

GUÍA PEDAGÓGICA
**PROYECTO PROTECCIÓN
A LOS ADOLESCENTES,
CON ÉNFASIS EN
EL ÁMBITO LABORAL**

TERERÉ APRENDI ZAJE

ÍNDICE

7	PRESENTACIÓN
9	01 / EDUCACIÓN Y HABILIDADES SOCIOLABORALES.
9	COMPLEMENTARIEDAD ENTRE LA EDUCACIÓN FORMAL, LA EDUCACIÓN NO FORMAL y la educación informal.
12	CAMPOS DE ACCIÓN PRIORITARIOS DE LA EDUCACIÓN NO FORMAL.
12	Educación para el trabajo.
13	Educación para la participación ciudadana.
13	Educación para la salud y calidad de vida.
14	Innovaciones en educación no formal y empleabilidad juvenil.
16	Herramientas de aprendizaje no formal.
19	02 / ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL Y ANIMACIÓN SOCIOLABORAL.
19	¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL?
19	FASES DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL.
21	DIMENSIONES DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL.
22	VALORES DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL.
23	FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN SOCIOLABORAL
23	LA ANIMACIÓN SOCIOLABORAL Y EL APOYO A LA INSERCIÓN LABORAL.
24	03 / CAPACITANDO AL ANIMADOR SOCIOCULTURAL EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOLABORALES.
24	¿QUIÉN ES UN ANIMADOR SOCIOCULTURAL?
25	PERFIL DEL ANIMADOR SOCIOCULTURAL.
25	Cualidades y capacidades que debe desarrollar el animador sociocultural para el desarrollo de habilidades sociolaborales.
26	Funciones del animador sociocultural en la promoción laboral.
27	Formación del animador sociocultural en la promoción laboral.

28	04 / INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL COMO ACCIÓN SOCIOEDUCATIVA.
28	ENCUENTROS DE ARTICULACIÓN PARA LA ACCIÓN SOCIOEDUCATIVA.
29	OBSERVACIÓN Y ESTUDIO DE LA SITUACIÓN SOCIOCULTURAL.
29	La participación del animador-observador: pasiva y activa.
30	PRÁCTICA DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL.
30	Sensibilización (vínculos emocionales).
31	Detección de actividades socioculturales.
31	Organización de las actividades socioculturales.
33	05 / DESAFÍOS OPERATIVOS DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL COMO ACCIÓN SOCIOEDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOLABORALES.
33	DE LOS ENCUENTROS DE ARTICULACIÓN A LOS ENCUENTROS DE PROGRAMACIÓN SOCIOEDUCATIVA.
34	PARTICIPANTES Y ORGANIZACIONES COMUNITARIAS EXISTENTES.
34	ÁMBITO ESPACIAL DE LA ACCIÓN SOCIOEDUCATIVA.
36	ÁMBITO TEMPORAL DE LA ACCIÓN SOCIOEDUCATIVA.
37	LA ACCIÓN SOCIOEDUCATIVA Y SU INTERVENCIÓN DESDE LOS EJES TRANSVERSALES.
38	06 / ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA.
38	¿QUÉ ES UNA COMUNIDAD EDUCATIVA?
39	LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL Y LA COMUNIDAD EDUCATIVA.
40	APORTACIONES DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL EN EL ÁMBITO EDUCATIVO INSTITUCIONAL.
40	DESARROLLO DE FACTORES Y PAUTAS DE PROTECCIÓN Y AUTOPROTECCIÓN EN ADOLESCENTES PARA LA SALUD Y SEGURIDAD INTEGRAL.
41	ACCIONES SOCIOEDUCATIVAS PARA LA PROMOCIÓN LABORAL EN CONTEXTOS INSTITUCIONALES.
43	07 / ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL EN MEDIOS ABIERTOS
43	¿QUÉ SON LOS MEDIOS ABIERTOS?
44	ORGANIZACIONES COMUNITARIAS Y DESARROLLO PERSONAL EN LA ADOLESCENCIA.
45	EDUCACIÓN NO FORMAL Y EDUCACIÓN SOCIOLABORAL.
45	APRENDIZAJE INFORMAL EN LA ADOLESCENCIA.
46	DESARROLLO DE FACTORES Y PAUTAS DE PROTECCIÓN Y AUTOPROTECCIÓN EN ADOLESCENTES PARA LA SALUD Y LA SEGURIDAD INTEGRAL.
47	ACCIONES SOCIOEDUCATIVAS PARA LA PROMOCIÓN LABORAL EN CONTEXTOS NO INSTITUCIONALES.

49	08 / DESAFÍOS EN LA PROMOCIÓN E INSERCIÓN SOCIOLABORAL JUVENIL.
49	CAPITAL HUMANO.
50	CAPITAL SOCIAL.
51	CAPITAL CULTURAL.
52	EQUIDAD DE GÉNERO.
53	EXPERIENCIA LABORAL Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR.
54	09 / PEDAGOGÍA DEL ENCUENTRO.
54	¿POR QUÉ UNA PEDAGOGÍA DEL ENCUENTRO?
55	TERERÉAPRENDIZAJE.
56	BITÁCORA DE AUTOAPRENDIZAJE.
57	JUGAMOS, CONVERSAMOS Y EMPRENDEMOS.
57	ENCUENTRO DEL CONOCIMIENTO.
61	10 / EJES TEMÁTICOS TRANSVERSALES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA Y MEDIOS ABIERTOS.
61	EJE TEMÁTICO N° 1: ELEMENTOS CONSTITUYENTES DEL AUTOCONOCIMIENTO, EL AUTOCUIDADO Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.
61	El autoconocimiento.
63	Autoestima y autocuidado.
64	Autoconocimiento y el desarrollo de la creatividad.
66	Adolescencia temprana (10 a 14 años).
67	EJE TEMÁTICO N° 2: ELEMENTOS CONSTITUYENTES DE LA AUTORREGULACIÓN, EL AUTOCUIDADO Y EL DESARROLLO DEL TRABAJO EN EQUIPO.
67	La autorregulación.
68	Autocuidado y autorregulación.
68	Autorregulación y el desarrollo del trabajo en equipo.
69	Adolescencia tardía (15 a 16 años).
70	EJE TEMÁTICO N° 3: ELEMENTOS CONSTITUYENTES DE LA AUTOEFICACIA, EL AUTOCUIDADO Y EL DESARROLLO DE LA ADAPTACIÓN AL CAMBIO.
70	La autoeficacia.
72	Autocuidado y autoeficacia.
72	Autorregulación y el desarrollo de la adaptación al cambio.
73	Adolescencia tardía (17 a 19 años).
74	11 / ENCUENTROS EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA Y EN MEDIOS ABIERTOS
74	EJES TEMÁTICOS TRANSVERSALES Y DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD N° 1: AUTOCONOCIMIENTO, AUTOCUIDADO Y CREATIVIDAD.
74	Creatividad objetiva y realista.
76	Creatividad imaginativa.
77	Creatividad aplicada.
78	Creatividad socioprocedimental.

79	EJES TEMÁTICOS TRANSVERSALES Y DESARROLLO DEL TRABAJO EN EQUIPO N° 2: AUTORREGULACIÓN, AUTOCUIDADO Y TRABAJO EN EQUIPO.
79	Coordinación.
80	Comunicación.
81	Cohesión y confianza mutua.
82	Compromiso.
83	EJES TEMÁTICOS TRANSVERSALES Y DESARROLLO DE LA AUTOEFICACIA N° 3: AUTOEFICACIA, AUTOCUIDADO Y ADAPTACIÓN AL CAMBIO.
83	La objetividad y la subjetividad.
84	Autocontrol.
85	Diversidad.
86	Resiliencia.
87	12 / ENCUENTROS DE CONOCIMIENTO.
87	ENCUENTROS EN MEDIOS ABIERTOS (NO INSTITUCIONALES).
198	ENCUENTROS EN COMUNIDAD EDUCATIVA (INSTITUCIONALES).
251	13 / SAFARI EDUCATIVO.
251	¿QUÉ ES EL SAFARI EDUCATIVO?
251	EL LIDERAZGO COMPARTIDO APLICADO EN DINÁMICAS LÚDICAS.
252	GESTIÓN DE LOS ESPACIOS PÚBLICOS EN EL DESARROLLO DE FACTORES DE PROTECCIÓN Y PROMOCIÓN SOCIOLABORAL EN LA ADOLESCENCIA.
253	EL JUEGO EDUCATIVO Y EL APRENDIZAJE ENTRE PARES.
254	AUTOGESTIÓN DE LA RECREACIÓN EN LA ADOLESCENCIA.
255	LA DISCIPLINA POSITIVA COMO DISCIPLINA DE LA RECREACIÓN ADOLESCENTE.
256	ENCUENTROS PREVIVENCIALES Y POSTVIVENCIALES DEL SAFARI EDUCATIVO.
259	14 / ACCIÓN TERRITORIAL Y LA PROMOCIÓN SOCIOLABORAL
259	¿QUÉ ENTENDEMOS POR ACCIÓN TERRITORIAL?
260	ACCIÓN TERRITORIAL PRIVADA Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOLABORALES.
261	ACCIÓN TERRITORIAL COLECTIVA Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOLABORALES.
263	ACCIÓN TERRITORIAL PÚBLICA Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOLABORALES.
267	15 / MESA DE ACCIÓN PARTICIPATIVA
267	¿EN QUÉ CONSISTE UNA MESA DE ACCIÓN PARTICIPATIVA?
267	PROTOCOLO DE VINCULACIÓN A LA ACCIÓN TERRITORIAL.
268	PASOS DE CONFORMACIÓN DE UNA MESA DE ACCIÓN PARTICIPATIVA.
269	ELABORACIÓN DE UN PLAN DE ACCIÓN PARTICIPATIVA PARA LA PROMOCIÓN E INSERCIÓN LABORAL JUVENIL.
270	16 / GLOSARIO



PRESENTACIÓN

Esta Guía Pedagógica presenta unos esquemas fundamentales para la práctica de la Animación Sociocultural vinculada al desarrollo de habilidades sociolaborales.

La técnica principal presentada es la Animación Sociocultural que se desarrolla en una línea consecutiva de acción, reflexión y acción, considerando siempre un proceso de toma de decisión en las acciones facilitado por un esquema de juego y conversación propuesto de manera práctica para su aplicación.

Si bien la guía se enfoca en el encuentro interpersonal y el encuentro grupal, también vincula el medio interinstitucional e interorganizacional en que normalmente se desenvuelven los grupos juveniles.

La guía pedagógica presenta en términos sencillos la conexión y complementación de fundamentos entre la educación formal, no formal e informal, estableciendo ejemplos claros que pueden observarse en la vida práctica, valorando siempre el conocimiento generado en los contextos cotidianos (conocimiento tácito) sin desentenderse de la importancia de la construcción de los aprendizajes en los contextos de la comunidad educativa y los medios abiertos.

El conocimiento tácito es aquel que no se expresa fácilmente. Comprende una mezcla de experiencias, aprendizajes y hábitos adquiridos a lo largo de la vida, es adquirido por cuenta propia y no por algún tipo de

formación o instrucción. Es procesal, está relacionada con el saber cómo más que con el saber qué, está orientado a la acción en un contexto específico como la escuela, el trabajo, la vida en el hogar, etc., y tiene un valor instrumental, sirve para el logro de metas de la vida diaria. Mientras más anhelada y valorada es la meta, más presente se hace el conocimiento tácito para hacerla realidad.

La adolescencia se caracteriza por ser una etapa de oportunidades y riesgos. Ofrece oportunidades de crecimiento no solo físico sino también en el desarrollo mental y social, como la autonomía y la autoestima. A su vez constituye un riesgo, ya que en esta etapa el adolescente se siente confundido en sus pensamientos y emociones, lo que puede llevarlo a tomar decisiones equivocadas.

Esta etapa puede resultar para el adolescente un camino agotador y confuso, es una etapa crucial que le permite descubrir el sentido de su vida y su lugar en el mundo.

Por todas estas situaciones en las que se encuentran expuestos los adolescentes, se vuelve necesario brindar espacios que promuevan el desarrollo de habilidades sociolaborales que les ayude a subsistir en su acontecer diario y les facilite aprendizajes significativos para la promoción laboral, despertando en ellos el deseo de aprender, estudiar, trabajar en un marco de desarrollo integral.



FICHA TÉCNICA

TÍTULO: GUÍA PEDAGÓGICA: “Proyecto Protección a los adolescentes, con énfasis en el ámbito laboral”. Fundación DEQUENÍ / Unicef Paraguay.

DIRECCIÓN EJECUTIVA

Andreza Ortigoza de Medina.

GERENCIA SOCIAL

Mónica A. Romero.

COORDINACIÓN TÉCNICA Y CREATIVA

Néstor José Martínez Espínola.

ELABORACIÓN

- Rubén Rotela.
- Leticia Reyes.
- María Lila Saurini.

STAFF TÉCNICO

- Noemí Cabrera.
- Cinthia Sánchez.

ASISTENCIA TÉCNICA Y FINANCIERA

Unicef Paraguay.

DISEÑO GRÁFICO

Entre Paréntesis.

ISBN: 978-99967-955-0-3.

Fernando de la Mora, Paraguay.

Diciembre, 2018.

2018©Todos los derechos reservados.

Este documento es de propiedad de Fundación DEQUENÍ. No tiene fines de lucro, por lo tanto, no puede ser comercializado en el Paraguay ni en el extranjero.

Aclaración al lector: En este documento adoptamos la terminología del masculino genérico para referirnos siempre a hombres y mujeres. Este es un recurso que únicamente busca dar uniformidad, sencillez y fluidez a la composición y a la lectura del texto.

01 EDUCACIÓN Y HABILIDADES SOCIOLABORALES

Complementariedad entre la educación formal, la educación no formal y la educación informal

Vivimos en un mundo en el que la tecnología es una herramienta importante para enriquecer los aprendizajes. Nos vemos desafiados ante una nueva era conocida como la del “conocimiento y la información”, en la que la manera en que nos comunicamos, trabajamos y nos relacionamos cambia rápidamente de un momento a otro¹.

Estos cambios nos han llevado a explorar nuevos espacios educativos además de la escuela, entre ellos podemos mencionar: el hogar, las iglesias, las plazas, las empresas y las zonas de servicios públicos, acompañando también los padres, los pares, los líderes comunitarios, etc. *Los recursos educativos también han trascendido más allá de un aula, un docente y un libro*, el aprendizaje es dado también por el arte, el juego, la radio, el cine, la televisión, el internet, entre otros, que constituyen procesos de adquisición de conocimiento.

Atendiendo lo expresado anteriormente, se ilustran las modalidades educativas que acompañan el **proceso de enseñanza y aprendizaje**:



FORMAL

Principal encargada de aportar los fundamentos de conocimientos intelectuales y prácticos, establecidos por el Estado y documentados con un título o certificación cuando esta sea culminada.

Ejemplo: Educación Inicial, Escolar Básica, Media y Superior.

No FORMAL

Capacita a la persona para afrontar los cambios a los que se enfrentará en sus distintas etapas de su vida personal y social, como una manera de complementar a la educación formal.

Ejemplo: Campamentos, actividades culturales comunitarias, voluntariado, etc.

INFORMAL

Conocimiento resultante de las actividades diarias relacionadas con el trabajo, la vida familiar, el ocio, etc., que no se encuentran estructuradas ni conlleva un proceso de investigación.

Ejemplo: Una abuela relatando a su nieto su experiencia vivida durante la Guerra del Chaco.

Cuadro de elaboración propia.

Fuente: Herrera, M. (2006). Jóvenes y educación no formal. Revista de Estudios de Juventud, (74), 5-307. Recuperado de http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/portal_social_archives/mtas0170.dir/mtas0170.

¹ Prieto, J. (2017, 29 mayo). Menos profesionales con título, más seres humanos con propósitos. Recuperado de <http://joannaprieto.com/menos-profesionales-con-titulo-seres-humanos-con-proposito>.



A pesar de que estas modalidades de aprendizaje tienen puntos bien diferenciados, a su vez se complementan. Tanto niños, adolescentes como adultos necesitan de la formalidad, la no formalidad y la informalidad educativa. No puede existir institución alguna que por sí sola sea capaz de asumir la formación oportuna, permanente e integral de acuerdo a todas las demandas sociales y culturales existentes.

En sí misma, las modalidades educativas mencionadas están para facilitar la vida personal, social y cultural de la persona en todas sus dimensiones y a lo largo de toda su vida².

COMPLEMENTARIEDAD ENTRE LA EDUCACIÓN NO FORMAL CON LA EDUCACIÓN FORMAL E INFORMAL

• Sistema Educativo



- Inseparable de situaciones cotidianas.
- No planificada.

- Intencionalidad instruccional.
- Planificación sistemática y reglada.
- Participación regulada institucionalmente.

- Intencionalidad conversacional.
- Planificación flexible.
- Participación voluntaria.

- Interacción abierta.
- Diversos métodos.
- Diversas situaciones.

Cuadro adaptado de Herrera, M. (2006). Jóvenes y educación no formal. Revista de Estudios de Juventud, (74), 5-307. Recuperado de http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/portal_social/archives/mtas0170.dir/mtas0170.

A lo largo de toda su vida la persona gestionará procesos personales, grupales y comunitarios estrictamente reglados, otros relativamente flexibles y, por último, aquellos que no se configuran en ningún tipo de planificación consciente. Esto ocurre naturalmente cuando vamos a una institución educativa a capacitarnos, cuando jugamos y conversamos en una tarde con amigos, y cuando escuchamos radio o televisión pasando el tiempo. En los tres procesos mencionados se asimilan conocimientos, normas, valores, actitudes y pautas socioculturales configurando un esquema de complementariedad continua en la Educación.



² Colom, A. (2005). Revista de Educación. Educación no Formal, (338), 9-22. Recuperado de http://www.revistaeducacion.mec.es/re338_02.htm.

Campos de acción prioritarios de la educación no formal

La educación no formal se basa en una formación continua y permanente a lo largo de toda la vida, como una oportunidad de aprendizaje voluntario que le permita a la persona adquirir herramientas necesarias para desenvolverse en la sociedad.

Apunta al aprendizaje íntimamente relacionado con el desarrollo personal en la vida comunitaria, con la salud laboral y los encuentros socioculturales para la mejora de las habilidades sociales en las relaciones interpersonales y de productividad, involucrando especialmente aprendizajes emocionales y sociales en los diferentes campos donde se desarrolla la persona. A partir de esto se priorizan las acciones de la educación no formal en los siguientes campos:

- Educación para el trabajo.
- Educación para la participación ciudadana.
- Educación para la salud y calidad de vida³.

Estos tres campos constituyen elementos importantes a ser abordados para el desarrollo humano. En ellos se desarrollan de manera transversal y continua aprendizajes sociales y emocionales que se vuelven muy necesarios para la convivencia con los demás y la promoción personal, social, laboral, y cultural.

Educación para el Trabajo

La educación no formal facilita la adquisición de actitudes y habilidades sociolaborales adecuadas, como también la formación de oficios concretos que posibilitarán las oportunidades de obtener un empleo digno.

Existen muchas personas que no logran la obtención de un empleo, debido a que los conocimientos y las experiencias en sí mismas no significan nada, si no existe un "saber ser" y un "saber hacer", esto marca totalmente la diferencia de un individuo con otro en la promoción laboral⁴.

El conocimiento brindado en la conexión entre la educación formal, no formal e informal nos permite llegar a comprender cómo vivimos, cómo pensamos, cómo sentimos, cómo actuamos y el "porqué reflexivo en cada proceso".

Manejarse de manera favorable en el trabajo implica:

- Interacción social eficiente para lograr el máximo desempeño del equipo de trabajo.
- Comprensión del entorno y de sus semejantes.
- Desarrollo de habilidades como liderazgo efectivo, trabajo en equipo, creatividad, flexibilidad para el cambio, comunicación asertiva y otros.

La educación para el trabajo permitirá el desarrollo de estas habilidades que constituyen herramientas fundamentales para la inserción laboral y la obtención de un empleo digno e incluso el desarrollo de habilidades empresariales para la autogeneración de un empleo.

ES SUMAMENTE IMPORTANTE SEÑALAR QUE SI BIEN LOS APRENDIZAJES FORMALES, NO FORMALES E INFORMALES SE DAN DE FORMA CONTINUA, NO SIEMPRE SE ESTABLECE UNA CONEXIÓN INTENCIONAL ENTRE LOS MISMOS

La educación no formal para el trabajo constituye un esquema funcional en donde se actúa, se reflexiona y se genera una nueva intención de acción de forma constante, flexible y, sin embargo, bien planificada *estableciendo una conexión intencional entre la educación formal, no formal e informal.*

³ Consejo Federal de Cultura y Educación. Anexo Resolución N° 105/99 C.F.C. y E., Buenos Aires, 1999.

⁴ El confidencial. (2015, 10 agosto). ¿Por qué hay personas a las que les cuesta tanto encontrar empleo? Recuperado de https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2015-08-10/por-que-hay-personas-a-las-que-les-cuesta-tanto-encontrar-empleo_950098/

La reflexión sobre la acción social constituye la base sólida y dinámica de la educación no formal para el trabajo, donde se descubre y redescubre el porqué actuamos como lo hacemos y el porqué no lo hacemos de otra manera. La flexibilidad del ambiente laboral actual hace que las prácticas de educación no formal para el trabajo se tornen muy necesarias para poder responder a las demandas de adaptación al cambio que surgen en las organizaciones de producción.

Educación para la participación ciudadana

La participación ciudadana constituye una pieza fundamental que promueve la construcción de la sociedad, en que la persona actúa intensamente en la vida social, económica, cultural y política de donde se sitúa⁵.

Las personas que forman parte de las estructuras de participación social, especialmente los más jóvenes, logran desarrollar capacidades de empoderamiento, responsabilidad, toma de decisiones, autonomía, integración social, etc.⁶.

La educación para la participación ciudadana pretende:

- La inserción de las personas en diferentes contextos sociales.
- Fomentar el manejo del pensamiento crítico, aplicado a su realidad concreta.
- La convivencia social.
- Recurrir a distintos recursos colectivos para defensa del bien común con base en criterios de igualdad y equidad.
- Promover la acción desde la reflexión⁷.

Todo lo mencionado apunta a la toma de consciencia sobre los acontecimientos que afectan la vida diaria, buscando soluciones participativas y promoviendo el comportamiento cívico en el ejercicio de sus derechos y deberes.

Educación para la salud y la calidad de vida

La educación para la salud dirige acciones encaminadas a una educación integral que desarrolle actitudes y estilos de vida saludables a través del trabajo participativo, crítico y reflexivo que permita llegar a la prevención y la promoción de salud física, mental y social⁸.

Se puede hablar de salud desde un punto de vista preventivo, donde se capacita a las personas para evitar problemas de salud, mediante el propio control de riesgos o evitando posibles consecuencias que afecten su calidad de vida, y desde la promoción de la salud que capacita a la población para adoptar formas de vida saludable y que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida⁹.

La calidad de vida del adolescente depende en gran medida de la animación en los tres contextos específicos de su desarrollo.

EL CONTEXTO INDIVIDUAL:

Integra la percepción que el adolescente tiene sobre sí mismo, incluye la autoeficacia, la autoestima, la autonomía, las capacidades de adaptación, el liderazgo y la construcción de la identidad.

EL ENTORNO FÍSICO Y EMOCIONAL:

Incluye el relacionamiento con los pares, con los padres, la espiritualidad y las actividades escolares y recreativas.

EL CONTEXTO CULTURAL:

Está estrechamente vinculado con las ideologías que el adolescente relaciona sobre su calidad de vida y sobre las oportunidades que el contexto le ofrece, incluye aspectos como la perspectiva de género, elección ocupacional y las oportunidades de desarrollo personal y social¹⁰.

⁵ Govern Illes Balears. (s.f.). *¿Qué es la participación ciudadana?* Recuperado de https://www.caib.es/sites/participacio/es/que_es_la_participacion_ciudadana-25201/

⁶ Portal Europeo de la Juventud. (2015, 10 septiembre). *La participación juvenil: Una oportunidad para el futuro.* Recuperado de https://europa.eu/youth/es/article/50/23897_es.

⁷ Universidad Internacional de Valencia. (2018, 21 marzo). *Cómo fomentar la participación ciudadana en la educación permanente.* Recuperado de <https://www.universidadviu.com/como-fomentar-la-participacion-ciudadana-en-la-educacion-permanente/>

⁸ Fortuny, M., & Gallego, J. (1988). *Educación para la Salud. Investigaciones y Experiencias*, 287, 287-306. Recuperado

⁹ Asesoría, Capacitación e Investigación para la Formación y el Desarrollo. (s.f.). *Técnicas de Educación para la Salud.* Recuperado de <http://www.acai.edu.mx/tecnicas-para-la-salud.php>.

¹⁰ Higuera, F., & Cardona, J. (2015). *Concepto de calidad de vida en la adolescencia: una revisión crítica de la literatura.* *Revista CES Psicología*, 8(1), 155-168. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/4235/423539425010.pdf>.



JUANA: "ANTES EN EL CURSO
NO NOS HABLÁBAMOS TANTO
ENTRE NOSOTROS PERO AHORA
NOS HABLAMOS MÁS".

La calidad de vida siempre está relacionada con la salud, en que el individuo es capaz de percibir su situación de vida dentro del contexto cultural y los valores que rigen su vida en relación a sus expectativas e intereses¹¹.

La calidad de vida no es algo que se desarrolle de un día para otro, sino que se va formando y transformando desde la gestación hasta los últimos días de vida¹².

Innovaciones en educación no formal y empleabilidad juvenil

El avance de la ciencia, la tecnología y los constantes cambios en el sector laboral demandan una enseñanza orientada al aprendizaje continuo, centrado en la realidad actual y en las necesidades de cada individuo para su desarrollo personal y social. La innovación no consiste simplemente en realizar mejoras o ajustes, la innovación implica una transformación¹³.

El Paraguay se caracteriza por ser un país joven, se estima que más de la mitad de la población total tiene una edad inferior a 30 años, de los cuales dos de cada 10 adolescentes y jóvenes paraguayos no trabajan ni estudian. Es más, el 75% de este grupo está compuesto por mujeres, que muchas veces se ven frenadas por embarazos no deseados u otras condiciones sociales, como la misma pobreza¹⁴.

La promoción laboral busca desarrollar habilidades que permitan la satisfacción de las diversas demandas laborales, propiciando la inserción o reinserción laboral de los jóvenes o incluso la creación del propio empleo, adaptando las habilidades a las exigencias actuales a través de la promoción del aprendizaje continuo y permanente a lo largo de toda la vida¹⁵, como uno de los campos de acción prioritarios de la educación no formal que se mencionó anteriormente: educación para el trabajo.

¹¹ Soto, M. & Failde, I. (2004). *La calidad de vida relacionada con la salud como medida de resultados en pacientes con cardiopatía isquémica*. Revista de la Sociedad Española del Dolor, 11(8), 505-514. Recuperado de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1134-80462004000800004.

¹² Importancia De. (s.f.). *Importancia de la Calidad de Vida*. Recuperado de <http://importancia.de/calidad-de-vida/>

¹³ UNESCO (2006). *Innovación Educativa*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002470/247005s.pdf>.

¹⁴ ABC Color (2014, 18 noviembre). *Triste realidad de jóvenes en Paraguay*. Recuperado de <http://www.abc.com.py/nacionales/jovenes-clave-del-desarrollo-1307100.html>

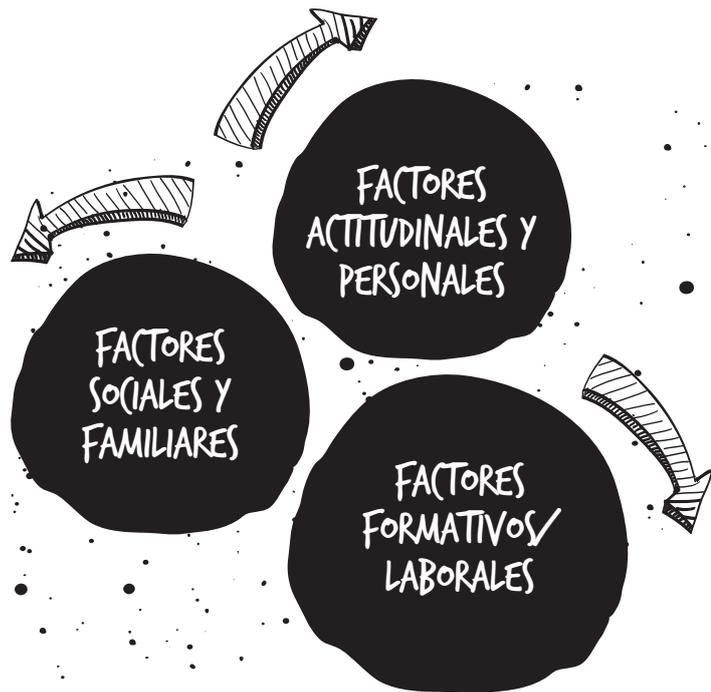
¹⁵ Rojas, A. (2014). *El mercado Laboral Juvenil en Paraguay*. Recuperado de <http://www.desarrollo.edu.py/wp-content/uploads/2017/06/El-mercado-juvenil-en-el-paraguay.pdf>.

JUAN: "ME EMPECÉ
A PREGUNTAR COSAS
QUE ANTES NO ME
PREGUNTABA".



Factores que inciden en la empleabilidad:

- **Factores actitudinales y personales:** Se refiere al “saber ser” o al “saber actuar”, como por ejemplo: la proactividad, el optimismo, trabajo en equipo, creatividad, adaptabilidad, responsabilidad, capacidad de organización, motivación, bienestar físico y emocional¹⁶.
- **Factores sociales y familiares:** Responsabilidad y cuidados a familiares, cultura de trabajo, acceso a los recursos, respeto, empatía etc.¹⁷.
- **Factores formativos/ laborales:** Conocimiento del mundo laboral, habilidades laborales, competencias profesionales, etc.



Fuente: Asociación Mujeres Opañel, Fundación Mujeres, & Federación de Asociaciones de Madres Solteras. (s.f.). Claves y recomendaciones para la promoción de la inserción sociolaboral de mujeres en situación de vulnerabilidad. Recuperado de http://www.empleoigual.org/downloads/Claves_y_recomendaciones_para_la_insercion_sociolaboral_de_mujeres_en_situacion_de_vulnerabilidad.pdf.

Las contribuciones de la educación no formal para la mejora de la empleabilidad juvenil:

- Aprendizaje social e individual basados en la realidad diaria del adolescente, empleando intercambios de experiencias y encuentros vivenciales a través de la conversación y el juego¹⁸.
- Ofrecer alternativas de aprendizaje que permitan que las personas aprendan a aprender, a través de la acción y la reflexión.
- Formación para la vida, que permita el sentido de pertenencia del adolescente dentro de la sociedad así como su responsabilidad con ella.
- Concienciación sobre la importancia del autocuidado.
- Fomentar y reforzar su autonomía no solo económica sino también de empoderamiento, es decir, de madurez, personalidad y autoestima¹⁹.
- Práctica de valores y aptitudes de la vida democrática.
- Desarrollo de habilidades sociolaborales que promuevan la inserción laboral.

Una finalidad imprescindible durante este proceso de formación es de desarrollar conciencia sobre el valor social y productivo del trabajo²⁰, por medio de la colaboración y la construcción de una sociedad con sentido de propósito para todos²¹.

¹⁶ ADECCO. (s.f.). Competencias actitudinales ¿Para qué sirven? | Adecco Blog. Recuperado de <https://www.adeccorientaempleo.com/competencias-actitudinales-para-que/>

¹⁷ Cerrato, K., Argueta, L., & Zavala, J. (2017, 15 junio). Determinantes de la empleabilidad en el mercado laboral. Recuperado de <https://www.lamjol.info/index.php/EyA/article/view/4292>.

¹⁸ Souto, M., Ulicna, D., Schaepkens, L., & Bognar, V. (2011). Estudio sobre el impacto de la Educación no Formal en la Empleabilidad de la Juventud. Recuperado de <http://www.cje.org/eu/publicaciones/novedades/estudio-sobre-el-impacto-de-la-educacion-no-formal/>

¹⁹ Asociación Centro Trama. (s.f.). Programa de Apoyo Inserción Sociolaboral “Trabajando el presente, construyendo el futuro”. Recuperado de http://www.mitramiss.gob.es/es/estrategia-empleo-joven/logos/planes/Plan_Actuacixn_Centro_Trama_541.pdf

²⁰ Organización Internacional del Trabajo. (2010, 30 noviembre). Los jóvenes y su socialización laboral. Recuperado de https://www.ilo.org/sanjose/quienes-somos/especialistas-t%C3%A9cnicos/WCMS_236483/lang-es/index.htm

²¹ Prieto, J. (2017, 29 mayo). Menos profesionales con título, más seres humanos con propósitos. Recuperado de <http://joanna-prieto.com/menos-profesionales-con-titulo-seres-humanos-con-proposito>

Herramientas de aprendizaje no formal

Las herramientas que se mencionan a continuación ayudan y facilitan la consecución de los objetivos establecidos y propios de la educación no formal. Aportan el compromiso social y la participación de todos los destinatarios. Es importante que en toda actividad de aprendizaje no formal se incluya para su realización el manejo de estas herramientas como atractivo para las personas o el grupo en sí. Por ejemplo, el juego es una herramienta única e irremplazable, para los niños es una necesidad y para los adultos un momento de aprendizaje revelador, ya que llevan un niño dentro intentando salir. Todo aprendizaje adquirido a través del juego se guarda en la memoria significativamente²². Es importante que en la adolescencia se conciba correctamente el juego como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales.

HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE NO FORMAL

- LA CONVERSACIÓN** → Genera una conciencia crítica y estimula la capacidad participativa a través de la reflexión personal y el diálogo.
- LA DIFUSIÓN CULTURAL** → Permite conocer, apreciar y comprender el patrimonio cultural e histórico de su entorno.
- EXPRESIÓN ARTÍSTICA** → Desarrolla el lenguaje creativo en relación a sus intereses, capacidades y habilidades. Manifiesta el mundo creativo de las ideas y los valores.
- LA LÚDICA** → Permite el aprendizaje significativo a través del juego por medio de la expresión libre, el pensamiento creativo y el desarrollo físico corporal.
- ACTIVIDADES SOCIALES** → Favorecen la vida asociativa, lugares de encuentro y acogida donde se produce el fortalecimiento grupal.

Cuadro de elaboración propia.

Fuente: Fraufe, S. (1994). Programación de actividades en animación comunitaria. AULA, 6, 93-106. Recuperado de https://gedos.usal.es/jspui/bitstream/10366/69131/1/Programacion_de_actividades_en_la_animaci.pdf

TODA ACTIVIDAD PROGRAMADA SIEMPRE NECESITARÁ IR ACOMPAÑADA EN LA PUESTA EN MARCHA DE HERRAMIENTAS QUE POSIBILITEN EL TRABAJO INDIVIDUAL O GRUPAL, ACOMPAÑANDO LA EJECUCIÓN Y LA EVALUACIÓN DE LOS ENCUENTROS DESARROLLADOS EN QUE EL JUEGO EDUCATIVO OCUPA EL LUGAR CENTRAL DE DINAMIZACIÓN. ESTAS HERRAMIENTAS SE ORIENTAN HACIA LA ACCIÓN Y REFLEXIÓN, NO OBSTANTE, ES NECESARIO TENER EN CUENTA QUE DEPENDEN DEL MOMENTO Y DE LOS INTERESES DE LOS DESTINATARIOS.

²² Activa Educa. (s.f.). ¿Por qué aprender jugando? Recuperado de <http://www.activaeduca.com/por-que-aprender-jugando/>



JUAN: "APRENDIMOS
A DIVERTIRNOS
RESPONSABLEMENTE EN UN
MARCO DE RESPETO".



Conocimiento tácito

Los diversos éxitos de la vida diaria y profesional se ven acompañados por conocimientos que no provienen de la formación académica. Sternberg, Forsythe, Hedlund, Jorvath, Wagner, Williams, Snook, y Grigorenko (2000) realizaron una investigación para determinar qué es aquello que distingue a las personas exitosas de los menos exitosos en la vida cotidiana. En los resultados obtenidos se descubrieron que gran parte del éxito proviene del desarrollo del conocimiento tácito.

El conocimiento tácito no se expresa fácilmente. Comprende una mezcla de experiencias, aprendizajes y hábitos adquiridos a lo largo de la vida. Algunos lo consideran como la inteligencia práctica, que consiste en la habilidad para aplicar el conocimiento adquirido en la vida diaria para el logro de objetivos y/o metas personales.

El conocimiento tácito es integral, se adquiere en gran medida a través del relacionamiento con otras personas o en contexto específico. Por ejemplo: una persona que aprende a hacer la tarta más sabrosa por el simple hecho de haber pasado por la experiencia de "cocinar" o una persona que se gana fácilmente la confianza de los demás por el hecho de saber "escuchar, compartir, socializar". En ambos casos mencionados las personas no son realmente conscientes del proceso de aprendizaje.

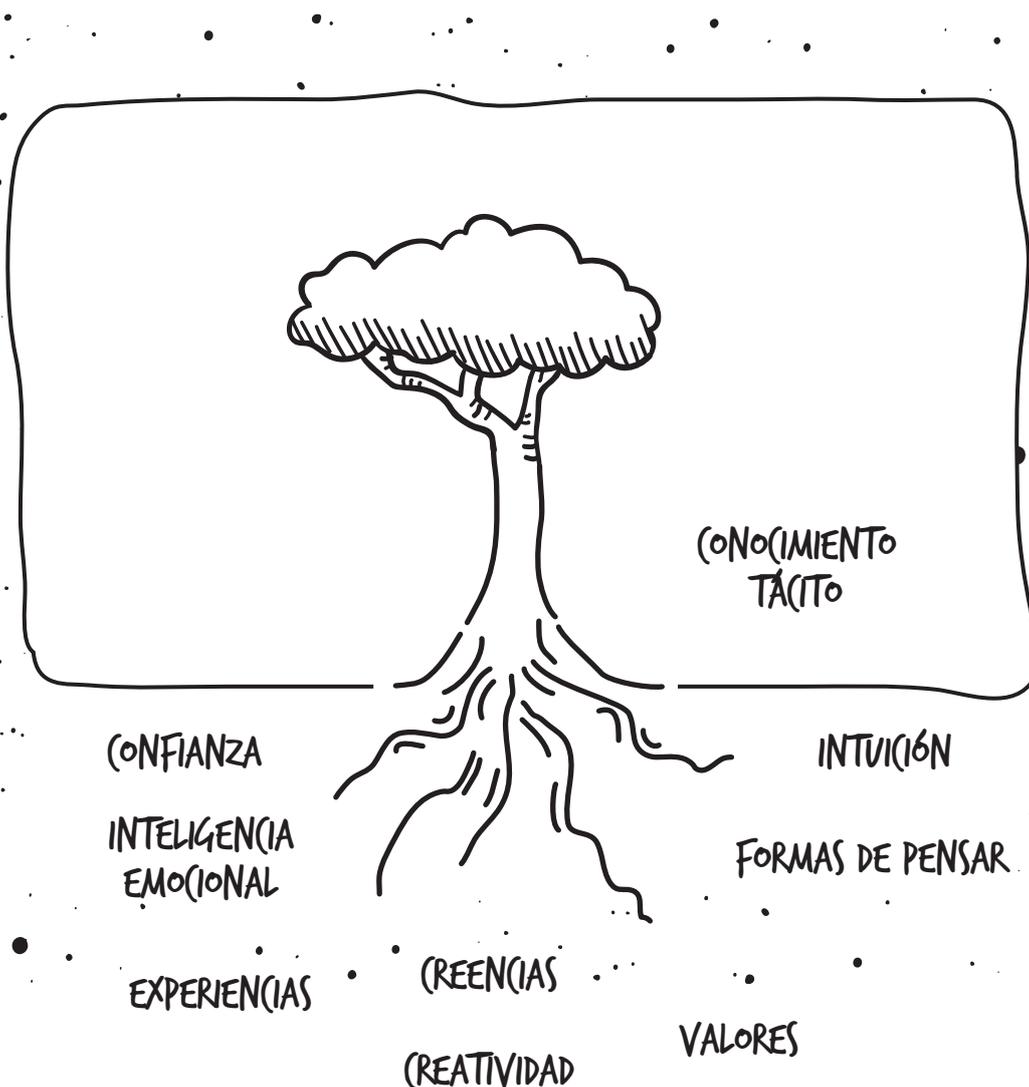
El conocimiento tácito al igual que la parte sumergida de un iceberg o las raíces de un árbol, constituye la mayor parte de lo que se sabe y que hace posible que se vuelva visible el conocimiento explícito²³ (aquel conocimiento estructurado, almacenado y distribuido).

