias sesiones.

Instrucciones: este ejercicio ayuda a sentir aceptación dentro del grupo. Dentro de una bolsa o recipiente se meten papeles doblados con el nombre escrito de todos los participantes, cada uno saca un papel y ese será su amigo secreto. Nadie puede quedar fuera. Se instalará un buzón en el espacio donde se realice el taller y durante las siguientes semanas, se compartirán experiencias, ideas, pensamientos o lo que se desee, con el amigo o amiga, siempre de forma anónima y con la finalidad de hacerle sentir alegría (siempre tiene que hacerse algo por escrito). También se le podría hacer llegar algún detallito (un dulce, un chiste, un dibujo o algo hecho a mano). Está prohibido manifestar cualquier tipo de violencia, burla o descalificación. La intención es que niñas, niños y adolescentes se comuniquen de manera abierta y sincera. El último día, para descubrir quién les escribió todo el tiempo, pueden sacar del buzón la última entrega para que el amigo

o amiga la lea a todo el grupo. Durante algunas semanas puedes ver la evolución de la dinámica, este tiempo puede variar, en función del grupo. Esta dinámica puede repetirse cuantas veces se quiera y el tiempo que sea necesario.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿A alguien le toco un compañero que ya conocía?
- ✓ ¿Cómo le hizo para que no se diera cuenta de quién era la amiga o amigo?
- ✓ ¿Qué diferencia notaron quienes no se conocían?
- ✓ ¿Debo forzosamente querer a alguien para poder compartir cosas?
- ✓ ¿He notado los detalles que tienen conmigo?
- ✓ ¿Cómo he reaccionado a los detalles que me han hecho?
- ✓ ¿Qué es lo que más me ha gustado?
- ✓ ¿Descubrí quién era mi amigo o amiga secreto?
- ✓ ¿Cómo me di cuenta?
- ✓ ¿Qué aprendí sobre mi compañero secreto?
- ✓ ¿Es fácil hacer un regalo?
- ✓ ¿Es fácil recibir un regalo?
- ✓ ¿Me fue más fácil comunicarme por escrito?
- ✓ ¿Cómo me siento al respecto?
- ✓ ¿Alguien quiere decir algo más?

MOMENTO MÁGICO

Objetivo: todas las personas, en un momento dado, tenemos un momento mágico, es decir, algo que hace que el individuo sobrepase los límites de su conciencia individual y se abra ante valores qué inspiran y dan sentido a la vida. Es importante crear conciencia a los participantes de estos momentos mágicos.

Tiempo: 90 minutos.

Materiales: hojas y plumas para cada participante.

Instrucciones: deben tener el material cerca, para usarlo cuando lo necesiten. El facilitador lee lo siguiente al grupo: "En la vida a veces nos sorprende algo extraordinariamente precioso, tanto, que íntimamente decimos: es hermoso vivir, no estoy solo, puedo lograr todo cuanto quiero… y cosas por el estilo. Si somos capaces de poner más atención a estas situaciones, pueden tener una función importante en nuestra vida llenándonos de ánimo y energía…" Pónganse cómodas y cómodos, sentados o acostados… Cierren los ojos y concéntrense en su cuerpo… Pongan atención en su interior y descubran qué sucede en su cuerpo (dar 1 minuto) ¿Están cómodos, cómodas?... Busquen una postura más cómoda… ¿Se sienten relajadas, relajados?... Sí una parte de su cuerpo esta tensa, procuren relajarla, si no lo logran, estírense con fuerza y después relájense (se repite varias veces durante un par de minutos) … Ahora, atiendan a su respiración… ¿cómo respiran?... Sientan cómo el aire entra por la nariz… Sientan cómo recorre la garganta hacia el pecho y el vientre… Imaginen

que la respiración va y viene como las olas sobre la arena de la playa y qué en cada respiración sale del cuerpo un poco de tensión… Noten como poco a poco ya no están tensas ni tensos (da un par de minutos). Recuerden los momentos más hermosos de su vida: momentos de inmensa felicidad, de alegría o simplemente un momento creativo, es decir cuando hicieron algo que les gustó porque lo hicieron muy bien… escriban todo lo que les viene a la mente (da entre 5 y 10 minutos)."

"Cuando terminen, busquen a alguien a quien quieran compartirle lo que han escrito. Darán un paseo (al aire libre o en el espacio de que dispongan), les daré 45 minutos, cada uno dispone de 15 minutos para contarle al otro lo que escribió, no se vale interrumpir lo que nos platican y tenemos que ser respetuosas/os… cada uno/a tiene que platicar sobre su momento mágico. Cuando terminen, regresan del lugar donde salieron, para una breve reflexión". La mayor parte de los adolescentes aprecia mucho la atención y concentración de otra persona cuando ellos cuentan algo. Es muy importante que las y los participantes salgan a pasear para intercambiar sus opiniones. Moverse los estimula y les da la sensación de libertad.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Me ha gustado la actividad?
- ✓ ¿Cuándo he vivido momentos mágicos con más frecuencia?
- ✓ ¿Qué sería de mi vida si yo me basara totalmente en tales experiencias?
- ✓ ¿Y sí nunca las experimentara?
- ✓ ¿Cuántas veces he vivido, momentos mágicos?
- ✓ ¿Me he sentido bien con mi compañero o compañera?
- ✓ Durante el paseo, ¿respete las reglas?
- ✓ ¿Qué significa para mí que otra persona me escuchara?
- ✓ ¿Qué quiero añadir?

JUEGOS Y TÉNICAS DE DISTENSIÓN

MASAJE CON PELOTITAS

Objetivo: que los participantes realicen un contacto corporal estructurado, positivo y relajante.

Tiempo: 20 minutos.

Materiales: salón amplio en el que puedan recostarse, una toalla o tapete para recostarse, pelotas de goma o de tenis, música relajante.

Instrucciones: los participantes se dividen en parejas y con la pelota se dan un masaje por turnos, tratando de abarcar todo el cuerpo, con cuidado y respeto, la intención es que sea una experiencia agradable. No se trata de lastimar al compañero de enfrente.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Cómo nos sentimos al contacto con las demás personas (comodidad, incomodidad, confianza, desconfianza, etcétera)?
- ✓ ¿Cómo nos sentimos con nuestro propio cuerpo?
- ✓ ¿Qué prefiero, dar un masaje o recibirlo?

CIRCO

Objetivo: lograr que los participantes se integren al grupo, cada uno de ellos será capaz de improvisar y agudizar su agilidad mental.

Tiempo: Aproximadamente 30 minutos (dependiendo el número de integrantes del grupo), pues se recomienda que todos se involucren y trabajen el mismo ejercicio.

Materiales: tarjetas con los nombres de los oficios propios de un circo (domador, payasa, trapecista, etc.) y con los nombres de los animales. El número de tarjetas puede variar, se recomienda que por lo menos haya una por cada participante.

Instrucciones: Cada participante toma una tarjeta e imita lo que le ha tocado, sucesivamente, hasta que participe todo el grupo y las tarjetas se acaben; si queda tiempo pueden repetirse algunas rondas o intercambiarse las tarjetas.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Me gustó el juego?
- ✓ ¿Me sentí cómodo al realizar mi imitación?
- ✓ ¿Me gustó la de alguien en especial?
- ✓ ¿Qué aprendí de la dinámica?
- ✓ ¿Tengo algo más que decir?

LA PELOTA PREGUNTONA

Objetivo: este ejercicio sirve para que los participantes se integren, es muy fácil y divertido.

Tiempo: 30 minutos, pero dependerá del número de participantes.

Materiales: una pelota de tamaño regular o pequeño, una bufanda anudada o un pedazo de tela que se pueda envolver y arrojar.

Instrucciones: los participantes se sientan, formando un círculo, la pelota se pondrá en juego y cuando se mande a otro jugador puede hacerse la pregunta que uno quiera; por ejemplo, su nombre, cómo le gusta que le diga, qué le gusta, etc. Se recomienda que todos se involucren en el juego y que al menos una vez hable cada uno.

Esta dinámica puede adaptar sus preguntas para ser utilizada en la fase de diagnóstico individual.

GUSANOS EN LA MANZANA

Objetivo: es un juego de integración para romper el hielo, sólo hay que evitar que el juego se torne rudo para que los participantes no se lastimen.

Tiempo: 60 minutos.
Materiales: Un gis para pintar el piso del color que se decida.

Instrucciones: se divide el grupo en dos equipos, uno de ellos se debe sentar en círculo en el suelo, lo más juntos posible, para poder abrazarse. Se trazará un círculo que los rodee, este perímetro será "la manzana"; los otros equipos serán "los gusanos" que intentarán entrar al centro de esta "manzana". Como es lógico, los miembros de la "manzana" no lo permitirán. Es recomendable poner cierto tiempo para presionar a lograrlo rápidamente, cuando termine el tiempo se intercambian los papeles.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Me gustó esta dinámica?
- ✓ ¿Cómo nos pusimos de acuerdo para evitar que entraran los gusanos?
- ✓ ¿Nos pusimos de acuerdo rápido?
- ✓ ¿Qué aprendí de este ejercicio?
- ✓ ¿Qué más puedo decir?

LA ROÑA CARIÑOSA

Objetivo: los participantes se relajarán a través del juego, propiciando el desplazamiento corporal y el contacto interpersonal.

Tiempo: 30 minutos.

Materiales: salón amplio y paliacates.

Instrucciones: es una variante de la roña tradicional, modificada para hacerla más participativa. Se nombra a alguien para ser el cazador, el resto del grupo evitará ser alcanzado por éste; de ser así, se convertirá en el nuevo cazador. Para evitar ser atrapados, los participantes podrán colocarse en parejas (de costado, abrazándose con una mano en el hombro de la pareja) para estar a salvo, aunque sea por un momento. En este juego no existe una base o refugio fijo, pues en caso de que alguien llegue corriendo y se coloque junto a una de las personas que forman la pareja (abrazándola con su mano en el hombro de la otra persona) el compañero del otro extremo tendrá que abandonar su lugar y saldrá corriendo en busca de una nueva pareja. En este juego no se vale que más de dos personas estén juntas. Cada uno podrá separarse de su pareja cuando lo desee, no tiene que esperar a que alguien llegue y las desplace. Si alguna de las parejas tuviera mucho rato sin moverse, el cazador podrá contar hasta cuatro para disolverla. Es conveniente que el cazador lleve un paliacate como distintivo que entregará a la persona que atrape y que se vuelve el nuevo cazador.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Cómo nos sentimos al contacto con las demás personas (comodidad, incomodidad, confianza, desconfianza, etcétera)?
- ✓ ¿Cómo nos sentimos con nuestro propio cuerpo?
- ✓ ¿Qué puede significar que el otro/a sea mi refugio?

CANGREJOS

Objetivo: los participantes se relajarán a través del contacto corporal.

Tiempo: 20 minutos.

Materiales: salón amplio y paliacates.

Instrucciones: se colocan en el centro del salón en parejas, colocándose espalda con espalda y empujándose una a otra hasta llegar a uno de los extremos, en la pared izquierda o derecha.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Cómo nos sentimos al contacto con las demás personas (comodidad, incomodidad, confianza, desconfianza, etcétera)?
- ✓ Reflexionar sobre las sensaciones de nuestro cuerpo, especialmente de la espalda y las piernas.
- ✓ ¿Cómo nos sentimos con nuestro propio cuerpo?

MORDER LA MANZANA

Objetivo: trabajar en equipo, el fin es simplemente el disfrute de cooperar.

Tiempo: 90 minutos aproximadamente.

Materiales: un mecate, hilos gruesos, manzanas (las necesarias).

Instrucciones: se colocará el mecate a la altura de los rostros de los participantes; de ahí colgarán los hilos que sostendrán las manzanas con una distancia entre ellas de, al menos, 30 cm. La finalidad del juego es comerse la manzana trocito a trocito, pero sin meter las manos. Otra variante de este ejercicio, es hacerlo por parejas. En esta modalidad debe permitirse que cada uno intente morder la manzana alternadamente.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Me gustó el juego?
- ✓ ¿Logré comer mi manzana?
- ✓ ¿Cuándo trabajé en equipo, cómo logramos ponernos de acuerdo para comer la manzana?
- ✓ ¿Qué hice bien para lograr el objetivo?
- ✓ ¿Qué puedo mejorar para lograr el objetivo?
- ✓ ¿Quiero decir algo más?

CARRERAS DE SACO

Objetivo: coordinarse para trabajar en equipo con rapidez.

Tiempo: 45 minutos aproximadamente.

Materiales: sacos de yute (de harina, de azúcar), es preferible jugar al aire libre.

Instrucciones: se divide al grupo en dos equipos, se delimitan la salida y la meta, pueden pintarse líneas o marcarlas con algún objeto. Cada equipo se divide nuevamente, cada sub-equipo se coloca detrás de las líneas de salida y de meta. Cuando el facilitador grita ¡salida!, un participante de cada equipo entrará en el saco, para llegar saltando con su relevo, hasta que pasen todos y lleguen a la meta lo más rápido posible.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Me gustó el ejercicio?
- ✓ ¿Trabajé en equipo con las personas que me tocaron?
- ✓ ¿Cuál crees que es el motivo por el que un equipo ganó?
- ✓ ¿Qué hice para que ganaran?
- ✓ ¿Qué aprendí con este juego?