²³ Business Dictionary. (s.f.). Tacit Knowledge (Conocimiento Tácito). Recuperado de <http://www.businessdictionary.com/definition/tacit-knowledge.html>

EL CONOCIMIENTO TÁCITO PRESENTA TRES CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS:

- Se adquiere por cuenta propia, por la experiencia en la vida diaria y no por algún tipo de formación o instrucción.
- Es procesal, está relacionado con el "saber cómo" más que con el "saber qué", está orientado a la acción en un contexto específico como la escuela, el trabajo, la vida en el hogar, etc.
- Tiene un valor instrumental, sirve para el logro de metas de la vida diaria. Mientras más anhelada y valorada es la meta, más presente se hace el conocimiento tácito para hacerla realidad²⁴.

El desarrollo del conocimiento tácito fortalecerá las habilidades de que dispone el adolescente para afrontar la vida diaria y que no depende solamente del conocimiento adquirido en la educación formal. Es importante permitir que se sumerja en una cantidad de innumerables experiencias de aprendizaje no formal e informal a lo largo de su vida ya que mejoran la cantidad y la calidad de la construcción del conocimiento tácito.



²⁴ Contini, N. (2015). La inteligencia emocional, social y el conocimiento tácito. Su valor en la vida cotidiana. *Psicodebate*, 5, 63-80. Recuperado de <https://dSPACE.palermo.edu/ojs/index.php/psicodebate/article/view/452/232>.

02 ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL Y ANIMACIÓN SOCIOLABORAL

¿Qué es la animación sociocultural?

Definimos la animación sociocultural²⁵ como una estrategia socioeducativa que permite el desarrollo integral e innovador de la persona, grupo, comunidad e instituciones a través de la participación social. Cabe señalar algunas definiciones consideradas más relevantes sobre la ASC²⁶:

“La animación sociocultural es el conjunto de prácticas sociales que tienen como finalidad estimular la iniciativa y participar de las comunidades en el proceso de su propio desarrollo y en la dinámica global de la vida sociopolítica en que están integradas”. (UNESCO, 1982).

“Un conjunto de técnicas sociales que, basadas en una pedagogía participativa, tiene por finalidad promover prácticas y actividades voluntarias, que con la participación activa de la gente se desarrollan en el seno de un grupo o comunidad determinado y se manifiesta en los diferentes ámbitos del desarrollo de la calidad de la vida”. (Ander Egg E., 1983).

Para graficar de manera práctica se citan los siguientes ejemplos de actividades socioculturales:

**ACTIVIDADES
RECREACIONALES DE OCIO Y
TIEMPO LIBRE**

**ORGANIZACIÓN DE FERIAS
(CULTURALES)**

SAFARIS EDUCATIVOS

**ENCUENTROS LÚDICOS
QUE FOMENTEN EL
DESARROLLO DE HABILIDADES
SOCIOLABORALES**

CAMPAMENTOS EDUCATIVOS

**ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN
AL CUIDADO DEL MEDIO
AMBIENTE**

Cabe resaltar que las actividades socioeducativas están sujetas a la idea de “Transformación social”. Este sería el objeto principal para el diseño y desarrollo de un plan de ASC.

Fases de la animación sociocultural

Para lograr los objetivos propuestos en la búsqueda de acciones óptimas de la ASC se debe tener en cuenta un plan de intervención en la práctica. El análisis de la realidad, la planificación, la acción y la evaluación son pasos esenciales que se deben seguir para un buen desempeño en la ASC.

²⁵ A partir de ahora ASC.

²⁶ Gómez, F. (s.f.). La animación sociocultural. Recuperado de <http://atalayagestioncultural.es/pdf/07.8.pdf>.

A esto lo denominamos fases de la ASC. A continuación graficamos las distintas tareas de cada fase:

FASE 1 ANÁLISIS DE LA REALIDAD

El animador sociocultural debe:

- Identificar la realidad del contexto en relación a los intereses, valores y las necesidades expresadas de la comunidad.
- Detectar las capacidades y potencialidades de la comunidad.
- Detectar recursos y barreras existentes en la comunidad para la intervención.

Los destinatarios deben:

- Reconocer su propia realidad y ser conscientes de sus necesidades e intereses, de sus capacidades y de las dificultades que obstaculizan los cambios necesarios.

La comunidad:

- Analizar el discurso que la comunidad tiene sobre sus propias condiciones de la realidad.
 - Diseñar el tipo de realidad que se pretende vivir, por medio de un autodiagnóstico.
-

FASE 2 LA PLANIFICACIÓN

Consiste en un proceso de:

- Identificación de prioridades.
- Apropiación de objetivos por parte de la comunidad.
- Definición de estrategias y tácticas necesarias y adecuadas a las capacidades y los recursos disponibles.
- Toma de decisiones.
- Reparto de responsabilidades.
- Concreción de tareas.

La planificación no es un momento puntual, sino que, al igual que el diagnóstico, se modifica continuamente conforme cambia la percepción de la realidad.

FASE 3 LA ACCIÓN

- Las acciones deben ser gratificantes, creativas e imaginativas y sobre todo participativas para quienes las desarrollan.
- Las acciones en todas las formas posibles deben ser realizadas fundamentalmente por el grupo. Desde la ASC no se debe sustituir nunca la iniciativa del grupo sino más bien apoyarla y orientarla.
- Es una dinámica constante presente durante todo el proceso; cuando se analiza la realidad, se actúa, y cuando se planifica, también se actúa.

La acción se orienta hacia el cambio social y la transformación de la realidad actual.

FASE 4 LA EVALUACIÓN

- A partir de la evaluación se toma conciencia de los cambios que se han producido en el grupo y en la transformación de su realidad concreta así como del camino que han recorrido para alcanzarlos.
- La evaluación permite la autopercepción y la percepción del entorno con base en un proceso reflexivo, modificando la realidad y siendo el punto de partida de una redefinición de los objetivos, de las estrategias y de las tácticas, en un proceso continuo.
- Al igual que la acción, la evaluación es dinámica y permanente durante todo el proceso de intervención.

Cuadro de elaboración propia.

Fuente: Gómez, F. (s.f.). La animación sociocultural. Recuperado de <http://atalayagestion-cultural.es/pdf/07.8.pdf>.

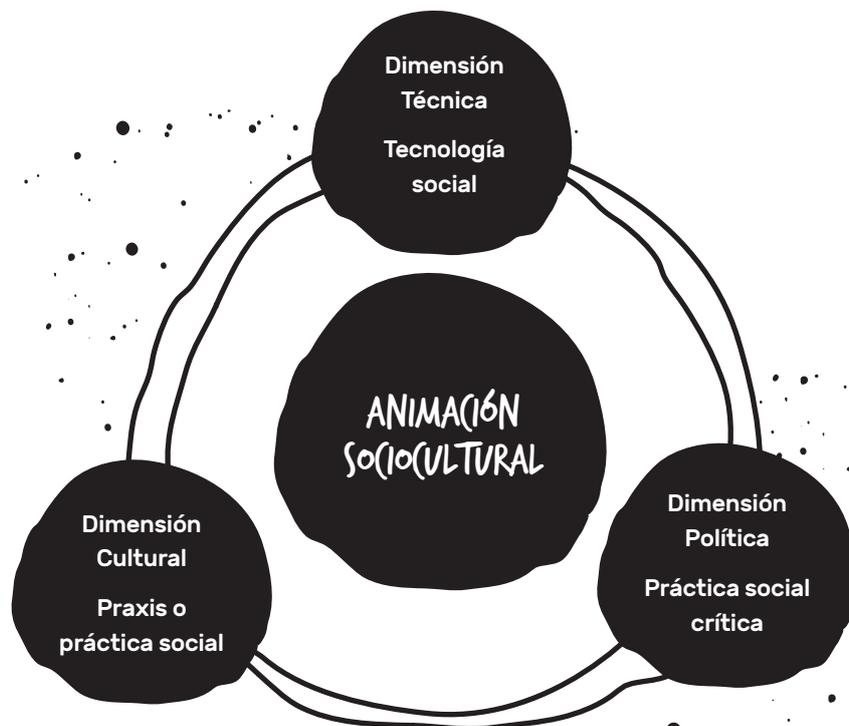


Para cualquier práctica de la ASC estas fases son básicas para lograr resultados en la idea de transformación social. Nos sirve no solo para tener un rumbo a seguir sino también para evaluar los cambios que puedan generarse en la comunidad.

Dimensiones de la animación sociocultural

Las dimensiones de la ASC abarcan varias perspectivas que se complementan en el desarrollo de las acciones. Nos ubican dentro de un panorama que delimita el alcance en sus intervenciones.

Las dimensiones que configuran la ASC son las siguientes:



La ASC como Tecnología social constituye:

- Una intervención social racional y planificada.
- Resultado de un proceso colectivo de reflexión y análisis de la realidad.
- Se desarrolla en un contexto concreto.
- Intenta responder eficazmente las necesidades y problemáticas de la comunidad.



La ASC es una práctica social porque parte de:

- Relaciones humanas en que se interrelacionan intereses, deseos, expectativas, sueños y problemáticas personales y sociales.
- Relaciones humanas a partir de roles y estatus definidos.

La ASC como práctica social crítica busca:

- Asumir un papel generador de pensamiento crítico de aquellos grupos y comunidades que se hallan en situaciones de explotación o sometimiento para lo que el animador deberá, desde esta dimensión de la animación, despertar y/o ayudar a la toma de conciencia y decisión estimulando a la acción.

Las dimensiones de ASC, por tanto, intervienen en la realidad del entorno, en la concreción de vínculos sociales y en el estímulo de conciencia para llevar adelante acciones que transformen su realidad.

Valores de la animación sociocultural

Más allá de la pluralidad cultural, existen otros valores que hay que fomentar para alcanzar los fines que persigue la ASC. Los valores ejercen importantes influencias en la conducta individual y colectiva y actúan como principios-guía a la hora de diseñar y llevar a cabo actuaciones en el ámbito de la ASC.

LOS VALORES SE PUEDEN RESUMIR EN:



Los valores son rasgos transversales en todo el proceso de la ASC. Es importante que los animadores tomen conciencia y fomenten estas prácticas ya que estos rasgos son claves en la transformación integral básica del individuo en sociedad.

Fundamentos de la animación sociolaboral

En el transcurso de la vida, además de la educación básica, el individuo se forma de acuerdo a perfiles en términos técnicos y profesionales, para llevar una vida digna y en equilibrio con el mundo que nos rodea. La animación sociolaboral enfatiza no solo este aspecto técnico sino también el desarrollo integral de la persona, desarrollando habilidades, aptitudes y actitudes que les sirva para afrontar la vida adulta. Con base en esto, la animación sociolaboral se fundamenta principalmente en dos aspectos:

- La promoción del desarrollo integral de la persona dentro del ámbito laboral.
- La promoción del desarrollo integral dentro del ciclo de vida, facilitando las correctas condiciones personales para enfrentarse al mercado de trabajo.

Con esperanza realista y con la convicción profunda de que el empleo es una oportunidad de cambio, que iguala y dignifica al ser humano, han ido surgiendo estrategias y nuevos planteamientos que nos permiten crear nuevos caminos y nuevas ideas que impulsan a seguir generando oportunidades de éxito en los jóvenes²⁷. El desarrollo integral sobre el adolescente se realiza no solo actuando sobre los aspectos en los que tiene algún problema, sino también fomentando comportamientos saludables y responsables que sirvan como prevención ante el riesgo de conductas infractoras.

La animación sociolaboral y el apoyo a la inserción laboral

El apoyo a la inserción laboral es de vital importancia en los procesos de integración de personas vulnerables o en riesgo de exclusión, dado que el trabajo es fundamental para el desarrollo de un modelo de vida digno, autónomo e independiente.

Con la animación sociolaboral se busca lograr la autonomía personal por medio de la adquisición de habilidades en el ejercicio de la educación no formal.

Por medio de la aplicación de la ASC en el apoyo de la inserción laboral se pretende contribuir en una metodología transversal de intervención, que promueva otras alternativas de aprendizajes²⁸.

Estas son algunas de las capacidades personales y colectivas que fomenta la animación sociolaboral:



La animación sociolaboral fomenta y promueve la práctica de habilidades sociales que sirva de competencia para las actividades laborales. El desarrollo de actitudes y toma de conciencia en cuanto a sus virtudes y defectos es base importante para formar adultos competentes en la vida laboral.

²⁷ Asociación Centro Trama. (s.f.). Programa de Apoyo Inserción Sociolaboral "Trabajando el presente, construyendo el futuro". Recuperado de http://www.miramiss.gob.es/es/estrategia-empleo-joven/logos/planes/Plan_Actuacixn_Centro_Trama_541.pdf.

²⁸ Asociación Centro Trama. (s.f.). Programa de Apoyo Inserción Sociolaboral "Trabajando el presente, construyendo el futuro". Recuperado de http://www.miramiss.gob.es/es/estrategia-empleo-joven/logos/planes/Plan_Actuacixn_Centro_Trama_541.pdf.

03 CAPACITANDO AL ANIMADOR SOCIOCULTURAL EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOLABORALES

¿Quién es un animador sociocultural?

A la vez que fue concebida la importancia de la educación no formal, es reconocida la figura del animador sociocultural²⁹. El animador sociocultural es un profesional que desarrolla su actividad dentro del campo educativo, y más concretamente en la educación no formal, y complementa el concepto de lo que se conoce como educación permanente, trabajando siempre con colectividades buscando su transformación social³⁰.

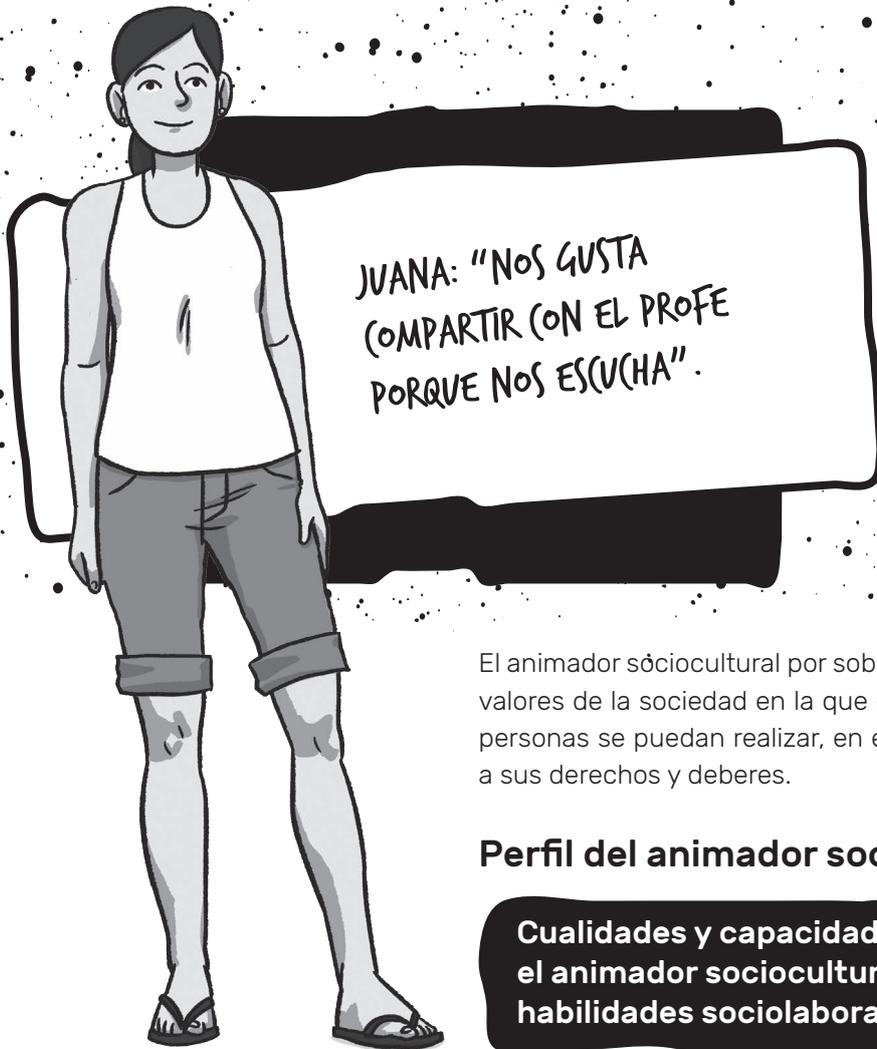
¿QUIÉN ES UN ANIMADOR SOCIOCULTURAL?

- El animador sociocultural es un agente social que anima al grupo hacia el cambio por medio de la vinculación del individuo con su entorno.
- Es un educador que promueve acciones para generar reacciones positivas y crear condiciones óptimas para la realización personal y social.
- En su rol humano y social, es un mediador que actúa con sensibilidad hacia las diferentes problemáticas sociales y personales.
- Estimula la participación activa de la gente ponderando el dinamismo individual y grupal, en que el protagonismo es asumido por iniciativa propia de las personas.

Adaptado de Colectivo por una Educación Intercultural. (2010). Manual para la Animación Sociocultural. Recuperado de <http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2016/04/Manual-para-la-ASC-2010-Chiapas.pdf>.

²⁹ Sarrate, L. (2003). *Programas de Animación Sociocultural*. Madrid, España: UNED.

³⁰ González, J. (2016, 17 enero). *El animador sociocultural (funciones, valores, capacidades y actitudes)* [Publicación en un blog]. Recuperado de <http://ineditviable.blogspot.com/2012/03/el-animador-sociocultural-funciones.html>.



El animador sociocultural por sobre todo es una persona que cree en los valores de la sociedad en la que está inmerso y realmente cree que las personas se puedan realizar, en el marco de la democracia, en relación a sus derechos y deberes.

Perfil del animador sociocultural

Cualidades y capacidades que debe desarrollar el animador sociocultural para el desarrollo de habilidades sociolaborales

Para el animador sociocultural, como un profesional que trabaja con colectivos humanos, el trato con las personas se vuelve fundamental. Este trato debe estar basado en las necesidades expresadas por los destinatarios y la misma comunidad.

A continuación se detallan una serie de cualidades necesarias para la generación de vínculos emocionales y el éxito de la intervención.

El animador sociocultural deber ser capaz de:

- Dinamizar la vida, es decir, que anime al grupo para tomar iniciativas propias.
- Comunicarse y relacionarse con las personas demostrando empatía y tolerancia.
- Confiar en el grupo para que asuman responsabilidades promoviendo su autonomía personal y el desarrollo de su autoestima.
- Madurez emocional para actuar con espíritu sereno de manera equilibrada, razonada y adecuada.
- Vocación de servicio, siendo sensible a las necesidades y problemas de cada persona.
- Fortaleza y tenacidad para enfrentar las dificultades y solucionar los problemas de la mejor manera posible.

Estas cualidades ejercen un papel importante ya que ayudan a mejorar las experiencias vividas en los encuentros, dentro de un ambiente armónico que invite a querer volver y llevar algo más.

Funciones del animador sociocultural en la promoción laboral

El animador sociocultural planifica, desarrolla y evalúa programas, proyectos y/o actividades en, para, por y desde las colectividades para las que trabaja.

Entre sus funciones principales se mencionan:

1. Indagar el entorno y el contexto de las poblaciones con las que se relacionará.
2. Generar confianza y motivación grupal, en que los participantes asuman roles de liderazgo e iniciativa en un clima de igualdad de oportunidades para todos.
3. Estimular la comunicación continua y efectiva, a través de la libre expresión del grupo dentro de un marco de respeto y cooperación grupal.
4. Promover el uso adecuado del tiempo libre y ocio.
5. Favorecer las posibilidades de que los participantes reconozcan su realidad social (limitaciones, condicionantes, posibilidades y recursos).
6. Creativo para planificar, promocionar las actividades y/o proyectos, describir los recursos necesarios y disponibles, incluyendo los espacios-infraestructura para el desarrollo de las actividades.
7. Participar en actividades socioculturales y obtener información relevante del contexto (legal, cultural, deportivo, lúdico y formativo).
8. Relacionarse con las autoridades involucradas así como la articulación con las instituciones con las que se trabajará y otras instituciones del medio para consolidar alianzas y apoyo para la implementación y ejecución del proyecto.
9. Informar y orientar sobre las actividades o posibles consultas que cualquier persona formule. En caso de no conocer estos datos debe orientarla al organismo o persona capacitada para ello.
10. Hacer seguimiento al proceso del trabajo para coordinar al equipo y detectar posibles necesidades que surjan con la propia realización del proyecto.
11. Evaluar el proceso para valorar los aspectos tanto positivos como negativos y así poder mejorar las posibles insuficiencias en proyectos futuros.

POR SOBRE TODO CABE RESCATAR LA FORMACIÓN CONTINUA COMO UNA FUNCIÓN Y COMPROMISO INDISPENSABLE PARA PODER RESPONDER A LAS NUEVAS NECESIDADES DE LA SOCIEDAD.

Formación del animador sociocultural para la promoción laboral

El animador sociocultural debe ser una persona cualificada, especializada, con conocimientos, experiencia y práctica contrastada, generalmente actuará bajo la supervisión de licenciados o diplomados, aunque se le otorga un alto grado de autonomía y responsabilidad en las tareas que va a realizar.

A CONTINUACIÓN SE MENCIONAN LAS DIVERSAS ÁREAS DE FORMACIÓN:

CULTURA BÁSICA

- No necesariamente académica, más bien práctica.
- Ser consciente de aquello que ocurre en la sociedad y cómo esta afecta a los diferentes ámbitos en la vida cotidiana.

BASE TEÓRICA

- Conocimientos básicos de diversas ciencias: Sociología, psicología, psicología social, antropología, pedagogía, política, psicopedagogía, etc.

TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS

- Capacidad práctica para aplicar técnicas de acuerdo a las necesidades y características del grupo y la variación de las mismas.
- Conocer técnicas de conocimiento del medio, de comunicación y trabajo grupal.
- Administración y programación de actividades socioculturales.

HABILIDADES ESPECÍFICAS

- Habilidad cultural expresiva: Música, canto, expresión corporal, teatro, pintura, etc.
- Habilidad de entablar una conversación grupal, estimulando la participación y el diálogo.
- Habilidad para dirigir y participar en actividades lúdicas.
- Empatía: Para comprender a los participantes con base en su entorno social y personal.

Adaptado de: Muñoz, I., Sillero, A., Alcaide, I., & Molina, N. (s.f.). El perfil del Animador Sociocultural. Recuperado de <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14002984/helvia/aula/archivos/repositorio/2000/2231/elperfil.doc1.pdf>.

No cualquier persona puede lograr a convertirse en un verdadero animador sociocultural por razones obvias:

No puede animar quien no está animado.

No puede animar quien es incapaz de infundir animación.

No puede animar quien no cree que los otros puedan animarse.

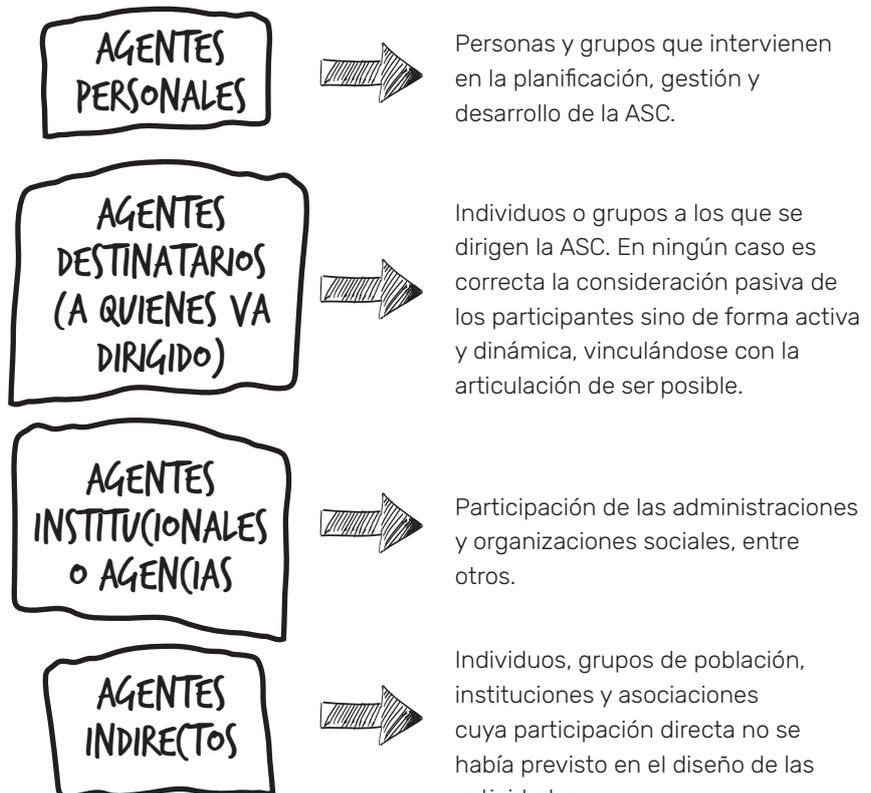
No puede animar quien no es capaz de establecer relaciones interpersonales productivas y gratificantes.

04 INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL COMO ACCIÓN SOCIOEDUCATIVA

Encuentros de articulación para la acción socioeducativa

Para llevar adelante la acción socioeducativa es necesaria una serie de articulaciones entre los demás intervinientes sociales, para que formen parte del proceso y puesta en marcha de la ASC³¹.

Para ello se deben tener en cuenta los siguientes agentes y agencias de participación:



³¹ Sarrate, L. (2003). *Programas de Animación Sociocultural*. Madrid, España: UNED.

La participación es una actividad decidida y asumida libremente por cada uno de los agentes y agencias que intervienen en los diferentes programas y proyectos de ASC. De ahí la importancia de desarrollar los supuestos básicos para una participación real que hemos resumido en los siguientes:

- Democracia.
- Descentralización.
- Nexos entre los diferentes agentes y agencias.
- Responsabilidad personal y grupal.
- Actitud ética sincera de participación.
- Cauces reales de participación.
- Recursos económicos y técnicos.
- Cultura organizacional participativa.

Para un buen desarrollo de las acciones socioeducativas es fundamental la plena articulación con los demás intervinientes de la comunidad para el logro de nuestros objetivos. Una buena articulación garantiza un abordaje mucho más enriquecedor para nuestros fines.

Observación y estudio de la situación sociocultural

El animador-observador debe identificarse y ser identificado por la comunidad objeto de la investigación. El proceso de la observación puede favorecer o no la integración del observador en el grupo.

La observación participante (Woods (198, p. 50) es un medio para llegar profundamente a la comprensión y explicación de la realidad por la cual el investigador participa de la situación que quiere observar, es decir, penetra en la experiencia de los otros, dentro de un grupo o institución.

El trabajo de campo requiere:

- Sensibilidad.
- Observación minuciosa del entorno.
- Atención constante.
- Memoria para registrar los hechos.

El observador se somete a las reglas formales e informales del grupo con objeto de que su presencia no distorsione el proceso normal de los hechos.

La participación del animador-observador: Pasiva y activa

Para un mejor abordaje el animador debe tener en cuenta la práctica de la observación que no se limita simplemente en realizar un simple panorama del lugar. Para ello debe tener en cuenta las dos formas de observación claves para el primer paso de abordaje que son:



- El observador interactúa lo menos posible en el entorno, lo cual aumentará su oportunidad de percibir eventos tal como se desarrollan.
- Este rol pasivo se utiliza como una forma de aislarse emocionalmente y de minimizar las interferencias ocasionadas por las reacciones y evaluaciones afectivas.

Ejemplo: Observar el comportamiento de los adolescentes en una plaza pública.



- El observador intenta maximizar su incorporación a las tareas cotidianas del grupo.
- Llega a conocer las expectativas de las personas, sus intereses y actitudes ante determinadas cuestiones o ante determinados estímulos.

Ejemplo: Entablar conversaciones informales con los destinatarios.

Cuadro de elaboración propia.

Fuente: Cano, A. (s.f.). Metodología de Intervención en Animación Sociocultural. Recuperado de https://www2.ulpgc.es/hege/almacen/download/38/38206/tema_4_metodologia_de_intervencion_en_asc_200506.pdf.

Con estas herramientas, el animador se adentra en la comunidad en la que se realizarán las actividades de forma prudente e intentando no causar transformaciones bruscas en el curso de la vida cotidiana. De esta manera facilitaría el logro de los objetivos de transformación social.

Práctica de la animación sociocultural

La práctica de la ASC es el desarrollo del plan de actividades a llevarse a cabo en un espacio y tiempo definido. Consta de cuatro ejes fundamentales:

1. Trabajo de campo.
2. Sensibilización.
3. Organización: Programación y evaluación de las actividades socioculturales.
4. Detección de actividades socioculturales.

Trabajo de campo

El trabajo de campo es la dinamización de las actividades a realizarse en el ámbito planificado, desde el diagnóstico o análisis de la realidad a ser abordada hasta la consolidación de los objetivos propuestos.

Referida a poner en práctica lo planificado. A este respecto es importante señalar que la dinamización sociocultural ocupa un puesto relevante en los primeros momentos de la ejecución de un programa de ASC de cara a la implicación de los individuos y colectivos en la creación de un tejido social con la suficiente vertebración, solidez y autonomía.

Gráficamente se podría presentar así:

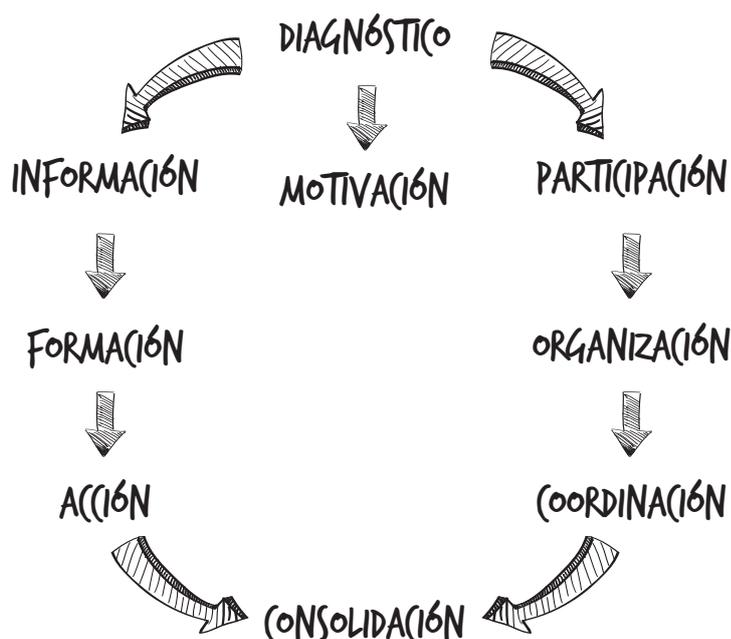


Gráfico de elaboración propia.

Fuente: Cano, A. (s.f.). Metodología de Intervención en Animación Sociocultural. Recuperado de https://www2.ulpgc.es/hege/almacen/download/38/38206/tema_4_metodologia_de_intervencion_en_asc_200506.pdf.

Se debe tener en cuenta que el trabajo de campo es la base fundamental para el abordaje y logros consecuentes de las actividades. El desarrollo de la ASC y sus múltiples posibilidades se complementan a partir de esta fase del proyecto.

Sensibilización (vínculos emocionales)

La fase de sensibilización es la búsqueda de destinatarios para las actividades, intentando promover su participación, motivándolos mediante técnicas propias de la ASC.

El propósito de la sensibilización:

- Crear un clima capaz de suscitar el interés de la gente, para que participe en actividades socioculturales.
- Superar la apatía frente a las actividades culturales y sociales³².
- Preparar adecuadamente las propuestas que se realizarán y las diferentes alternativas que se ofrecerán con flexibilidad.

Esta actividad requiere la toma de conciencia de un público determinado por una realidad que le concierne y de despertar un determinado interés por la realidad sociocultural. Este ejercicio supone saber conectar con los intereses de la gente y realizar un proceso para que los participantes se informen, se sitúen y tomen posición.

³² Cano, A. (s.f.). Metodología de Intervención en Animación Sociocultural. Recuperado de https://www2.ulpgc.es/hege/almacen/download/38/38206/tema_4_metodologia_de_intervencion_en_asc_200506.pdf.



DetECCIÓN DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES

Las distintas administraciones y la mayoría de las asociaciones se relacionan e interactúan mediante convenios de colaboración y/o subvenciones.

Existen organizaciones que vienen desarrollando distintas actividades dentro de las comunidades que fomentan actividades socioculturales, sean instituciones públicas o privadas. Para ello es necesario realizar un análisis previo de las actividades que se estén realizando por estas instituciones y que no posean contenidos iguales o similares a nuestras propuestas de proyecto. Para ello es necesario apelar nuevamente a la observación y articulación con los agentes locales de cada comunidad socioeducativa.

Estas instituciones podrían ser:

- Centros comunitarios.
- Entes estatales.
- Comisiones vecinales.
- ONG's.
- Escuelas y colegios.

El animador en lo posible debe tener conocimiento de todas las actividades desarrolladas en el momento de abordaje y hacer una evaluación previa de semejanzas y similitudes de ideas. Es importante identificar los grupos sociales que comparten intereses con respecto al desafío comunitario o que poseen una determinada preocupación por el mismo.

ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES

La organización es un producto humano y, como tal, nunca sería perfecta, no obstante, es un medio necesario para permitir que la ejecución de las actividades alcance el logro esperado o que por lo menos se aproxime.

Existen dos momentos claves en el desarrollo organizacional de las actividades:

LA PLANIFICACIÓN

- Articulación interinstitucional, comunitaria y grupal (destinatarios).
- Establecimiento de líneas de comunicación e interrelación de cada uno de los departamentos institucionales.
- Elección de los medios más convenientes para emprender la acción (espacios, recursos, viabilidad).
- Definición de recursos humanos.
- Delegación de responsabilidades.
- Establecimiento de objetivos.
- Gestión del tiempo.
- Plan de actividades.
- Fuentes de verificación.

LA EVALUACIÓN

- FODA.
- La entrevista.
- La observación.
- Dinámicas grupales de evaluación.
- Autoevaluación.
- Coevaluación.
- Resultados obtenidos.
- Imprevistos y dificultades.
- Aspectos a mejorar.
- Informe final.
- Conversatorios.

Cuadro de elaboración propia.

La organización de la ASC se lleva adelante una vez dispuestos todos los puntos más arriba mencionados. La espina dorsal de las actividades se da en el desarrollo de las mismas, ya que depende muchas veces del transcurso y el contexto en el que está inmerso el proyecto y el nivel de dinamismo visto para lograr nuestros objetivos planteados. La evaluación nos da el panorama y el nivel de transformación social que se fue dando además del impacto en la comunidad intervenida.



05 DESAFÍOS OPERATIVOS DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL COMO ACCIÓN SOCIOEDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOLABORALES

De los encuentros de articulación a los encuentros de programación socioeducativa

En la ASC se establecen planes que ayuden a desarrollar los objetivos planteados; en ese contexto, se diseña una estrategia socioeducativa, en la que se describe una serie de actividades con la finalidad de alcanzar ciertos resultados.

Estos se logran mediante:

- El fortalecimiento de la gestión local por medio de la participación de todos los agentes intervinientes en la comunidad (instituciones públicas, organizaciones locales, sectores privados, etc.).
- La definición clara y explícita del papel que se quiere que asuma cada uno de los agentes comunitarios intervinientes en la comunidad.
- La complementariedad de aportes de los diferentes agentes comunitarios para dar una respuesta a las necesidades reales de la comunidad que por sí solo no podría darse³³.

³³ Coordinación Interinstitucional. (s.f.). Recuperado de <http://www.fao.org/docrep/pdf/011/ak246s/ak246s06.pdf>.

- Una adecuada articulación entre estos agentes, los destinatarios y los propulsores de la ASC para el desarrollo de las prácticas socioeducativas que generen un mayor impacto entre la comunidad.
- La estimulación de la iniciativa y la participación, de manera que estos puedan estar social y culturalmente adaptados entre sí y dentro de un contexto determinado.
- Brindar un espacio abierto para el diálogo para estar en comunicación constante siempre que algunas de las diferentes instancias lo requiera.

A partir de la articulación se diseña el modelo de programación socioeducativo. Podemos decir que una intervención socioeducativa es un plan en el que se desarrollan los objetivos propios de la ASC con actividades y encuentros, en los que se identifican las necesidades actitudinales y sociales de los adolescentes, con el fin de realizar intervenciones diseñadas para ayudar al crecimiento integral de los mismos³⁴.

El objetivo de la articulación y posterior acción educativa ha de asegurar el protagonismo de todos los agentes comunitarios en favor del adolescente, creando las acciones socioeducativas apropiadas para conseguir el equilibrio entre el adolescente y su medio social sin que se rompa. Una actuación adecuada en el terreno de la educación social en los momentos evolutivos y adaptativos oportunos será el medio óptimo para lograr una positiva socialización educativa.

Participantes y organizaciones comunitarias existentes

Las personas pertenecientes a una determinada comunidad forman parte de la cotidianidad de labores y eventos propios de su realidad. Dentro de los mismos existen organizaciones e instituciones con distintos tipos de roles y funciones que repercuten en la evolución de la comunidad.

En la ASC estos participantes y organizaciones intervienen de manera directa o indirecta en la ejecución de las actividades, siendo parte fundamental de la estructura socioeducativa.

Ante esta situación, la participación activa es parte de la solución. La primera tarea del animador sociocultural consiste en:

- Concienciar a la comunidad sobre el problema que se tiene.
- El animador y la comunidad deben hacer explícitas la esperanza (visión), el sentido (misión) y la fuerza interior de quién soy y quién quiero ser (identidad) mediante una estructura programada y bien definida.

La actividad sociocultural abre paso a un nuevo reto comunitario: la necesidad de ofrecer al conjunto de la comunidad un programa de educación formal, no formal e informal adaptado a las necesidades socioeducativas concretas y vinculándolas de manera articulada para la consecución de los objetivos.

Tanto participantes como organizaciones comunitarias son entes capaces de transformar su entorno mediante la mutua participación y compromiso social para con los objetivos propuestos por la ASC.

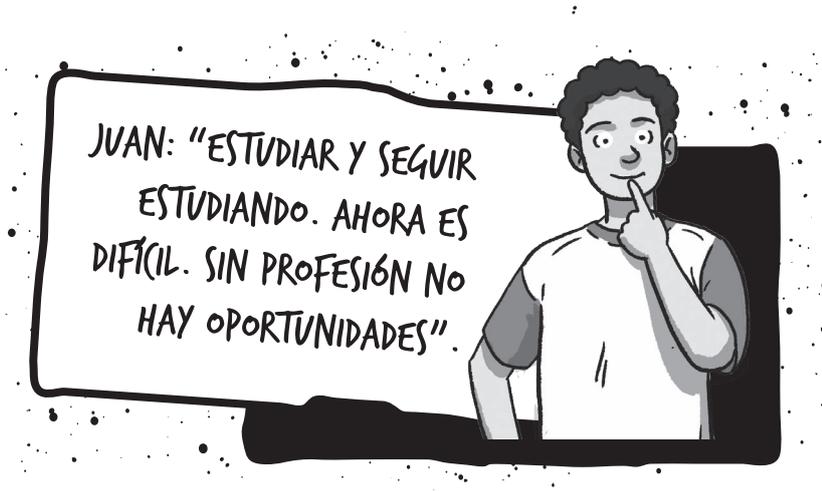
Ámbito espacial de la acción socioeducativa

Dentro de la ASC el ambiente constituye un elemento facilitador de aprendizaje. El espacio no debe constituir simplemente un espacio delimitado por cuatro paredes, el entorno sociocultural en el que se desenvuelve el adolescente es inseparable.