CANARIO, CANGURO, CANGREJO

Objetivo: es un juego de destreza, atención y agilidad mental en donde el trabajo de equipo es indispensable.

Tiempo: 60 minutos aproximadamente.

Materiales: espacio amplio, sillas suficientes, para todos los participantes.

Instrucciones: se hacen dos equipos y se sientan uno frente a otro dejando una distancia considerable entre cada fila, para no golpearse, un equipo serán Los Canarios y otro Los Canguros. Para comenzar el juego se ponen de pie frente a frente, dependiendo si los facilitadores gritan "canario" o "canguro", deberán sentarse unos u otros respectivamente, pero si escuchan "cangrejo" ningún integrante debe sentarse. Gana el juego quién no titubee ni haga ningún movimiento en falso.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Me gustó el juego?
- ✓ ¿Fue fácil para mí llevar a cabo lo que me pedían?
- ✓ ¿Qué aprendí de esta dinámica?

LA TEMPESTAD Y EL MURO

Objetivo: lograr que el grupo de rienda suelta a su energía y regrese con entusiasmo a la sesión; es recomendable cuando ha surgido un ambiente de aburrimiento, cansancio o tensión.

Tiempo: el necesario para cada participante pase al menos una vez.

Materiales: espacio amplio.

Instrucciones: se divide el grupo en dos equipos, uno de ellos será "el muro", este equipo debe colocarse uno al lado de otro formando una fila hombro con hombro. El otro equipo debe ponerse en fila, la mitad de un lado del "muro" y la otra mitad en el lado contrario. El último integrante de la fila tiene que darle un mensaje al primero de la fila de su propio equipo. La dificultad es que el "muro" hará una "tormenta", gritando todo lo que pueda para evitar que se dé el mensaje. Posteriormente, pueden intercambiarse los lugares de la fila o los papeles de los equipos.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Me gustó el juego?
- ✓ ¿Cómo me sentí al sabotear el mensaje?
- ✓ ¿Cómo me sentí al ser saboteada/o?
- ✓ ¿Qué puedo aprender de esta dinámica?

EL GUARDIÁN QUE VIGILA

Objetivo: este juego es muy estimulante ya que despertará el sentido del oído.

Tiempo: el necesario para cada participante pase al menos una vez.

Materiales: un paliacate, una ramita de árbol no muy dura y una prenda (a escoger). De preferencia se juega al aire libre.

Instrucciones: al aire libre, se elige un espacio donde colocar la "prenda", tiene que estar muy cerca del "guardia" que la cuidará; la dificultad es que "el guardia" estará vendado de los ojos. El resto de participantes intentaran, en un descuido del "guardia", apoderarse de la "prenda", sin hacer ruido, ya que, si el "guardia" escucha algo, podrá decir "alto escuché algo" o tocar a alguien con la rama (con cuidado de no lastimar a nadie) y tendrán que regresar la "prenda" a su posición inicial. Ganará quien logré quitar "la prenda" al "guardia".

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Me gustó el juego?
- ✓ ¿Logré quitarle la prenda?
- ✓ ¿Cómo me sentí al lograrlo?
- ✓ ¿Cómo me sentí al no logarlo?
- ✓ ¿Qué aprendí con esta dinámica?
- ✓ ¿Quiero decir algo más?

DINÁMICAS PARA LA ETAPA III. DIAGNÓSTICOS PARTICIPATIVOS

TÉCNICAS PARA EL DIAGNÓSTICO PERSONAL

EL JUEGO DEL NOMBRE

Objetivo: trabajar la valoración personal de los integrantes del grupo; es divertido y afirma a todos los jóvenes al mismo tiempo.

Tiempo: aproximadamente una hora.

Materiales: cartulinas de diferentes colores cortadas de un solo tamaño todas o para cada integrante, marcadores de colores.

Instrucciones: cada integrante toma los cuadros de cartulina necesarios para que ponga en ellos cada una de las letras de su nombre. Se pegan en un lugar visible para todos, entonces cada uno de los miembros del grupo anotará una cualidad de la persona cuya letra inicial coincida con la letra del nombre que más le guste. Así, hasta que hayan pasado todos y se logren completar los nombres de todos, se sugiere que todos opinen al menos una vez de otro miembro, a excepción de sí mismo. Cuando se termine con este ejercicio se leerá lo escrito por todos.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Me gustó el juego?
- ✓ ¿Cómo me sentí de la opinión de los demás hacia mí?
- ✓ ¿Fui sincero en lo que opine de los demás?
- ✓ ¿Esperaba que hablaran eso de mí?
- ✓ ¿Deseo decir algo más?

COLLAGE ¿QUIÉN SOY YO?

Objetivo: expresar a través de imágenes quién soy.

Tiempo: el necesario para que se haga el collage y se presente al grupo; puede ser más de una sesión.

Materiales: cartulinas, revistas, tijeras, pegamento, cinta adhesiva, plumones.

Instrucciones: cada integrante trabaja de manera individual, con recortes de revistas, dibujos o palabras cada uno hace un collage que lo represente (cómo es, qué le gusta, qué quiere ser, etc.). Se puede asignar un tiempo para que realicen su collage o también se puede dejar una semana antes como tarea, para aprovechar el tiempo en la presentación. Si realizan el collage en la sesión, pueden compartir materiales. Una vez que todos terminan su trabajo, se reúnen para escuchar a los demás. Cada participante explicará su collage, se le pueden hacer preguntas.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Me gustó la actividad?
- ✓ ¿Cómo me sentí hablando de mí ante los demás?
- ✓ ¿Cómo me sentí escuchando a los demás? ¿me sorprendieron? ¿me identifiqué?

¿QUIÉN SOY YO Y QUÉ ME GUSTA?

Objetivo: hacer una exploración sobre lo que somos y lo que nos gusta para presentarla al grupo. Lograr que los participantes puedan derribar las barreras que no les permiten tener un buen concepto propio, y fortalecer su autoimagen mediante el intercambio de comentarios y cualidades personales.

Tiempo: dos sesiones.

Materiales: espacio amplio, cinta adhesiva.

Instrucciones: hemos crecido con la idea de que no es "correcto" el autoelogio ni elogiar a otros. Con este ejercicio se intenta cambiar esa actitud. Cada participante debe realizar una exploración sobre cuatro aspectos:

- Físico. ¿Cómo soy físicamente?, ¿me gusto?, ¿qué me gusta de mí, qué no me gusta? (consiste en una descripción de sus características físicas, pueden hacer un dibujo de sí mismos)
- Habilidades y destrezas. ¿Qué sé hacer mejor?, ¿cuáles son mis habilidades? (incluye lo físico, intelectual, emocional y/o artístico)
- ¿En dónde me gusta estar?, ¿dónde o con quien me siento segura/o?
- ¿Cuáles son mis metas dentro del proyecto de Líderes Comunitarios?

De esta exploración deben hacer una presentación ante el grupo. Cada comentario dentro de la exposición debe ser positivo. No se permiten comentarios negativos.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Cómo nos sentimos al pensar en nuestras características y habilidades y al compartirlo con el grupo?
- ✓ ¿Fue difícil encontrar lo positivo en nosotros?, ¿por qué?

EL INCENDIO

Objetivo: descubrir qué es aquello que cada uno y cada una aprecia más.

Tiempo: entre 30 y 50 minutos.

Materiales: espacio amplio donde se puedan recostar, tapetes, hojas Bond o cartulinas, plumones, cinta adhesiva.
Instrucciones: el Facilitador lee las siguientes instrucciones al grupo: "este juego nos ayudará a descubrir cuáles de las cosas que tienes son muy especiales para ti. Ponte cómodo, sentado o acostado, cierra los ojos y en silencio, concéntrate en tu cuerpo. Relájate, si alguna parte de tu cuerpo está tensa, trata de relajarla, si no lo logras, estírate con fuerza y después aflójate, repítelo varias veces… Ahora siente tu respiración… ¿Cómo respiras?... ¿Por dónde entra el aire, por la nariz o por la boca? Inspira por la nariz y detén el aire dentro de ti y déjalo salir por tu boca, siente cómo se infla tu pecho con cada respiración (dar un par de minutos), siente el ritmo de tu respiración y cómo cada que sale el aire de tu cuerpo se va un poco de tensión… Imagina que estás de paseo en tu lugar preferido, estás con tus papás, con toda tu familia y te has pasado un buen día… Regresas a tu casa y cuando vas llegando ves que sale humo de ella, que el techo está en llamas… Es muy peligroso, pero entras a la casa para salvar algunas cosas que son importantes. ¿Cuáles serían las dos cosas más importantes que querrías salvar a toda costa? Vamos, entra, mira alrededor y decide lo que quieres salvar, son solamente dos cosas (dar 45 segundos). Ahora imagínate ya en la calle con los dos objetos salvados… ¡Tranquilo! Los bomberos llegan y tu casa está a salvo. Observa bien tus dos objetos, ¿qué significan para ti?, ¿para qué los usas?, ¿qué sientes cuando piensan en esas cosas? (dar 2 minutos). Ahora abre los ojos, regresa al grupo… ¿Alguien quiere contarnos qué cosas salvó y por qué?".

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Me gustó la dinámica?
- ✓ ¿Qué cosas habrían salvado mi mamá y mi papá?
- ✓ ¿Qué significan para mí los objetos salvados?
- ✓ ¿Cómo conseguí las cosas que salvé?
- ✓ ¿Alguien quiere decir algo más?

Observaciones: esta dinámica puede ayudar a completar el diagnóstico individual. El facilitador/a puede pedir a los participantes que escriban cuáles fueron las cosas que eligieron y por qué, para pegarlos en la pared junto a los otros elementos del diagnóstico individual.

TÉCNICAS PARA EL DIAGNÓSTICO FAMILIAR

NUESTRA FAMILIA

Objetivo: cada participante reflexiona sobre su actitud ante la familia.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: hojas Bond o cartulina por persona, plumones de colores azules, amarillo, rojo, naranja, verde y morado.

Instrucciones: Se trabaja individualmente, se les dice que harán una gráfica que muestre:

- Todos los miembros de nuestra familia en casa (incluidos nosotros).
- Cuántas horas pasa cada miembro en casa.
- Las actitudes que tenemos con nuestra familia.

Una vez hecha la gráfica, se subraya con colores a cada miembro de la familia, de acuerdo con la actitud que tiene mientras está en casa:

- Azul: actitud fría y pasiva.
- Rojo: actitud agresiva.
- Naranja: actitud dialogante y cariñosa.
- Verde: comunicación de proyectos e ilusiones.
- Morado: actitud de silencio y tristeza.
- Amarillo: actitud de fiesta y alegría.

Si se cree conveniente, se dan ejemplos de cada una de estas actitudes, los puede construir el grupo. Se platica en grupo sobre los resultados. La discusión se puede orientar hacia una posible toma de decisiones. Se debe tener en cuenta la diversidad de las familias y no juzgar lo que pasa en ellas, a menos que el niño, niña o adolescente se encuentre en peligro, en cuyo caso se deberá tomar la acción correspondiente y debe ser tratado aparte. De otra manera, la dinámica debe centrarse en los sentimientos y percepciones de los participantes respecto a sus familias. Ante actitudes distantes e irritables se puede reflexionar sobre las causas, tratando de mostrar que no tiene que ver con falta de amor.

Puntos para reflexionar:

- ✓ Actitud ante la familia.
- ✓ Nivel de confianza.
- ✓ Modelos de relación con los padres y madres
- ✓ ¿Qué me pareció la actividad?
- ✓ ¿Cómo me sentí?
- ✓ ¿Alguna vez había pensado sobre mi familia?
- ✓ ¿Me gustó mostrarlo al grupo?
- ✓ ¿Qué aprendí?

MIS RAÍCES

Objetivos: conocer más acerca de lo que significa la familia. Acercarnos a nuestras raíces y compartirlas con el grupo.

Tiempo: puede llevarse más de una sesión.

Materiales: es una actividad que se dejará como tarea, en la sesión del taller sólo se necesitará cinta adhesiva**.**

Instrucciones: se pedirá a los participantes que reflexionen sobre los siguientes puntos:

- ¿Qué es la familia?
- ¿Por qué es importante la familia?
- ¿Cómo es mi familia? ¿me gusta mi familia o no me gusta?
- ¿Qué actividades realizan las personas de mi familia?
- ¿Cuáles son los aspectos positivos de la familia y cuáles son los negativos?
- ¿Cómo influye mi familia en mí?

Pueden contestar estas preguntas platicando con sus familiares. Esta información la expondrán al grupo, pueden incluso llevar fotografías o realizar dibujos sobre sus familias.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Fue fácil o difícil conseguir esta información?
- ✓ ¿Cómo me sentí?
- ✓ ¿Qué aprendí de mi familia?

ÁRBOL GENEALÓGICO

Objetivos: conocer de dónde venimos, darnos cuenta de cómo nos relacionamos con nuestros familiares.

Tiempo: dos sesiones.