El entorno sociocultural se refiere al contexto en que vive el adolescente, donde aprende y se desarrolla vitalmente. En este ámbito espacial se hacen presentes la familia, los vecinos y el mismo adolescente así como los conocimientos, valores, vivencias, etc.

El "entorno" desde la ASC es considerado como el ámbito socioeducativo de cohesión social, es decir, como ámbito de vida en el que los adolescentes hallan sus oportunidades en el seno de la sociedad común.

³⁴ Concepto y Definición.com. (2017, 18 noviembre). Definición de Proyecto Socioeducativo. Recuperado de <https://conceptoydefinicion.com/proyecto-socioeducativo/>



La educación del adolescente no acaba en el periodo escolar sino que puede seguir aprendiendo a lo largo de todo el tiempo. Tampoco la educación del adolescente termina cuando sale del espacio escolar sino que sigue aprendiendo durante su tránsito por múltiples espacios.

Esta posibilidad de aprendizaje permanente es lo que le da un vital protagonismo a la educación no formal, el aprovechamiento de los diversos espacios en el que se desenvuelve el adolescente, comprende una manera de promoverle un "uso educativo".

Los espacios de abordaje para esta Guía serán:

EDUCAR EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA (CONTEXTOS INSTITUCIONALES).

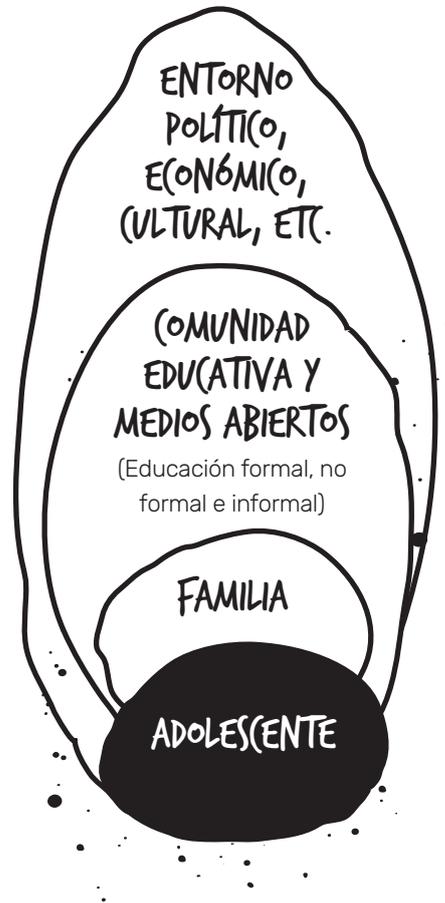
La escuela ha sido siempre un espacio en que la mayoría de las personas han pasado gran parte de su niñez y adolescencia. Usualmente cuando pensamos en la "escuela" nos viene a

la mente un espacio delimitado, donde bastaba con sentarse y escuchar para aprender. Desde una mirada más profunda, la escuela es un espacio que se instaura dentro de una comunidad³⁵. Una comunidad constituida por personas que desean obtener conocimientos significativos para aplicarlos a su vida y que le permitan hacer camino para alcanzar el éxito y construir un futuro mejor.

EDUCAR EN LOS MEDIOS ABIERTOS (CONTEXTOS NO INSTITUCIONALES).

Una sociedad cohesionada, es decir, una sociedad internamente heterogénea, halla sus posibilidades de crecimiento en diferentes lugares y tiempos de encuentro como se mencionaba anteriormente. Los medios abiertos no están vacíos de riesgos, por ello constituye un desafío convertir los espacios públicos en un área educativa. Puede ser una tarea difícil reconociendo los tiempos que nos tocan vivir³⁶.

El entorno del adolescente con base en su grado de socialización se encuentra constituido de la siguiente manera:



Adaptado de Silva (2002, Investigación con el Irjuve).

Es importante dimensionar que muchos de los espacios en que se desenvuelve el adolescente pueden llegar a explicar por qué se comporta de cierta manera. Por ello se deben tener siempre en cuenta los diferentes contextos socioculturales en los que participan los adolescentes para la formulación de los encuentros en relación a su realidad.

³⁵ Dzib-Goodin, A. (s.f.). La escuela como espacio de aprendizaje. Recuperado de <http://neurocognicionyaprendizaje.blogspot.com/2013/11/la-escuela-como-espacio-de-aprendizaje.html>.

³⁶ Arriaga, M. (2007). El entorno local como ámbito de acción socioeducativa. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2536016.pdf>.

Ámbito temporal de la acción socioeducativa

Durante toda intervención educativa es necesario manejar los recursos, entre estos se encuentra la gestión del recurso más valioso y escaso: el tiempo.

El tiempo es un recurso inmaterial e irremplazable, quizás con otros recursos sea posible buscar encontrar otras alternativas, pero el tiempo es único, no se puede guardar y acumular para utilizarlo en el momento más oportuno.

EL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO DEPENDE DE CIERTOS CRITERIOS COMO:

Delegación o distribución

deresponsabilidades: Generar una red de responsables y realizar una buena distribución de tareas.

Establecer prioridades:

Es necesario dedicar una buena selección de las tareas que vamos a realizar en los encuentros con base en el tiempo que disponemos.

Planificación y control:

Se deben prevenir las tareas, si no se dispone de un plan de trabajo es posible que se escape de las manos el logro de los objetivos y, por ende, una mala utilización del tiempo que se dispone.

Globalización en el tiempo:

Hay que tener en cuenta que el tiempo que utilizemos para la intervención socioeducativa creará una cadena al tiempo de los demás, por ello no se debe sobrepasar con el tiempo que brindan los destinatarios.

Clasificación:

Muchas actividades y temas de los encuentros están relacionados, por tanto, pueden agruparse para facilitar la gestión y el aprovechamiento del tiempo.

Simplificación:

Para aplicar la actividad es necesaria primeramente pensar en su utilidad, luego dividirla en pequeños bloques y comprobar todo lo que necesitamos previamente para llevarla a cabo. Ejemplo: Materiales necesarios por cada bloque.

Manejo de los ladrones de tiempo:

Son aquellas actividades que con frecuencia interrumpen las tareas de los encuentros. Por ejemplo: Reuniones imprevistas, llamadas telefónicas, visitas no planificadas, incapacidad para decir no, desorden, puertas que se abren y se cierran permanentemente, falta de delegación.

EL TIEMPO ES UN RECURSO DE VITAL IMPORTANCIA ÚNICO E IRRECUPERABLE, EN UN LAPSO DETERMINADO DEL TIEMPO SE PUEDE MARCAR UN ANTES Y UN DESPUÉS EN LA VIDA DEL ADOLESCENTE SIEMPRE Y CUANDO SE LOGRE APROVECHARLO Y ADMINISTRARLO ADECUADAMENTE.

La acción socioeducativa y su intervención desde los ejes transversales

Entendiendo que la intervención socioeducativa consiste en planear y llevar a cabo programas de impacto social por medio de actividades educativas en determinados grupos de individuos, que permitan romper con la rutina (académica o cualquier otra) y generar calidad educativa por medio de la inclusión de actividades atractivas y de disfrute que consienta el desarrollo de habilidades trasversales como desarrollar la capacidad para trabajar en equipo, impulse el desarrollo de la creatividad, facilite la adaptación al cambio, promueva el autocuidado, entre otras más.

La transversalidad desde el contexto educativo es considerada como la conexión significativa y articulada de los saberes adquiridos durante el proceso de aprendizaje y la capacidad de poder aplicarlos a diferentes situaciones de la vida cotidiana de manera permanente.

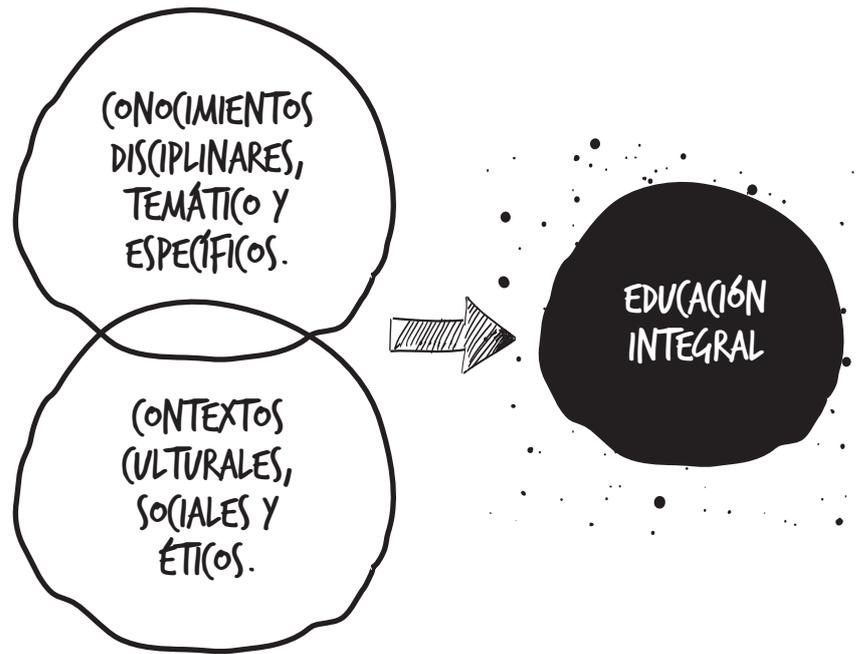


Gráfico de elaboración propia.

La acción socioeducativa, orientada al desarrollo humano, enfatiza las fuerzas, las capacidades y los recursos de las personas, las familias, los grupos y las comunidades para desarrollar todas sus potencialidades y generar mecanismos personales, institucionales y ambientales de prevención y resolución de situaciones de dificultad.

El desarrollo de ejes transversales es un instrumento valioso para la construcción de valores, parte de la educación integral de las personas y les brinda fundamentos éticos para la convivencia social teniendo en cuenta siempre los problemas que se presentan en su entorno³⁷.



³⁷ Ayuda Mineduc. (s.f.). ¿Qué es la transversalidad educativa? Recuperado de <https://www.ayudamineduc.cl/ficha/que-es-la-transversalidad-educativa-5>

6 ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA

¿Qué es una comunidad educativa?

La comunidad educativa es concebida como uno de los primeros espacios que permiten la socialización de los seres humanos sin importar su condición social³⁸ y donde las relaciones de comunidad se caracterizan por un alto grado de intimidad personal, profundidad emocional, compromiso moral, cohesión social y continua en el tiempo³⁹.

La comunidad educativa se encuentra compuesta por personas que forman parte, influyen y son afectadas por

el ámbito educativo compartiendo a su vez un objetivo en común: Educar. Se encuentra constituida por: Estudiantes, padres de familia, docentes, directivos, coordinadores, orientadores escolares, personales administrativos, personales de servicio de aseo, personales de servicio de vigilancia, los egresados (exalumnos) y otras instituciones u organizaciones que apoyan a la comunidad educativa, como proveedores de servicios y recursos, fundaciones, ONG's, entidades gubernamentales y privadas, etc.

La verdadera comunidad educativa es aquella que trasciende de lo puramente académico y se involucra en aspectos sociales para fortalecer el aprendizaje significativo para la vida y el aumento del bienestar de los estudiantes mediante:

- La participación democrática y el liderazgo distribuido.
- El compromiso y la participación antes que la competitividad y el individualismo.
- Apertura a nuevas maneras de pensar.
- Protección de la dignidad humana y el respeto de los derechos humanos.
- Consciencia comunitaria de la realidad.
- Formación profesional permanente como una necesidad prioritaria.
- Definición clara de las funciones de las personas.
- Apertura a la experimentación de nuevos métodos de aprendizaje.
- Solución de problemas por medio de la evaluación crítica de las acciones habituales realizadas.
- Inversión en innovación educativa.
- Transformación de la información en conocimiento por medio de la educación formal, no formal e informal.

Una comunidad educativa, más allá de su función educativa, se enfoca en las personas de su comunidad que hacen posible el aumento de la calidad en educación de los estudiantes en formación y el fortalecimiento de las instituciones educativas para la obtención de logros cognitivos (pensamiento crítico,

³⁸ Roa, C., & Torres, W. (2014). ¿Comunidad educativa o sociedad educativa? *Educación y Ciudad*, (27), 139-146. Recuperado de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ComunidadEducativaO-SociedadEducativa-5705002.pdf

³⁹ Nisbet, R. (1999). *La formación del pensamiento sociológico*. Buenos Aires: Posada, J. J. (2000). *Notas sobre comunidad educativa*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

curiosidad, reflexión), emocionales (sensibilidad, empatía, amabilidad), motivacionales (esfuerzo), sociales (cooperación, solidaridad, preocupación por el entorno) y éticos (valores de justicia, libertad, trabajo, paz).

La animación sociocultural y la comunidad educativa

La ASC suele desarrollarse en las comunidades educativas, aunque esta constituye un espacio de intervención asociado a la educación no formal, las nuevas demandas y necesidades socioeducativas aumentan las posibilidades de inclusión de la ASC en la educación formal.

La ASC y la comunidad educativa persiguen objetivos comunes: La formación integral de las personas, orientada a vivencias participativas y motivacionales, donde sea la escuela la que asuma el verdadero protagonismo para el propio desarrollo y el alcance de las aspiraciones que persigue.

La comunidad educativa debe ser capaz de responder a las demandas que imponen los nuevos tiempos, por tanto se considera necesaria la incorporación de las acciones de ASC para el involucramiento de todos, contribuyendo al desarrollo de actitudes e intervención activa en la comunidad, transformando la realidad en relación a las necesidades existentes⁴⁰.

A modo de ilustrar mejor cómo la ASC se hace presente en los centros educativos de educación formal y escolar. Se mencionan las actividades extraescolares (excursiones, semana cultural, ludotecas, clubs de ocio, talleres, grupos de teatro, etc.) como uno de los componentes más grandes de las animaciones escolares, siendo las más conocidas y practicadas en este ámbito y las cuales se caracterizan por:



1. Orientados a la participación e intereses y experiencias de los estudiantes.
2. Se desarrollan de manera grupal y colectiva.
3. Importancia a la dimensión lúdica (aprender divirtiéndose).
4. Es de carácter instrumental, centrándose en el desarrollo de la personalidad que en la adquisición de conocimientos académicos.
5. Educación para el tiempo libre y ocio.

Cuadro de elaboración propia.

Ventosa, V. (2002). *Animación Sociocultural y Escuela: nuevos espacios de intervención*. Universidad Pontificia de Salamanca, (1), 127-149. Recuperado de <https://summa.upsa.es/high.raw?id=0000030314&name=00000001.original.pdf&attachment=0000030314.pdf>

Es importante que toda comunidad educativa demuestre apertura a la implementación de nuevos métodos de aprendizaje a partir de la propia realidad educativa y que promueva la adquisición de habilidades para la vida en sociedad (educación para el trabajo, para la participación ciudadana, salud y calidad de vida).

⁴⁰ Sumpall. (2012, 24 junio). *Escuela y animación sociocultural* [Publicación en un blog]. Recuperado de <http://sumpall.blogspot.com/2011/01/normal-0-21-false-false-false-es-ar-x.html>.

Aportaciones de la animación sociocultural en el ámbito educativo institucional

Con la ASC se busca una nueva redefinición de escuela, en que la educación se fundamente en las demandas socioculturales de las personas y no solo en la acumulación de conocimiento, convirtiendo a las instituciones educativas en espacios comunitarios que dinamicen y recreen el potencial cultural del territorio y los colectivos sociales. Cada vez se hace más necesaria la generación de actitudes y comportamientos vinculados a los intereses y necesidades de la sociedad.

La unión de la práctica educativa a la vida cotidiana es ir más allá de los muros, por medio de la interacción recíproca entre lo educativo y cultural, incitando a la comunicación con lo externo, demostrando apertura a la sociedad y sentido de pertenencia a ella.

LA ASC SE HACE PRESENTE EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA PORQUE LES BRINDA UNA SERIE DE APORTES SIGNIFICATIVOS PARA SU DESARROLLO SOCIAL Y CULTURAL COMO:

- Ayudar a que los miembros de la comunidad educativa se comuniquen recíprocamente.
- Recobrar el sentido de espíritu de iniciativa y responsabilidad compartida.
- Facilitar la participación de todos los miembros de la comunidad educativa para asumir la transformación comunitaria y social.
- Promover nuevas formas de vida a partir del desarrollo de habilidades que les permitan desenvolverse en la sociedad.
- Encaminar el desarrollo del individuo para un cambio positivo en el futuro.
- Orientar en la toma de consciencia de la realidad.
- Despertar el interés en torno a múltiples temas socioeducativos y culturales.
- Romper con la rutina de trabajo escolar involucrando al entorno sociocultural.

La ASC constituye una manera alternativa de conectar el aprendizaje a la realidad de las experiencias vividas en la vida cotidiana, para que el estudiante pueda comprender la educación una vez llevada a la práctica en relación al entorno y a la sociedad⁴¹.

Desarrollo de factores y pautas de protección y autoprotección en adolescentes para la salud y seguridad integral

Los estudiantes se encuentran expuestos desde su contexto familiar y social a diversos riesgos que atentan contra su seguridad física, sexual y emocional y que transgreden el goce pleno de sus derechos.

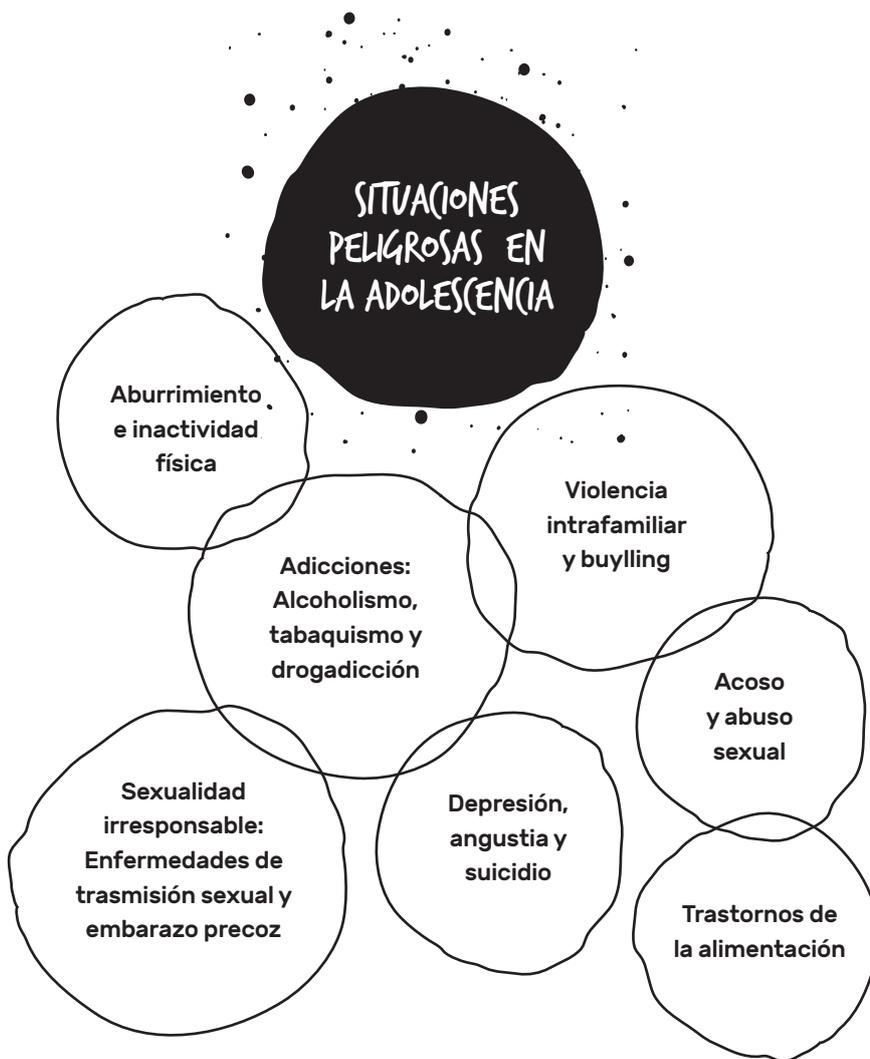
La comunidad educativa debe ser capaz de instaurar elementos que fortalecen el desarrollo de la autoprotección como lo son la autoestima, el autoconocimiento, la confianza, la comunicación, que le facilite el desarrollo de pautas de autocuidado para que los adolescentes sean capaces de denunciar y actuar ante situaciones de riesgos que atentan contra su salud y seguridad integral.

La ASC sirve como un instrumento para concienciar y educar en actitudes que promuevan una vida más saludable y segura partiendo desde un enfoque cultural y de educación no formal basado en el autocuidado según el ciclo vital que atraviesa el adolescente.

El autocuidado es la capacidad desarrollada por el adolescente para evitar o disminuir situaciones de riesgo emocional, físico o sexual que parte desde el reconocimiento de sus propios derechos en su cotidianidad, la identificación de riesgos y el conocimiento de pautas de prevención o líneas de acción para afrontarlas⁴².

⁴¹ Caride, J. (1988). De los Profesores, la Escuela y la Animación Sociocultural. *Educar*, (13), 69-80. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/educar/article/viewFile/42203/90146>.

⁴² Crianza&Salud - Sociedad Colombiana de Pediatría. (2018, 7 marzo). Autoprotección en la niñez y la adolescencia - Crianza&Salud. Recuperado de <https://crianzaysalud.com.co/autoproteccion-en-la-ninez-y-la-adolescencia/>



Lidefer. (s.f.). Situaciones de Riesgo en la Adolescencia. Recuperado de <https://www.lidefer.com/situaciones-riesgo-adolescencia/>

El acceso, la permanencia, así como el grado de aprendizaje del estudiante, se ven altamente afectados por estos riesgos. La creación de una escuela segura y saludable que promueva un entorno de aprendizaje seguro depende en gran medida de la adquisición de estilos de vida saludable. Según Longás (2005) define la escuela segura y saludable como aquella en la que se promueve, con constancia, un proceso de información, formación, promoción y corresponsabilidad para adquirir los conocimientos, las actitudes y los hábitos básicos para la defensa de la salud del individuo.

La aplicación de medidas de autoprotección y prevención no basta. Es necesario fortalecer el desarrollo de la autoestima del adolescente, de tal modo que desarrolle el valor propio y que forme parte de una práctica esencial de toda la comunidad educativa⁴³.

Acciones socioeducativas para la promoción laboral en contextos institucionales

Una educación para el trabajo cultiva en los adolescentes actitudes y disposición para tener éxito en la vida. Muchos adolescentes que culminan con éxito la educación secundaria tienen una percepción positiva en su vida laboral para el futuro, sin embargo, el desempleo juvenil sigue en aumento de manera considerable.

Uno de los desafíos principales que los adolescentes se enfrentan una vez que egresan del colegio es la falta de desarrollo de habilidades sociolaborales (creatividad, trabajo en equipo, flexibilidad al cambio, liderazgo, comunicación, etc.) para la inserción laboral. Sin embargo, es importante aquí resaltar que "estar trabajando" no solo se refiere a "estar empleado", muchas son las personas que se arriesgan y asumen con valor de emprender un negocio autónomo pero que también se ven afectadas por la carencia de estas habilidades⁴⁴.

En el mundo laboral ya no basta con contar con un título universitario como garantía del buen desempeño profesional. Existen aptitudes sociales imprescindibles y decisivas en el momento de convertirse en un posible candidato para un puesto laboral determinado.

⁴³ Castro, D., & Sans, J. (2014). Los planes de autoprotección como instrumento técnico y educativo. *Educar*, 50(2), 165-284. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/educar/educar_a2014m7-12v50n2/educar_a2014m7-12v50n2p265.pdf.

⁴⁴ Claxton, G. (2015, 16 septiembre). Listo para Trabajar: La educación como preparación para la vida laboral. Recuperado de <http://tps://observatorio.profuturo.education/blog/2015/09/16/listo-para-trabajar-la-educacion-como-preparacion-para-la-vida-laboral/>

ES DE VITAL
 IMPORTANCIA QUE
 LAS COMUNIDADES
 EDUCATIVAS
 CAPACITEN
 PARA PUESTOS
 LABORALES QUE
 AÚN NO EXISTEN,
 ESTABLECIENDO
 ACCIONES QUE
 PERMITAN LA
 PROMOCIÓN
 LABORAL TALES
 (COMO:

- Brindar una educación dinámica que se adecue a la realidad concreta.
- Recurrir a la experimentación de nuevas técnicas a través de una educación abierta a nuevos métodos de aprendizajes alternativos. Por ejemplo la ludificación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Permitir a los estudiantes la sensación real del mundo de trabajo, visitando empresas, compartiendo experiencias con los funcionarios, pasantías, etc.
- Dar mayor énfasis a la utilización de las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) que facilite la fluidez digital⁴⁵.
- Promover actividades para que estudiantes puedan crear, discutir y proponer.
- Entender otras culturas, creencias, posturas, etc., desde el acceso a la diversidad⁴⁶.
- Impulsar la voluntad de aprender, el interés y el compromiso.
- Orientar en el descubrimiento de la vocación profesional.
- Incitar el desarrollo de habilidades blandas a lo largo de vida académica del estudiante.
- Desarrollar actividades que puedan ser transferidas a la situación actual⁴⁷.

La comunidad educativa debe formar a los adolescentes para producir conocimientos y no solamente adquirirlos, es decir, educar en la afectividad, en habilidades para la convivencia y para la acción transformadora y creativa. Las instituciones educativas deben ajustarse a las nuevas exigencias laborales. Existen empleos que requieren ciertas características específicas que no se pueden adquirir espontáneamente sino que demandan un proceso de formación, educación y capacitación⁴⁸.

La empleabilidad juvenil aumentará considerablemente mientras se brinde más espacios de aprendizaje permanente. La educación no formal puede resultar como una actividad que complemente a la educación formal para el desarrollo de las habilidades necesarias y que potencien el desarrollo del adolescente en el ámbito laboral.

Los adolescentes representan una transformación positiva para el futuro. Es necesario trabajar arduamente en la promoción laboral para alcanzar la inclusión social y que puedan acceder a un trabajo digno.

⁴⁵ Willige, A. (2017, 21 febrero). ¿Cómo podemos preparar a los jóvenes para los empleos del futuro cuando los sistemas educativos les están fallando? Recuperado de <https://es.weforum.org/agenda/2017/02/como-podemos-preparar-a-los-jovenes-para-los-empleos-del-futuro-cuando-los-sistemas-educativos-les-estan-fallando/>

⁴⁶ Toche, N. (2018, 8 marzo). Cómo educar a los jóvenes para empleos que aún no existen. Recuperado de <https://www.eleconomista.com.mx/artesideas/Como-educar-a-los-jovenes-para-empleos-que-aun-no-existen-20180307-0109.html>

⁴⁷ Santos, D. (2014, 2 mayo). Educación del Futuro: ¿Cómo preparar a los jóvenes para lo que viene? Recuperado de <https://www.goconqr.com/es/examtime/blog/educacion-del-futuro/>

⁴⁸ Montero, J. (2017, 3 abril). Educación para el trabajo y el empleo. ABC Color, p. 1. Recuperado de <http://www.abc.com.py/edicion-impresa/opinion/educacion-para-el-trabajo-y-el-empleo-1580269.html>.



07 ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL EN MEDIOS ABIERTOS

¿Qué son los medios abiertos?

Los medios abiertos se relacionan con lo más cotidiano y próximo al adolescente. Estos espacios (las plazas, canchas, centros de tiempo libre, etc.) resultan ser lugares donde se desenvuelven los adolescentes y pasan la mayor parte de su día a día.

Desde la ASC los medios abiertos son espacios de intervención donde el abordaje se realiza en contextos de libre acceso o de libre circulación, donde la participación depende específicamente de la voluntad de los participantes y de la capacidad de motivación y adaptación del animador para lograr el cometido socioeducativo.

Otro concepto sería: "Intervención socioeducativa que prioriza su acción en un determinado espacio próximo al adolescente y a sus vivencias, y con unos criterios integradores y de estrecha relación con el resto de agentes socializadores del territorio".

LAS ACCIONES SOCIOEDUCATIVAS DE LA ASC EN ESTOS ESPACIOS SON:

- Reconocer los recursos internos y personales de los adolescentes, así como los recursos externos que la vida y el entorno ofrecen para favorecer su desarrollo.
- Facilitar espacios de socialización que generen impacto en la manera de pensar y actuar, y que pueden resultar en una práctica social.
- Registrar los conflictos sociales que se presentan como riesgo para el adolescente en su propio medio y se han de resolver desde los diversos espacios, donde los mismos adolescentes, como el resto de la comunidad, forman parte de la definición y resolución del problema.
- Identificar los encuentros comprendidos en el ámbito pedagógico de la educación no formal y no escolar, entendida también como educación complementaria a la instrucción.
- Establecer puentes de comunicación y dinámicas de participación como una necesidad de una verdadera mediación social entre las instituciones sociales y las situaciones de exclusión y/o marginación⁴⁹.

⁴⁹ Castillo, M. (s.f.). Medio abierto como espacio y como intervención socioeducativa con infancia y adolescencia en situación de riesgo social. Recuperado 12 noviembre, 2018, de <https://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/viewFile/165463/376723>.



Atendiendo la dinámica cambiante de estos espacios, la intervención de la ASC resultará dependiente de las diferentes posibilidades y factores externos (disponibilidad de tiempo, motivación de los participantes, entre otros) que puedan llegar a darse en los mismos, condicionando el desarrollo de las actividades. La educación no formal sería una herramienta decisiva para el desarrollo integral de los adolescentes.

Organizaciones comunitarias y desarrollo personal en la adolescencia

Las organizaciones comunitarias articuladas con los programas de ASC son vitales para el curso de la acción socioeducativa en estos contextos. Los agentes comunitarios, por su incidencia con el adolescente y su idiosincrasia, ayudan en la participación y desarrollo de las actividades.

"LA FINALIDAD DE LA ACCIÓN EDUCATIVA EN EL MEDIO ABIERTO ES INCORPORAR AL ADOLESCENTE DENTRO DEL PROCESO SOCIAL Y OFRECIÉNDOLE LOS MEDIOS NECESARIOS QUE LE PERMITAN TOMAR CONCIENCIA CRÍTICA DE SU SITUACIÓN Y, A LA VEZ, DE TODAS LAS ALTERNATIVAS QUE SE LE PRESENTEN DESDE SU ENTORNO, PARA QUE DE ESTA FORMA TANTO EL ADOLESCENTE COMO LA COMUNIDAD QUE LO ACOGE ENTREN EN UNA FORMA DE ENTENDIMIENTO Y RELACIÓN MÁS ENRIQUECEDORA"⁵⁰.

El educador debe mantener una relación regular con el entorno, además de ser un buen conocedor de todas sus implicaciones en la vida de los destinatarios (a qué se dedica, si estudia o no, dónde vive, con quiénes vive, etc.).

Las organizaciones comunitarias permiten el desarrollo del adolescente cuando intervienen en los siguientes aspectos:

- Vínculos institucionales: Consolidar espacios de integración social, que sirvan de puente para el trabajo articulado en las diferentes organizaciones: Escuela, asociaciones juveniles, formación profesional, talleres, mundo laboral, orientación.
- Inserción escolar: Integrar al número mayor posible de adolescentes en instituciones educativas ordinarias y garantizar su permanencia.
- Responsabilización del adolescente y de sus familias: Buscar en ellos una conciencia clara en torno a su realidad y experiencia social, asumiendo tareas y responsabilidades y posibilitando relaciones de colaboración y trabajo con los agentes comunitarios.

⁵⁰ Castillo, M. (s.f.). Medio abierto como espacio y como intervención socioeducativa con infancia y adolescencia en situación de riesgo social. Recuperado 12 noviembre, 2018, de <https://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/viewFile/165463/376723>.

Podemos resumir por lo tanto que los espacios sociales deben ser espacios educativos que ayuden a estructurar elementos positivos de referencia para el adolescente permitiendo su desarrollo pleno, además de ser agentes de intervención inmediata para la atención de sus necesidades especialmente aquellas que ponen en riesgos su seguridad integral.

Educación no formal y educación sociolaboral

Vemos que la educación no formal interviene en la formación del adolescente. Los capacita para afrontar cambios tanto en lo social como personal. Estos cambios los van preparando para su inserción dentro del ámbito laboral y para ello es necesario que, a partir de esta misma educación, vayan adquiriendo una serie de habilidades que les pueda ser útil a la hora de emprender la vida adulta.

Los adolescentes en riesgo de exclusión social experimentan una situación vital muy compleja y viven la transición a la vida activa como una etapa complicada, al tener que enfrentarse a una serie de barreras muy diversas que obstaculizan su participación en la sociedad (Bendit y Hahn-Bleibtreu, 2008; Tezanos, 2009).

Desempeñar un puesto de trabajo no es sinónimo de integración socio-laboral, sino lleva asociado otros aspectos como las relaciones sociales, el sentido de pertenencia social, el ejercicio de la ciudadanía, etc. (López Aranguren, 2000)⁵¹.

La educación sociolaboral por tanto:

- Forma al adolescente para su inserción dentro del ámbito de trabajo en su vida futura.
- Da la oportunidad de vincularse a través de la adquisición de competencias aplicadas a entornos laborales.
- Ofrece un aprendizaje de conocimientos de carácter prelaboral.

Mediante la educación no formal se prepara al adolescente para afrontar ciertas competencias de carácter humano claves para su formación sociolaboral como lo son las habilidades sociolaborales (trabajo en equipo, flexibilidad al cambio, liderazgo, comunicación, creatividad, etc.).

Aprendizaje informal en la adolescencia

La educación informal es la que da al adolescente conocimientos adquiridos que pueden provenir del ambiente en donde se desenvuelve en la vida cotidiana.

El aprendizaje informal es la manera no oficial, no programada, improvisada que la mayoría de la gente aprende a hacer su trabajo. El aprendizaje informal es como andar en bicicleta, el ciclista puede tomar un desvío en un momento para admirar el paisaje o ayudar a un compañero de viaje, etc.

"LA CLAVE DEL APRENDIZAJE INFORMAL ES QUE NO SE PUEDE EJERCER UN CONTROL SOBRE ELLA; ASÍ QUE SI ALGUIEN PLANEA, ORGANIZA Y ADMINISTRA LO QUE APRENDE, ENTONCES ESTO NO ES APRENDIZAJE INFORMAL"⁵².

⁵¹ Santana Vega, L., Alonso, E., & García, L. (s.f.). La inserción sociolaboral de jóvenes en riesgo de exclusión social. Recuperado 18 octubre, 2018, de <http://www.redalyc.org/pdf/3382/338250662005.pdf>.

⁵² Farnos, J. (s.f.). El Aprendizaje informal, ¿es el aprendizaje de hoy? Recuperado 18 octubre, 2018, de <https://www.linkedin.com/pulse/el-aprendizaje-informal-es-de-hoy-juan-farnos>.

LAS CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE INFORMAL SON LAS SIGUIENTES:

1.

LA FALTA DE ORGANIZACIÓN, ES DECIR, NO SON ESTRUCTURADOS.

2.

LOS ADOLESCENTES INFORMALES ESTÁN A MENUDO MUY MOTIVADOS PARA APRENDER.

3.

ES A MENUDO ESPONTÁNEO.

4.

ES DIFÍCIL DE CUANTIFICAR.

SE PRESENTAN TAMBIÉN A CONTINUACIÓN LAS MODALIDADES DEL APRENDIZAJE INFORMAL:

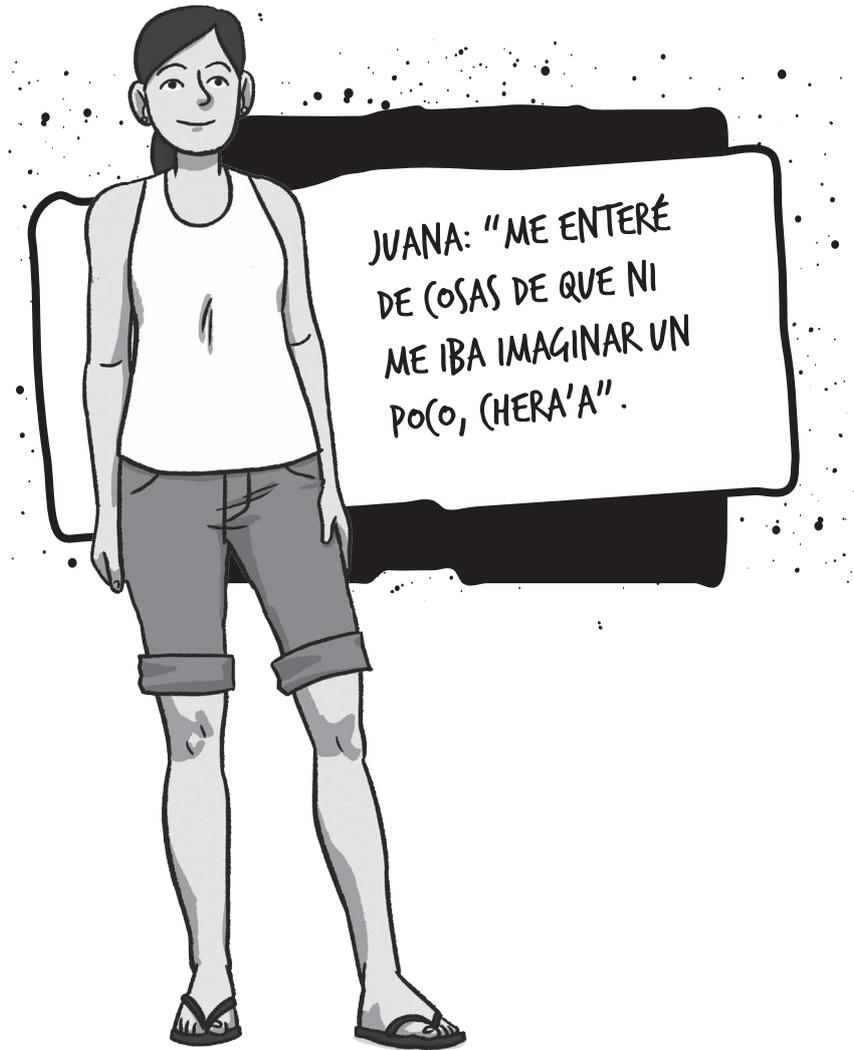
Modalidades de aprendizaje informal	Descripción
Aprendizaje a través de la práctica	El adolescente pone en práctica un conjunto de actividades con la competencia que quiere adquirir. Implican un proceso de ensayo-error.
Resolución de problemas	Se enfrenta a un problema que lo motiva a adquirir la competencia adecuada para resolverlo.
Imitación / Simulación	Reproduce acciones, secuencias y decisiones tomadas por alguien con mayor experiencia.
Juego	Adquiere una competencia determinada al participar en entornos ludificados.
Evaluación	Adquiere o perfecciona una competencia al examinar su propio trabajo o el de otros, o que otros examinen su trabajo.
Enseñanza	Adquiere la competencia mediante la transmisión de conocimiento a otros.

Cuadro adaptado de: Farnos, J. (s.f.). El Aprendizaje informal, ¿es el aprendizaje de hoy? Recuperado 18 octubre, 2018, de <https://www.linkedin.com/pulse/el-aprendizaje-informal-es-de-hoy-juan-farnos>.

El aprendizaje informal ayuda al adolescente a adquirir conocimientos de manera intangible y que puede llevar a la práctica en el curso de su vida personal y social. Es un aprendizaje del entorno, del día a día, del compartir con el otro y con él mismo, que va formando su conciencia y su forma de ver el mundo.

Desarrollo de factores y pautas de protección y autoprotección en adolescentes para la salud y la seguridad integral

Los adolescentes que se desenvuelven en los espacios abiertos son aquellos que están mayormente expuestos a situaciones de riesgos que afectan contra salud y seguridad integral. Normalmente la familia, la escuela, la comunidad y las amistades han favorecido o interferido en la socialización de los adolescentes al ser sus principales agentes socializadores. Entre estos riesgos también se involucran problemas de adaptación que



en ocasiones se solucionan de forma natural pero, en algunos casos, eligen soluciones desviadas, basándose en sus grupos de referencia. Vemos, pues, adolescentes que nunca han conocido otra situación y no tienen los recursos necesarios para cambiar dicha situación. Quizá porque no han conocido qué está bien o mal ya que constituye una práctica usual en estos medios.