Materiales: hojas Bond, plumones, cinta adhesiva.

Instrucciones: previamente se debe solicitar a los participantes indagar sobre sus padres y abuelos (aunque se pueden ir más atrás) y formar su árbol. Deben señalar si las personas que aparecerán en su árbol están en México o han migrado, también deben establecer qué tipo de relación llevan con los distintos miembros de su familia:

- ¿Quién está cerca de mí?
- ¿Quién está lejos?
- ¿En quién confiamos?
- ¿A quién queremos?

Finalmente, cada participante expondrá su árbol.

Puntos para reflexionar:

✓ Evaluar qué tanto conocían o desconocían de su familia y cómo se sintieron con la actividad.

TÉCNICAS PARA EL DIAGNÓSTICO COMUNITARIO[6]

SI YO FUERA PRESIDENTE O PRESIDENTA MUNICIPAL…

Objetivo: identificar los valores e intereses del grupo con respecto a la comunidad.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: hojas Bond o cartulinas, plumones, cinta adhesiva, una fotocopia para cada participante de las proposiciones de la dinámica: "Si yo fuera Presidente Municipal".

"Si yo fuera Presidente Municipal"
Imagina ser el Presidente o la Presidenta Municipal, piensa en su comunidad y completa las frases siguientes: Si yo fuera Presidente o Presidenta… • Cambiaría: • Daría permiso de que: • Dejaría que _____ siguiera igual: • Empezaría a: • Estaría de acuerdo con: • Mandaría que: • No permitiría que: • Obedecería a: • Olvidaría que: • Pelearía contra: • Pondría: • Quitaría: • Recordaría que: • Terminaría con:

[6] Además, es esencial hacer entrevistas y un mapeo, tal y como se describe en la Guía.

Instrucciones: esta dinámica ayudará a que nos demos cuenta de nuestros valores con respecto a nuestra comunidad. Cada uno tiene 25 minutos para contestarlo. En caso de que algunos de los participantes no sepan leer o escribir, pueden utilizarse las mismas proposiciones solicitándoles que dibujen sus respuestas o que alguien más les ayude. Es importante insistir en que los complementos de las frases deben referirse a algún aspecto concreto de la comunidad. Al terminar, el facilitador pedirá que coloquen en orden de importancia sus frases, colocando el número uno para la más importante, el número dos para la frase que le sigue en importancia y así sucesivamente. Después, cada participante hablará de las tres primeras frases que ha considerado como las más importantes. En una hoja Bond o cartulina se anotarán cada una de las frases compartidas por los compañeros y se pegarán en el espacio del taller.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Me gustó la dinámica?
- ✓ ¿Qué valores son importantes para mí?
- ✓ ¿Qué compartimos en nuestro grupo de Líderes Comunitarios?
- ✓ ¿Cuál es el aspecto de la comunidad que más le interesa a nuestro grupo de Líderes Comunitarios?
- ✓ ¿Alguien quiere decir algo más?

Observaciones: la dinámica también permite ir identificando los centros comunitarios de interés para el grupo; por lo que el resumen común deberá colocarse en la pared en el espacio destinado para el diagnóstico comunitario.

DINÁMICAS PARA LA ETAPA IV. TOMA DE DECISIONES Y ACCIÓN COMUNITARIA

TÉCNICAS PARA LA TOMA DE DECISIONES

VOTACIÓN PÚBLICA

Objetivo: que el grupo observe cómo los participantes inciden en priorizar cuáles son los temas que más les preocupan y cómo priorizan cuál es el proyecto que quieren implementar.

Tiempo: 20 a 30 minutos.

Materiales: un rotafolio, etiquetas circulares de 3 colores diferentes.

Instrucciones: en el rotafolio se divide en dos columnas; en la primera se colocará –en cada renglón– cada uno de los temas que fueron abordados en las primeras etapas del proceso. En el caso de que se elija uno de varios proyectos de intervención propuestos, en cada renglón se anotará cada uno. A cada uno de los participantes se le dotará de tres etiquetas, de un color diferente. El facilitador establecerá un código numérico y de colores para que el grupo exprese su mayor o menor preocupación para cada cuestión o tema plasmado en el rotafolio; por ejemplo:

- Rojo: muy preocupado - valor 3
- Amarillo: algo preocupado - valor 2

- Verde: preocupado - valor 1

Para el caso de la elección de proyectos el código puede plantearse en términos del proyecto más o menos adecuado, por ejemplo:

- Rojo: muy adecuado - valor 3
- Amarillo: adecuado - valor 2
- Verde: poco adecuado - valor 1

Posteriormente, se solicita a cada uno de los participantes que pase al rotafolio a poner sus etiquetas en los espacios de la segunda columna de acuerdo con sus preocupaciones personales para el caso de las problemáticas y con sus preferencias personales en el caso de los proyectos. Al final todo el grupo de Líderes Comunitarios realiza conjuntamente la sumatoria de los votos plasmados en el rotafolio; ello le permitirá identificar cuáles son para ellos mismos los dos o tres temas más relevantes en torno a la migración infantil en su comunidad y cuál es el proyecto más adecuado para prevenirla.

Puntos para reflexionar:

- ✓ Puede identificarse que las preocupaciones grupales pueden contener las preocupaciones de cada uno de los miembros del grupo.
- ✓ También puede identificarse como las preferencias personales por un proyecto pueden influir en la preferencia grupal.
- ✓ ¿Alguien quiere decir algo más?

Observaciones: el número de etiquetas y su escala de valores pueden ajustarse de acuerdo con el número de participantes y de cuestiones; buscando siempre que la mayoría pueda expresar sus preocupaciones o preferencias. Una variante de esta dinámica es proporcionar a los participantes un cierto número de puntos. Después se les pide que pongan sus puntos al lado de aquellos temas que sienten como los más importantes; o bien que los coloquen cerca del proyecto que crean el más adecuado para ser implementado. Si ellos sienten que un tema es mucho más importante que otro, pueden poner todos sus puntos al lado de ese tema. Alternadamente, pueden dividir sus puntos y colocarlos de acuerdo a sus preferencias. Una vez que los niños hayan puesto todos sus puntos y que estos hayan sido contados, el tema o el proyecto con el mayor número de puntos será el elegido. Es importante corroborar con el grupo que se trata de una decisión democrática en donde, si bien todos tienen voz y voto, debe haber mecanismo para elegir eso que preocupa y ocupa a la mayoría.

DISCUSIÓN

Objetivo: favorecer –entre los participantes– el intercambio de ideas y puntos de vista sobre distintos problemas o proyectos.

Tiempo: 20 a 30 minutos.

Materiales: media hoja de papel y un plumón para cada uno de los participantes.

Instrucciones: los participantes forman un círculo y el facilitador les va otorgando la palabra para que cada uno exprese su opinión sobre el primer tema o proyecto. Posteriormente se hace lo mismo para el segundo y hasta para el tercer problema, o bien para el segundo y el tercer proyecto propuesto. Es importante que cada uno exprese su opinión y la comparta con el grupo. Al final se solicita a cada uno que escriba en su hoja de papel cuál es el tema o cuál es el proyecto que considera más importante después de haber escuchado la opinión de los diferentes miembros del grupo.

Puntos para reflexionar:

- ✓ Puede reflexionarse cómo el escuchar lo que otros piensan puede cambiar un poco lo que nosotros pensamos
- ✓ ¿Alguien quiere decir algo más?

Observaciones: funciona mejor con una lista muy corta de temas o de proyectos, máximo tres. Otra variante es que se solicite al grupo que en la hoja de papel se coloquen del 1 al 3 en orden de importancia los problemas o los proyectos que deben seleccionarse como el más importante o el más adecuado.

RANKING

Objetivo: promover que el grupo analice los diferentes aspectos de los temas que les preocupan, o el proyecto que consideran más adecuado, antes de decidir dar prioridad a alguno de ellos.

Tiempo: 20 a 30 minutos.

Materiales: rotafolio y plumones.

Instrucciones: el facilitador debe proponer al grupo una serie de preguntas que deben analizarse para cada uno de los problemas o proyectos que se están analizando. La intención de dichas preguntas es que los participantes puedan darse cuenta y reflexionar sobre aspectos particulares de cada problema o de cada proyecto; aspectos que pueden resultar relevantes para elegir uno sobre otro. Algunos ejemplos de preguntas pueden ser:

- ¿Qué tan grave es el tema?
- ¿Qué tan común es ese tema en nuestra comunidad?
- ¿El proyecto prevendrá efectivamente la migración infantil no acompañada?
- ¿El proyecto es viable y sostenible?

El rotafolio debe separarse en dos columnas: en la primera se deberá colocar en cada renglón los diferentes problemas que fueron abordados en la primera parte del proceso; o bien deberán colocarse los diferentes proyectos propuestos para ser implementados por el grupo de Líderes Comunitarios. Para la segunda parte es importante asignar un espacio para la respuesta de cada una de las preguntas que se hayan determinado incluir. A cada pregunta debe asignarse un código numérico de respuesta; por ejemplo, para la pregunta “¿qué tan grave es el tema?”, puede usarse el siguiente:

5: muy grave
4: algo grave
3: grave
2: poco grave
1: nada grave

En el caso de una pregunta como "¿El proyecto es viable y sostenible?" podría utilizarse un código de valoración como el siguiente:

5: totalmente sostenible
4: algo sostenible
3: sostenible
2: poco sostenible
1: nada sostenible

Ello permitirá que cada problema o cada proyecto vayan teniendo una puntuación específica en los aspectos referidos por cada una de las preguntas propuestas. Por eso es muy importante que el facilitador se asegure que todas esas preguntas son aplicables a todos los temas que se están abordando o a los proyectos de entre los cuales se está eligiendo.

Los participantes deberán acordar cuál es el número adecuado para dar respuesta a cada una de las preguntas propuestas para cada tema. El facilitador deberá buscar facilitar el consenso en cada ocasión; cuando no haya acuerdo será importante que los participantes argumenten por qué es que debe darse tal o cual puntuación a determinada respuesta. Al final podrá hacerse una sumatoria para cada tema con la puntuación obtenida en las respuestas de cada cuestión, de cada problema, o de cada proyecto.

Puntos para reflexionar:

- ✓ Se puede señalar la importancia de pensar aspectos específicos de algunos temas y compararlos entre sí antes de tomar una decisión.
- ✓ ¿Alguien quiere decir algo más?
- ✓

Observaciones: será importante preguntar a los participantes si comprenden plenamente las preguntas propuestas por el facilitador o la facilitadora. También puede preguntarse al grupo si alguien desea proponer alguna pregunta más que considere importante para la elección de tema.

JUEGOS Y TÉCNICAS DE COOPERACIÓN

PLASTILINA

Objetivo: descubrir quién toma las riendas del equipo, cómo los miembros del grupo adoptan los roles y que hace cada uno por terminar más rápido lo que se le pide; el trabajo de equipo es importante y necesario para terminar rápido.

Tiempo: 40 minutos.

Materiales: plastilina de colores, palitos, palillos y un cuchillo.

Instrucciones: Se trabaja en equipos; cada uno tendrá que hacer una maceta, un árbol, una casa, un perro, un bebé y una pelota de playa con la plastilina. Estas figuras pueden variar, así como el número de piezas. Otra variante puede ser, crear una maqueta de determinado tema, pero el tiempo tendrá que aumentar. El facilitador revisa cómo se está organizando cada equipo, y después cada equipo expone sus experiencias con base en las siguientes reflexiones.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Me gustó el juego?
- ✓ ¿Quién aportó las mejores ideas?
- ✓ ¿Quién tomó las riendas del equipo?
- ✓ ¿Cómo nos dividimos el trabajo? ¿Por qué?
- ✓ ¿Qué les pareció el trabajo de equipo?
- ✓ ¿Qué aprendí en este juego?
- ✓ ¿Quiero decir algo más?

MEMORIA

Objetivo: trabajar y construir acuerdos en grupo.

Tiempo: preparación: 40 minutos; desarrollo: lo que se considere adecuado.

Materiales: cartulinas del mismo color de 15 x 15 cm., colores, plumas, lápices, reglas.

Instrucciones: para la preparación del material se les propone dividirse en dos equipos, asociándose como prefieran, cada equipo tendrá el mismo material. Se les pide realizar un “memorama” o “memoria”, de la forma que quieran es decir (las figuras que ellos decidan hacer) contarán con 40 minutos. Cuando terminen, ambos equipos colocarán desordenadamente las piezas, para que empiece el juego, todos los participantes toman turno para tratar de hacer pares. Va pasando una persona de cada equipo.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Me gustó el juego?
- ✓ ¿Quién tomó la dirección del grupo?
- ✓ ¿Cómo se dividieron el trabajo? ¿Por qué?

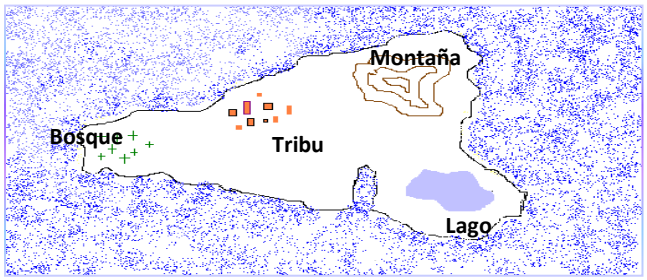
- ✓ ¿Surgieron desacuerdos? ¿Cómo los solucionaron?
- ✓ ¿Trabajaron en equipo para obtener más pares?
- ✓ ¿Quiero agregar algo más?