ESTO NOS LLEVA A DESARROLLAR UNA SERIE DE FACTORES Y PAUTAS ESENCIALES PARA EL DESARROLLO DEL ADOLESCENTE:

- **Factores de protección individuales:** Favorecer la formación de vínculos afectivos y de protección con las figuras parentales, la adquisición de confianza y la capacidad de comunicación clara, directa y oportuna.
- **Factores de protección familiares:** Manejo de normas y límites, definición de roles, organización de la vida cotidiana, adaptación a las diferentes etapas del ciclo familiar, manejo de conflictos, etc.
- **Factores de protección comunitarios:** Fortalecimientos de vínculos de apoyo, presencia de líderes y organizaciones que promueven el desarrollo local, programas de apoyo a grupos en situación de vulnerabilidad, cantidad y calidad de servicios públicos, etc.
- **Factores de protección sociales:** Estos factores incluyen las instituciones del estado que satisfacen las necesidades de los adolescentes, leyes, políticas de inclusión social, etc.⁵³.

Es clave en la formación e inclusión del adolescente tener en cuenta la importancia de estas pautas básicas de protección y autoprotección, teniendo en cuenta el contexto en el que viven, sus relaciones sociales, el trato con el otro y con él mismo, y la importancia de la intervención de programas de ASC acordes a la realidad.

Acciones socioeducativas para la promoción laboral en contextos no institucionales

Se debe tener en cuenta que las acciones socioeducativas propias de la ASC repercute directamente en la formación del adolescente no solo para su desarrollo personal y social sino que a la vez lo prepara para su futura inserción en el ámbito laboral. Los sistemas educativos y de capacitación no preparan adecuadamente a los adolescentes para tal efecto.

Este tipo de prácticas ayudan también no solo a la formación integral, sino además a la protección y seguridad en adolescentes inmersos en espacios abiertos en situación de vulnerabilidad constante.

⁵³ Castellanos García, F. (s.f.). *Construyendo modelos de intervención con jóvenes*. Recuperado 18 octubre, 2018, de http://www.cca.org.mx/usaaid_pcc/descargables/recursos/Modulo01/Construyendo-Modelos-de-Intervencion-con-Jovenes-f.pdf.

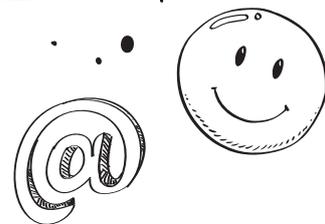
Las problemáticas laborales, las situaciones de marginación fruto de las dinámicas socioeconómicas de las sociedades o las propias dificultades de carácter emocional o psicológico de las familias de algunos adolescentes en estos contextos pueden resultar factores de riesgo para su desarrollo normal y, a veces, incluso, para su propia integridad física o psíquica.

La finalidad de la acción socioeducativa en el medio abierto es incorporar al adolescente dentro del proceso social, ofreciéndole los medios necesarios que le permitan tomar conciencia crítica de su situación y, a la vez, de todas las alternativas que se le presenten desde su entorno, para que de esta forma tanto el joven como la comunidad que lo acoge entren en una forma de entendimiento y relación más enriquecedora⁵⁴.

Las competencias sociales y metodológicas que se tienen en cuenta en las acciones socioeducativas para la promoción laboral son:

- Capacidades de comunicación.
- Trabajo en equipo.
- Solución de problemas.
- Liderazgo.
- Adaptación al cambio.
- Creatividad.

DE ESTA MANERA ESTAS ACCIONES VAN PREPARANDO AL ADOLESCENTE A AFRONTAR LA VIDA ADULTA CON HERRAMIENTAS (LAVES PARA UNA BUENA CONDUCTA SOCIOLABORAL OTORGÁNDOLES HABILIDADES QUE LE PERMITAN PROYECTARSE HACIA UN FUTURO MÁS DIGNO Y PLENO.



⁵⁴ Castillo, M. (s.f.). Medio abierto como espacio y como intervención socioeducativa con infancia y adolescencia en situación de riesgo social. Recuperado 12 noviembre, 2018, de <https://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/viewFile/165463/376723>.

08 DESAFÍOS EN LA PROMOCIÓN E INSERCIÓN SOCIOLABORAL JUVENIL

Capital humano

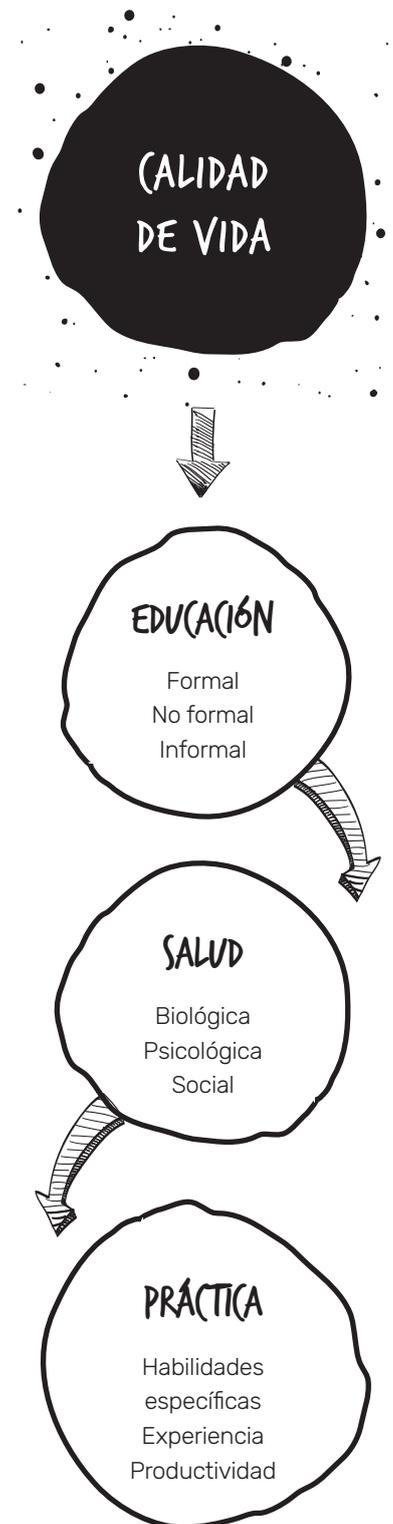
El término educación se fortaleció desde la teoría del capital humano. En el capital humano se acentúa en la importancia de la inversión en educación de las personas como un elemento fundamental para el crecimiento de la sociedad, ya que en la medida que una persona accede a la educación también aumenta las posibilidades de inserción laboral.

El capital humano puede definirse como los conocimientos en calificación y capacitación, la experiencia, las condiciones de salud, entre otros, que dan capacidades y habilidades,

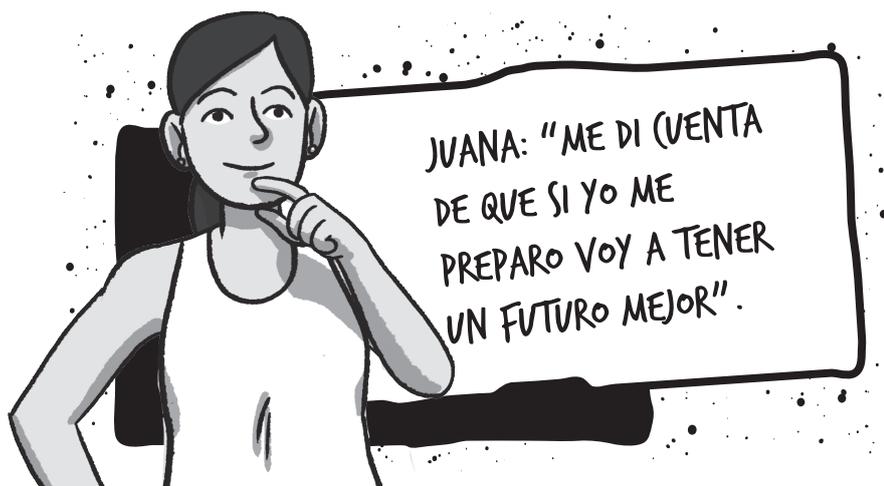
para hacer económicamente productiva y competente a las personas, dentro de una determinada industria (Cardona et al, 2007).

El proceso de formación no basta con la adquisición de conocimientos académicos que ofrece la educación formal, también debe incluirse otro pilar, la educación no formal, que puede convertirse en un componente que produzca retribuciones importantes a los adolescentes para la inserción laboral. Esto debe ir acompañado de un buen estado de salud en todas las dimensiones biopsicosocial que le permita alargar su vida útil.

EL CAPITAL HUMANO
CONSTA DE LOS SIGUIENTES
COMPONENTES:



Cuadro de elaboración propia. Fuente: Cardona, M., Montes, I., Vásquez, J., Villegas, M., & Brito, T. (Eds.). (2007). *Capital Humano: una mirada desde la educación y la experiencia laboral*.



El mercado laboral necesita jóvenes preparados, que adquieran las mínimas competencias para la productividad. La base de esta adquisición se encuentra en la educación formal, que aporta los conocimientos académicos, y en la educación no formal, que permite bajarla a su realidad. Este trabajo en conjunto permitirá el desarrollo personal, social y económico y el aumento de la calidad de vida de las personas.

Capital social

El capital social está estrechamente asociado a la pertenencia de los destinatarios en un grupo social determinado, a los cuales puede recurrir gracias a sus conexiones y relaciones sociales definidas. Este puede ser construido con base en las relaciones sociales que se generan dentro y fuera del entorno en que se desenvuelven y que permiten oportunidades para establecer colaboración de beneficio mutuo incluso las de inserción laboral.

El capital social es de gran valor como recurso y medio para obtener información relevante e insertarse laboralmente, como mencionan García y Gutiérrez (1996): La inserción laboral es la incorporación a la vida económica de los individuos. Esta conexión con las relaciones sociales permite un espacio para compartir las historias educativo-formativas y más adelante las trayectorias laborales. En la búsqueda de empleo estas relaciones sociales pueden abrir muchas puertas⁵⁵.

Estas pueden ser:

- **Capital social vinculante:** Interacción social que se produce entre individuos similares, lo que establece homogeneidad en la relación y que comparten aspectos importantes de referencia como la etnia, el sexo, la clase social, la edad, etc. Los lazos que se establecen son fuertes ya que constituyen "un nosotros" y los resultados del trabajo en conjunto son muy favorables. Por ejemplo, el desarrollo de la cooperación en el trabajo en equipo.
- **Capital social que tiende a puentes:** Interacción menos frecuente entre individuos diferentes, lo que tiene a la heterogeneidad en las relaciones, pero que actúan como puentes que colaboran, participan y se corresponsabilizan de los "otros que no son nosotros". Por ejemplo, proyectos que se realizan en conjunto con otros centros.

Ambos tipos de capital son importantes, no obstante, es necesario partir del vinculante para la generación de objetivos comunes con base en lazos sólidos y luego la implicación de colectivos externos que puedan brindar su capacidad de servir por encima de la heterogeneidad de intereses⁵⁶ y por sobre todo abriendo oportunidades de inserción laboral.

⁵⁵ Alcaide, V. (2013). Una construcción del concepto de capital social para el estudio de su influencia en la inserción y la trayectoria laboral. Recuperado de <http://www.fes-sociologia.com/files/congress/10/grupos-trabajo/ponencias/38.pdf>.

⁵⁶ Meneses, J., & Mominó, J. (2008). La generación de capital social en el sistema educativo no universitario. *Papers*, (87), 47-75. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/39002455.pdf>

Capital cultural

Este tipo de capital es desarrollado incluso antes de ser conscientes de ello, desde las primeras etapas de socialización las personas vienen adquiriendo una serie de hábitos que ordenan de alguna manera ciertas prácticas para desenvolverse en su cotidianeidad. Los propulsores principales en germinar este capital son los padres, con el paso del tiempo intervienen otros factores más, como la edad, el entorno, la escolaridad, las relaciones sociales, y el capital cultural pasa a comprender más allá de lo que solamente se aprendió en el hogar⁵⁷.

Podemos definir entonces al capital cultural como aquella herencia social y cultural que integran todos los hábitos (lenguaje, conocimientos, estilos de vida, valores) y recursos culturales (la música, el arte, la tecnología, los libros) adquiridos por la familia, el entorno y el sistema educativo, siendo esta última la más dominante.

EL CAPITAL CULTURAL PUEDE CLASIFICARSE EN:

ESTADO OBJETIVADO

Se refiere específicamente a los recursos materiales de tipo cultural. *Por ejemplo: Libros y obras de arte.*

ESTADO INSTITUCIONALIZADO

Es aquel que acredita al individuo y lo reconoce como portador del capital cultural. *Por ejemplo: Título o certificados escolares.*

ESTADO INCORPORADO

La cultura que se incorpora al individuo en forma de hábitos y prácticas durables. *Por ejemplo: Códigos de comunicación (el jopara).*

Cuadro de elaboración propia.

El capital cultural es uno de los recursos fundamentales para desplegar estrategias laborales exitosas, la noción de trabajo desarrollado culturalmente por los adolescentes definirá el camino para llegar a él. Si bien el estado institucionalizado brinda una certificación no tiene en cuenta el campo laboral en que se sumergirá el egresado, existen otros contextos menos formales que le brindan habilidades más significativas para la inserción laboral, pero en ocasiones son muy poco valoradas por quien las adquiere, tales como los conocimientos adquiridos en su entorno familiar, como electrónica, mecánica, carpintería, cuidado de niños, responsabilidades del hogar, entre otros⁵⁸.

El desarrollo del capital cultural se ve afectado o enriquecido dependiendo del tipo de consumo cultural de los destinatarios del entorno en que se desenvuelve con base en costumbres y tradiciones, pudiendo ser estos el arte, la música, la lectura, el cine, la televisión, la radio, la tecnología, las redes sociales, los oficios, etc., dependiendo de sus preferencias y gustos culturales⁵⁹.

⁵⁷ Gayo, M. (2013). La teoría del capital cultural y la participación cultural de los jóvenes. *Última década*, 21(38), 141-171. <https://doi.org/10.4067/s0718-22362013000100007>

⁵⁸ Assusa, G. (2013). Cultura "para" el Trabajo: El Capital Cultural y su Lógica en las Estrategias Laborales de Jóvenes de un Barrio Popular de Córdoba. *Última década*, 21(39), 141-167. <https://doi.org/10.4067/s0718-22362013000200007>

⁵⁹ Bracho, T. (1990). Capital cultural: impacto en el rezago educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 20(2), 13-46. Recuperado de http://www.cee.edu.mx/revista/r1981_1990/r_texto/t_1990_2_02.pdf.

JUANA: "LAS MUJERES TENEMOS QUE ESTUDIAR PARA NO DEPENDER DE OTRAS PERSONAS PARA REALIZARNOS".



EDUCAR EN EQUIDAD DE GÉNERO DESDE LA EDUCACIÓN NO FORMAL IMPLICA:

- Promover que los adolescentes participen de manera activa, independiente, y sean responsables de su propio proceso de autoconocimiento.
- Construir sus propias posturas sobre la realidad social e histórica de su entorno.
- Brindar oportunidades de sostener sus elecciones personales y proyectos con argumentos racionales.
- Promover y mantener relaciones igualitarias entre mujeres y hombres.
- Distribuir equitativamente las actividades propuestas entre ambos sexos.
- Valorar los resultados que obtienen en conjunto, hombres y mujeres.
- Modificar inmediatamente cualquier práctica o valores que generen desigualdad.
- Establecer estrategias para informar tanto a hombres como a mujeres acerca de los problemas de inequidad.
- Difundir el conocimiento de los derechos humanos⁶².

La equidad de género no es algo para decidir, en la actualidad constituye un tema de derechos humanos y justicia social, la mejor manera de hacer frente a la desigualdad de género es educar en valores que desarrollen actitudes positivas hacia uno mismo, resaltando aquello que los hace únicos y los diferencian de los demás en su individualidad, y lo que pueden construir juntos cuando unen esas diferencias y forman una colectividad.

Equidad de género

El mejoramiento de la equidad en la inserción laboral es uno de los mayores desafíos sociales en nuestro país y en el mundo entero, pese a las varias luchas en defensa de la equidad de género sigue existiendo una división sexual con lo que respecta a la inserción laboral femenina.

Los puestos laborales de subcontratación (tercerizados), con mal pagos, contratos provisorios, sin garantías legales, ocupaciones consideradas tradicionalmente "femeninas", son los cupos donde las mujeres han encontrado una mayor oportunidad de inserción. Si bien existe mayor participación femenina, las desigualdades laborales entre hombres y mujeres persisten⁶⁰.

LA EQUIDAD DE GÉNERO SE DEFINE COMO "LA IMPARCIALIDAD EN EL TRATO QUE RECIBEN MUJERES Y HOMBRES DE ACUERDO CON SUS NECESIDADES RESPECTIVAS, YA SEA CON UN TRATO IGUALITARIO O CON UNO DIFERENCIADO PERO QUE SE CONSIDERA EQUIVALENTE EN LO QUE SE REFIERE A LOS DERECHOS, LOS BENEFICIOS, LAS OBLIGACIONES Y LAS POSIBILIDADES"⁶¹.

⁶⁰ RedEtis. (2005). Género, formación e inserción laboral en América Latina [Boletín RedEtis N° 4]. Recuperado de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/genero_ formacion_insercion_laboral_AL_yannoulas.pdf.

⁶¹ Fondo Internacional de Desarrollo Agrícola (FIDA): <http://www.ifad.org/gender/glossary.htm> (en inglés).

⁶² González, R. (2015). Un modelo educativo para la equidad de género. *Alternativas en Psicología (Especial)*. Recuperado de <http://alternativas.me/21-numero-especial-de-genero-mayo-2015/87-un-modelo-educativo-para-la-equidad-de-genero>.



Experiencia laboral y espíritu emprendedor

El espíritu emprendedor es ampliamente reconocido hoy en día como una habilidad básica que puede ser proporcionada a través de la formación continua, no se encuentra solamente vinculada a la creación de un negocio propio, sino que es aplicable en diferentes ámbitos de nuestra vida cotidiana, por ello es posible desarrollarlo incluso ya desde la educación primaria por medio de actividades complementarias o extraescolares.

EL DESARROLLO DEL ESPÍRITU EMPRENDEDOR SE BASA EN TRES OBJETIVOS PRINCIPALES:

- **Autoempleo**, pensar más allá de ser un empleado, ser un emprendedor-empresario.
- Desarrollo de **cualidades personales**, como la creatividad, liderazgo, responsabilidad, trabajo en equipo, flexibilidad al cambio, entre otras.
- Adquirir **técnicas y habilidades** de emprendizaje, necesarios para iniciar y ejecutar un negocio.

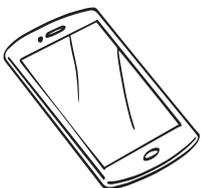
A pesar de que cuando se pronuncia la palabra "emprendizaje, emprendimiento o emprendedor" la relacionamos directamente con lo laboral o empresarial, esto está estrechamente vinculado con la educación y la capacidad de aplicarla a diferentes situaciones de la vida. Tanto la formación profesional inicial como la educación secundaria no están suficientemente orientadas hacia el autoempleo y la actividad empresarial.

ALGUNAS ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DEL ESPÍRITU EMPRENDEDOR PUEDEN SER:

- Proyectos.
- Aprendizaje por medio de la lúdica.
- Estudio de caso simples.
- Visita a empresas locales.
- Sensibilización para el autoempleo.
- Aprender haciendo: creación de miniempresas.
- Formaciones de tipo específicas para crear y ejecutar un negocio.

Entiéndase aquí que la palabra empresa hace referencia a la posibilidad de llevar a cabo un propósito o un emprendimiento que no se basa solamente en la generación de riquezas, sino también para la autorrealización personal.

El aprendizaje del espíritu emprendedor implica el desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y cualidades personales apropiadas para la edad y que pueda aplicarlas a diferentes situaciones durante toda la vida.



09 PEDAGOGÍA DEL ENCUENTRO

¿Por qué la pedagogía del encuentro?

Dentro de la ASC es de vital trascendencia el vínculo que pueda realizarse a través del diálogo, del compartir ciertos intereses, ciertas costumbres que puedan generar un lenguaje mucho más profundo en los encuentros. El devenir de diálogos que generalmente se tornan austeros al principio, con el tiempo va tomando forma de intercambio vivencial generando un panorama incipiente de concienciación social. A esto se lo denomina "Pedagogía del encuentro". Una ronda de tereré, un día de fútbol, una reunión de espera, un viaje en colectivo son hechos o situaciones que forman parte de este tipo de práctica pedagógica.

SE FUNDAMENTAN EN CUATRO EJES PRINCIPALES:

- **El paradigma conversacional:** Es realizar una conversación del uno con el otro, es entenderse con alguien sobre algo; es un decir y dejarse decir; es una actividad de apelaciones y respuestas que transforma a los interlocutores.
- **El encuentro consigo mismo:** Es generar un lenguaje de conciencia de uno mismo. Se trata de aprender a ser, que puede traducirse como la búsqueda de coherencia entre el mundo interior y su exteriorización.
- **El encuentro con el otro:** El ser no es en sí mismo sino en el encuentro con el otro. Es aprender a vivir juntos. Es una comunicación en la que los interlocutores se transforman por igual.
- **Encuentro con el mundo:** Una pedagogía del encuentro con el mundo significa un desarrollo crítico y responsable sobre el entorno que nos rodea. Se trata de aprender a conocer y aprender a hacer en y con el mundo⁶³.

⁶³ Godenzzi, J. (s.f.). [Sistema de Información Científica Redalyc Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal].

A modo de ejemplo, surge la idea de lo que denominamos “Tereréaprendizaje”, que consiste en el acercamiento del animador hacia los destinatarios compartiendo una ronda de tereré y entablando conversaciones (en límite entre el aprendizaje informal y el aprendizaje no formal). De esta manera se realiza una comunicación recíproca entre los intervinientes dándose a conocer mutuamente.

Tereréaprendizaje

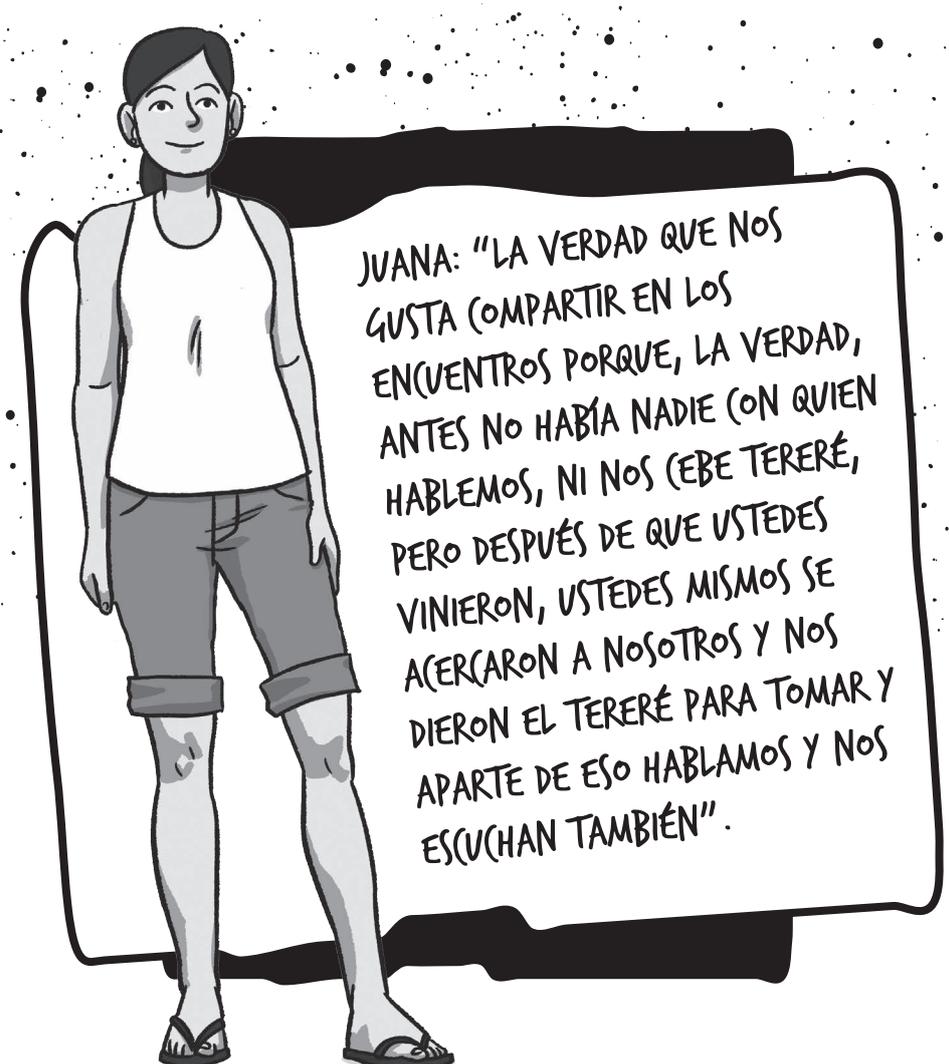
Una habilidad que aparentemente todas las personas desarrollan es la capacidad de conversar, sin embargo, conversar no es solo hilar palabras sin sentido de manera improvisada. Conversar implica hablar entre dos o más individuos y que tiene como función principal poner en conocimiento alguna novedad y/o intercambiar ideas sobre algún tema en particular.

El paradigma conversacional permite generar un espacio que vincule las modalidades de educación no formal e informal, donde se origine una conversación espontánea que no tiene más finalidad que la interacción y el aprendizaje por sí mismos, en que los adolescentes puedan desmenuzar y compartir experiencias significativas para la vida a través de la libre expresión. Este espacio es denominado como “Tereréaprendizaje”. Todo paraguayo sabe que el tereré es una bebida indispensable que no tiene como finalidad única calmar la sed, sino es un acto social que acompaña y crea el ambiente para iniciar una conversación, permite hacer un alto a las actividades cotidianas para compartir con los amigos e incluso no conocidos (el tereré no excluye a nadie). El alma del tereré se compone de la conversación y la integración⁶⁴.

El Tereréaprendizaje en medios abiertos

Busca lograr el aprendizaje actitudinal en torno a una ronda de tereré que inicialmente es dado por el tereré físicamente hablando. El adolescente ve al animador con el tereré sentado en una plaza o en un semáforo, se acerca y ya dice: “tío, ¡já u nde tereré” y se inicia la

conversación o viceversa, pero luego Tereréaprendizaje se vuelve algo intangible (algo más allá de tener físicamente un termo y una guampa en la mano), se convierte en “un momento” para conversar con los demás sobre mí, sobre el otro y la realidad sociocultural (fútbol, situaciones acontecidas en el entorno incluyendo el contar un chiste, hacer bromas, etc.).



⁶⁴ Arce, E. (2011, 3 enero). El tereré. Recuperado de https://www.bbc.com/mundo/movil/noticias/2010/12/101230_paraguay_terere_disputa_bebida_vh.shtml.

El Tereréaprendizaje en la comunidad educativa

Se hace presente en los recesos y tiempo libre de los estudiantes cuando se acercan al animador sociocultural para interactuar de manera más informal conversando sobre aquello que hicieron o hacen, aquello que les preocupa o situaciones importantes en su vida y que desean compartirlo espontáneamente por la confianza que se genera en ese espacio. Incluso puede ser experimentado de la misma manera con los docentes y padres que participan activamente dentro de la comunidad educativa.

Todas las personas y con mayor vigor los adolescentes necesitan conversar y sentirse escuchados. Las nuevas tecnologías, a la vez de permitirnos conectarnos con seres queridos que se encuentran a kilómetros de distancia, nos han robado la cualidad de comunicarnos cara a cara con las personas que se encuentran a nuestro lado. Vivimos conectados con el mundo entero pero encerrados en nuestra individualidad, millones de adolescentes reunidos entre sí pero todos conectados a la pantalla de sus dispositivos.

La capacidad de estar en contacto con los demás no solo nos da la oportunidad de conversar, sino que la conversación es un medio que abre al aprendizaje, al juego, a la convivencia. Cuando se conversa uno puede escucharse a sí mismo, puede elaborar ideas, explicar lo que necesita e incluso negociar y solucionar problemas de la vida diaria.

NOTA PARA EL ANIMADOR: TERERÉAPRENDIZAJE ES UN ESPACIO DE CONVERSACIÓN Y REFLEXIÓN, EL ANIMADOR SOCIOCULTURAL ACTÚA COMO MEDIADOR PARA QUE DURANTE LA CONVERSACIÓN PUEDAN EMERGER APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS, EL ANIMADOR NO DEBE ASUMIR EN NINGÚN MOMENTO EL ROL DE CONSEJERO. EN EL CASO DE QUE LOS ADOLESCENTES PRESENTEN SUS INQUIETUDES DEBEN SER ABORDADAS DESDE LA MISMA DINÁMICA DEL PARADIGMA CONVERSACIONAL DENTRO DEL GRUPO.

Bitácora de aprendizaje

A muchas personas les causa agrado plasmar en unas hojas de un diario personal aquello que han vivido de manera significativa en su vida, usualmente es un "hobby". Este tipo de prácticas ha cambiado mucho en la actualidad, muchos optan por compartir esas experiencias y aprendizajes, por ejemplo, en el perfil de sus redes sociales.

Igualmente el valor sentimental no se ha perdido, una persona expresa allí hechos, sentimientos, reflexiones, opiniones, lecciones, etc. Una bitácora se asimila mucho con esta práctica, es una estrategia educativa en la que el adolescente, a través del puño y letra o incluso un dibujo, pueda plasmar en una hoja aquello que ha aprendido en cada encuentro.

Una bitácora es el armario de la brújula; es un lugar donde se guarda aquello que le orienta y le guía, es el lugar que indica qué camino seguir cuando uno no sabe dónde está, a dónde va. Es un diario del día a día donde se describen las aventuras y experiencias vividas en un encuentro de aprendizaje.

La implementación de la bitácora de aprendizaje puede contribuir a:

- Lograr el aprendizaje autónomo.
- Desarrollar el trabajo colaborativo a través de las aportaciones y comentarios de todos los miembros del grupo.
- Identificar y resolver problemas.
- Poseer una responsabilidad social.

La bitácora como herramienta de trabajo puede ayudarles a descubrir nuevos rumbos a través de la conciencia profunda, a la construcción de

un testimonio escrito del mundo interior de su persona y a la posibilidad de adquirir las competencias precisas para el desempeño laboral y las habilidades, capacidades y valores para convivir plenamente en la sociedad.

Jugamos, conversamos y emprendemos

Esta Guía plantea el siguiente eslogan que integra las principales líneas de acción que guiarán el proceso de enseñanza y aprendizaje de los adolescentes durante el desarrollo de los encuentros.



Los adolescentes necesitan pasar por la experiencia del juego, la conversación y el emprendimiento para asumir ese proceso de transformación hacia el cambio sin perder una de las habilidades básicas de todo ser humano: "la convivencia". Desarrollar vínculos con sus pares que permita absorber conocimientos recíprocamente el uno con el otro y apoyarse mutuamente para el cumplimiento de sus metas y objetivos, demostrando lo que uno es y está dispuesto a dar y/o mejorar por hacerlos realidad.



Encuentro del conocimiento

Vivimos en una era de conocimiento donde se busca un aprendizaje continuo y permanente de todos los individuos que componen la sociedad, sin exclusión alguna. La educación no recae solamente sobre las instituciones educativas tradicionales, sino se extiende más allá, involucrando a los hogares, al barrio, a las empresas, a los colectivos sociales, etc.

Los tiempos actuales demandan que el individuo pueda expresar, intercambiar y socializar aquello que aprende y crea en su vida cotidiana. Se basa en un aprendizaje basado en la adquisición de habilidades que le capaciten para aprender, desaprender y reaprender y de este modo adaptarse a los constantes cambios de la nueva era⁶⁵.

El encuentro de conocimiento puede ser definido como un grupo de personas que, de modo formal, no formal o informal, dedican un tiempo para trabajar un interés común, basando sus acciones en la construcción, el desarrollo y la socialización de conocimientos⁶⁶.

⁶⁵ Iberoamérica Divulga (2015, 26 febrero). Sociedad de información y conocimiento. Recuperado de <https://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?-Sociedad-de-informacion-y-falta-texto>

⁶⁶ Prada, E. (2005). Las redes de Conocimiento y las Organizaciones. Recuperado de http://eprints.rclis.org/9127/1/redes_de_conocimiento.pdf

EL ENCUENTRO DE CONOCIMIENTO CONSTA DE LAS SIGUIENTES PARTES:

1. EL JUEGO

El juego como componente lúdico es una de las herramientas más poderosas para el desarrollo psíquico, emocional, creativo y físico para aquella persona que aprende. Anteriormente el juego era considerado como "una pérdida de tiempo y una actividad sin sentido". En la actualidad sabemos que en el juego hay más que solo diversión, emerge un aprendizaje valioso y relevante⁶⁷. El juego permite construir, crear, facilitar, preguntar, criticar y reflexionar sobre el conocimiento.

El juego es un componente del encuentro de conocimiento porque:

- Se hace uso de la inteligencia general y la capacidad reflexiva.
- Adaptación a las reglas.
- Estimula el desarrollo de la creatividad.
- Aumenta la capacidad del pensamiento abstracto.
- Genera cercanía social y afectiva.
- Brinda el placer de compartir.
- Reduce las conductas agresivas.
- Favorece y fortalece el trabajo en equipo.
- Interioriza el mundo social y cultural.
- Funciona como una actividad de ocio.

EL JUEGO GENERA UN ESPACIO INNATO DE APRENDIZAJE QUE PERMITE A LOS SUJETOS COMUNICAR, COMPARTIR Y CONCEPTUALIZAR EL CONOCIMIENTO Y POTENCIAR SU DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL A TRAVÉS DE UNA MANERA PLACENTERA DE APRENDER⁶⁸.

⁶⁷ Tillería, D. (2018, 11 mayo). Juego, educación y construcción del conocimiento - El Cisne. Recuperado de <https://elcisne.org/juego-educacion-y-construccion-del-conocimiento-2/>

⁶⁸ Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>.

2. LA CONVERSACIÓN

Muchas personas se apropian de conocimiento, pero no son capaces de expresarlo a los demás. No basta solo con entender, sino que es necesario enriquecerlo con los conocimientos de los demás, desde las experiencias y situaciones cotidianas. Esto es posible a través de la conversación.

La modernidad nos ha llevado a descuidar las conversaciones, reduciendo el contacto cara a cara. Los adolescentes ya no saben conversar, dialogar y reflexionar. En la conversación se aprende algo nuevo de uno mismo, sobre los demás y sobre la realidad en que se vive.

La conversación no consiste simplemente en hablar por hablar, es un diálogo en el que hay una indagación, un descubrimiento y una aportación. En la conversación se brota un nuevo conocimiento.

La conversación es un componente del encuentro de conocimiento porque:

- Mejora la eficacia para transmitir un conocimiento.
- Facilita la transmisión y adquisición del conocimiento tácito.
- Consolida las relaciones y aumenta las interacciones⁶⁹.
- Ayuda a disminuir las angustias y a actuar con mayor objetividad.
- Permite el contacto físico afectivo.
- Logra que la persona pueda concentrarse en el otro.
- Disminuye los estereotipos y prejuicios.
- Evita conflictos innecesarios.
- Fomenta el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Las conversaciones con otras personas favorecen el desarrollo del cerebro. En la medida en que una persona entabla una conversación con otra, la mente intenta comprender los pensamientos y perspectivas de la otra persona⁷⁰.

LO MÁS IMPORTANTE ES QUE A PARTIR DE UNA CONVERSACIÓN LA PERSONA LOGRA PLANIFICAR Y ANTICIPARSE, ES DECIR, LA CONVERSACIÓN SE TRASFORMA EN DECISIONES, LAS DECISIONES EN ACCIONES Y LAS ACCIONES EN RESULTADOS.

⁶⁹ Luisa, M. (2015, 7 febrero). La conversación como herramienta de aprendizaje. Recuperado de <http://alquimiacoach.com/la-conversacion-como-herramienta-de-aprendizaje/>

⁷⁰ Muy interesante. (2015, 20 abril). ¿Conversar nos hace más inteligentes? Recuperado de <https://www.muyinteresante.es/salud/articulo/iconversar-nos-hace-mas-inteligentes>.

3. PROPUESTA DE ACCIÓN EMPRENDEDORA

Partiendo desde lo mencionado recientemente, la conversación se transforma en decisiones y las decisiones en acciones. Se busca que las acciones que decida emprender el adolescente sean una idea que le genere éxito en la vida.

Los adolescentes que pertenecen a esta nueva generación de conocimiento deben creer en el emprendimiento como una oportunidad real de crecimiento personal y social, que les permita encontrar propuestas emprendedoras que les motiven y apasionen y con las cuales se sientan realizados.

La acción emprendedora no depende de una cuestión económica sino más bien corresponde a una cuestión personal. La acción emprendedora consiste en la capacidad que desarrolla el adolescente para decidir qué hacer con su vida, superando las limitaciones del entorno, de los demás y de uno mismo, adaptándose a las circunstancias, buscando oportunidades y haciendo uso de sus fortalezas.

Cuando hablamos de acción emprendedora como componente encuentro de conocimiento es porque:

- Involucra el desarrollo y utilización de habilidades como la creatividad, asertividad, confianza en uno mismo y en los demás, capacidad para resolver problemas, toma de decisiones, actitud positiva, etc.
- Permite aprender de los errores y reaprender.
- Ayuda a aceptar las limitaciones y fortalezas de uno mismo.
- Genera la satisfacción personal.
- Fomenta el descubrimiento de las propias capacidades.
- Permite cumplir un sueño.

Un joven emprendedor es una persona creativa, responsable, proactiva y productiva que con pasión busca renovar las situaciones sociales y/o personales que le afectan. Es una persona autoeficaz que crea las oportunidades y mejora su calidad de vida.

ES ASÍ COMO EL ENCUENTRO DE CONOCIMIENTO SE TOMA DEL JUEGO, LA CONVERSACIÓN Y LA ACCIÓN EMPRENDEDORA PARA LOGRAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOLABORALES QUE PROMUEVAN EL CRECIMIENTO PERSONAL DEL ADOLESCENTE Y LES PERMITAN SER CONSCIENTES DE SU PROTAGONISMO PARA LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL. LA ADOLESCENCIA ES UNA ETAPA DE VULNERABILIDAD Y POR TANTO ES NECESARIO PERMITIR QUE ASUMAN ROLES Y SE POTENCIE SU AUTONOMÍA PARA LA SUPERACIÓN PERSONAL Y CIUDADANA.

10 EJES TEMÁTICOS TRANSVERSALES Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOLABORALES EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA Y MEDIOS ABIERTOS

EJE TEMÁTICO I

ELEMENTOS CONSTITUYENTES DEL AUTOCONOCIMIENTO, EL AUTOVIDADO Y EL DESARROLLO DE LA (CREATIVIDAD)

El autoconocimiento

La capacidad de conocerse a sí mismo, lo que conocemos como autoconocimiento, es la primera clave para la empleabilidad, la manera en que la persona logra interpretarse a sí mismo influirá en la manera de plantear su trabajo, su forma de relacionarse con los compañeros y la forma en que se comunicará con ellos. Le inspira un motivo para formarse y escoger el ámbito específico donde desea incursionarse laboralmente, lo cual mejorará considerablemente su satisfacción personal y su productividad⁷¹.

El autoconocimiento es conocer todas las partes que componen el "yo", cómo se manifiesta, qué necesita y qué es capaz de hacer. El papel que cumple el individuo en función a quién es.

⁷¹ Bosada, M. (2018, 26 julio). El autoconocimiento y el desarrollo de competencias, fundamentales para la empleabilidad. Recuperado de <https://www.educaweb.com/noticia/2018/07/26/autoconocimiento-desarrollo-competencias-fundamentales-empleabilidad-18539/>



JUAN: "CON EL PROFE HICIMOS UNA DINÁMICA QUE SE LLAMABA 'LA PELÍCULA DE NUESTRA VIDA', EN DONDE NOS IMAGINAMOS CÓMO NOS VEÍAMOS DESDE PEQUEÑOS HASTA ABUELITOS. TAMBIÉN NOS IMAGINAMOS CUÁLES ERAN NUESTROS SUEÑOS. YO ME VEÍA QUE TENÍA MI TÍTULO EN MI MANO Y LES MOSTRABA A MIS HERMANOS SOBRANDO, JAJAJA".