LA ISLA DESIERTA

Objetivo: poner en práctica las capacidades de negociación, comunicación y cooperación a través del juego.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: mapa de la isla por equipo.



Baúl encontrado en la costa con: 2 rifles, 1 caja de municiones, 1 hacha, 1 caja de cerillos, 1 cuerda, 1 lona, 1 navaja, 1 botiquín de primeros auxilios, 6 latas de frijoles, 6 latas de carne concentrada, 6 cajas de leche (puede ser una lista impresa o lo pueden dibujar).

Instrucciones: se divide al grupo en equipos de 5-7 personas, más un grupo de observadores. El facilitador lee a todos el siguiente escenario: "ustedes son los únicos supervivientes de un naufragio. Han llegado a esta isla con la marea que ha arrastrado restos del barco, un baúl y algunas maderas". Deben elegir en 3 minutos a qué parte de la isla llegaron–lago, montaña o bosque– y no se podrán cambiar. Se les entrega un mapa de la isla, con la lista de los restos del naufragio. Cada grupo tiene que planificar las próximas tres semanas: reconocer la isla, buscar alimento y agua, organización del trabajo, lugar y forma de vida, postura frente a la tribu de la isla, respuesta ante posibles enemigos, oportunidades de rescate (45 minutos). Después, se comparten las estrategias con todo el grupo.

Puntos para reflexionar:
- ✓ ¿Cómo nos sentimos?
- ✓ ¿Cómo se tomaron las decisiones?
- ✓ ¿Qué roles surgieron?

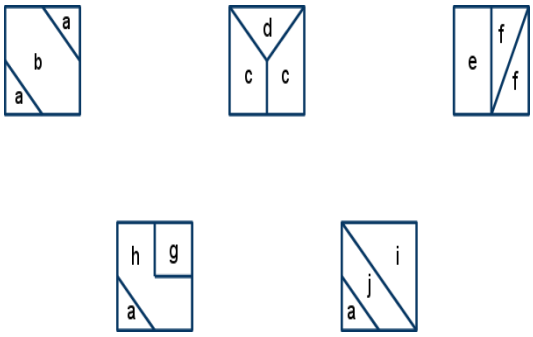
- ✓ ¿Qué problemas y soluciones hubo?
- ✓ ¿Cuál fue la idea de enemigo?
- ✓ ¿Qué creen que hemos aprendido?
- ✓ ¿Me gustaría decir algo más?

CUADRADOS COOPERATIVOS

Objetivo: poner en práctica las capacidades de negociación, comunicación y cooperación a través del juego.

Tiempo: 50 minutos:

Materiales: sobre con piezas recortadas para armar cuadrados. Los moldes son los siguientes, deben estar recortadas las piezas que se colocarán en los sobres:



Sobre A: Piezas a, c, h, i

Sobre B: Piezas a, a, a, e

Sobre C: Pieza j

Sobre D: Piezas d, f

Sobre E: Piezas b, c, f, g

Cada cuadrado debe ser de 20 cm. por 20 cm. y son un material que construirá el facilitador.

Instrucciones: el grupo se divide en cinco equipos para reconstruir 5 cuadrados. Se les dan 5 sobres con piezas determinadas que podrá abrir al recibir la señal. El facilitador describe que se trata de un rompecabezas en el que será necesaria la colaboración de todos. Cada equipo tiene un sobre con piezas, pero no en todos los casos se puede completar un cuadrado, el juego acaba hasta que todos los equipos tienen su cuadrado del mismo tamaño. Durante el juego no se

puede hablar, no se pueden tomar piezas de otro equipo sin su autorización, pero sí se pueden ceder o intercambiar, quienes finalizan pueden observar en silencio lo que hacen los demás.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Cómo se sintieron?
- ✓ ¿Cómo se sintió quien tenía el sobre C?
- ✓ ¿Alguien notó que sólo tenía una pieza?
- ✓ ¿Cómo solucionaron?
- ✓ En su caso, ¿cómo se sintieron al no respetar reglas?
- ✓ ¿Qué creen que hemos aprendido?
- ✓ ¿Me gustaría decir algo más?

LA TELARAÑA

Objetivo: desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. Fomentar la necesidad de cooperar.

Tiempo: 90 minutos.

Materiales: cuerda y un espacio que tenga dos postes o árboles entre los que se pueda construir la telaraña. No es necesario que soporten peso, sólo que sostengan la red que se va a atravesar.

Instrucciones: previamente, se construye una telaraña entre dos soportes de unos dos metros de ancho, dejando muchos espacios de varios tamaños, al hacer la red se debe considerar dejar orificios que los participantes puedan atravesar de acuerdo con su tamaño. La consigna es que todos deben pasar por la telaraña sin tocar las cuerdas con ninguna parte del cuerpo o la ropa. Se puede plantear al grupo que están atrapados en una cueva o prisión y que ésta es la única salida, pero está electrificada.

Hay que buscar la solución para pasar: los primeros con la ayuda de los demás, luego, unos por uno van saliendo hasta llegar al nuevo problema de pasar a los que quedaron atrás. Se tiene que delimitar desde el inicio cuántas personas pueden pasar por cada orificio de la telaraña, dependiendo del tamaño del grupo, pero de preferencia, no se puede usar un mismo orificio más de dos veces, de modo que se deben usar todos los espacios que crea la telaraña. Es posible pasar a una persona por encima de la telaraña y a otra por debajo, pero sólo una vez y entre todos deben decidir quién pasará así. Sí una persona toca la cuerda, todos los que habían pasado se regresan y tienen que volver a empezar. Sólo se puede recurrir a la fuerza física, destreza y creatividad de quienes participan, no se vale usar ningún tipo de objeto.

Puntos para reflexionar:

- ✓ La evaluación gira en torno a la toma de decisiones frente al problema, a las estrategias que se siguieron, intentando identificar a las personas que desempeñaron los papeles centrales en la toma de decisiones y las actitudes que asumieron.
- ✓ ¿Hubo alguna clase de conflicto? ¿Por qué?
- ✓ ¿Cómo se tomaron las decisiones?
- ✓ ¿Qué tipo de plan se siguió?
- ✓ ¿Qué creen que hemos aprendido?

REGAZOS MUSICALES

Objetivo: los participantes fomentarán la cooperación a través del baile y la distribución del espacio.

Tiempo: 40 minutos.