EL "YO" ESTÁ COMPUESTO POR:



Constituye la parte que percibe con mayor facilidad:
El cuerpo.



Es la parte interna, que contiene lo emocional, mental y espiritual.



Se expresa en el papel que cada persona desarrolla en la sociedad.

El autoconocimiento se logra desarrollar a través de la socialización y convivencia continua con los demás en diferentes momentos de la vida de las personas. El autoconocimiento se va formando desde la infancia a través de la familia, de las relaciones con los pares y desde el sistema educativo que lo forma (ya sea formal, no formal e informal). Desde este último punto mencionado debe ser una educación que favorezca la realización de aprendizajes significativos y creativos que le permitan conocerse y ser mejor.

Los elementos constituyentes del autoconocimiento son:

AUTOCONCEPTO: Es el concepto sobre nuestra propia persona. Responde a la pregunta: ¿Qué piensas sobre ti?⁷².

AUTOIMAGEN: Se refiere a lo que opinamos de nuestra propia imagen. Responde a la pregunta: ¿Cómo te ves?

AUTOACEPTACIÓN: Consiste en aceptar con orgullo las propias habilidades y capacidades y reconocer las fallas sin sentirse desvalorizado. Responde a las preguntas: ¿Cuáles son tus fortalezas? ¿En qué necesitas mejorar?

AUTOCONFIANZA: Está ligada a la seguridad, credibilidad y certeza de los propios actos que se manifiestan a los demás y a uno mismo. Responde a la pregunta: ¿Qué te sientes capaz de alcanzar, de lograr, de hacer?

AUTOESTIMA: Es el valor que le damos a lo que somos, no se hereda sino que se aprende y se interioriza. Responde a la pregunta: ¿Cuánto te quieres, te valoras, te aprecias, te cuidas?⁷³.

La adolescencia es un periodo crítico y de confusión, en el que se inicia a construir la identidad, se hace imprescindible que en esta etapa aprendan a conocerse más, se valoren y sepan tomar decisiones importantes con madurez acorde a su edad, sus valores, metas e intereses personales. El autoconocimiento les permitirá desarrollar expectativas acerca de lo que les gustaría hacer para alcanzar su autorrealización personal y les encaminará a encontrar su sitio en el mercado laboral.

Autoestima y autocuidado

La autoestima es uno de los elementos constituyentes del autoconocimiento en el que recae el mayor peso para lograr el desarrollo del autocuidado.

La autoestima determina la manera en que los adolescentes se perciben a sí mismos, cómo se valoran y moldean sus vidas.

⁷² De la Herrán, A. (2013). Autoconocimiento y Formación: Más allá de la Educación en Valores. *Tendencias Pedagógicas*, 8, 13-42. Recuperado de <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/issue/download/TP8/112>.

⁷³ Acosta, N. (2016, 23 febrero). *Son como somos: Autoconcepto, autoimagen y autoestima, ¿cuál es la diferencia?* Recuperado de <https://www.soncomo-somos.com/2016/02/autoconcepto-autoimagen-y-autoestima.html>.

Es así que el adolescente que logra desarrollar la autoestima se valora así mismo y por ende se cuida a sí mismo. El autocuidado representa un conjunto de actos que hacen posible que la vida del adolescente se mantenga sana y alejada de riesgos para que se desarrolle apropiadamente, constituye una responsabilidad y valor hacia uno mismo y no se encuentra relacionado con el sistema de salud, sino que se encuentra íntimamente ligado a una práctica cotidiana⁷⁴. Por ejemplo: Un adolescente que se quiera-valora a sí mismo y que siente el aprecio de los demás, evitará el consumo de sustancias tóxicas que atentan contra su salud integral. En caso contrario, un adolescente que desconoce su propio valor y no se ha sentido apreciado fácilmente puede caer en las adicciones.

Existen otros aportes significativos a partir del desarrollo de la autoestima tales como:

- Favorece el aprendizaje, un adolescente que tiene una imagen positiva de sí mismo se siente más predispuesto a aprender porque se siente capaz de hacerlo.
- Aumenta la capacidad para enfrentar los fracasos y dificultades que se presentan en la vida del adolescente.
- Apoya el desarrollo de la creatividad, el adolescente se siente capaz de emprender una idea, un proyecto personal con base en objetivos concretos.
- Acrecienta su autonomía para la toma de decisiones.
- Mejora su relacionamiento con los demás⁷⁵.

Cuidar de uno mismo es una de las mejores maneras en que un adolescente puede demostrar el aprecio hacia su persona. El autocuidado implica la afirmación de los derechos, la responsabilidad hacia las decisiones que uno toma, el desarrollo de la capacidad de valerse por sí mismo y por sobre todo el amor propio⁷⁶.

El autocuidado debe constituir un hábito que permita al adolescente vivir de manera saludable y que su existencia sea agradable y feliz.

Autoconocimiento y el desarrollo de la creatividad

El adolescente que se conoce y confía en sí mismo es una persona creativa que hace uso de sus habilidades para emprender y alcanzar objetivos concretos. El autoconocimiento forma una persona capaz de "crear", primero crea algo interno, en sus pensamientos, en sí mismo, y luego lo crea hacia afuera.

Según Barrón (1969) la creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia.

⁷⁴ Dirección Nacional de Prevención de Riesgos Profesionales (s.f.). Autoestima y Autocuidado [Boletín]. Recuperado de <http://petrolerosasociados.com/boletines/prmoci%20y%20prevencion/autoestima.PDF>.

⁷⁵ Navarro, M. (2009). Autoconocimiento y Autoestima. *Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza*, (5), 1-9. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6409.pdf>.

⁷⁶ Fortalece tu autoestima. (s.f.). *El respeto a sí mismo es la base de la autoestima*. Recuperado de <http://fortalecetuautoestima.com/blog/el-respeto-a-si-mismo-es-la-base-de-la-autoestima.html>.

La creatividad no es un privilegio de los genios, todas las personas disponen un potencial creativo y que son diferentes de una persona a otra, porque cada persona posee un talento natural distinto. A través del autoconocimiento la persona es consciente de ese potencial creativo y se esfuerza para desarrollarlo⁷⁷.

Entre las cualidades de un adolescente creativo tenemos:

- Sensibilidad para captar hechos e ideas.
- Se informa y tiene una mente abierta.
- Inventa y aporta nuevas ideas.
- Ve la realidad desde nuevos enfoques.
- Comunica sus ideas con fluidez.
- Es curioso por lo que le sorprende o no entiende.
- Se atreve a dar opiniones innovadoras.
- Es independiente en sus planteamientos personales⁷⁸.
- Abraza los retos para realizar cosas importantes.

Las ventajas de desarrollar la creatividad en los adolescentes:

- Construye la autoestima.
- Aumenta la conciencia de uno mismo.
- Desarrolla la comunicación.
- Favorece su socialización.
- Fomenta su integridad⁷⁹.

Por tanto, la creatividad es una habilidad sociolaboral de vital importancia, permite que los adolescentes y las personas en general puedan encontrar soluciones a los problemas a la que se enfrentan día a día. Es una puerta entre la imaginación y la realidad, entre nuestras emociones y quienes somos.



⁷⁷ Benlliure, V. (s.f.). Creatividad. Recuperado de <https://www.uv.es/alfonsob/Varios/CREATIVIDAD/creatividad.htm>.

⁷⁸ Serrano, R. (2018, 11 julio). Adolescencia y creatividad. Recuperado de <https://www.hacerfamilia.com/adolescentes/adolescencia-creatividad-hijos-ge-niales-20180709131222.html>.

⁷⁹ Arca. (2013, 6 septiembre). La importancia de estimular la creatividad. Recuperado de <https://www.psicologiaarca.com/2013/09/06/la-importancia-de-estimular-la-creatividad/>

Adolescencia temprana (10 a 14 años)

La adolescencia se caracteriza por ser una etapa de oportunidades y riesgos. Ofrece oportunidades de crecimiento no solo físico sino también en el desarrollo mental y social, como la autonomía, la autoestima, etc. A su vez constituye un riesgo ya que en esta etapa el adolescente se siente confundido en sus pensamientos y emociones, lo que puede llevarlo a tomar decisiones equivocadas: Trastornos de la alimentación, consumo y abuso de drogas, suicidio, entre otros.

La adolescencia temprana es una etapa de la adolescencia que se da desde los 10 a 14 años, implica importantes cambios. Corresponde a la transición de la niñez a la adolescencia que se inicia con la aparición de la pubertad.

A continuación se mencionan las características principales a tener en cuenta en esta etapa:

- Se desarrollan los órganos relacionados de manera directa con la reproducción y los signos fisiológicos de la maduración sexual.
- Búsqueda de su identidad personal y sexual a partir de modelos de conducta de una persona en particular (un músico, un amigo, un héroe, etc.), que más adelante desarrollarán y potenciarán la imagen de sí mismos.
- La capacidad de pensamiento es concreta.
- Creen que son constantemente observados por una audiencia imaginaria.
- El egoísmo se encuentra altamente presente.
- Son más propensos a resultar víctimas de actos de intimidación y acoso.
- Cambia la manera en que expresan sus sentimientos y emociones.
- Se despiertan la atracción sexual y el interés amoroso.
- Deseo de autonomía y privacidad.
- Cambios repentinos de humor⁸⁰.

Esta etapa puede resultar para el adolescente un camino agotador y confuso, es una etapa crucial que le permite descubrir el sentido de su vida y su lugar en el mundo.

POR TODAS LAS SITUACIONES EN LAS QUE SE ENCUENTRA EXPUESTO EL ADOLESCENTE, SE VUELVE NECESARIO BRINDAR ESPACIOS QUE PROMUEVAN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOLABORALES QUE LE AYUDEN A SUBSISTIR EN SU ACONTECER DIARIO Y LE FACILITEN APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS PARA LA PROMOCIÓN LABORAL, DESPERTANDO EN ÉL EL DESEO DE APRENDER, ESTUDIAR, TRABAJAR EN UN MARCO DE DESARROLLO INTEGRAL⁸¹.

⁸⁰ Lidefer. (s.f.). *Adolescencia Temprana: Edad, Cambios Físicos y Psicológicos*. Recuperado de <https://www.lidefer.com/adolescencia-temprana/>

⁸¹ UNICEF. (2007). *Adolescencia: una etapa fundamental*. Recuperado de https://www.unicef.org/ecuador/pub_adolescence_sp.pdf

EJE TEMÁTICO 2

ELEMENTOS CONSTITUYENTES DE LA AUTORREGULACIÓN, EL AUTO(VIDA) Y EL DESARROLLO DEL TRABAJO EN EQUIPO

La autorregulación

La autorregulación se ha convertido en una de las competencias necesarias para desarrollar el aprendizaje y el buen desempeño profesional, puede ser aplicada y transferida a diferentes ámbitos de la vida cotidiana.

La autorregulación es definida como la autonomía o la capacidad de valerse por sí mismo para adquirir conocimientos o una conducta determinada de forma consciente, voluntaria y controlada. Esto es posible a partir de la confianza en sus aptitudes, la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor. Esto integra también el deseo de aprender a aprender como un compromiso y actuación personal permanente.

Un proceso de autorregulación implica desde distribuirse equitativamente las tareas del hogar, donde la persona asume un rol y cumple con una tarea, es consciente o crea sus propias motivaciones sin necesidad de depender de estímulos externos que los impulsen constantemente en la realización de sus tareas⁸², hasta otros temas.

ENTRE LOS ELEMENTOS QUE INTEGRAN LA AUTORREGULACIÓN TENEMOS:

Cognición y metacognición: Se planifica, controla y dirige los procesos mentales (atención, memoria, percepción, pensamiento, etc.) para el logro de metas personales.

Motivación y afecto: Se controlan y modifican las motivaciones y emociones hacia la situación de aprendizaje en concreto. Por ejemplo: Se definen metas, se piensa en el valor del aprendizaje, las complementa con sus intereses personales.

Comportamiento: Se planifican el tiempo y el esfuerzo que se emplearán en la situación de aprendizaje. Por ejemplo: El lugar adecuado, a quiénes recurrirá si necesita ayuda.

Contexto: Cambios o condiciones que se pueden presentar en el momento de la situación de aprendizaje. Por ejemplo: El clima, distracciones internas y externas.

Fuente: Torrano, F. (2004). *El aprendizaje autorregulado: Presente y futuro de la investigación*. Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa, 2(1), 1-34. Recuperado de http://www.investigacion-psico-pedagogica.org/revista/articulos/3/espanol/Art_3_27.pdf

La autorregulación le brinda al adolescente una serie de herramientas necesarias para modificar su sistema mental y conductual cuando este no está funcionando adecuadamente e incluso le permite superar las barreras que lo condicionan, organizar su tiempo, desarrollar estrategias que le permitan aprender a aprender y a responder de manera equilibrada antes diferentes situaciones incluso las más frustrantes. Por ejemplo, la falta de voluntad para cumplir con ciertas responsabilidades personales o incluso laborales hace referencia a un mal funcionamiento en algún aspecto de la persona. La persona por medio de autorregulación puede plantearse metas para lograr superar esas falencias e incorporar nuevos aprendizajes y hábitos para responder más favorablemente al cumplimiento de sus deberes.

Así también la autorregulación hace posible una autoinversión en la formación de capital humano. El mundo laboral demanda profesionales con formación permanente, por tanto, busca personas que sean capaces de aprender por sí mismos, de dirigir él mismo su propio proceso de aprendizaje y que a través de sus propios recursos sea capaz de incentivarse, orientarse, ejecutar y controlar sus acciones.

Se busca que el adolescente sea un aprendiz independiente y activo que regule sus propios objetivos y metas de aprendizaje, que descubra sus motivaciones y que, guiado por ellos, pueda alcanzar resultados valiosos para su vida personal y social⁸⁵.

⁸⁵ Mena, M., & García, I. (2003). *Formación de competencias para la autorregulación del aprendizaje en la empresa*. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/cuba/cips/caudales05/Caudales/ARTICULOS/ArticulosPDF/0525GR103.pdf>.

Autocuidado y autorregulación

Varias han sido las batallas emprendidas por los sistemas de salud y el educativo para lograr vencer los riesgos físicos, psicológicos y sociales que atentan contra la población adolescente. La clave de esto se encuentra en el desarrollo del autocuidado. Los adolescentes también pueden ser responsables de sí mismos, aprendiendo de manera autónoma sobre cómo cuidarse para ser un adolescente sano y feliz.

Un ejemplo de esto podría ser cuando un adolescente se para en el semáforo esperando cruzar una ruta muy transitada mientras tiene los auriculares del celular en los oídos, y por un momento reflexiona sobre cómo esto puede atentar contra su seguridad. Son actos que porque se repiten cotidianamente le restan importancia, creyendo que es una situación que nunca pasará. Con base en esto el adolescente puede informarse acerca de los diferentes riesgos al transitar con los auriculares puestos y establecerse metas e incorporar incentivos que le automotiven a evitar que la conducta se repita, desarrollando el aprendizaje autónomo y el autocuidado. Esto es aplicable para incorporar otros hábitos de vida saludable como la buena alimentación, etc.

La autorregulación ayuda a que el adolescente por sí mismo aprenda a ser consciente de los hábitos y comportamientos que ponen en riesgo la salud integral, adoptando por un proceso de autogestión personal medidas de autocuidado que favorezcan su desarrollo personal y social. Se pueden mencionar entre ellas:

- La práctica de actividades físicas.
- El establecimiento de medidas de higiene personal.
- La alimentación sana y nutritiva.
- El aprendizaje para la resolución de problemas.
- La adquisición de habilidades para establecer buenas y sanas relaciones personales.
- La recreación y el manejo adecuado del tiempo libre.
- La adquisición de información apta sobre temas de su interés y que le ayuden a combatir riesgos y/o defender sus derechos.
- El aprender a pedir ayuda.

Si los adolescentes aprendieran más sobre sí mismos y de que no hay otra persona más cercana que ellos mismos para cuidarse, asumirán y comprenderán que existe un trabajo personal de por medio para que puedan alcanzar o preservar su bienestar, incorporándolo como una práctica cotidiana⁸⁶.

Autorregulación y el desarrollo del trabajo en equipo

La autorregulación es una de las competencias claves para el desarrollo laboral, para la familia en la comunidad y en los demás círculos sociales. Existen varias evidencias de que la autorregulación puede mejorarse a través del trabajo en equipo. Exponer a los adolescentes a trabajar y colaborar con otras personas permite que se hagan presentes actitudes, conductas y acciones regulatorias que el adolescente puede observar, imitar e internalizarlos como un proceso para su propia autorregulación⁸⁷.

"Un equipo de trabajo es un grupo de personas con capacidades diversas y complementarias, comprometidas con un objetivo común formalmente planteado, con resultados medibles, para cuya obtención se requiere una interdependencia de los esfuerzos de las personas, las cuales comparten métodos de trabajo y normas de conducta de las que todos se consideran responsables".

Existen varias actividades en nuestra vida diaria que nos permiten trabajar en equipo. El cuál consiste en crear un espacio de encuentro entre personas con diferentes habilidades, experiencias e ideas y donde se va formando una cultura de valores (la escucha activa a los demás, la diversidad, la comunicación recíproca, etc.).

Por ejemplo, un grupo de adolescentes que desean limpiar

⁸⁶ Asociación Chilena de Seguridad. (2010, 27 octubre). *Autocuidado: Ser responsables de nosotros mismos*. Recuperado de http://www.achs.cl/portal/ACHS-Corporativo/MediosACHS/Paginas/Autocuidado_Ser_responsables_de_nosotros_mismos.aspx.

⁸⁷ Vives, T., Durán, C., Varela, M., & Fortoul, T. (2013). *La autorregulación en el aprendizaje, la luz de un faro en el mar*. Recuperado de <http://riem.facmed.unam.mx/node/155>.

una plaza desatendida para crear una cancha de fútbol donde puedan reunirse a jugar los fines de semana. Todos los integrantes tienen una finalidad en común "crear un espacio de recreación", a partir de esto cada miembro realizará una tarea en particular y un tiempo establecido para ejercerlo. De la complementariedad del equipo y de la cultura de valores dependen que sea posible alcanzar con éxito las metas que se han propuesto en conjunto.

El adolescente que aprende a trabajar en equipo desarrolla las siguientes cualidades para los diferentes ámbitos de su vida:

- Desarrollo de valores culturales y sociolaborales básicos como la responsabilidad, la tolerancia a la diversidad, la solidaridad, etc.
- Persistencia para alcanzar metas así como la flexibilidad y la creatividad para encontrar los caminos adecuados para hacerlos realidad.
- Compromiso y confianza consigo mismo y con los demás.
- Tenacidad para enfrentar los obstáculos y audacia para superarlos.
- Reconocimiento de conflictos y establecimientos de acuerdos para llegar a una negociación.
- Autoconocimiento a través de lo que hace y experimenta con los demás.
- Capacidad para trabajar con recursos limitados y el aprovechamiento máximo de los mismos para el logro de objetivos.



JUANA: "DESCUBRÍ EL TALENTO DE LOS DEMÁS (COMPAÑEROS, PORQUE LOS CALLADITOS TIENEN TALENTOS GUARDADOS)".

- Capacidad para transferir sus experiencias así como apropiarse de las experiencias de los demás para el desarrollo del aprendizaje mutuo⁸⁸.

Es posible la autorregulación por medio del trabajo colaborativo. La interacción con los demás permite que se obtengan más recursos y aprendizajes significativos para lograr regular comportamientos que impiden a la persona responder adecuadamente al entorno en que el desenvuelve cotidianamente.

Además el trabajo en equipo promueve el profesionalismo colectivo a partir de la interacción de un grupo de personas que se colaboran mutuamente y adquieren destrezas, habilidades y aptitudes profesionales. Además le permitirá adquirir aprendizajes significativos para enfrentar problemas derivados de la vida cotidiana y por sobre todo el desarrollo de un valor prioritario para la supervivencia de la vida en sociedad: el respeto por la diversidad.

Adolescencia tardía (15 a 16 años)

La adolescencia tardía abarca principalmente la diferenciación social que hace el adolescente del grupo familiar y de sus pares, es decir, se preocupa por reconocerse a sí mismo y a los demás, de buscar vínculos afectivos y ser aceptado en un grupo social determinado más allá del círculo familiar. Se empieza a establecer relaciones sentimentales y se es consciente de la complementariedad y diferencias entre los distintos miembros de los grupos en las que se integra (comunidad educativa o espacios abiertos).

A continuación se mencionan las características principales a tener en cuenta en esta etapa:

- Madura la capacidad del pensamiento abstracto (por ejemplo, puede imaginar cuáles son sus sueños).
- Necesidad de aprobación por los pares y de pertenecer a un grupo.
- Empieza a explorar sus habilidades personales.

⁸⁸ UNESCO, & IIPE. (s.f.). Trabajo en equipo. Diez módulos destinados a los responsables de los procesos de transformación educativa. Recuperado de <https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/modulo09.pdf>.

- Preocupación por lo social y la experimentación de nuevas actividades, incluso las de alto riesgo, como el alcohol, las drogas y el tabaco.
- En esta etapa el cerebro permite el desarrollo de habilidades de autocontrol, autogestión, flexibilidad mental, establecimiento de metas y motivaciones.
- Sensación importante de empoderamiento.
- Se desarrolla la imagen corporal y sentido de identidad más definido.
- Se busca la autonomía de la familia.
- Capacidad para desarrollar relaciones románticas serias y saludables, pero también donde son más frecuentes los embarazos no deseados, enfermedades de transmisión sexual, abortos, etc.
- Sentimientos de omnipotencia e inmortalidad (a mí no me va a pasar).

Es importante tener en cuenta que el desarrollo de las características concretas puede variar en relación al contexto sociocultural que le rodea al adolescente. Esto comprende los factores históricos, económicos y sociales, la globalización, la modernización, los conocimientos y prácticas de las nuevas generaciones, las expectativas familiares e incluso la formación formal, no formal e informal que lo instituyen⁸⁹.

La adolescencia es una de las etapas más importantes de la vida, aunque muchos califiquen a los adolescentes como inmaduros, inconscientes y que no hacen nada, esto tiene mucho que ver con las oportunidades que se les ofrezca ya que, en ausencia de propuestas atractivas y recreativas de aprendizaje, buscan otras alternativas para ocupar su tiempo. El adolescente disfruta del deporte, de la música, del arte, de las aficiones, amigos y sobre todo de situaciones que les permita sentirse útiles y competentes.

Todos los agentes comunitarios deben apoyar a los adolescentes para que alcancen una maduración emocional y enriquecedora por medio de la construcción positiva de su identidad y el establecimiento de roles que les hagan sentir partícipes de la sociedad en la que se desenvuelven cotidianamente⁹⁰.

⁸⁹ Guzmán, G. (2018, 28 octubre). *Adolescencia media: Características y cambios que se producen en ella* [Publicación en un blog]. Recuperado de <https://psicologiymente.com/desarrollo/adolescencia-media>.

⁹⁰ Rivero, J., & Ceñal, M. (2005). *Desarrollo del adolescente. Aspectos físicos, psicológicos y sociales*. *Pediatría Integral*, XI (1), 20-24. Recuperado de [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/puericultura/ desarrollo_adolescente\(2\).pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/puericultura/ desarrollo_adolescente(2).pdf).

⁹¹ Tsang, S. K. M., Hui, E. K. P., & Law, B. C. M. (2012). *Self-Efficacy as a Positive Youth Development Construct: A Conceptual Review*. *The Scientific World Journal*, 1-7. <https://doi.org/10.1100/2012/452327>.

EJE TEMÁTICO 3

ELEMENTOS CONSTITUYENTES DE LA AUTOEFICACIA, EL AUTOVIDADO Y EL DESARROLLO DE LA ADAPTACIÓN AL CAMBIO

La autoeficacia

En la vida diaria nos enfrentamos a un número infinito de problemas, sin embargo, siempre vemos dos modos distintos en que una persona afronta una situación problemática determinada. En el primero, la persona no desiste, se siente capaz y decidido, afronta la situación con perseverancia hasta el punto de dominar el problema. En el segundo, la persona evita o huye del problema, no siente confianza suficiente para afrontarlo y solo espera resultados negativos. Estos modos de actuar se deben a la alta o baja capacidad de autoeficacia.

La autoeficacia según Bandura (1997) se refiere a "los juicios de las personas acerca de sus capacidades para alcanzar niveles determinados de rendimiento".

Por tanto, podemos decir que la autoeficacia es la creencia que desarrolla una persona sobre su capacidad para enfrentar diferentes situaciones. Estas creencias influyen en cómo se sienten, piensan, motivan a sí mismos y las diferentes maneras de actuar en una tarea determinada⁹¹.

El desarrollo de la autoeficacia en la adolescencia servirá como un impulso para el éxito laboral. La confianza de una persona en sus capacidades es una iniciativa importante que luego se ve acompañada de la determinación de metas y la realización de tareas específicas para lograrlas hacerlas realidad. Entre estas actividades pueden incluir el mismo deseo de emprender un negocio propio o la misma búsqueda de empleo. Así también, las empresas buscan persona con alto grado de autoeficacia que se sientan capaces de asumir retos y tengan la aspiración suficiente para superarlos.

ENTRE LOS ELEMENTOS QUE INTEGRAN LA AUTOEFICACIA TENEMOS:

**MANEJO
EXITOSO EN LAS
EXPERIENCIAS**

La experiencia de vencer obstáculos mediante la perseverancia permite convencer a las personas de que poseen la capacidad necesaria para alcanzar el éxito.

**MODELOS
SOCIALES**

Si las personas observan a otras personas similares alcanzar el éxito por medio del esfuerzo, ellas confiarán en que es posible que también puedan lograrlo con el mismo esfuerzo.

**PERSUASIÓN
SOCIAL**

Las personas que son motivadas de que poseen las habilidades para alcanzar con éxito sus propósitos serán más propensas a emplear el esfuerzo en todas sus potencialidades.

**REACCIÓN
EMOCIONAL**

La manera en que una persona interpreta sus respuestas corporales y psicológicas puede afectar las creencias de eficacia. Por ejemplo, el mal humor disminuye la autoeficacia percibida, el buen humor la aumenta.

Fuente: Ruiz, F. (2005). Influencia de la autoeficacia en el ámbito académico. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria, 1(1), 1-16. <https://doi.org/10.19083/ridu.1.33>.

Los adolescentes que desarrollan la autoeficacia tienden a ser en el futuro personas que saben resolver problemas, controlan factores estresantes (sobrecarga laboral, la rutina, la presión temporal, etc.), presentan bajos niveles de ansiedad, depresión, estrés y altos niveles de dedicación y satisfacción personal y profesional⁹².

El desarrollo de la autoeficacia está estrechamente vinculado con la educación, en el proceso de formación del adolescente, es importante recalcarle que es una persona "capaz", generando de este modo una visión positiva que le permita conseguir aquello que desea⁹³.

La autoeficacia les brinda un soporte sólido a los adolescentes para que puedan recuperarse ante una situación de dolor, rechazo o fracaso, la capacidad de tomar decisiones que condicionarán su vida futura y, por sobre todo, confianza, compromiso y perseverancia para el logro de las metas que se proponen.

⁹² Pico, I. (2017, 13 julio). Autoeficacia profesional, un empujón hacia el éxito laboral. | PsicoPico. Recuperado de <https://psicopico.com/autoeficacia-profesional-empujon-hacia-exito-laboral/>

⁹³ Clementin, F. (2018, 27 mayo). El sentimiento de autoeficacia en adolescentes. Recuperado de <https://eresmama.com/el-sentimiento-de-autoeficacia-en-adolescentes/>

Autocuidado y autoeficacia

La autoeficacia tiene una relación importante con el autocuidado, ya que permite que el adolescente o cualquier otra persona pueda llevar una vida equilibrada en sus diferentes dimensiones física, social y especialmente emocional, influye directamente en la manera en que sentimos, pensamos y actuamos, cuando la confianza en nuestras capacidades de afrontamiento disminuye, una persona puede presentar sentimientos de depresión, ansiedad y/o desamparo. Mediante la autoeficacia el adolescente es capaz de adoptar conductas de autocuidado donde escoge llevar una vida saludable y alejada de riesgos potenciales para su salud integral.

Una persona con una elevada autoeficacia en relación al autocuidado experimentará:

- El beneficio de su buen funcionamiento y bienestar como una experiencia de logro.
- Capacidad de afrontar diferentes tipos de situaciones emocionales.
- Cambios positivos para alcanzar un mayor grado de bienestar como un reto personal.
- Protagonismo en su propia evaluación de salud como buena o mala, promoviéndose a sí mismo su recuperación.
- Respuesta equilibrada ante las amenazas del entorno.
- Capacidad de afrontamiento de situaciones adversas.
- Menores probabilidades de desarrollar depresión, ansiedad y estrés⁹⁴.
- Mayor involucramiento en actividades recreativas y físicas.

La autoeficacia crea adolescentes aptos para el manejo del autocuidado, haciéndoles conscientes de sus propios recursos y como utilizarlas para lograr llevar una vida saludable y plena.

Autorregulación y el desarrollo de la adaptación al cambio

Si bien se mencionaba que la autoeficacia constituye la creencia en las capacidades de uno mismo para afrontar situaciones diversas. Aquí podemos rescatar una palabra clave: "afrontar". Todos los seres humanos nos encontramos sumergidos ante la presencia de una cantidad innumerable de momentos adversos, mientras que solo unas cuantas personas se adaptan a ellas de manera positiva.

Esta habilidad de adaptabilidad permite que las personas respondan con eficacia, ya sea en el trabajo, en la excesiva demanda laboral o en un círculo social donde existen actitudes y conductas desagradables por parte de los miembros.

La adaptación al cambio es la habilidad de responder eficazmente en distintas situaciones-personas. Supone que la persona entienda y valore desde distintas posturas y puntos de vista, adaptando el propio enfoque según cómo la situación lo requiera y cambiar o aceptar sin problemas los cambios en el entorno, en la organización, entre otros.

La adolescencia es un periodo que viene acompañada de varios cambios, implica adaptación a su nuevo cuerpo y a nuevas responsabilidades de las cuales aún el adolescente no se siente preparado.

La adaptación al cambio le permitirá al adolescente:

- Aceptar de su nuevo cuerpo y otros cambios que se presentan en su vida.
- Responder con mayor flexibilidad a los cambios.
- Ser promotores del cambio.
- Reconocer y controlar sus propios sentimientos.
- Percibir e interpretar la realidad⁹⁵.
- Reconocer el punto de vista de los demás.
- Valorar de manera consciente y voluntaria los aspectos positivos del entorno.
- Detener los pensamientos y apreciaciones negativas.
- Expresar los pensamientos, sentimientos y opiniones en un momento oportuno.
- Defenderse ante conductas poco razonables sin agresión ni pasividad.
- Buscar y aceptar acuerdos parciales.

⁹⁴ Peña, P. (2016, 6 julio). ¿Qué es la autoeficacia y como interfiere con la salud? Recuperado de <http://accesalud.femexer.org/que-es-la-autoeficacia-y-como-interfiere-con-la-salud/>

⁹⁵ Universidad de Cádiz - SAP. (s.f.). *Habilidades para el Aprendizaje: adaptación al cambio o nuevas situaciones [Ficha de orientación]*. Recuperado de <http://sap.uca.es/wp-content/uploads/2017/05/Adaptaci%C3%B3n-al-cambio-o-nuevas-situaciones.pdf?u>.

- Compartir responsabilidades con otras personas.
- Autocontrol para mantenerse en equilibrio en situaciones tensas.
- Establecer relaciones provechosas y círculos virtuosos.
- Buscar y recurrir a nuevas ideas.

El mundo actual se encuentra sometido a un cambio constante, la preparación académica y la experiencia ya no basta, es necesario desarrollar habilidades de autocontrol para aprender a manejarse a uno mismo y a los demás. Las habilidades sociolaborales, como la adaptación al cambio, permiten alcanzar la excelencia en las relaciones interpersonales, laborales, y permiten afrontar con sabiduría las diferentes situaciones de la vida diaria.

Adolescencia tardía (17 a 19 años)

La adolescencia tardía es la etapa final para el adolescente antes de convertirse en adulto, es donde se abre la puerta para el desarrollo de la madurez y viene acompañado de ideales, sueños y oportunidades además de responsabilidades.

El adolescente debe asumir el conjunto de cambios que ha venido desarrollando desde la adolescencia temprana, enfrentarse a ellos puede ser estresantes y difíciles de asumir, por ello es una etapa sensible de su desarrollo evolutivo.

A continuación se mencionan las características principales a tener en cuenta en esta etapa:

- Capacidad de valorar y reflexionar sobre las consecuencias de sus actos.
- Pensamientos centrados en la orientación hacia el futuro.
- Identidad consolidada y se tienen valores establecidos.
- Presencia de fuertes idealismos.
- Ocasionalmente puede aparecer una pequeña crisis donde el adolescente empieza a afrontar las demandas propias del adulto: trabajo, pareja y participación ciudadana.
- Ya no son tan importantes las relaciones grupales sino en relaciones de persona a persona, que componen mayor intimidad, como la de pareja y amistad.
- Reciprocidad para expresar cariño.
- El distanciamiento con los padres que se produce en la adolescencia temprana se reconstruye en esta etapa, es decir, se vuelven a generar los vínculos familiares y constituyen una pieza importante para la vida⁹⁶.
- Son conscientes de lo que son capaces de hacer.
- Nacen las preferencias recreacionales y vocacionales.
- Comienzan a participar activamente en el mundo que les rodea.

Aunque existan muchos factores de riesgos en la vida de los adolescentes en todas sus etapas, constituye un desafío aminorarlos a través de prácticas educativas que promuevan el desarrollo de valores y habilidades como el autoconocimiento, autorregulación y autoeficacia, que le permitan al adolescente ser partícipe activo de manera consciente y voluntaria en la construcción de su persona.

Cuando el adolescente es consciente de su realidad y de su propia existencia pueden plantearse un proyecto de vida que trace metas específicas que permitan su autorrealización personal, social y laboral.



⁹⁶ Castillero, D. (2018, 30 octubre). Adolescencia tardía: qué es y características físicas y psicológicas. Recuperado de <https://psicologiymente.com/development/adolescencia-tardia>.

11 ENCUENTROS EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA Y EN MEDIOS ABIERTOS

Ejes temáticos
transversales y
desarrollo de la
creatividad N° 1:

AVTO(ONOCIMIENTO,
AVTO(UIDADO Y
(REATIVIDAD

Medios abiertos: Adolescencia
Temprana (10 a 14 años).
Comunidad educativa: Séptimo
y octavo grado.

Creatividad objetiva y realista

OBJETIVO: NOS CONVERTIMOS EN PERSONAS
ABIERTAS A LA CREATIVIDAD.

ACTIVIDAD: "REPRESENTAMOS UNA HISTORIA"
(40 MINUTOS).

El animador debe pedir a uno de los participantes que empiece a relatar una historia. Le brinda un tiempo breve para que piense en una situación cualquiera.

Mientras tanto le pedirá a otro de los participantes que lo vaya representando mientras el otro compañero va relatando su historia. Si la historia va involucrando más personajes, van interviniendo más participantes. Si en la historia aparecen autos, edificios, etc., todo debe estar representado por los participantes. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

NOTA AL ANIMADOR:

La creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas, conceptos o pensamientos, produciendo soluciones originales a determinados problemas o situaciones.

La creatividad objetiva y realista hace referencia a las posibles ideas que surgen partiendo de lo que la realidad nos proporciona. Viene a la mente lo que es real, lo que se sabe y es vivido. Lo real, lo que la cosa es, se nos impone y, a partir de ahí, se generan las diferentes ideas transformadoras.

Esta desarrolla ciertos métodos de creación como:

La libre asociación de ideas: Consiste en expresar todo aquello que se viene a la mente de manera espontánea (Ejemplo: Torbellino de ideas).

El cuestionamiento creativo: Se trata de poner en disputa o en duda aquello que ya existe (Análisis y solución creativa de problemas).

El pensamiento indagador: Se enfoca al desarrollo de diversas alternativas de solución a la problemáticas o situaciones existentes (Imaginar una hipótesis).

En el encuentro de arriba la actividad consiste en contar y representar una historia. En ella se aplican los diferentes métodos de creación para la realización del mismo. La libre asociación de ideas se aplica en el análisis del grupo para ver qué historia representarían. Se escucharían las diferentes opciones de los adolescentes para ello (torbellino de ideas). Con el cuestionamiento creativo se plantearían las formas de representar, el cómo lo harían (análisis y solución creativa de problemas), y con el pensamiento indagador imaginarían el relato con el "qué pasaría si..." y luego lo contarían al público (planteamiento de hipótesis).

La práctica de estos métodos llevaría al adolescente a transformar su realidad desde una visión mucho más analítica y profunda, y buscando alternativas de cambios de su entorno.

Creatividad imaginativa

OBJETIVO: TRANSFORMAMOS LO ACCIDENTAL EN UNA OPORTUNIDAD PARA APLICAR LA CREATIVIDAD.

ACTIVIDAD: "ACCIDENTES (REATIVOS)" (30 MINUTOS).

Esta actividad consiste en dejar caer gotas de café, té o cualquier otra sustancia con algo de color sobre la ficha y después buscarle un significado. Por ejemplo: Dibujando encima ojos o lo que sea necesario para que esta mancha cobre sentido.

Se puede girar la hoja de manera vertical u horizontal, hasta que el participante descubra en él la figura que logra visualizar en la mancha. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

NOTA AL ANIMADOR:

Podríamos utilizar la definición de creatividad imaginativa como la capacidad de imaginar y de ver las cosas de distintas maneras sobrepasando los límites de la realidad. La mayoría de las ideas, por más abstractas que parezcan, nacen como imágenes.

En ella encontramos algunos rasgos característicos de la creatividad imaginativa:

Visualización creativa: Manejo de imágenes mentales y del pensamiento imaginativo se deriva la visualización.

Pensamiento analógico: Compara y mezcla aspectos de imágenes de objetos muy distintos (mano-mesa).

Fantasia y representación de fenómenos: Se centra en los sueños y fantasías sin ningún control de la razón.

En el ejemplo propuesto la actividad consiste en tomar un aspecto cotidiano de la vida como derramar una gota de café o té en un mantel. En él se puede facilitar la visualización creativa formando ciertas imágenes y dándole una forma específica a la gota. También se utiliza el pensamiento analógico al convertir la gota en (por ejemplo) un rostro humano. También se pueden plantear formar no solo una sino varias figuras, dejándose llevar por la mera intuición. Esta actividad podría realizarse varias veces jugando con las variadas formas que la mente proporciona.

La imaginación juega un papel fundamental en la percepción que tenemos de la realidad. Estos métodos llevan al adolescente a una profunda introspección imaginativa que facilita la generación de ideas y formación de conceptos; además de fortalecer su autoestima cuando logra crear y confianza en todas las facetas de la vida.



JUANA: "A SOCIALIZAR Y A DAR NUEVAS IDEAS".

Creatividad aplicada

OBJETIVO: VALORAMOS LOS JUEGOS TRADICIONALES DE NUESTRA INFANCIA.

**ACTIVIDAD:
"LA PANDORGA"
(40 MINUTOS).**

Se socializa previamente con el animador los diferentes juegos tradicionales que jugaban los participantes durante su infancia. Entre ellos el animador hará hincapié en la tradicional "pandorga". Se les propondrá elaborar cada uno sus propias pandorgas.

Para ello se les entregarán elementos claves para la elaboración de sus pandorgas (tacuara, bolsas, hilo, etc.). Los participantes deberán construirlas con la ayuda del animador.

Al término deberán darle nombre y pintarla con los colores que crean conveniente. Luego todos harán volar las pandorgas, quien vuela más alto (o el que vuela primero) gana. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

**ACTIVIDAD:
"MONUMENTO"
(20 MINUTOS).**

Se forma un círculo con los participantes (podrían también formarse dos círculos

dependiendo de la cantidad de participantes). Se disponen diferentes tipos de objetos cotidianos dentro del mismo.

La idea es pedirles a los participantes que construyan una especie de monumento teniendo en cuenta los objetos dispuestos y utilizándolos todos sin que quede ninguna pieza fuera de la

"obra". Además, deben asignarle un nombre para el mismo.

Para este encuentro se podrían disponer objetos que se encontraran alrededor o el animador podría facilitar aquellos que crea conveniente para la dinámica. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

NOTA AL ANIMADOR:

La creatividad aplicada alude a la capacidad de crear, innovar, combinar o modificar ciertos pensamientos, ideas o elementos del entorno. Es una forma de conciliar ideas que puedan transformar la realidad innovándolas o mejorándolas.

Es facultad del animador motivar a los adolescentes en la búsqueda de estas prácticas para potenciar habilidades que permitan transformar el mundo que los rodea.

Algunas de sus características son:

Creación y cocreación: Creación algo único e inexistente con anterioridad.

Cambio de la realidad: Proviene del pensamiento innovador volcado al cambio y mejora de la realidad que se ajusta al deseo de la persona.

Combinación y reorganización: Del pensamiento se combinan y se reordenan las partes, elementos y acciones de un objeto para generar otro distinto.

En el ejemplo de la actividad 1 se ofrece el planteamiento de crear un elemento ya conocido socialmente. Se les proporcionan ciertos materiales y, con base en sus ideas, construyen lo que el animador propone para hacer (pandorgas). Así tenemos la aplicación de la combinación y reorganización de elementos para generar otro distinto. En el ejemplo de la actividad 2 se plantea la idea de, a partir de elementos predispuestos, construir un monumento con la idea de crear una "obra de arte" en la medida que les parezca a ellos. En esta actividad se busca fomentar la creación y cocreación ya que desde sus imaginaciones se genera una creación original. También se aplica el cambio de la realidad ya que desde objetos cotidianos se crea algo nuevo.

Creatividad socioprocedimental

OBJETIVO: VIAJAMOS EN LOS RINCONES MÁS CREATIVOS DE NUESTRA MENTE.

ACTIVIDAD: "RECONVERTIR OBJETOS" (40 MINUTOS).

Distribuimos objetos por todo el espacio que se disponga (pelotas, muñecas, pinceles, sillas, zapatos, etc.).

El animador les da la siguiente consigna: Pueden agarrar cualquiera de estos objetos y darles un nuevo uso que no sea el real. Por ejemplo: La pelota podría ser un volante de auto, la muñeca una cámara fotográfica; los pinceles, muñequitos; las sillas, una casa; los zapatos, perros, etc.

Se puede hacer uso de los objetos en relación con otros objetos y propiciar una pequeña dramatización durante el uso de los mismos. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

NOTA AL ANIMADOR:

La creatividad socioprocedimental se basa específicamente en las herramientas y procesos técnicos para crear algo. Da énfasis en el "cómo" se utilizan estas herramientas para la creación de ideas o soluciones de problemas, incluso generan nuevas relaciones de trabajo interactivo y más placentero, lúdico y eficaz⁹⁷.

La creatividad socioprocedimental tiene tres fases:

Exploración y experimentación: (Manipulación de objetos para reconstruir).

Acción lúdico-transformadora: (Dar vida fantástica a los objetos, a veces, aparentemente absurdo).

Desinhibición cognitiva y socioemocional: (Transgredir. Crear desde la liberación de prejuicios).

En la actividad de más arriba "Reconvertir objetos" podemos encontrar, a manera de ejemplificar, cómo el adolescente pasa por estas tres fases de la siguiente manera:

- Exploración y experimentación: Sujeta y manipula el objeto elegido con las manos activando en el cerebro las formas que se le pueden dar al mismo.
- Acción lúdico-transformadora: Al cambiar de forma los objetos propuestos y reconvertirlos dotándoles de otras cualidades o usos.
- Desinhibición cognitiva y socioemocional: Al romper paradigmas. Cambiar la realidad del objeto por otra fantástica.

Al realizar este tipo de prácticas, le proporciona al adolescente una nueva forma de ver la realidad. Le da la posibilidad de modificar perspectivas y hacer prácticas simbólicas para encontrar nuevas soluciones a los diferentes planteamientos de la vida.

JUANA: "EL ANIMADOR NOS DIJO QUE IMAGINEMOS NUESTRO LUGAR PREFERIDO. ME ACORDÉ DEL ARROYO (CERCA DE MI CASA Y SENTÍ EN MIS PIES CÓMO PASABA EL AGUA CUANDO ENTRABA EN EL AGUA, NO SABÍA QUE PODÍA RECORDAR COSAS DE ESA MANERA".



⁹⁷ De Prado, D. (s.f.). Recuperado 31 octubre, 2018, de http://educrate.iacat.com/Biblioteca_prado/8.Dpd.Ecocreatividad.PDF.

Ejes temáticos transversales y desarrollo del trabajo en equipo N° 2:

**AUTORREGULACIÓN,
AUTOQUIDAD Y
TRABAJO EN EQUIPO**

Medios abiertos:
Adolescencia Tardía
(15-16 años).
Comunidad educativa:
noveno y primer año de
la media.

Coordinación

**OBJETIVO: FOMENTAMOS
LA COORDINACIÓN DE EQUIPO
PARA EL LOGRO DE FINES
(COMUNES).**

**ACTIVIDAD:
"LA CANALETA"
(20 MINUTOS).**

El animador formará dos a tres grupos. A cada participante se le entregará un tubo cortado por la mitad parecido a una canaleta. Se pondrán en fila juntando los tubos unos a otros.

El primero de la fila pondrá una pelotita y dejará rodar por el tubo hasta pasar al otro participante. Así sucesivamente hasta llegar hasta un recipiente donde será depositada cada pelota. En el caso de no llegar hasta la meta, el primero de la fila podrá ubicarse hasta el final de la fila para continuar pasando la pelota. Así también con los demás compañeros. Gana el que más pelotas logra ubicar en el recipiente en el menor tiempo posible.

NOTA AL ANIMADOR:

La coordinación en el trabajo en equipo es cuando se lleva en armonía los actos que se realizan para mejorar el rendimiento del grupo. Es ser capaces de establecer relaciones satisfactorias y productivas con el grupo.

Algunas pautas para tener en cuenta una buena coordinación sería:

Liderazgo efectivo: Saber guiar a un grupo eficazmente.

Planificación y toma de decisiones: La planificación es una conducción de las acciones hacia la ejecución de una tarea y la toma de decisiones es un proceso en el cual se realiza una elección entre diferentes opciones.

Roles: El rol es la forma particular que tiene un individuo de comportarse, contribuir y relacionarse socialmente asumiendo un papel determinado.

La coordinación es un elemento indispensable para lograr orientar al equipo hacia la consecución exitosa de los resultados propuestos.

Comunicación

OBJETIVO: FOMENTAMOS LA (COORDINACIÓN DE EQUIPO PARA EL LOGRO DE FINES COMUNES.

**ACTIVIDAD:
"LA ORQUESTA"
(20 MINUTOS).**

Se dividirá el grupo en dos o tres. El animador repartirá un par de palos a cada integrante del grupo. Estos deberán crear un ritmo que convengan entre todos. Cada grupo hará su propio ritmo. Luego deberán tocar todos a la vez cada uno siguiendo a su grupo hasta lograr que todos suenen al unísono pero con sus mismos ritmos.



JUAN: "INTERCAMBIAMOS IDEAS Y HABLAMOS DE TEMAS INTERESANTES EN LOS ENCUENTROS".

NOTA AL ANIMADOR:

La comunicación es la capacidad que tenemos los seres humanos para intercambiar ideas mediante la transmisión de códigos entre un emisor y un receptor.

La comunicación dentro del trabajo en equipo es de vital importancia para el logro de los objetivos. Exige una comunicación abierta entre todos sus miembros para poder coordinar las distintas actuaciones individuales.

Para llevar adelante una buena comunicación se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

Escucha activa y diálogo: La escucha activa significa escuchar y entender la comunicación desde el punto de vista del que habla. El dialogo parte desde la escucha activa y luego posteriormente se emite la idea que se tiene en la cabeza, buscando la manera de llegar a conclusiones en conjunto.

Comprensión y códigos de comunicación: Es la capacidad de interpretar lo que dice, piensa y siente la persona cuando emite un mensaje.

Discusión positiva y retroalimentación: El concepto de retroalimentación (feedback) consiste en recibir y devolver información de una manera clara y positiva a través de una opinión sobre algo que se ha dicho o hecho.

En la actividad "La orquesta" los jóvenes deberán prestar atención a su grupo para seguir el ritmo (escucha activa), el medio utilizado, en este caso elementos de percusión (código de comunicación), y la retroalimentación, en este caso utilizando como símbolo de diálogo el ritmo.

Una comunicación eficaz entre los miembros de un grupo de trabajo es fundamental para enfrentar situaciones críticas y encontrar soluciones adecuadas a los conflictos. Una buena comunicación ayuda a optimizar los resultados propuestos por el equipo.

Cohesión y confianza mutua

OBJETIVO: PRACTICAMOS LA COMUNICACIÓN COMO HERRAMIENTA PRINCIPAL PARA EL LOGRO DE OBJETIVOS.

**ACTIVIDAD 2:
"PENAL DE A DOS"
(20 MINUTOS).**

Se formarán dos grupos. Cada grupo, a su vez, se organizará en pareja. A cada pareja se le atará la pierna derecha con la izquierda del otro. Se dispondrá una pelota en un punto y un pequeño arco a unos 6 metros de distancia. La consigna está en que deben patear el penal con los pies atados en pareja. Aquel grupo que logre realizar la mayor cantidad de goles será el ganador.

NOTA AL ANIMADOR

La cohesión se refiere a la atracción que ejerce la condición de ser miembro de un grupo. Los grupos tienen cohesión en la medida en que sus miembros se sientan considerados como algo positivo y se sientan comprometidos con el grupo.

En cuanto a la confianza, cada persona confía en el buen desempeño del resto de sus compañeros. Esta confianza la lleva a priorizar en el éxito del equipo y no en lucirse personalmente. Cada miembro trata de aportar lo mejor de sí mismo, no buscando destacar entre sus compañeros, sino porque confía en que ellos harán lo mismo. Esa idea es la que se busca llevar a la práctica con los adolescentes.

Vemos tres fases en este apartado:

Sentido de pertenencia: Tiene relación con la cohesión en el grupo. Es importante que el adolescente se sienta parte del equipo para resolver cualquier situación que pueda presentarse y comprometerse con la idea del equipo.

Delegación: Es importante apelar a la confianza en el equipo para delegar las tareas enmarcadas de acuerdo a las aptitudes de cada integrante del grupo.

Credibilidad: Hace referencia a la idea de creer en las potencialidades de cada miembro del equipo más allá del resultado obtenido con su desempeño. Siempre es importante motivar y motivarse para conseguir los objetivos propuestos.

En la actividad "Penal mareado" el sentirse comprometido con el compañero hace que el sentido de pertenencia se active colaborando con el buen desarrollo de la actividad. Cada uno se pone de acuerdo en cómo realizarán la actividad donde uno de ellos tomará la posta en quien hará que (delegación) cada compañero comparta su habilidad de acuerdo a sus posibilidades compartiendo el esfuerzo (credibilidad).

El trabajo en equipo descansa en gran medida en la confianza y la cohesión del grupo. Para ello es importante fortalecer la comunicación entre los integrantes y motivarlos para conseguir los resultados propuestos.

Compromiso

OBJETIVO: PRACTICAMOS LA COMUNICACIÓN COMO HERRAMIENTA PRINCIPAL PARA EL LOGRO DE OBJETIVOS.

ACTIVIDAD: "DE VASO EN VASO" (25 MINUTOS).

Se formarán dos grupos. En un extremo se tendrá una cubeta con agua y en el otro una jarra marcada con centímetros cúbicos. En la primera salida un participante tendrá un casco con un vaso puesto en la punta; en la segunda, otro participante tendrá un vaso en la mano, así sucesivamente hasta completar cuatro participantes. El último deberá ubicar el vaso con el agua en el recipiente. En el menor tiempo posible el grupo con mayor cantidad de agua que haya logrado llenar el recipiente será el ganador.

JUANA: "Nos divertimos responsablemente. En un marco de respeto".



NOTA AL ANIMADOR

Con el compromiso cada miembro aporta lo mejor de sí mismo, pone todo su empeño en sacar cualquier trabajo adelante. Comprometerse es responsabilizarse, cumplir con los objetivos propuestos por el grupo basándose en el sentido de cooperación.

Son indispensables, por parte de cualquier líder, su convicción, compromiso y orientación para la formación y mantenimiento de los equipos de alto desempeño, así como también es importante la participación de todos los miembros del equipo.

Liderazgo compartido: Otorga responsabilidad a todos sus participantes y les dan la oportunidad de poder decidir y tomar decisiones.

Motivación y automotivación: El impulso que inicia, guía y mantiene el comportamiento, hasta alcanzar la meta. La automotivación se refiere a dirigir las propias emociones e impulsos hacia un objetivo y no en los obstáculos que puedan surgir.

Voluntad y Esfuerzo: El esfuerzo implica la fuerza, el ímpetu para lograr el desarrollo de las tareas. La voluntad es la actitud positiva hacia la realización de los objetivos grupales mediante la motivación.

En el juego "De vaso en vaso" podemos encontrar que cada participante lleva un grado de responsabilidad compartida en cada tramo del juego (liderazgo compartido), también dependerá del curso del juego para mantener la motivación y automotivación ya que, de acuerdo a cómo les está yendo en el juego, tanto la voluntad como el esfuerzo de cada uno darán al grupo el logro del resultado.

Cada miembro del equipo suma sus puntos fuertes. El compromiso, tanto grupal como individual, es fundamental para lograr alcanzar las metas deseadas y el trabajo coordinado, mediante el nivel de relación que se pueda tener entre los integrantes, es directamente una condicionante en el tipo de resultados que se quiera alcanzar.

Ejes temáticos transversales y desarrollo de la autoeficacia N° 3:

**AUTOEFICACIA,
AUTO(VIDA)DADO Y
ADAPTACIÓN AL
CAMBIO**

Medios abiertos:

Adolescencia tardía (17 a 19 años).

Comunidad educativa:

Segundo y tercer año de la Media.

La objetividad y la subjetividad

OBJETIVO: DESARROLLAMOS LA PACIENCIA Y LA TENACIDAD PARA RESPONDER DESDE DIFERENTES PERSPECTIVAS UN MISMO PROBLEMA.

**ACTIVIDAD:
"LOS 9 PUNTOS"
(20 MINUTOS).**

El animador les presentará a los estudiantes un problema, pueden hacerlo todos juntos desde la pizarra, dando oportunidad a que cada participante vaya pasando a la pizarra, quizás también

podrían ir copiando el ejercicio en su cuaderno y hacerlo solos o, finalmente, hacerlo formando subgrupos, desarrollando el problema en hojas blancas o papelógrafo de modo que todos puedan interactuar. La mejor opción la decidirá el animador según la atmósfera grupal.

El planteamiento del problema es el siguiente:

Se deben unir los 9 puntos con solo 4 líneas rectas sin

interrupción y sin levantar el lápiz o pluma del papel. Cada uno de los puntos solo puede ser tocado una sola vez. No está permitido volver sobre la misma línea.

Para presionar el desarrollo de la creatividad y el ritmo del pensamiento se puede acordar un límite de tiempo, si no lo logran se va dando más tiempo. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

NOTA AL ANIMADOR

La objetividad está determinada necesariamente por nuestra forma de ver la realidad, pensamientos, creencias, etc. Es la manera de enfrentar la realidad de forma más imparcial posible.

La subjetividad trata sobre en cómo afrontamos los cambios desde nuestra actitud. Es la forma en cómo vemos y actuamos desde nuestras sensaciones, percepciones y predicciones.

Las creencias: Son pensamientos, evaluaciones y percepciones que hacemos de la realidad, no predicciones sobre ella.

Las emociones: Es un estado afectivo y subjetivo al ambiente influido por la experiencia.

La percepción y otros puntos de vista: Es un proceso donde las personas seleccionan, reciben, interpretan la información que reciben del ambiente.

En el ejemplo de "Los 9 puntos" desarrollamos todo lo referente a nuestras creencias, emociones y percepción de la realidad, ya que al dar el resultado de la actividad, los adolescentes se encuentran con que la respuesta es otra totalmente distinta a la lógica, dotándoles de otros puntos de vista para la resolución de problemas.

Tanto la objetividad como la subjetividad permiten darnos un panorama interpretativo clave para la toma de decisiones. Son elementos esenciales para la cohesión de grupos ante la aparición de adversidades.

Autocontrol

OBJETIVO: PONEMOS EN PRÁCTICA HABILIDADES EN COORDINACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE GRUPOS.

**ACTIVIDAD:
"EN(ESTANDO
EL VASO"
(30 MINUTOS).**

Se formarán dos grupos de 8 participantes. Se le repartirá a cada participante un vaso. Un participante será el indicado para el encestado y se le entregará una pelota de tenis. El juego consiste en que el participante deberá encestar en el vaso del otro compañero haciendo picar la pelota en una mesa. Aquel participante que logre encestar con la totalidad de sus compañeros será el ganador. Podrá hacerse a mejor de 3 a 5 intentos.

NOTA AL ANIMADOR

El autocontrol es la capacidad que nos permite gestionar de forma adecuada nuestras emociones y no permite que sean estas las que nos controlen a nosotros.

Gestión emocional: Son las personas que poseen un gran control de sus emociones, están constantemente motivados y generan entusiasmo en los demás.

Presión externa e interna: La presión externa se da en la influencia que pueda generar el entorno en uno mismo o en el equipo. La presión interna es el sentimiento que uno siente ante situaciones adversas.

Expectativas: Se refiere a los resultados que uno espera lograr y que si no se cumplen uno asume positivamente.

En el ejemplo "Encestando el vaso", uno espera conseguir el éxito del juego de manera rápida (expectativa) pero, a medida que pasa el tiempo, los resultados no llegan. La presión tanto externa como interna se incrementa y el sentido de frustración aparece. Es ahí donde se realiza la práctica de la gestión emocional para mantener la calma y lograr los resultados.

Se debe tener en cuenta que el trabajo bajo presión es constante en la vida laboral. El autocontrol es una herramienta importante para tomar conciencia de las acciones y conseguir los logros propuestos.

**JUANA: "MÁS FUERZA,
MÁS ÁNIMO, MÁS
SATISFACCIÓN".**



Diversidad

OBJETIVO: FOMENTAMOS EL ESPÍRITU DE LA REPRESENTATIVIDAD PARA EL DESARROLLO PERSONAL.

**ACTIVIDAD:
"YO QUIERO SER"
(20 MINUTOS).**

Se ubican todos los participantes sentados en el piso en semicírculo. El animador dispone distintos tipos de vestuarios y pelucas que sean de alguna profesión y los coloca en el centro (policía, bombero, karateka, profesor, doctor, etc.) que muestra a la platea. La consigna está en que todos pasen y elijan uno de los vestuarios y se vistan de alguno. Luego deben representar en la medida que se pueda cómo sería ser una persona con esa profesión. Al término, socializamos qué sensaciones tuvieron al vestirse cómo un profesional.

NOTA AL ANIMADOR

La diversidad se refiere a la variedad de personas en cuanto a sus creencias, ideologías, pensamientos y costumbres. En un equipo de personas nos encontramos con diferentes tipos de personas con quienes conformamos un equipo.

Ante esto es importante mantener una buena cohesión con los miembros del grupo intentando conciliar las diferentes manifestaciones que puedan ofrecernos diferentes puntos de vista.

Para ello se deben tener en cuenta:

Gestión de la diversidad personal y grupal: Articular las oportunidades que puedan ofrecer diferentes los miembros del grupo.

Relaciones provechosas y círculos virtuosos: Encontrar en la diversidad de personalidades qué ideas positivas puedan surgir de los mismos.

Habilidades sociales de integración e inclusión: Desarrollamos las habilidades sociales de cohesión y motivación para la integración e inclusión entre todos los miembros del grupo.

Con la actividad "Yo quiero ser" hacemos la práctica de cómo sería ser otra persona. Le planteamos al adolescente qué pasaría si él fuera alguna persona en particular con una profesión determinada. De esta manera le ofrecemos que represente diversas profesiones para dimensionar cómo verían el mundo desde otras perspectivas.

Es importante no solo la diversidad de opiniones, ideas, creencias y culturas en el grupo sino que se debería cultivar las oportunidades que puedan presentarse ante la variedad de perspectivas que puedan aparecer en el desarrollo de las actividades.

Resiliencia

OBJETIVO: FOMENTAMOS HABILIDADES ORGANIZATIVAS PARA EL TRABAJO EN GRUPO.

**ACTIVIDAD:
"CARRERA VOSA
O ÑON DIVE"
(25 MINUTOS).**

Se formarán dos grupos. De cada grupo se elegirán cuatro parejas. Se les entregará una bolsa en donde pueda ingresar una pareja. Cada grupo tendrá a sus parejas representantes para la carrera. La consigna está en que deberán realizar la tradicional carrera vosa pero de a dos. El grupo que logre completar que todas las parejas lleguen a la meta, será el ganador.



JUAN: "HAY QUE PONERSE EN EL LUGAR DEL COMPAÑERO".

NOTA AL ANIMADOR

La resiliencia es una adaptación positiva dentro de un contexto de adversidad. Es la capacidad que tiene una persona o un grupo de recuperarse frente a la adversidad para seguir proyectando el futuro.

La creatividad, la confianza en uno mismo, el conocer sus propias aptitudes y limitaciones, el asumir dificultades y convertirlas en oportunidades, son algunas de las características de una persona o grupo resiliente.

Algunas fases son:

Tolerancia a la frustración: Es una práctica indispensable para el adolescente a fin de hacer frente a las situaciones negativas que puedan plantearse en el transcurso de la vida tanto en lo personal como laboral.

Autonomía y actitud positiva: Se toma conciencia plena de la situación y de sus emociones para afrontar cualquier adversidad de manera positiva y lograr tomar las mejores decisiones en cualquier circunstancia.

Hábitos de vida saludable: Al ser una persona resiliente, tanto psicológica como físicamente, uno desarrolla un estilo de vida pleno y adquiere hábitos que facilitan el manejo de las emociones ante adversidades o situaciones de estrés.

Podemos aplicar la práctica de la resiliencia en todas las actividades propuestas, ya que el sentido de frustración que genera la derrota en un juego dado es oportunidad para formar al adolescente en el desarrollo resiliente en su actitud. Es decir, aprender a ganar y sobre todo a perder.

12 ENCUENTROS DE CONOCIMIENTO

Encuentros en Medios Abiertos (no institucionales)

- **Periodo de Animación:** 18 meses.
- **Frecuencia:** Cuatro encuentros semanales por mes.

ENCUENTRO N° 1

Objetivo: Atraemos el pensamiento creativo planteándonos soluciones alternativas ante la aparición de situaciones conflictivas.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos materiales:

- Cuatro objetos a elección.
- Pelota.
- Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora del Animador: A partir de aquí se desarrollan los encuentros enfocados en el desarrollo de habilidades de creatividad objetiva y realista.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "MAR, TIERRA, AIRE".

Organizamos en un espacio a los participantes en dos filas. Cuando el animador mencione⁹⁸:

- **MAR**, los participantes deberán saltar a la izquierda.
- **TIERRA**, los participantes deben saltar a la derecha.
- **AIRE**, saltan sobre su mismo lugar.

Se hace un ensayo previo. Quienes se equivoquen irán abandonando la fila. En la medida que se vaya afianzando con el juego, se aumentará el nivel de dificultad, el animador mencionará ya no las palabras MAR, TIERRA Y AIRE, sino dirá elementos que se encuentran en ese lugar.

Por ejemplo:

- **PULPO:** Se encuentra en el MAR, por tanto deberán saltar a la izquierda.
- **AUTO:** Se encuentra en la TIERRA, por tanto deberán saltar a la derecha.
- **HELICÓPTERO:** Se encuentra en el AIRE, por tanto saltan desde su mismo lugar



ACTIVIDAD N° 2: "ESTO ES MEJOR QUE AQUELLO"

Formamos grupos con la misma cantidad de integrantes. Hacemos entrega de unos objetos más o menos diferentes, los ponemos al centro para que cada grupo escoja de allí cuatros objetos diferentes. Los integrantes se sientan en círculo y observan los objetos que han escogido.

El animador describe la siguiente escena: *Imagina que se encuentran solos en una isla como unos naufragos y que de la embarcación solo llegaron a la orilla y encuentran que solamente tienen estos objetos para sobrevivir. Les pedimos que elaboren a partir de esos materiales un objeto que les permita salvarse.*
Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

⁹⁸ Alianza Internacional Contra el VIH/SIDA. (2002, junio). 100 Formas de Animar Grupos: Juegos para usar en Talleres, Reuniones o en la Comunidad. Recuperado 7 septiembre, 2018, de https://www.aidsalliance.org/assets/000/001/053/ens0602_Energiser_guide_sp_original.pdf?1413808315



Reflexionamos:

¿Cómo pudieron decidir cuál objeto era más primordial que el resto?

- ¿Existieron acuerdos y desacuerdos en el grupo antes de tomar la decisión final?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Círculos de Sentimientos⁹⁹: El animador debe solicitar a cada participante que verbalice un sentimiento que traduzca o que evalúe el día vivenciado. Se reflexiona con el grupo sobre la importancia de reconocerse y verbalizar.

ENCUENTRO N° 2

Objetivo: Viajamos en los rincones más creativos de nuestra mente.

Tiempo: 70 minutos.

Recursos materiales:

- Objetos varios (sillas, muñeca, pelota, lápices, etc.).
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "APRETÓN DE MANO" (20 MINUTOS)

Los participantes forman dos filas. A una distancia de 8 o 10 metros se traza una línea sobre la cual está el perseguidor, de espaldas a las filas.

El perseguidor debe gritar: "¡El último fuera!". Y el último jugador de cada fila sale inmediatamente corriendo y para en frente del perseguidor, uno a la derecha y el otro a la izquierda, intentando darse un apretón de manos. En el momento en que los jugadores pasan la línea sobre la cual está el perseguidor, lo puede atrapar con simplemente darle toque con la mano a uno de ellos. Si lo logra el que haya sido tocado ocupa el lugar del perseguidor. Si no lo logra, el perseguidor grita nuevamente: "¡el último fuera!" y prosigue el juego. Los jugadores que sean tocados ocupan el primer lugar en sus respectivas filas.



ACTIVIDAD N° 2: "RECONVERTIR OBJETOS" (40 MINUTOS)

Distribuimos objetos por todo el espacio que se disponga (pelotas, muñecas, pinceles, sillas, zapatos, etc.).

El animador les da la siguiente consigna: *Pueden agarrar cualquiera de estos objetos y darles un nuevo uso que no sea el real. Por ejemplo: La pelota podría ser un volante de auto, la muñeca una cámara fotográfica; los pinceles, muñequitos; las sillas, una casa; los zapatos, perros, etc.*

⁹⁹ Regional Office for the Americas of the World Health Organization. (s.f.). *Técnicas de cierre y evaluación*. Recuperado 17 septiembre, 2018, de https://www.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=10910:2015-tecnicas-de-cierre-y-evaluacion&Itemid=42210&lang=en

Se puede hacer uso de los objetos en relación con otros objetos y propiciar una pequeña dramatización durante el uso de los mismos.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: La conversación permite generar un espacio que vincule las modalidades de educación no formal e informal, donde se origine una conversación espontánea y genuina que no tiene más finalidad que la interacción y el aprendizaje por sí mismos, donde los adolescentes puedan desmenuzar y compartir experiencias significativas para la vida a través de la libre expresión. Este espacio es denominado como "Tereréaprendizaje".



Reflexionamos:

- ¿Me sentí ridículo en algún momento de la actividad?
- ¿Me costó asumir un nuevo rol para el objeto que escogí?
- ¿Hubo alguna etapa en mi vida en que imaginar me era mucho más fácil que ahora? ¿En esa etapa qué cosas imaginabas?
- ¿Alguna vez en tu infancia transformaste un objeto en otra cosa utilizando la imaginación?
- Hoy en día ¿lo sigues haciendo? Si la respuesta fue negativa ¿qué cosas te impiden hacerlo?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Barómetro de aprendizajes: En tiras de cartulinas se presentan, una a una, distintas afirmaciones sobre los aprendizajes que ha podido aportar el trabajo de investigación.

Sugerencias de las afirmaciones:

- He participado voluntariamente y con entusiasmo en todas las actividades.
- Establezco relaciones positivas con otros participantes de la acción colaborativa.
- Las experiencias vividas en el encuentro me sirvieron para ampliar mis conocimientos.
- Muestro niveles de desarrollo en habilidades cognitivas, comunicacionales y de interacción.
- Manifiesto motivación y compromiso personal con la transferencia de lo aprendido, y hacerlo de manera creativa.
- Muestro que poseo un saber hacer reflexivo al enfrentar nuevas situaciones de manera cada vez más autónoma.

Los participantes se ponen en fila, uno detrás de otro, en el centro del aula, mirando la presentación que el animador está mostrando.

Se presenta y lee en voz alta uno de los enunciados y, desde la fila central que han formado, cada estudiante se desplaza lateralmente, hacia la izquierda o hacia la derecha, según si está de acuerdo o en desacuerdo con lo que se plantea. En relación con la fila central, se moverán más o menos hacia los extremos según el grado de acuerdo o de desacuerdo con la afirmación. Las paredes laterales de la sala indican un grado extremo de acuerdo/desacuerdo.

Una vez elegida su posición, cada estudiante explica por qué se ha colocado allí. La persona que facilita la actividad puede introducir preguntas para clarificar, ampliar o profundizar en la valoración del alumnado, pero sin juzgar ni su posicionamiento ni sus argumentos.

Antes de presentar la siguiente afirmación, los y las estudiantes volverán a colocarse en fila en el centro del aula y se va repitiendo la actividad.

Concluimos: LO QUE MIDO, LO PUEDO ADMINISTRAR Y ANALIZAR..., LO QUE ADMINISTRO Y ANALIZO, LO PUEDO MEJORAR Y ALCANZAR.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 3

Objetivo: Comprendemos a ver la vida desde las diferentes perspectivas de las personas y con base en los roles que esta desempeña.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Tarjetas con roles.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "FRÍO O CALIENTE" (10 MINUTOS)

Uno de los participantes abandona la zona de juegos. Durante su ausencia el resto de los jugadores seleccionan un objeto que debe ser tocado por el participante ausente o una acción que debe ser realizada por este¹⁰⁰.

Cuando el jugador regresa a la zona de juegos el grupo comienza a aplaudir para indicar que está tan cerca del objeto seleccionado o de la acción que se ha decidido que él haga. Mientras más altos sean los aplausos más cerca (caliente) estará y los aplausos bajos significarán lejanía (frío). Cuando el objeto es tocado o la acción ha sido realizada, un representante de otro grupo es seleccionado, así el proceso se repite.

¹⁰⁰ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHlt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDExMzVhZTdkMmlx/view>



ACTIVIDAD N° 2: "ROLES" (30 MINUTOS)

El animador previamente con los participantes definirá situaciones donde se viencian ciertos diálogos de manera cotidiana en el lugar donde se desenvuelven. Por ejemplo: Subirse en un colectivo lleno, y sin querer le pisan el pie, muy fuerte, que le duele tanto que decide reclamar a la persona o alguien que se plaguea porque está lleno el colectivo.

Seguidamente se hallan definidas las situaciones ya sea de manera escrita u oralmente, el animador tendrá preparada en una caja o bolsa la manera en que deben ser relatadas esas experiencias por los participantes.

Siguiendo el ejemplo anterior, el participante sacará una tarjeta donde establece el siguiente rol: "cantante de rock", entonces ante la situación deberá hacer el reclamo a la persona como si fuera un cantante de rock o plaguearse siendo un periodista de televisión. Lo importante es que no lo hagan como si fuera una persona ordinaria, sino asumiendo exageradamente el rol que asignado.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Cómo me sentí al representar mi rol?
- ¿Cuál de las presentaciones me pareció la más real?, ¿la más divertida?
- ¿Qué similitudes encontramos de estas representaciones con nuestra vida real?
- De todos los personajes representados ¿cuál considero que tiene mayor importancia para nuestra sociedad?

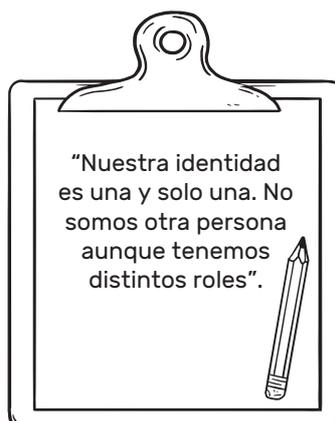


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Evaluamos nuestro encuentro respondiendo el siguiente cuestionario:

- ¿Qué tan valiosa fue la sesión de hoy?
- ¿Cuáles son las cosas más importantes que aprendió hoy?
- ¿Cómo pretende aplicar esas ideas en tu vida diaria?
- ¿Cuáles son las fuerzas que lo animan para aplicar las mejores ideas en su puesto de trabajo, en la familia y/o en la comunidad?

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 4

Objetivo: Entrenamos habilidades de planificación y resolución de problemas.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Un objeto cualquiera (no muy pequeño).
- Sillas.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "UN HOMBRE DE PRINCIPIOS" (20 MINUTOS)

Todos los participantes se sientan en círculo¹⁰¹. El animador, en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada. Por ejemplo: Tengo un tío que es un hombre de principios muy sólidos, para él todo debe empezar con la letra P. Así, su esposa que se llama... PATRICIA. A ella le gusta mucho comer... ¡PAPA! ... y un día se fue a pasear a... PEKÍN.... y se encontró un.... PLUMERO, etc.

El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa al centro y/o da una prenda. Después de un rato se varía la letra. Deben hacerse las preguntas rápidamente.



ACTIVIDAD N° 2: "TATETI HUMANO" (20 MINUTOS)

Se disponen una fila y columna de 3 sillas. Se divide a los participantes en grupos iguales. Se le asigna un número a cada uno (no más de 10). Un grupo va a ser la "X" y el otro grupo la "O".

Cuando el animador diga un número cualquiera del 1 al 10, el participante designado con ese mismo número de cada grupo debe sentarse en algún lugar del cuadro de tateti de sillas haciendo la letra perteneciente a su grupo con los brazos (la "X" o la "O"). La consigna es que deben tratar de hacer tateti antes que el equipo contrario.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Alguien ya conocía el juego tateti?
- ¿Quiénes le enseñaron el juego?
- ¿Qué habilidades son necesarias desarrollar para ganar el juego?
- ¿Qué piensas sobre qué se siente ganar o perder en un juego?

¹⁰¹ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHlt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDExMzVhZTdkMmlx/view>



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Se dan instrucciones a los participantes para que escriban o expresen oralmente lo aprendido y sus sentimientos vivenciados en el encuentro.

El facilitador los hace reflexionar y mencionar sus reacciones. Los anima a conocer cómo se produjeron los aprendizajes y sentimientos mientras participaban en las diferentes actividades.

El grupo hace un análisis de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 5

Objetivo: Capacitamos el desarrollo de la creatividad individual y colectiva.

Tiempo: 60 minutos.

Recursos Materiales:

- Hojas de diario o telas envueltas en algo.
- Tarjetas con imágenes varias.
- Cartulinas de colores.
- Útiles para pintar.
- Pegamento.
- Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora del Animador: El autoconocimiento es un elemento que aparece de manera transversal durante el desarrollo de la habilidad creativa. En el momento en el que el adolescente utiliza su creatividad, logra ser consciente de aquello que es capaz de hacer, reconociendo así sus cualidades y también sus debilidades.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "ESTO ME RECUERDA" (20 MINUTOS)

Formamos un círculo con los participantes, donde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás, en posición de recibir algo en la mano. Se escoge un

participante para que lo haga recorrer, el cual llevará consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazo de tela bien envuelto¹⁰².

Este juego consiste en que un participante recuerda alguna cosa en voz alta al tocar el objeto. El resto de los participantes manifiesta lo que a cada uno de ellos eso les hace recordar espontáneamente.

Debe hacerse con rapidez. Si se tarda más de 4 segundos, da una prenda o sale del juego.



ACTIVIDAD N° 2: "ASOCIACIONES FORZADAS" (30 MINUTOS)

El juego consiste en construir el mayor número de conexiones entre dos elementos diversos. Formamos dos grupos y se ubican en círculos.

El animador deberá solicitar a uno de los participantes de cada grupo escoger una tarjeta y las pondrá en el centro para que todos los participantes las visualicen. Cada participante tendrá la oportunidad de aportar sus ideas para establecer las conexiones entre ambos elementos contenidos en la tarjeta.

Reglas:

- Se contará con un minuto para que cada grupo piense y/o escriba las posibles conexiones de los elementos. Por ejemplo: Una banana y una casa.
- Una vez se termine el tiempo sonará la chicharra y ningún participante podrá aportar o colocar más ideas.
- Una vez terminada la ronda cada grupo deberá leer en voz alta sus ideas en orden de categorías. Se valorará un punto por cada conexión generada, el que acumule más puntos gana la partida.

El número de rondas dependerá de lo que definan los jugadores... no tienen límite. La creatividad es libre... generar muchas ideas y acumular puntos es lo que cuenta.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: Busca lograr el aprendizaje actitudinal en torno a una ronda de tereré que inicialmente es dado por el tereré físicamente hablando. El adolescente ve al animador con el tereré sentado en una plaza o en un semáforo, se acerca y dice: "Tío, ja'u nde tereré" y se inicia la conversación o viceversa.



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Elaboramos un cuadro creativo de sueños, utilizando recursos disponibles. Consiste en anotar los sueños, esto se realiza debido a que el inconsciente es una gran fuente de ideas y de creatividad.

"Si no persistes, si no crees en tu sueño, te robarán lo que más importa en tu vida".
Anthony Robbins.

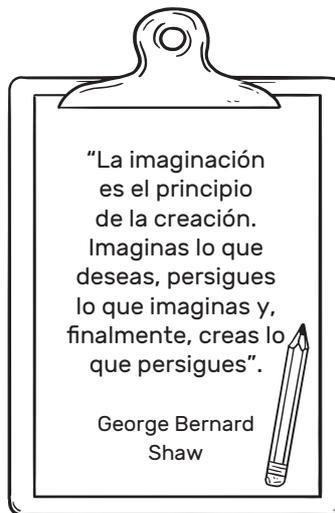
¹⁰² 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHlt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDExMzVhZTdkMmlx/view>

Entre las preguntas que recomiendo te hagas a la hora de describir tus sueños están:

1. ¿Cuál es tu principal sueño?
2. ¿Por qué ha de cumplirse tu sueño?
3. Y si no se cumpliera ¿qué ocurriría?
4. ¿Qué estarías dispuesto a sacrificar para conseguirlo?
5. ¿Cuál será tu primer paso?
6. ¿De qué forma cambiaría tu vida si lo llevaras a cabo?
7. ¿Qué es aquello que te impide hacerlo?
8. ¿Cómo te plantearías superar esa limitación?

Elaboramos y exponemos los cuadros voluntariamente y compartimos las experiencias.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 6

Objetivo: Aplicamos la fantasía para mejorar nuestras funciones ejecutivas.

Tiempo: 55 minutos.

Recursos Materiales: Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "¿EMPEZÓ EL MOVIMIENTO?" (15 MINUTOS)

Todos los participantes están sentados en círculo. El grupo acuerda quién va a iniciar el movimiento, uno de los participantes sale afuera brevemente. Uno de los participantes inicia con un movimiento y todos deben seguirlo; por ejemplo, mover la cabeza, hacer una mueca, mover el pie, tocar diferentes tipos de instrumentos musicales, etc. El participante que salió de la zona de juegos regresa nuevamente, debe descubrir quién inició el movimiento y tiene tres oportunidades de identificarlo, si falla las tres veces el grupo le impone realizar algún tipo de acción o actuación. También cuenta con un tiempo limitado para averiguar quién inicia el movimiento, de tres minutos aproximadamente.