Materiales: sillas, reproductor de CD y música para bailar (la que prefieran).

Instrucciones: se colocan sillas en fila de forma alternada (una viendo hacia dentro y otras hacia fuera). Los participantes se sientan. Cada vez que el facilitador ponga la música y retire una silla, todas caminarán alrededor de las sillas. Cuando la música se detiene, todos se sientan y quien se quedó sin silla se sentará encima de cualquier persona. Termina el juego cuando quede sólo una silla y todos se sienten en ella, encimados sin hacerse daño.

Puntos para reflexionar:

- ✓ La idea es reflexionar sobre la posibilidad de que, al jugar, nadie quede fuera.
- ✓ ¿Cómo se sintieron?
- ✓ ¿En qué es diferente este juego al de las sillas que conocemos?
- ✓ ¿cuál prefiero?
- ✓ ¿Hubo alguna diferencia de género en el momento de ocupar las sillas?
- ✓ ¿A quiénes les gustaba sentarse al principio y a quiénes al final?

TERMÓMETRO DE SEGURIDAD

Objetivo: los participantes expresaran cuál es el nivel de seguridad que sienten en el grupo. Identificarán los aspectos que proporcionan la sensación de seguridad y los que provocan un sentimiento de inseguridad.

Tiempo: 20 minutos.

Materiales: hojas blancas, plumones y cinta adhesiva.

Instrucciones: Esta dinámica permite que sepamos cómo nos sentimos en este grupo y cómo es el ambiente. Cada participante debe reflexionar sobre lo siguiente:

- ¿Qué tan seguro me siento en este grupo?
- ¿Puedo decir lo que me gusta y lo que no me gusta?
- ¿Puedo hablar abiertamente si algo me molesta de algún miembro del grupo?
- ¿Puedo decir mis opiniones sin temor?
- ¿Me siento mal cuando me equivoco en este grupo?
- ¿Siento que hay burlas en este espacio?
- ¿Me siento seguro de decir “no” cuando hay algo que no quiero hacer?

Todos cierran los ojos y piensan unos momentos en cuál es su nivel de seguridad. Ponle una calificación del 1 al 10: diez sería total confianza y seguridad en el grupo. Cada uno de los participantes escribe su calificación. Finalmente, cada uno dice brevemente por qué ha puesto esa calificación, mencionando aquello que le hace sentir segura/o y qué es lo que le hace sentir incómoda/o. Esta dinámica puede utilizarse en diferentes momentos; sólo debe adaptarse para medir y mejorar el clima. Pueden hacerse diferentes termómetros.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Me gustó la dinámica?
- ✓ ¿La calificación que puse es como siempre me siento cuando estoy en el grupo?
- ✓ ¿Qué necesito para sentirme más seguro de mí mismo/a en el grupo?
- ✓ ¿Qué pienso de las calificaciones de mis compañeras/os?
- ✓ ¿Puedo hacer algo para qué otras/os se sientan seguros?
- ✓ ¿Alguien quiere decir algo más?

JUEGOS Y TÉCNICAS DE DIFUSIÓN

EL COMERCIAL DE (TELEVISIÓN O DE RADIO)

Objetivo: los participantes pueden aclarar los objetivos del proyecto que implementaran, así como su importancia para la comunidad.

Tiempo: alrededor de 60 minutos.

Materiales: hojas Bond o cartulinas, plumones, cinta adhesiva.

Instrucciones: el objetivo de esta dinámica es convencer a otros niños, niñas o adolescentes de la comunidad para que participen del proyecto. Los participantes pueden integrar equipos más pequeños de tres o cuatro integrantes. “Imaginen que contamos con un espacio de un minuto en la televisión para poner un mensaje que convenza a otros de unirse a nuestro proyecto. En un minuto debe quedar claro para el público de qué se trata el proyecto y cómo pueden colaborar con su realización”. Tienen 25 minutos, una vez terminado el tiempo cada equipo representará su comercial y se elige el mejor comercial o se crea uno nuevo con todas las propuestas. Esto puede vocearse en la localidad.

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Me gustó la dinámica?
- ✓ En nuestro pequeño grupo ¿nos hemos puesto fácilmente de acuerdo?
- ✓ ¿Cuál es la idea más importante que contenía nuestro comercial?

- ✓ - ¿Cómo reaccionaría el público?
- ✓ - ¿Alguien quiere decir algo más?

OTRAS TÉCNICAS

CONFLICTO Y SU TRANSFORMACIÓN: DESACUERDOS Y PROPUESTAS

Objetivos: descubrir qué les molesta y qué les hace falta con relación a su trabajo en equipo. Aprender a expresar sus frustraciones como solicitudes positivas.

Tiempo: 90 minutos.

Materiales: una fotocopia de "*Desacuerdos y propuestas*", hojas de papel Bond, plumones, cinta adhesiva.

Instrucciones: trabajar en equipo no es fácil, es inevitable que surjan conflictos y molestias, qué no tengamos lo qué necesitamos, que las cosas no salgan como las planeamos o que no se nos trate como queremos. ¿Qué podemos hacer?

1. Quejarnos todo el tiempo,
2. Hacer como que no pasa nada, o
3. Podemos hablar las cosas para intentar solucionarlas

Trabajaremos la hoja de *Desacuerdos y propuestas.* En la primera columna pondremos lo que nos molesta en cada tema. En la segunda columna debemos traducir esa queja en una necesidad, hay que escribir aquello que necesitamos para que ya no nos moleste esa situación. Finalmente, en la última columna escribimos una sugerencia de cómo el grupo de Líderes Comunitarios puede resolver la situación tomando en cuenta nuestras necesidades y el objetivo del grupo. En esta última columna debemos buscar soluciones que sean positivas para todos los participantes; incluso, se puede considerar el cambio de la necesidad o su intercambio por una opción que se pueda realizar. Formemos pequeños grupos de tres o cuatro integrantes y cada uno de éstos resolverá dos o tres líneas de nuestra tabla (facilitadores, compañeros, horarios, etc.)

Puntos para reflexionar:

- ✓ ¿Estoy acostumbrado a decir lo que me molesta?

- ✓ ¿Es fácil decir lo que necesito?
- ✓ ¿Es sencillo construir propuestas que favorezcan a todos?
- ✓ ¿Alguien quiere decir algo más?

Observaciones: los participantes pueden hacer breves entrevistas para ejercitarse presentando sugerencias y peticiones.

Desacuerdos y propuestas			
Estoy en desacuerdo con…	**Quejas**	**Necesidad**	**Propuesta**
Los facilitadores			
Los compañeros			
Los horarios de trabajo			
El modo en que me tratan			
Mi comisión			
Otro problema			