El tiempo juega un papel de presión en el juego, que lo hace más dinámico, el animador debe saber utilizarlo para hacer el juego más ágil. Si pasa un minuto

o más y el compañero no acusa a nadie, el animador empieza a decir: Faltan dos minutos..., etc. Se puede variar siguiendo el mismo desarrollo, solo que no hay nadie designado sino que se convienen de antemano todos una serie de movimientos (por ejemplo, primero la cabeza, luego la boca, después los hombros, etc., etc.). Otra variación más siguiendo el mismo desarrollo, pero quien inicia el movimiento (sin saberlo) es el compañero que salió, imitando todos los movimientos que él haga cuando regrese. Normalmente esta variante debe hacerse de pie.



ACTIVIDAD N° 2: "FANTASÍAS" (30 MINUTOS)

Los miembros del grupo se acuestan en el piso con las cabezas juntas y sus cuerpos formando los rayos de una rueda, de forma que todos puedan escuchar los susurros.

Uno de ellos (incluso el animador) comienza a contar una fantasía, los demás participantes son libres de participar de ser parte de dicha fantasía y contribuir a ella. Las personas pueden salirse de la fantasía, si así lo desean, levantándose del piso y pasando a ser observadores.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Desde qué momento comencé a ser parte de la fantasía?
- ¿Me fue difícil concentrarme? ¿Me sentí ridículo?
- ¿Hubo alguna etapa en mi vida donde imaginar era más sencillo que ahora?
- ¿Cuándo fui perdiendo esa habilidad? ¿Por qué?
- ¿De qué me podría servir ahora tener la habilidad de poder imaginar?

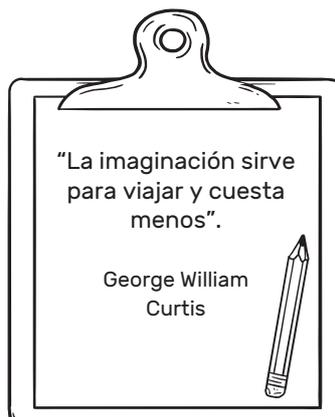
Solicitar que los participantes hagan el círculo en el centro de la sala para verbalizar o expresar lo más sobresaliente o relevante que podrían llevar consigo del aprendizaje adquirido en el día.



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador incentiva a los participantes a fijar el contenido transmitido, así como a llevar algunas experiencias y conocimientos relevantes del grupo captados durante el encuentro.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 7

Objetivo: Ponemos en juego nuestra capacidad de crear.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Sulfitos con X.
- Sulfitos con O.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora para el Animador: A partir de aquí se desarrollan los encuentros enfocados en el desarrollo de habilidades de creatividad imaginativa.

Desarrollo:

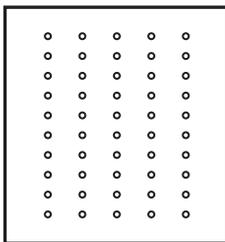


ACTIVIDAD N° 1: "EL CULIPANDEO" (15 MINUTOS)

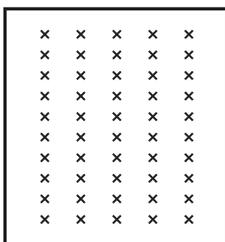
El animador invita al grupo a sentarse en un círculo sobre el suelo. Se explica el objetivo del juego, que es hacer pasar la pelota por debajo de todos, dando la vuelta al círculo, impulsándola con las nalgas¹⁰³.

El animador empieza pasándole la pelota a la persona que se encuentra a su izquierda o derecha, diciendo: "Roberto, culipandea". Roberto la recibe y sigue el movimiento, pasándola a la persona que se encuentra a su otro lado, con la misma frase. Mientras tanto, el animador puede ir introduciendo otras pelotas en ambas direcciones, dando por terminado el juego después.

ACTIVIDAD N° 2: "EL CÍRCULO DEL RECREO" (25 MINUTOS)



El animador distribuirá en varios sulfitos con equis (X) y con círculos (O). Entregará a cada participante marcadores o pinceles para que dibujen libremente lo que se les ocurra a partir de estos dos signos (atender que no se traspase a la pared)¹⁰⁴.



Cada participante deberá darles otro sentido a estos signos transformándolos en los objetos que deseen. El objetivo es crear la mayor cantidad de figuras partiendo, por ejemplo, de un par de círculos o desde una equis, o lo que desee usar.

¹⁰³ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHIt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDExMzVhZTd0Mm1x/view>

¹⁰⁴ Dinámicas Grupales. (s.f.). [Juegos y Dinámicas de Grupo]. Recuperado 27 agosto, 2018, de <http://dinamicasgrupales.com.ar>

Luego de unos 5 minutos los estudiantes deberán intercambiar de lugares para continuar con la creatividad. Se darán otros 5 minutos y nuevamente se realizará el intercambio, es ideal intercambiar hojas de círculo a equis y viceversa. La idea del intercambio es que los participantes se permitan descubrir todas las posibilidades de creación al ver los dibujos de otros. Además, se les obliga a repensar las ideas porque por momentos deben imaginar figuras con círculo y luego con equis.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Les resultó difícil pensar imágenes nuevas?
- ¿Al compartir las hojas vieron la cantidad de figuras que se podían crear?
- ¿Cómo les resultó la actividad? ¿Les gustó?

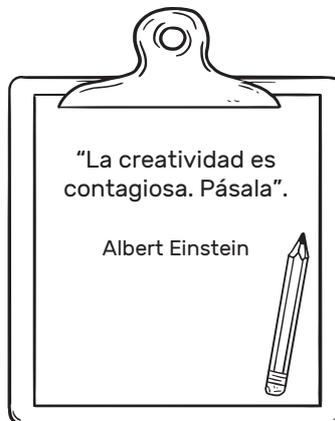


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de crear, y que se analice el nivel de confianza entre los miembros del grupo.

El animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 8

Objetivo: Integramos a la creatividad como componente inspirado de la realidad.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Una pelota de playa (grande).
- Pelucas.
- Sombreros.
- Artículos de cotillón.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "PELOTA DE PLAYA" (15 MINUTOS)

Los jugadores están de pie en círculo. El animador comienza colocándose una pelota entre las piernas. Caminando como pueda, se acerca a otro participante y se la entrega¹⁰⁵. El animador dará la siguiente consigna: La pelota de playa pasará por cada participante, pero no se puede tocar la pelota con las manos. A medida que vayan pasando al compañero deberán contar qué es lo mejor que pasaron en esta semana. Luego le pasa la pelota, sin tocarla con las manos. Esta persona continúa el juego, hasta que todos se hayan compartido sus experiencias.



ACTIVIDAD N° 2: "LA TELA" (25 MINUTOS)

Ubicamos una tela en el centro, cada participante deberá pensar qué personaje se puede crear utilizando la tela¹⁰⁶.

Por ejemplo: Una viejita que cubre su cabeza, un soldado herido con vendaje en el brazo, un vagabundo con una frazada en la noche fría, etc. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Qué experiencias de la vida real me llevaron a imaginar estos personajes?
- De todas las escenas presentadas ¿cuál fue la más significativa para mí?
- ¿Cuáles de estos personajes vemos en nuestra vida diaria?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Discusión: Al acabar la actividad, los participantes toman asiento y se procede a una reflexión en la que se recomienda que analicen los siguientes elementos:

- Una persona de gran valor creativa ayuda al grupo a fortalecer como equipo. El grupo contribuye a la sociabilidad y el crecimiento personal que puede ser provocado por el contacto con los demás creativamente.
- Analizar la confianza y la creatividad que da el apoyo del grupo a nivel individual.

El animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro:



¹⁰⁵ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHIt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDEzMzVhZTdKMMlx/view>

¹⁰⁶ Pardo, B. (2005). Juegos y cuentos tradicionales para hacer teatro con niños. Recuperado de <https://books.google.com.py/books?id=i-4izY7CyXwC&pg=PA235&lpg=PA235&dq=juegos+de+imaginar+con+los+5+sentidos&source=bl&ots=tbwrgoJ74m&sig=oaT-bz6125W0il3ZAInjX6Zm3AQ&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewjzuvS3gMfdAhVFipAKHU1zCwcQ6AEwEnoECAAQAQ#v=onepage&q=juegos%20de%20imaginar%20con%20>

ENCUENTRO N° 9

Objetivo: Transformamos lo accidental en una oportunidad para aplicar la creatividad.

Tiempo: 50 minutos.

Materiales:

- Café, cocido o té.
- Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora del Animador: La creatividad encamina al reconocimiento de las fortalezas y capacidades propias. El adolescente, al ser consciente de sus cualidades, aumenta su percepción sobre su valía personal, aumentando su nivel de autoestima positiva.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "SIÉNTATE SI" (10 MINUTOS)

El grupo se para en un círculo. Luego, el animador del grupo hace una serie de preguntas tontas y las personas se sientan si respondieron que sí a la pregunta¹⁰⁷. Las preguntas pueden ser tan extrañas o aleatorias como desee, por ejemplo: "¿Comiste queso hoy?". La última persona en pie gana.



ACTIVIDAD N° 2: "ACCIDENTES CREATIVOS" (30 MINUTOS)

Esta actividad consiste en dejar caer gotas de café, té o cualquier otra sustancia con algo de color sobre la ficha y después buscarle un significado. Por ejemplo: dibujando encima ojos o lo que sea necesario para que esta mancha cobre sentido¹⁰⁸.

Se puede girar la hoja de manera vertical u horizontal, hasta que el participante descubra en él la figura que logra visualizar en la mancha.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: En una charla informal, muchas veces, se logra obtener mayor información personal valiosa de los adolescentes que en una actividad preestablecida.



Reflexionamos:

- ¿Descubrí inmediatamente mi figura?
- ¿Cómo podemos aprovechar las circunstancias inesperadas o causales que se nos presentan?

¹⁰⁷ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>

¹⁰⁸ Martínez, B. (s.f.). TFG - Taller para Desarrollar la Creatividad. Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/56665/MART%CDNEZ%20-%20Taller%20para%20desarrollar%20la%20creatividad.pdf?sequence=2>

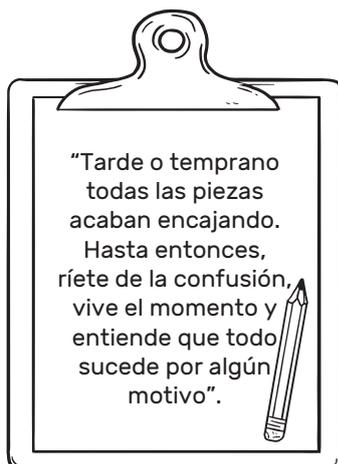


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de crear, y que se analice el nivel de confianza entre los miembros del grupo.

El animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 10

Objetivo: Reconstruimos las ideas en elementos más atractivos.

Tiempo: 55 minutos.

Materiales:

- Tijeras.
- Pegamentos.
- Hojas Blancas.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "PSIQUIATRA" (15 MINUTOS)

Todo el grupo se sentará en un círculo. Seleccione una persona para que por unos minutos se aleje del grupo¹⁰⁹.

El animador explicará al grupo que cada participante se convertirá en la persona a su izquierda. Seguidamente hacemos que la persona seleccionada regrese a la sala. Ahora, él tiene que pararse en el medio del círculo y dar la vuelta, en el orden que quiera, y hacer preguntas a la gente de sí o no. Las preguntas populares incluyen:

- "¿Eres un chico o una chica?".
- "¿Estás usando una remera azul?".
- "¿Tienes cabello negro?".

¹⁰⁹ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>

Y un sinfín de preguntas, por supuesto.

Las personas a las que se les hacen las preguntas tienen que responderlas, teniendo en cuenta a la persona a su izquierda. Ahora, cuando alguien de los participantes responde incorrectamente, cualquiera que se dé cuenta de que esa persona ha respondido erróneamente ahora grita "¡Psiquiatra!". En esta llamada todos se levantan y se mudan a otro lugar.

La persona vuelve a salir afuera y se puede definir una nueva conversión, por ejemplo, ser la persona que se encuentra a su lado izquierdo, pero saltando un lugar. El juego termina una vez que se vaya perdiendo el interés.



ACTIVIDAD N° 2: "RECREAR IMÁGENES" (30 MINUTOS)

En la siguiente actividad se les entregarán revistas, de las cuales deben escoger una imagen que les llame la atención. Una vez hechas sus elecciones, tienen que recortarla y crear en una hoja una nueva imagen, de forma que cambie totalmente a la que era anteriormente¹¹⁰. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Qué nuevas imágenes hemos creado?
- ¿A qué aspectos de nuestras vidas podemos aplicar esta experiencia?

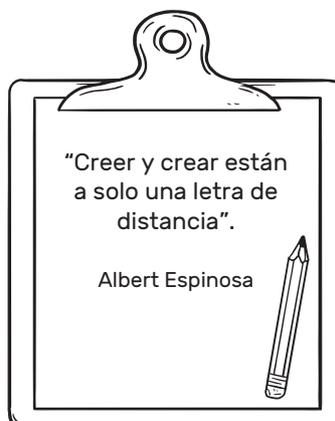


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Solicitar que los participantes hagan el círculo en el centro de la sala para verbalizar o expresar lo más sobresaliente o relevante que podrían llevar consigo del aprendizaje adquirido en el día.

El facilitador incentiva a los participantes a fijar el contenido transmitido, así como a llevar algunas experiencias y conocimientos relevantes del grupo captados durante el día.

Frase del Encuentro



¹¹⁰ Martínez, B. (s.f.). TFG - Taller para Desarrollar la Creatividad. Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/56665/MART%CDNEZ%20-%20Taller%20para%20desarrollar%20la%20creatividad.pdf?sequence=2>

ENCUENTRO N° 11

Objetivo: Fortalecemos nuestras habilidades de escuchar y responder de manera rápida, efectiva y transparente.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales:

- Copias de la historia.
- Hojas blancas.
- Útiles para dibujar.
- Reproductor de sonido.
- Melodías varias.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "TODOS A LA VEZ" (10 MINUTOS)

Se les dispone a 4 o 5 participantes frente a los demás. A los elegidos se les entrega una historia previamente preparada en una hoja¹¹¹. Estos deben contar la historia, todos a la vez, y el público debe tratar de prestar atención y buscar cuál de todas logra captar más su atención. Al término, se pide a algunos del público que comenten lo que pudieron entender.



ACTIVIDAD N° 2: "OÍR Y DIBUJAR" (40 MINUTOS)

El animador preparará previamente una serie de músicas. Esta actividad consiste en poner diferentes estilos de música para que el participante reflexione y analice las sensaciones o sentimientos que le provoca esa música¹¹². Después del periodo de reflexión y escuchando la misma pista por segunda vez, el participante deberá realizar una pintura para expresar lo que esta canción le transmite. Las audiciones serán sencillas y sin cambios bruscos de ritmo que los puedan confundir. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: "Eju ape, tío, hakueteri ningo", frase que usualmente se plantea por los adolescentes para que el animador se acerque bajo la sombra y se forme la ronda con los demás, dando inicio a conversaciones que luego van convirtiéndose en datos o conductas inherentes a sus personas.



Reflexionamos:

- Al mostrar el dibujo a los compañeros ¿logran interpretar qué expresa su dibujo?
- ¿Qué colores han utilizado, qué trazos, qué formas...?
- ¿Hizo que variara mi dibujo el cambio repentino de las canciones?
- ¿Sentiste sensaciones diferentes al escuchar una canción y otra?

¹¹¹ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>

¹¹² Martínez, B. (s.f.). TFG - Taller para Desarrollar la Creatividad. Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/56665/MART%CDNEZ%20-%20Taller%20para%20desarrollar%20la%20creatividad.pdf?sequence=2>

Evaluamos el encuentro a través de “Lluvia de experiencias”.

- ¿Qué aporté hoy al encuentro?
- ¿Qué aprendí en forma personal?
- ¿Qué aprendí con los demás?
- ¿Qué me gustaría aprender?

Después de discutir estas preguntas, con ayuda del animador, el grupo saca sus conclusiones y se aclaran los puntos necesarios, actitudes demostradas, etc., y lo que deberían cambiar.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 12

Objetivo: Descubrimos nuestro espíritu creador a partir de lo imprevisible.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales:

- Hojas de autoevaluación.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: “GIGANTE, MAGO Y DUENDE” (10 MINUTOS)

Dividimos a los participantes en dos equipos y se hace que se separen en lados opuestos de la sala. El juego implica varias rondas. Para cada ronda ocurre lo siguiente¹¹³: *Cada equipo forma un grupo y decide convertirse (gigante, un mago o un elfo). Ambos equipos se alinean y se enfrentan entre sí, a unos 5 pies de distancia. Para iniciar cada ronda el animador contará de manera regresiva (3, 2, 1...). Cada equipo representará al gigante, mago o elfo (lo que sea que hayan decidido convertirse).*

Tan pronto como representen a su personaje, el ganador intenta agarrar al perdedor y atrae a la mayor cantidad de personas que puedan. El perdedor intenta huir, volver a su lado, para estar seguro. El ganador de cada ronda está determinado por lo siguiente:

- El gigante vence al elfo porque los gigantes “aplantan” a los elfos.
- Los elfos derrotan a los magos burlándose de ellos, masticando sus piernas.
- El mago derrota al gigante con un hechizo mágico.

¹¹³ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>

Los personajes iguales son un empate (nadie gana). Este proceso se repite varias veces hasta que un equipo se consume por completo (o cuando se acaba el tiempo).



ACTIVIDAD N° 2: "MI ENTORNO" (40 MINUTOS)

Cada participante tiene un tiempo para recorrer el espacio y escoger aleatoriamente algún objeto del entorno (una botella, una caja de pallet, una roca, un pedazo de papel, etc.). Cuando todos ya hayan escogido su objeto, formarán un círculo, entre todos los participantes, pasarán un momento observando su objeto, lo tocarán, apreciarán sus detalles, formas, colores, etc. Seguidamente los participantes con ayuda del animador deben plantear a cada compañero por turno preguntas con el prefijo ¿Qué pasaría si...? Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos: Por ejemplo: El objeto escogido puede ser una caja de verduras.

- ¿Qué pasaría si en vez ser una caja cuadrada sea circular?
- ¿Qué pasaría si tuviera ruedas?
- ¿Qué pasaría si en vez de guardar verduras guardara tesoros? etc., etc.



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Anotamos las discrepancias que hay entre nuestros comportamientos percibidos antes y después de la dinámica. Con ello se comparan las discrepancias que han percibido los demás y además se subrayarán los aportes de valor que más útiles les parecen.

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

Nombre o apodo:

Fecha:

INDICADORES	AUTOEVALUACIÓN PREVIA	AUTOEVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO CONSEGUIDO	EVALUACIÓN DEL GRUPO	APORTES DE VALOR
Expreso mis ideas con claridad ante las dificultades.				
Demuestro habilidad para trabajar en equipo.				
Coopero creativamente en las actividades establecidas.				
Me oriento a conseguir un resultado.				
Muestro empatía y escucha.				

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 13

Objetivo: Desarrollamos actividades creativas que nos permitan expresar nuestra manera de pensar y ensayar nuevas ideas.

Tiempo: 90 minutos.

Materiales:

- Pelotas.
- Conos.
- Ula ula.
- Silbatos.
- Hojas.
- Cuerda.
- Pelucas.
- Sombreros.
- Artículos de cotillón.
- Vasos.
- Hilo de ferretería.
- Cinta de embalaje.
- Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora para el Animador: A partir de aquí se desarrollan los encuentros enfocados en el desarrollo de habilidades de creatividad aplicada.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: “JUEGOS CREATIVOS” (80 MINUTOS)

A cada grupo se le entregará una serie de objetos con los que deben armar sus propios juegos creativos, es decir, ellos mismos deberán inventar los juegos¹¹⁴. Se dividirán en tres o cuatro grupos con la misma cantidad de participantes, se distribuirá cada grupo en diferentes lugares del espacio para preparar sus juegos, se acuerda un tiempo determinado para culminar. Una vez finalizado el tiempo los grupos se reúnen, cada grupo participará en los juegos que cada grupo ha creado. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

¹¹⁴ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>



Reflexionamos:

Por cada grupo.

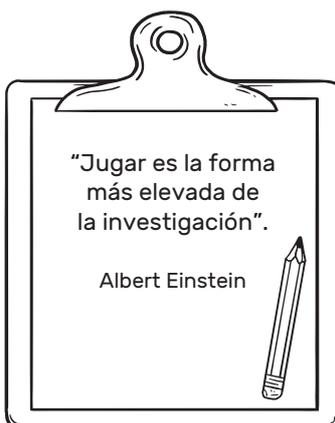
- ¿Qué nombre le han puesto a su juego?
- ¿Cuáles son las reglas?
- ¿Cuál es la finalidad del juego?
- ¿Qué habilidades son importantes desarrollar para este juego?
- ¿En qué se inspiraron para crear este juego? Todos juntos.
- ¿Se divirtieron?
- ¿Con qué dificultades se encontraron?
- ¿Qué aprendieron con esta actividad?
- Para disfrutar de un juego ¿es necesario ganar?



ACTIVIDAD N° 2: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de crear, y que se analice el nivel de confianza y colaboración entre los miembros del grupo.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 14

Objetivo: Demandamos un pensamiento eficaz que nos acerque a la autorrealización.

Tiempo: 50 minutos.

Materiales:

- Un paquete de fideo espagueti.
- Cinta de embalaje.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "MARCA SUPERIOR E INFERIOR" (15 MINUTOS)

Dividimos a los participantes en dos equipos¹¹⁵. Cada equipo tendrá una posición para iniciar el grupo, el primer grupo pondrá una de sus manos en la cabeza y el otro equipo pondrá una de sus manos en sus glúteos. Se elige un capitán

¹¹⁵ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>

para ambos equipos, los que deberán marcar a los miembros del otro equipo su posición (participantes con la mano en la cabeza marcada por el capitán inferior o el capitán del equipo superior al equipo de mano en el trasero). El equipo que marca a todos los jugadores gana.

Los participantes pueden cambiar de lado tantas veces como sean marcados por los participantes del otro equipo.

Un buen jugador puede reconstruir completamente el equipo en el que está jugando si está perdiendo (si está perdiendo demasiado pronto, con pensamiento creativo uno de los capitanes puede cambiar de equipo). Se podrían agregar equipos adicionales, las caderas y los hombros parecen ser buenas posibilidades.



ACTIVIDAD N° 2: "CASTILLO ESPAGUETI" (25 MINUTOS)

Este juego consiste en construir con espaguetis la torre más alta.

El animador entregará a los participantes la misma cantidad de espaguetis y una cinta adhesiva, con ellas el grupo deberá ingeniarse y construir el castillo más alto.

Es importante ubicar a los participantes en espacio uno al lado de otros para poder establecer comparaciones entre una torre y otra, para evitar mover en lo posible las producciones realizadas.

Puede reciclar esta actividad durante todo el año adaptando el desafío o los materiales a áreas de contenido específicos.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Qué les pareció el desafío?
- ¿Todos los miembros del equipo participaron? ¿Cómo trabajaron?
- ¿Se presentaron algunas dificultades? ¿Cuáles?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Socializamos las respuestas.

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de crear, y que se analice el nivel de interés y voluntad de cooperación entre los miembros del grupo.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 15

Objetivo: Liberamos nuestra creatividad evitando frenos o barreras del entorno.

Tiempo: 50 minutos.

Materiales:

- Globos (de un color para equipo).
- Arcos o conos.
- Tres pelotas con colores diferentes.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "FRENESÍ CON GLOBOS" (10 MINUTOS)

El objetivo de este juego de globos es derribar los globos de los equipos oponentes al piso mientras mantienen los tuyos en el aire¹¹⁶.

Todos los participantes tienen un globo de tal modo que cada participante de cada equipo explote los globos de su rival. Cuando se hace sonar el silbato, todos los globos se deben lanzar al aire y no se pueden sostener sino que solo se golpea, como una pelota de vóley. Tan pronto como un globo toca el suelo, se elimina ese globo. El primer equipo que explote todos los globos de los oponentes es el ganador.



ACTIVIDAD N° 2: "FÚTBOL DE TRES PELOTAS" (30 MINUTOS)

Se necesitarán tres pelotas, preferiblemente todas de un color diferente. Este juego puede ser realmente útil para mantener a tantas personas involucradas como sea posible, especialmente para asegurarse de que ambos sexos participen¹¹⁷.

Se establece un campo de juego de fútbol normal (del tamaño adecuado para su grupo) con un arco en cada extremo. Simplemente se divide a todos los participantes en equipos pares, incluso con mujeres y hombres si es posible. Una pelota representará solamente a los hombres, otra pelota a las mujeres y

¹¹⁶ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>

¹¹⁷ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>

la tercera pelota es mixta. Se debe asegurar que los jugadores tengan claro qué bola es para cada grupo. Si un jugador toca la bola equivocada a propósito, sale descalificado por un minuto. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: Las actitudes de las personas se sinceran en espacios no convencionales, donde fluyen libres pensamientos de diferentes índoles. Es un espacio donde el animador puede lograr socializar con los adolescentes. "Eju, tío, jajuga la piki".



Reflexionamos:

- ¿Cómo se sintieron jugando con tres pelotas? ¿Fue más sencillo o más complicado?
- ¿Qué habilidades eran importantes desarrollar en el juego?
- ¿A qué aspectos de nuestra vida se puede aplicar esta experiencia?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de crear, y que se analice el nivel de confianza y amistad entre los miembros del grupo.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 16

Objetivo: Demostramos destrezas creativas en la representación de elementos de nuestro entorno.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales:

- Sillas.
- Músicas con ritmo.
- Bloques surtidos de lego.
- Listado de palabras.
- Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora del Animador: El adolescente que logra fortalecerse internamente descubre su verdadero "yo" y asume modos de conducta que le permitan mejorar el cuidado de sí mismo.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "SILLAS CON CUERPO" (10 MINUTOS)

El animador seleccionará según sea la cantidad de participantes a algunos voluntarios para realizar este juego¹¹⁸.

Ubicará en el centro la cantidad de sillas, según sea la cantidad de los participantes.

Iniciará poniendo una música donde todos los participantes seguirán bailando siguiendo el ritmo. Después de un tiempo aleatorio, se pausa la música. Cuando la música se detenga, el animador gritará una parte del cuerpo (es decir, los dedos de los manos) y los participantes deben poner esa parte del cuerpo en la silla (en lugar de simplemente sentarse normalmente). El último en hacerlo será eliminado junto con una silla. Para mezclarlo un poco, se puede solicitar dos partes del cuerpo.



ACTIVIDAD N° 2: "CREATINARY" (40 MINUTOS)

Es un juego similar al pictionary. Se necesitará una variedad aleatoria de bloques de lego. Se deberá preparar una buena lista de (10 o más) palabras que no serán demasiado difíciles de hacer con lego. Por ejemplo: árbol, casa, dinosaurio, etc. Dividimos al grupo en dos equipos y a cada equipo le entregamos un suministro de bloques de lego. Cada equipo enviará a un compañero para recibir la primera palabra. Luego deben regresar al resto de su equipo y "crear" la palabra del lego. Deberán mostrar sus creaciones al equipo contrario, el punto va para aquel grupo que acierte en el primer intento¹¹⁹.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿De qué manera iban distribuyendo la cantidad de piezas que utilizarían para construir la palabra?
- ¿Tuvieron en cuenta los colores? ¿El tamaño? ¿La forma?
- ¿Consideraron esto como un reto? ¿Por qué?
- ¿Qué tipo de habilidades desarrolló el grupo para lograr su construcción?



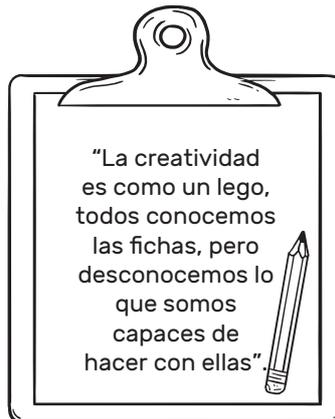
ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de crear, y que se analice el nivel de confianza entre los miembros del grupo.

El animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

¹¹⁸ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>

¹¹⁹ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>

Frase del Encuentro**ENCUENTRO N° 17**

Objetivo: Utilizamos la creatividad como una actividad de supervivencia.

Tiempo: 45 minutos.

Materiales:

- Dos pelotas de fútbol.
- Sillas.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:**ACTIVIDAD N° 1: "GRITANDO DEDOS Y PIES" (10 MINUTOS)**

Formamos un círculo apretado mirando hacia adentro¹²⁰. Todos los participantes deben mirar hacia abajo y se tomarán para mirar los pies de un compañero. Cuando el líder dice "mírense" todos tienen que mirar a los ojos de los pies que eligieron. Si dos participantes se miran el uno al otro deben gritar (no demasiado extremo) y están afuera. Continúa hasta que queden dos jugadores, hay dos ganadores.

**ACTIVIDAD N° 2: "FÚTBOL SENTADO" (25 MINUTOS)**

Los participantes deberán jugar fútbol, marcando goles la "sin" dejar que la espalda de la persona abandone su silla¹²¹.

Para comenzar este juego, el animador hará que cada participante traiga su silla al área abierta asignada. Luego hará que los participantes coloquen sus sillas en 2 filas enfrentadas, permitiendo 2 a 3 pies entre las dos filas. Al finalizar, simplemente se solicitará a los participantes que elijan un lugar, está bien si eligen sentarse con sus amigos, pero aliéntelos a que se sienten junto a alguien con quien no conversa con frecuencia.

Cómo jugar el juego es fácil. Una fila intenta anotar el gol empujando la pelota hacia un lado, mientras que el otro lado trata de empujarla en la dirección opuesta. El puntaje se dará a quien empuje la pelota más allá del final de la fila. A los participantes no se les permite dejar que sus espaldas se despeguen de sus sillas.

¹²⁰ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>

¹²¹ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>

Para comenzar se puede utilizar solo una pelota. Deje caer la pelota en el medio de las filas y permita que los participantes la intenten en un intento de anotar. Para hacer el juego más desafiante usa dos (2) balones de fútbol. Se aplican las mismas reglas y objetivos. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Fue fácil anotar goles?
- ¿Cómo se comportó el grupo?
- ¿Cómo se puede aplicar esto a nuestra vida?

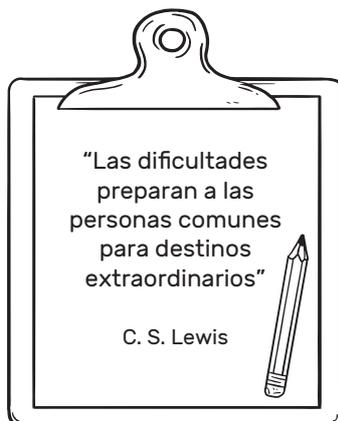


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de crear, y que se analice el nivel de confianza y colaboración entre los miembros del grupo.

En general, luego de esta actividad, el grupo hace una evaluación afectiva del grupo.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 18

Objetivo: Nos permitimos a tener una mirada diferente en cuanto a posibilidades y resultados.

Tiempo: 40 minutos.

Materiales:

- Objetos diferentes.
- Caja de cartón.
- Hoja de Autoevaluación.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "BOLSILLOS VACÍOS" (10 MINUTOS)

El animador pedirá al grupo formar un círculo. Después solicitará a los participantes que saquen de sus bolsillos o carteras de mano todo aquello que traigan consigo. Se les sugiere que expliquen por qué traen esas cosas y qué significado les une a ellas¹²².



ACTIVIDAD N° 2: "LO OPUESTO" (20 MINUTOS)

En una caja el animador coloca numerosos objetos diferentes. Después solicita al grupo que formen parejas. A un miembro de la pareja se le pide que cierre los ojos y al otro que saque un objeto de la caja, una vez con el objeto en su mano le pide a su pareja que adivine, a partir de una pista que él le dé, diciendo el objeto opuesto al que tiene en la mano¹²³. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- Para los adivinadores ¿fue fácil o difícil adivinar el objeto?
- ¿De qué otra manera podrían habérselo planteado?
- Para los que tenían que describir ¿Sintieron algún tipo de presión?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Anotamos las discrepancias que hay entre nuestros comportamientos percibido antes y después de la dinámica. Con ello compara la discrepancias que han percibido los demás y además subrayará los aportes de valor que más útiles le parecen.

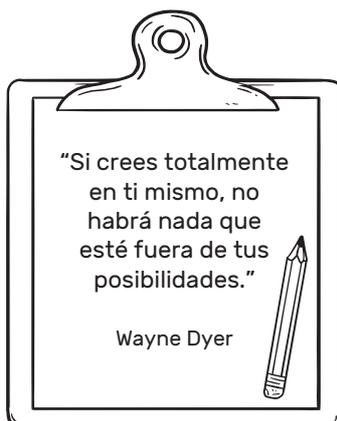
¹²² Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo0ODE1OT11NTc3NDAwMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf

¹²³ Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo0ODE1OT11NTc3NDAwMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

INDICADORES	AUTOEVALUACIÓN PREVIA	AUTOEVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO CONSEGUIDO	EVALUACIÓN DEL GRUPO	APORTES DE VALOR
Expreso mis ideas con claridad ante las dificultades.				
Demuestro habilidad para trabajar en equipo.				
Coopero creativamente en las actividades establecidas.				
Me oriento a conseguir un resultado.				
Muestro empatía y escucha.				

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 19

Objetivo: Desarrollamos fluidez, flexibilidad y originalidad en nuestras ideas.

Tiempo: 50 minutos.

Materiales:

- Hojas con cuadrículas.
- Útiles para dibujar y pintar.
- Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora para el Animador: A partir de aquí se desarrollan los encuentros enfocados en el desarrollo de habilidades de creatividad socioprocedimental.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "MI MANDALA PERSONAL" (40 MINUTOS)

Entregaremos a los participantes hojas con cuadrículas. La consigna será la siguiente: Toma tu lápiz y dibuja una curva en una de las cuadrículas, obsérvalas por unos segundos. Sigue agregando curvas y círculos a tu dibujo, luego píntalas de los colores que más te gusten. No pienses demasiado solo déjate llevar, las formas y colores son libres. Solo tienes que dejarte guiar por tus emociones, ellas serán las que comandarán tu dibujo. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Qué sensación te produce al mirar tu dibujo?
- ¿Qué emociones se presentaron en el momento en que dibujabas?
- ¿Tenías algo en mente pero luego las formas se fueron dando por sí solas?
- ¿Al mirar tu dibujo, sientes que te dice algo?



ACTIVIDAD N° 2: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador explica a los participantes lo fluctuante de la autoestima, algunas veces dramáticamente dentro de cada persona identificar estas experiencias y obtener el control sobre ellas. En una hoja dividida con una línea vertical escribir en lado izquierdo cómo se siente, piensa y actúa cuando se está bien consigo mismo y en el lado derecho cómo se siente, piensa y actúa cuando se está mal.

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda identificar y expresar los propios estados de alta y baja autoestima y las circunstancias o causas que lo provocan una y otra.

El animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Tereréaprendizaje: El Tereréaprendizaje se vuelve algo intangible (algo más allá de tener físicamente un termo y una guampa en la mano) se convierte en "un momento" para conversar con los demás sobre mí, sobre el otro y la realidad sociocultural (fútbol, situaciones acontecidas en el entorno incluyendo el contar un chiste, hacer bromas, etc.).

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 20

Objetivo: Afrontamos la idea desde diferentes ángulos posibles.

Tiempo: 80 minutos.

Materiales: Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "COMERCIAL" (70 MINUTOS)

Este juego se realiza filmando un video o simplemente actuando en el momento¹²⁴.

El animador dividirá a los participantes en 4 a 5 equipos. A cada grupo se le repartirán un objeto de manera aleatoria (puede sacar de una bolsa) y una tarjeta con un tema específico, que definirá el contexto en que se utilizará el objeto, por ejemplo hospital, escuela, mercado, hogar, etc. Incluso podría ser un mismo objeto aplicado a diferentes contextos.

Se le brinda un tiempo suficiente a cada equipo para preparar su comercial, luego se hace que cada equipo filme su anuncio con su grupo o simplemente se los devuelve a la sala y se hace que actúen uno frente al otro.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Cómo se sintieron presentando un comercial?
- ¿Qué aspectos tuvieron en cuenta para preparar el comercial?
- ¿Alguna vez pensaron en salir en televisión?
- ¿Hay algún tipo de comercial televisivo que recuerden siempre por algún motivo quizás hasta desconocido?
- ¿Qué cosas positivas nos enteramos por los medios? ¿Negativas?



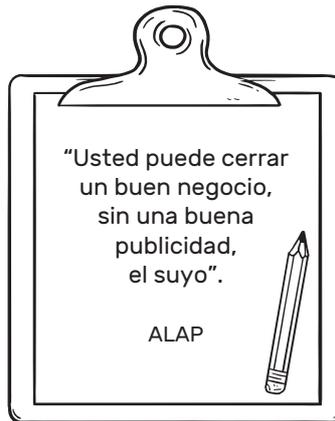
ACTIVIDAD N° 2: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador pide a los participantes que identifiquen cuáles son los elementos o hechos que les dan seguridad en la escuela o colegio, familia, trabajo y sociedad (tres en cada área), y que lo expresen por escrito en las hojas.

El siguiente paso es formar equipos de 3-4 personas pidiéndoles que lleguen a conclusiones subgrupales, los elementos o hechos que les dan seguridad en los encuentros y los anoten en una hoja común.

Se comparten las conclusiones con todo el grupo, con la ayuda del animador.

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad y analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro**ENCUENTRO N° 21**

Objetivo: Trabajamos creativamente más allá de nuestra mente, con nuestro cuerpo.

Tiempo: 55 minutos.

Materiales: Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:

**ACTIVIDAD N° 1: “CINTAS O GLOBOS AL VIENTO” (15 MINUTOS)**

El animador pondrá música y le entregará a cada participante una cinta de tela o hilo y serpentina o un globo, y sucesivamente le da las instrucciones siguientes¹²⁵:

1. Jugar cada uno con su cinta o globo al ritmo de la música.
2. Relacionar la cinta o globo con el propio cuerpo.
3. Relacionarse con los demás a través de la cinta o globo.
4. Reunirse en grupos de tres o cuatro y hacer dibujos en el piso con la cinta o globos.

En cada etapa se puede hablar para ponerse de acuerdo. Al final, cada subgrupo ve el resultado del trabajo de los restantes.

**ACTIVIDAD N° 2: “JUGUETES CREATIVOS” (30 MINUTOS)**

El animador pedirá al grupo sentarse en forma circular y en medio se colocan materiales de reciclables. Se le solicita a cada uno de los participantes que construya un juguete lo más original posible y que luego jueguen con ellos. También puede realizarse en grupos¹²⁶. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

**Reflexionamos:**

- ¿Recuerdas cuál era tu juguete preferido de niño?
- ¿Cuándo fui la última vez que jugaste con él?
- ¿Cuál es la anécdota más simpática que recuerdas de cuando eras un niño pequeño?
- ¿Qué invertiste de ti para elaborar tu juguete? ¿Te divertiste con él?

¹²⁵ Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo0ODE1OT11NTc3NDAwMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&esc=publicationCoverPdf

¹²⁶ Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo0ODE1OT11NTc3NDAwMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&esc=publicationCoverPdf



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Evaluamos el encuentro a través de "Lluvia de experiencias".

- ¿Qué aporté hoy al encuentro?
- ¿Qué aprendí?
- ¿Qué aprendí con los demás?
- ¿Qué me gustaría aprender?

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de crear, y que se analice el nivel de integración entre los miembros del grupo.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 22

Objetivo: Desarrollamos el sentido visual y pictórico mediante objetos simples para expresarnos libremente.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos Materiales:

- Cintas de embalajes.
- Pinturas de colores.
- Sillas.
- Hoja de autoevaluación.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora del Animador: La aplicación de la creatividad promueve que el adolescente logre expresarse de manera libre sin sentirse presionado o expuesto. Primero se expresa en lo concreto y más tarde logra hacerlo de manera abstracta.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "ENSALADA DE FRUTAS" (20 MINUTOS)

El animador divide a los participantes en un número igual de tres o cuatro frutas, tales como naranjas o plátanos. Luego los participantes se sientan en sillas formando un círculo.

Una persona tiene que pararse en el centro del círculo. El animador dice el nombre de una fruta, como 'naranjas', y todas las naranjas tienen que cambiarse de puesto entre ellas.

La persona que está en el centro trata de tomar uno de los asientos cuando los otros se muevan, dejando a otra persona en el centro sin silla. La persona en el centro dice otra fruta y el juego continúa. Cuando se dice 'ensalada de frutas' todos tienen que cambiar de asientos¹²⁷.



ACTIVIDAD N° 2: "MONUMENTO" (20 MINUTOS)

Se forma un círculo con los participantes (podría también formarse dos círculos dependiendo de la cantidad de participantes). Se disponen diferentes tipos de objetos cotidianos dentro del mismo. La idea es pedirles a los participantes que construyan una especie de monumento teniendo en cuenta los objetos dispuestos y utilizándolos todos sin que quede ninguna pieza fuera de la "obra". Además, deben asignarle un nombre para el mismo.

Para este encuentro se podrían disponer objetos que se encontraran alrededor o el animador podría facilitar aquellos que crea conveniente para la dinámica. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Qué nombre eligieron para su monumento?
- ¿Le gustó algún monumento de los compañeros? ¿De quién? ¿Por qué?
- ¿Conoces algunos monumentos? ¿Qué expresan?



ACTIVIDAD N° 3: EVALUACIÓN (10 MINUTOS)

Respondemos juntos:

- ¿Propiciamos pensamientos divergentes para el buen desarrollo de la actividad?
- ¿Logramos visualizar distintas perspectivas a una misma opción?
- ¿Nos divertimos?

El grupo hace un análisis de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 23

Objetivo: Creamos máscaras que reflejen la manera en que nos sentimos en el mundo.

Tiempo: 70 minutos.

Recursos Materiales:

- Yeso de tela.
- Agua.
- Pinturas para yeso.
- Tijeras.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "PREPARACIÓN DE MÁSCARAS" (60 MINUTOS)

Para esta actividad se realiza una máscara por participante. Para una mejor organización, se forman dos grupos: Los unos en un primer momento ayudarán a los otros y luego, viceversa.

La idea es que cada participante se vaya ubicando, con la ayuda del compañero del otro grupo, una tela de gasa por el rostro. Se va ubicando teniendo en cuenta los relieves del rostro hasta formar una máscara. Se debe poner la cantidad de tela de yeso suficiente como para que la máscara sea resistente.

Luego, lentamente, y una vez seco el yeso, se debe retirar del rostro y tendrá como resultado una máscara que puede ser pintada como el participante desee. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: Tereréaprendizaje es un espacio de conversación y reflexión, el animador sociocultural actúa como mediador para que durante la conversación puedan emerger aprendizajes significativos, el animador no debe asumir en ningún momento el rol de consejero. En el caso de que los adolescentes presenten sus inquietudes, deben ser abordadas desde la misma dinámica del paradigma conversacional dentro del grupo.



Reflexionamos:

- ¿Qué te pareció el desarrollo de esta actividad?
- ¿Qué tipo de máscaras conoces?
- ¿Qué representa la máscara para vos?
- ¿Reconoces tu rostro al visualizar la máscara?
- ¿Crees que todos tenemos máscaras?



ACTIVIDAD N° 2: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Se eligen de a dos o tres participantes, para mostrar una escena, sin palabras, del día o momento en que llegaron al encuentro y otra donde muestren cómo se van.

Es muy interesante esta técnica porque aporta, entre una y otra escena, cambios actitudinales de los participantes. La gente se presta mucho a este juego porque

es compartido. Al observar las escenas se puede realizar una interpretación de las vicisitudes del aprendizaje.

El grupo hace un análisis de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 24

Objetivo: Desarrollamos nuestra expresión a partir de la utilización de colores.

Tiempo: 55 minutos.

Recursos Materiales:

- Remeras blancas o negras.
- Pinturas para tela.
- Pinceles.
- Marcadores.
- Hojas de autoevaluación.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: “ABECEDARIO CORPORAL” (15 MINUTOS)

Se formarán dos grupos. El animador empezará diciendo cualquier letra al azar (o mostrando un gráfico de la letra) y los grupos deben estar atentos. Al decir la letra, estos deben formarlas con el cuerpo utilizando la cantidad de participantes que haga falta. Luego el juego podría complicarse agregando palabras para formar con el cuerpo.



ACTIVIDAD N° 2: “COLLAGE EN TU REMERA” (30 MINUTOS)

Se distribuye a cada participante una remera. Se le ofrecerán diferentes elementos: Pinturas con sus pinceles, marcadores, o cualquier otro elemento que sirva para pintar. La consigna está en que elaboren su propia remera personal con una marca propia. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Por qué escogieron esos colores para tu marca? ¿Ese dibujo? ¿Ese símbolo?
- Si pudieran expresar en una frase lo que quiere decir su marca ¿cuál sería?
- ¿Alguna vez sueñan con abrir un negocio propio? ¿De qué sería?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

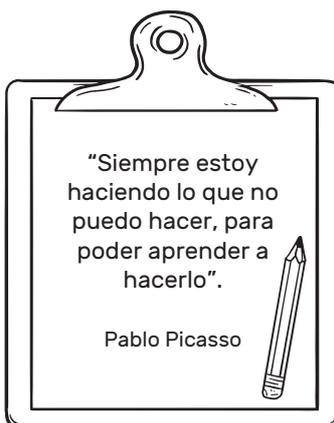
AUTOEVALUACIÓN

En la casilla correspondiente, valoro mi experiencia, marcando con X mis logros, según los siguientes indicadores:

INDICADORES	VALORACIÓN
Demuestro creatividad en mis producciones.	
Disfruto de los trabajos que realizo.	
Aporto ideas para los trabajos en grupo.	
Aprendo a organizar el tiempo y el trabajo correctamente.	
Demuestro apertura de diálogo entre pares y el animador	

Finalmente expresamos nuestros compromisos personales que ayudarán a mejorar y fortalecer nuestras experiencias.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 25

Objetivo: Fomentamos la coordinación para el logro de fines comunes.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Tubos.
- Pelotitas de plástico.
- Pinceles.

- Hilos.
- Hojas blancas.
- Un recipiente.



Bitácora para el Animador: A partir de aquí se desarrollan los encuentros enfocados en el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo: Coordinación.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "LA CANALETA" (20 MINUTOS)

El animador formará dos a tres grupos. A cada participante se le entregará un tubo cortado por la mitad parecido a una canaleta. Se pondrán en fila juntando los tubos unos a otros.

El primero de la fila pondrá una pelotita y dejará rodar por el tubo hasta pasar al otro participante. Así sucesivamente hasta llegar hasta un recipiente donde será depositada cada pelota.

En el caso de no llegar hasta la meta, el primero de la fila podrá ubicarse hasta el final de la fila para continuar pasando la pelota. Así también con los demás compañeros. Gana el que más pelotas logra ubicar en el recipiente en el menor tiempo posible¹²⁸.



ACTIVIDAD N° 2: "ESCRIBE LA PALABRA" (20 MINUTOS)

El animador formará dos a tres grupos y repartirá hilos, un pincel y una hoja de papel a cada grupo. Estos deberán atar el hilo por el pincel y, con la ayuda de todos, deberán escribir unas palabras en la hoja que el animador mostrará previamente en la pizarra. Ganará aquel grupo que logre escribir todas las palabras dispuestas¹²⁹. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Qué ventajas se tiene al trabajar en cooperación?
- ¿Te costó trabajar en grupo?
- Si trabajamos individualmente, ¿se obtiene el mismo resultado?



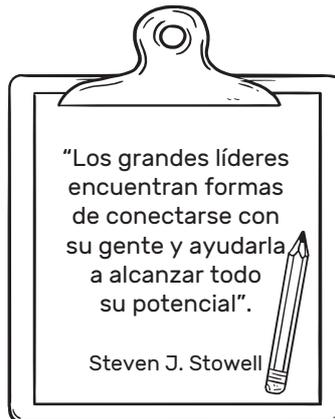
ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Se hace una mesa redonda general con el objeto de evaluar la experiencia del encuentro y de aflorar los sentimientos de los participantes. El instructor guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

¹²⁸ R, J. (s.f.). Juegos en Equipo Outdoor - IE [YouTube]. Recuperado 29 septiembre, 2018, de <https://www.youtube.com/watch?v=ymlpS8ndFOE>

¹²⁸ R, J. (s.f.). Juegos en Equipo Outdoor - IE [YouTube]. Recuperado 29 septiembre, 2018, de <https://www.youtube.com/watch?v=ymlpS8ndFOE>

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 26

Objetivo: Fomentamos habilidades organizativas para el trabajo en grupo.

Tiempo: 60 minutos.

Recursos Materiales:

- Bolsas.
- Cubetas o baldes.
- Vasos.
- Botellas de plástico.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "CARRERA VOSA OÑONDIVE" (25 MINUTOS)

Se formarán dos grupos. De cada grupo se elegirá a cuatro parejas. Se les entregará una bolsa en donde pueda ingresar una pareja. Cada grupo tendrá a sus parejas representantes para la carrera. La consigna está en que deberán realizar la tradicional carrera vosa pero de a dos. El grupo que logre completar que todas las parejas lleguen a la meta, será el ganador.



ACTIVIDAD N° 2: "AGUA QUE CORRE" (25 MINUTOS)

El animador formará dos grupos de seis a ocho participantes cada uno. Cada participante estará sentado en fila uno detrás del otro. A cada participante se le dará un vaso. Un último participante se ubicará al final de la fila con una botella de plástico. Un recipiente con agua se ubicará delante del primer participante. El juego empieza cuando el primer participante carga el vaso con agua hasta el tope. Luego este deberá pasar al compañero de atrás sin mirar y derramando el agua atrás. El compañero ubicado detrás deberá ubicar su vaso como para que no se derrame y lograr juntar la mayor cantidad de agua. Así se realizará con todos los participantes hasta el compañero final que esperará con la botella vacía. El grupo que logre juntar la mayor cantidad de agua en la botella, en el menor tiempo posible, será el ganador¹³⁰.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

¹³⁰ C, W. (s.f.). 1° Acampamento da Igreja Batista Bíblica de Santarém - Gincanas [YouTube]. Recuperado 29 septiembre, 2018, de R, J. (s.f.). Juegos en Equipo Outdoor - IE [YouTube]. Recuperado 29 septiembre, 2018, de <https://www.youtube.com/watch?v=ymlpS8ndFOE>



Reflexionamos:

- ¿Logramos confiar en el compañero al pasar el agua hacia atrás sin mirar?
- ¿Te sentiste parte importante en el desarrollo de las actividades?
- ¿Cuál fue tu aporte para lograr el objetivo?

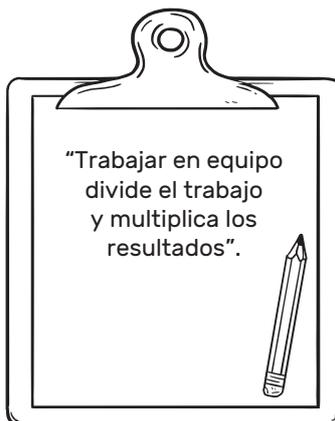


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Se dan instrucciones a los participantes para que escriban o expresen oralmente lo aprendido y sus sentimientos vivenciados en el encuentro. El facilitador los hace reflexionar y mencionar sus reacciones. Los anima a conocer como se produjeron los aprendizajes y sentimientos mientras participaban en las diferentes actividades.

El grupo hace un análisis de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 27

Objetivo: Fomentamos el manejo adecuado de situaciones como medio eficaz para la resolución de problemas.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Pelotitas de plástico.
- Vasos de plástico.
- Botellas de plástico.
- Telas de 30 centímetros de diámetro.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "PÁSAME LA PELOTA" (25 MINUTOS)

Se formarán dos grupos. Cada grupo formará cuatro parejas. A cada pareja se le repartirá una tela de unos 30 centímetros cuadrados. Estas tendrán que pasarse una pelota por vez de tela en tela hasta llegar a una meta.

Aquel grupo que logre juntar la mayor cantidad de pelotas en el menor tiempo posible será el ganador.



ACTIVIDAD N° 2: "LA TORRE MÁS ALTA" (25 MINUTOS)

El animador formará de dos a tres grupos. A cada grupo se le repartirá una pila de vasos en cantidades iguales.

Cada grupo deberá crear la torre de vasos más alta posible sin que se caiga. Otra opción que podría dar el animador es buscar por el medio circundante materiales que puedan serles útiles para la construcción de la torre. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Consideras ser un líder en tu grupo?
- ¿Crees que falta mayor motivación para realizar las actividades con tu grupo?
- ¿Cuál es tu rol en la sociedad?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

"La cita que nos ha unido": Esta dinámica está basada en un contenido muy apto para equipos pues consiste en recomponer frases que le dan sentido a los mismos; por ejemplo, "Si quieres llegar rápido camina solo, si quieres llegar lejos camina en equipo". El animador prepara varios papeles en tamaño folio con fragmentos de cada una de las frases. Al igual que la primera técnica se reparten los fragmentos entre los participantes que se encuentran sentados en el suelo o en sillas dispuestas en círculo.

Una vez que todos tengan su trozo de frase pueden moverse para encontrar a su pequeño equipo. Es conveniente fragmentar las frases por lo menos en cuatro, y una vez que hayan sido compuestas, los recién formados grupos discutirán sobre su significado y expondrán las conclusiones al gran grupo.

El animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 28

Objetivo: Enfatizamos y reflexionamos sobre resultados adversos en el desarrollo de las actividades.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Pelotas de plástico.
- Sogas.
- Recipientes o baldes.



Bitácora del Animador: La autorregulación le permite al adolescente adoptar conductas positivas para su crecimiento personal, donde por decisión propia es él quien decide actuar para su mejoramiento personal en diferentes contextos de su vida personal y social.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "COMPETENCIA DE BALONES" (25 MINUTOS)

Se forman parejas con el grupo. El animador los pone de espaldas y ata una soga en medio de ellos. Esta actividad es preferible realizarla al aire libre o en un espacio grande. En la línea de salida se ubican unas pelotas. Estas deberán ser transportadas por las parejas.

El participante que esté de frente a las pelotas tomará una. Irán rápidamente hasta el centro en donde habrá un obstáculo y el compañero que está a su espalda tomará la pelota y será el encargado de depositar la pelota en otro recipiente que estará ubicado en la línea de llegada. Ganará la pareja que mayor cantidad de pelotas depositó en el menor tiempo posible.



ACTIVIDAD N° 2: "LA TORRE HUMANA" (20 MINUTOS)

Se formarán dos grupos de igual cantidad de integrantes. Una parte de los participantes se ubicará de rodillas al piso formando la base de la torre. Luego, otros participantes se ubicarán también de rodillas pero esta vez sobre las espaldas de los compañeros-base. Así progresivamente hasta que solo un participante quede como punta de la torre. El primer grupo que logre realizar la torre con buena estabilidad será el ganador.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Cuál de las actividades te resultó más complicada?
- ¿Qué aprendimos?
- ¿Cuáles fueron las falencias al no lograr el resultado que buscamos?

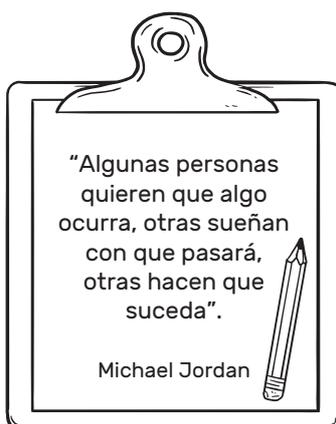


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador invita a los participantes a sentarse en círculo, se forma un debate del grupo completo en el que cada miembro exprese cómo se ha sentido a lo largo de la actividad. Se analizará cómo afecta a nivel individual y a la hora de ejecutar una tarea. Destacar la importancia de la creatividad y la cooperación que debe existir entre los compañeros para el logro de cualquier objetivo.

El animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 29

Objetivo: Promovemos el espíritu motivacional en los grupos.

Tiempo: 55 minutos.

Recursos Materiales:

- Pelotas de plástico.
- Sogas.
- Recipientes o baldes.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "CARRERA DE COCHECITOS" (20 MINUTOS)

Se formarán parejas. El animador armará un circuito tipo autopista. A la pareja que iniciará la carrera se le entregará un cartón en donde puedan caber los dos participantes y una especie de volante (este cartón, en el caso de ser posible, deberá tener la forma de un auto).

Deberán recorrer el circuito en el menor tiempo posible. Aquella pareja que haya hecho la mejor marca será la ganadora.



ACTIVIDAD N° 2: "APAGO LA VELITA" (25 MINUTOS)

Se forman dos grupos. Se eligen tres participantes de cada grupo quienes tendrán una cuchara colgando de la cintura con una cuerda.

En el centro del espacio se encontrarán 3 velas encendidas. A la señal del animador, deberán apagar la velita utilizando solo la cuchara para apagarla. Gana el grupo que logró apagar todas las velas.

El juego se podrá hacer a mejor de 2 o 3 tandas y de esta manera poder hacerles participar a la mayor cantidad de personas. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: La capacidad de estar en contacto con los demás no solo nos da la oportunidad de conversar, sino que la conversación es un medio que abre al aprendizaje, al juego, a la convivencia. Cuando se conversa uno puede escucharse a sí mismo, puede elaborar ideas, explicar lo que necesita e incluso negociar y solucionar problemas de la vida diaria.



Reflexionamos:

- ¿Es importante el aliento del grupo para lograr los cometidos?
- ¿Te sentiste respaldado por el grupo para llegar a la meta?
- ¿Qué pasaría si nadie te hace caso al estar haciendo las actividades?

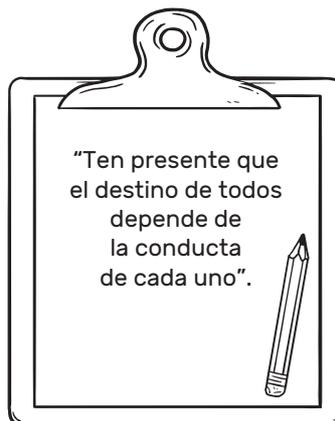


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El dinamizador lleva a cabo una discusión general de las actividades realizadas. Trata de obtener algunos comentarios sobre estos temas: La confianza entre los grupos, la toma de decisiones, la credibilidad, las negociaciones, así como la colaboración vs. competencia.

El animador finalmente guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 30

Objetivo: Propiciamos la participación activa en cada tarea.

Tiempo: 55 minutos.

Recursos Materiales:

- Cuerdas largas.
- Sillas.
- Globos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "SALTAMOS LA CUERDA" (25 MINUTOS)

El animador formará dos grupos. Cada grupo dispondrá de dos participantes que den vuelta a una cuerda. Otros tres serán los que saltarán la cuerda. Deberán ir entrando y, al estar todos juntos, tendrán que inflar un globo hasta explotar.

Cada participante que haya explotado el globo tendrá que salir del salto sin que toque la cuerda. El primer grupo que haya explotado el último globo y logrado salir sin que la cuerda le toque será el ganador. En el caso de que la cuerda le toque, deberá salir y volver a entrar para saltar la cuerda, continuando la actividad y volviendo a inflar el globo.



ACTIVIDAD N° 2: "CÍRCULO HUMANO" (20 MINUTOS)

Se forman dos grupos de igual cantidad. Se forman en círculo sentados en una silla. Luego, se sentarán de costado, mirando la espalda del participante del frente y dando al de atrás. Luego, el animador dará la orden de acostarse sobre el regazo de cada compañero de atrás. Deberán estar bien firmes los pies en el suelo. A continuación, el animador irá sacando las sillas de cada participante formando un círculo grande con todos los participantes y sin caerse. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Te pareció difícil la dinámica de las sillas?
- ¿Creíste que no se lograría el objetivo?
- ¿Qué grado de dificultad lograste apreciar en cada una de las actividades?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Se abre la oportunidad al grupo para que se autoevalúen y expresen sentimientos y opiniones. El animador destaca que todas estas habilidades harán recordar lo que ya existe dentro de cada uno y la importancia de aplicarlo en la vida real. Luego de esta actividad, el grupo hace una evaluación afectiva del grupo.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 31

Objetivo: Fomentamos la escucha activa para cumplir con nuestros objetivos.

Tiempo: 75 minutos.

Recursos Materiales:

- Globos.
- Enterizo holgado.
- Palos de unos 40 centímetros.
- Baldes.
- Conos.



Bitácora para el Animador: A partir de aquí se desarrollan los encuentros enfocados en el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo: Comunicación.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "DAMOS DE COMER AL COMPAÑERO" (25 MINUTOS)

Se conformarán dos grupos. Un participante se ubicará en la línea de llegada vestido con un uniforme holgado (lo suficientemente grande como para introducir objetos).

Los grupos se dispondrán en fila y, al aviso del animador, ubicarán un globo entre las rodillas y saldrán rápidamente hasta el compañero ubicado en la línea de llegada.

Aquel grupo que logre darle de "comer" la mayor cantidad de globos al compañero será el ganador. Se contabilizarán los globos explotando por dentro de la ropa.



ACTIVIDAD N° 2: "MIRANDO HACIA ARRIBA" (30 MINUTOS)

Se formarán dos grupos de cuatro parejas. Las primeras se ubicarán en una misma posición para dar inicio a la carrera. La misma consiste en que uno de los participantes mirará hacia arriba y se le dará un par de palos, el otro compañero le dirigirá por un camino lleno de obstáculos que el animador dispondrá en el camino (conos, sillas, escalones, etc.) y llegarán a un punto en donde el participante con la vista hacia arriba deberá recoger un globo cargado con agua utilizando los dos palos.

Si se le cae el globo y revienta, el participante guía podrá reponer otro globo trayendo rápidamente del recipiente y ubicará nuevamente entre los palos. Luego deberá volver hasta la línea de salida depositando el globo en un recipiente. Así realizarían con los demás participantes. Una vez completada la cantidad de participantes, aquel grupo que logró terminar primero es el ganador. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Lograron los participantes seguir las indicaciones de los compañeros guías?
- ¿Cuáles fueron las dificultades que encontraron en los juegos propuestos?
- ¿Tuvimos en cuenta cómo iba el otro grupo?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (20 MINUTOS)

Anotamos las discrepancias que hay entre nuestros comportamientos percibidas antes y después de la dinámica. Con ello se comparan la discrepancias que han percibido los demás y también subrayará los aportes de valor que más útiles le parecen.

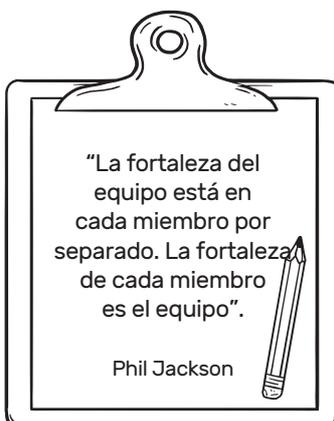
FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

Nombre o apodo:

Fecha:

INDICADORES	AUTOEVALUACIÓN PREVIA	AUTOEVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO CONSEGUIDO	EVALUACIÓN DEL GRUPO	APORTES DE VALOR
Expreso mis ideas con claridad ante las dificultades.				
Demuestro habilidad para trabajar en equipo.				
Coopero creativamente en las actividades establecidas.				
Me oriento a conseguir un resultado.				
Muestro empatía y escucha.				

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 32

Objetivo: Practicamos la comunicación como herramienta principal para el logro de objetivos.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Vasos de plástico.
- Cubetas.
- Jarras marcadas con centímetros cúbicos.
- Cascos.
- Cronómetro.
- Cinta para embalar
- Un arco pequeño.
- Una pelota de fútbol.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "DE VASO EN VASO" (25 MINUTOS)

Se formarán dos grupos. En un extremo, se tendrá una cubeta con agua y en el otro una jarra marcada con centímetros cúbicos.

En la primera salida, un participante tendrá un casco con un vaso puesto en la punta; en la segunda, otro participante tendrá un vaso en la mano, así sucesivamente hasta completar cuatro participantes. El último deberá ubicar el vaso con el agua en el recipiente. En el menor tiempo posible, el grupo con mayor cantidad de agua que haya logrado llenar el recipiente, será el ganador.



ACTIVIDAD N° 2: "PENAL DE A DOS" (20 MINUTOS)

Se formarán dos grupos. Cada grupo, a su vez, se organizará en pareja. A cada pareja se le atará la pierna derecha con la izquierda del otro.

Se dispondrán una pelota en un punto y un pequeño arco a unos 6 metros de distancia. La consigna está en que deben patear el penal con los pies atados en pareja. Aquel grupo que logre realizar la mayor cantidad de goles será el ganador. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Logramos coordinar con el compañero a medida que se realizaban las actividades para mejorar las dificultades?
- ¿Qué tan importante es la comunicación para el desarrollo de los juegos?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (20 MINUTOS)

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de crear, y que se analice el nivel de confianza y colaboración entre los miembros del grupo.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 33

Objetivo: Reconocemos las cualidades de los demás y de nosotros mismos.

Tiempo: 70 minutos.

Recursos Materiales:

- Papel.
- Cartulinas.
- Pegamento.
- Útiles para escribir y pintar.
- Diarios.
- Revistas.
- Tijeras.
- Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora del Animador: Trabajar en equipo no solo implica que el adolescente pertenezca a un grupo, implica un sentido de pertenencia donde da algo de sí mismo para el logro de objetivos comunes.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "RECONOCIMIENTO MUTUO" (60 MINUTOS)

El animador dividirá en dos grupos a los participantes y les proveerá lo necesario para hacer reconocimientos a los compañeros (papel, tijeras, pegamento, pinceles de colores, etiquetas, cartulinas)¹³¹.

El animador explica que cada grupo hará reconocimientos para cada persona del otro grupo, resaltando alguna cualidad de la persona, por ejemplo, "el más alegre", "muy bondadoso", "corazón de servicio, espíritu cooperativo, carisma de liderazgo...".

Formamos un círculo grande y entregamos los reconocimientos uno a la vez, explicando la razón del mimo. Se pueden sortear los nombres de los compañeros a quienes se les deberá preparar el reconocimiento. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

¹³¹ Rotela, R. (2015). Programa de Empezamiento Juvenil Colaborativo "AIRE". Asunción, Paraguay: Fondo Cristiano Canadiense para la Niñez (CCFC).

Respondemos al siguiente cuestionario:

- ¿Cómo me sentí haciendo un reconocimiento para mi compañero?
- ¿Cómo me sentí recibiendo un reconocimiento por parte de un compañero?
- ¿De qué manera nos ayudan estas cualidades en nuestra vida diaria?

Se comparten las respuestas y el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar en su vida lo aprendido.

Frase del Encuentro:**ENCUENTRO N° 34**

Objetivo: Identificamos los problemas a resolver creando distintas líneas de acción y aumentando las posibilidades de éxito.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Cinta de embalaje.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:**ACTIVIDAD N° 1: "BANANA, MANZANA, NARANJA" (15 MINUTOS)**

Se dispone a los participantes en círculo o fila. El animador irá la siguiente consigna: "Cuando yo diga la palabra 'banana', los participantes deben dar un salto hacia adelante; cuando diga 'manzana', deben dar un salto atrás; y cuando diga 'naranja', deben saltar y dar media vuelta. Luego el animador puede dar las consignas de manera más rápida (ej.: "banana, banana, manzana; o naranja, naranja, banana...") y los participantes deben hacer de forma continua la consigna dada.

**ACTIVIDAD N° 2: "ELECTRICIDAD HUMANA" (25 MINUTOS)**

Se forman dos grupos agarrados de la mano y en línea recta. Al final de la línea, se debe poner un objeto (una jarra, un peluche o algo sostenible) al alcance de los últimos participantes de cada grupo.

El animador debe agarrar la mano del primer participante de los dos grupos.

El juego comienza cuando, al mismo tiempo, el animador debe apretar la mano

de los dos, estos deben pasar la corriente (apretón de mano) al siguiente y así sucesivamente hasta llegar al último participante.

Los dos últimos deben prestar atención, al primero que le llegue la corriente debe apresurarse a agarrar el objeto del centro. El que agarra primero se lleva el punto. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Cómo se comportó el grupo durante el juego?
- ¿Qué actitudes te agradaron?
- ¿Qué actitudes te desagradaron?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El dinamizador lleva a cabo una discusión general de las actividades realizadas. Trata de obtener algunos comentarios sobre estos temas: La confianza entre los grupos, la toma de decisiones, la credibilidad, las negociaciones, así como la colaboración vs. competencia.

El animador finalmente guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 35

Objetivo: Consideramos a nuestro equipo como un motor indispensable para la generación de ideas.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Sillas o pedazos de cartones (donde pueda caber una persona)
- Papel sulfito.
- Cinta de embalaje.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "PUENTE" (10 MINUTOS)

Formamos dos equipos con el mismo número de integrantes cada uno¹³². Se colocarán sillas o cartones en dos líneas paralelas con una buena distancia de separación y se subirá cada participante en una silla o el pedazo de cartón. El último participante tendrá una silla o pedazo de cartón desocupado a su lado, tomará la silla o el pedazo de cartón desocupado y lo pasará a su compañero, y este al siguiente, y así sucesivamente, hasta llegar a manos del primero. El primer participante colocará la silla en el suelo y se subirá en ella y la fila completa avanzará un lugar, quedando así una silla desocupada al final. Se repetirá este procedimiento hasta que lleguen a la meta. El equipo que llega primero gana, el resto paga una penitencia.

Es muy importante que se cuente con sillas que no se resbalen, que soporten el peso de una persona, y si son de las que llegan a doblarse, que no se colapsen, en esos casos se puede optar por preparar pedazos de cartón donde pueda caber una persona.



ACTIVIDAD N° 2: "LA MÁQUINA" (25 MINUTOS)

Dividimos cuatro grupos con la misma cantidad de participantes. El animador propone: "Vamos a hacer una máquina y todos somos parte de ella". Cada grupo pequeño escoge la máquina a crear: Lavarropas, un celular, máquina de escribir, etc.

Alguien comienza y los demás se van sumando cuando vean un lugar donde les gustaría situarse, incorporando un sonido y un movimiento. Hay que asegurarse de que lo que se añade conecte con la otra parte de la máquina. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: "El año que viene quiero hacer curso acelerado, no me quiero quedar como un burro lapi." Estos son contextos conversacionales latentes en medios abiertos. El autocuidado representa un conjunto de acciones que hacen posible que la vida del adolescente se mantenga sana y alejada de riesgos para que se desarrolle apropiadamente, constituye una responsabilidad y valor hacia uno mismo y no se encuentra exclusivamente relacionado con el sistema de salud, sino que se encuentra íntimamente ligado a una práctica cotidiana.



Reflexionamos:

- ¿Cómo se tomó la decisión de la máquina a construir?
- ¿Cómo te sentiste con tu aportación a la máquina?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

La estatua: Se formarán parejas de manera aleatoria con el objetivo de que les toque trabajar de manera conjunta a personas que no se conozcan mucho entre sí. Una de ellas adoptará el rol de estatua y el otro deberá taparse los ojos con una venda.

¹³² FUNDESYRAM. (2010, enero). *Dinámicas para crear un ambiente agradable y seguro en el grupo*. Recuperado 19 septiembre, 2018, de <http://apasdown.org/docs/DINAMICAS-P-CREAR-AMBIENTE-AGRADABLE-Y-SEGURO.pdf>

Cuando ya se los haya tapado, el que hace de estatua tomará una postura. Su compañero deberá tocarlo con el objetivo de adivinar la postura que ha tomado y, posteriormente, imitarlo.

Lo imitará sin que su compañero quite la postura y cuando crea haber terminado, el facilitador le quitará la venda de los ojos para que por sí mismo pueda comparar el resultado. Se repite el ejercicio, pero cambiando de roles.

Evaluación: Preguntar a las parejas qué rol les ha parecido más fácil, si se han sentido cómodos con el contacto físico entre compañeros, etc.

Variación: En vez de por parejas, hacerlo por pequeños grupos (de 3 o 4 personas) y que solo uno haga de estatua. Así, los demás pueden hablar entre ellos y comentar. De esta manera, la comunicación sería otra dimensión que se tendría en cuenta en la evaluación.

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de crear, y que se analice el nivel de confianza entre los miembros del grupo. El animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 36

Objetivo: Valoramos la capacidad de hacernos entender por los demás.

Tiempo: 90 minutos.

Materiales: Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "SECRETOS" (10 MINUTOS)

El animador les sugiere a los participantes que se coloquen en forma de U, y le dará a uno de ellos una orden en secreto. Este pasará al centro y mediante gestos deberá representarla; el resto del grupo tratará de descifrar el secreto dado¹³³.

¹³³ Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292Z2XJQYwdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo00DE10T11NTc3NDawMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf

Se pueden dar hasta cuatro para descifrar, por cada uno de los participantes; si no aciertan, quien representó regresa al grupo y al siguiente compañero se le dará otra orden, así continúa la actividad cuantas veces se desea.



ACTIVIDAD N° 2: "CAMBIO DE LENGUAJE" (20 MINUTOS)

El animador le pedirá al grupo transformar una noticia del lenguaje escrito a otro tipo. Para lograr esto lo divide en subgrupos, y a cada uno le da la noticia procurando que corresponda con la problemática relacionada a su contexto. Cada uno deberá transmitirla al resto del grupo de la manera más original posible (gráficos, canciones, por solo citar algunas formas) sin modificar el contenido. El animador debe estar atento a que esta actividad refleje una rica imaginación y que sean explotados todos los recursos creativos a su alcance¹³⁴.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Cuáles son las formas usuales en que se nos transmiten las noticias?
- ¿De qué manera te gusta a ti recibir las noticias?
- ¿De qué noticias nos enteramos con frecuencia?



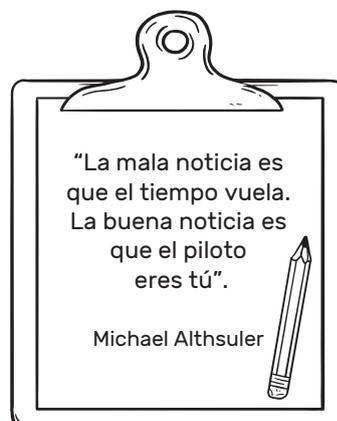
ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Se dan instrucciones a los participantes para que escriban o expresen oralmente lo aprendido y los sentimientos vivenciados en el encuentro.

El animador los hace reflexionar y mencionar sus reacciones. Los anima a conocer cómo se produjeron los aprendizajes y sentimientos mientras participaban en las diferentes actividades.

El grupo hace un análisis de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



¹³⁴ Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo0ODE1OTI1N1N1Tc3NDAwMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf

ENCUENTRO N° 37

Objetivo: Utilizamos el cuerpo como forma de expresión creativa mediante consignas.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos Materiales:

- Silbatos.
- Espacio abierto.
- Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora para el Animador: A partir de aquí se desarrollan los encuentros enfocados en el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo: Cohesión y confianza.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "TRIÁNGULO CERRADO" (15 MINUTOS)

Se dispone a los participantes en diferentes grupos de tres dejando a un participante libre. En cada grupo se escoge a una persona que será la llave para abrir el triángulo. El participante libre debe tratar de poder abrir el triángulo que será tocando el hombro, la cabeza o el brazo del participante-llave en un determinado tiempo dispuesto por el animador. Una vez tocado, ese grupo queda fuera y debe intentar abrir a los demás triángulos antes de que termine el tiempo¹³⁵.



ACTIVIDAD N° 2: "LA FOTOGRAFÍA" (20 MINUTOS)

Se forman dos grupos de 6 a 8 participantes. El animador debe dar un tema en donde los participantes deben ir posando de a uno como una imagen fotográfica. Por ejemplo: Una película de terror: De a uno deben ir posando y formando una escena como una película de terror.

Opciones de temas:

- Película de terror.
- Un cumpleaños de alguien.
- Mirando por tele un campeonato mundial.
- La ida en colectivo.
- Una clase en una escuela.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Lograste participar activamente en la dinámica?
- ¿Es el cuerpo un instrumento de expresión importante para la comunicación?
- ¿Logramos dimensionar las diferentes opciones de expresión que tenemos como personas?
- ¿Cuál es la pose que usualmente utilizas en tus fotos personales?

¹³⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=G5oRuNkHCyA&index=11&list=PLo5gJmnUbu7YmhffqIIY8n7YMv9dX4TLx>

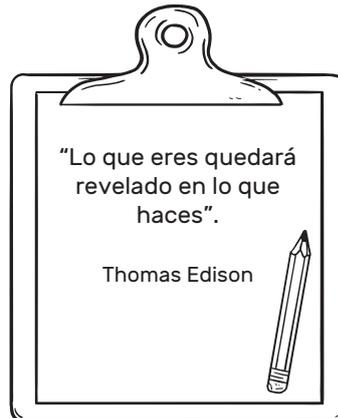


ACTIVIDAD N° 3: EVALUACIÓN (10 MINUTOS)

Después de discutir estas preguntas, con ayuda del animador, el grupo saca sus conclusiones y se aclaran los puntos, actitudes, etc., que se deben cambiar.

El grupo hace un análisis de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 38

Objetivo: Manifestamos el humor como una actitud de expresión positiva.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos Materiales:

- Maquillaje para rostros.
- Ropa acorde o vestuarios.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "ELIJO LA ACCIÓN" (15 MINUTOS)

Se forma un semicírculo con los participantes. El animador se coloca más o menos frente a ellos como para ser visto por todos. Elige tres movimientos que debe mostrar al grupo que son:

- Balanceándose de un lado a otro.
- Haciendo un paso de baile.
- Un movimiento de ninja o karateca.

El animador debe dar la espalda al grupo y, al dar la vuelta, debe hacer uno de los movimientos mencionados. La cuestión está en que los participantes deben elegir, al mismo tiempo en que el animador dé vuelta, cualquiera de los tres movimientos y, si uno de los participantes coincide en los movimientos con el animador, sale del grupo. Gana el último que queda sin coincidencia¹³⁶.

¹³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=G5oRuNkHCyA&index=11&list=PLo5gJmnUbu7YmhffqIIY8n7YmV9dX4TLx>



ACTIVIDAD N° 2: "MANOS PRESTADAS" (20 MINUTOS)

Se forman tres grupos. De estos, se eligen dos voluntarios de cada grupo. Uno de ellos se coloca un vestuario previamente preparado pero sin meter las manos en la manga. El otro se ubica por detrás metiendo sus manos en la manga de la ropa del que está adelante.

Enfrente tienen dispuestos un set de maquillaje en donde el que está detrás debe intentar maquillar al que está delante. Se puede simular una escena de TV como mostrando al televidente cómo maquillarse. El mejor maquillado sería el ganador de la jornada. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Qué sintieron cuando al compañero debía maquillarles?
- ¿Por qué creen que es importante el humor?
- ¿De qué manera el humor se conecta a nuestra vida?



ACTIVIDAD N° 3: EVALUACIÓN (10 MINUTOS)

Sentados en ronda, cada participante elegirá un integrante y tendrá que decir qué va a hacer esa persona mañana a las 8 hs con el pajarito verde, según lo que ha aprendido en el día.

Desarrollo: Esta técnica permite al animador saber si el grupo ha logrado alcanzar los objetivos programados para la tarea, al evaluar proyectando hacia el futuro en el pajarito verde. Al mismo tiempo se produce una activa participación de los miembros, al descubrir la línea de humor. Es necesario tomar nota de todas las evaluaciones para después poder analizarlas e interpretarlas.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 39

Objetivo: Favorecemos el desarrollo del pensamiento espacial mediante figuras creativas.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos Materiales:

- Pelotas.
- Papel hoja tamaño oficio con imágenes.
- Tijeras.
- Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora del Animador: En la medida en que el adolescente sea aceptado o no por su grupo de pares, esto afectará la percepción que tiene acerca de su valía personal. Mientras más reconocido sea su valor dentro de su equipo, más positiva será su autoconcepto.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "EL GUARDAESPALDAS" (20 MINUTOS)

Se ubican los participantes en ronda. Se elige a dos voluntarios para pasar al centro. A uno se le asigna el rol de guardaespaldas y al otro de rey.

El animador da una pelota al grupo que pasaría a ser el pueblo. La consigna está en que el pueblo debe intentar derrocar al rey lanzándole la pelota y atinándole en cualquier parte del cuerpo.

La misión del guardaespaldas es no dejar que la pelota toque al rey cubriéndole con el cuerpo o dejándolo detrás de su espalda. Si la pelota toca al rey, este pasa a formar parte del pueblo y el que era guardaespaldas pasa a ser rey y otro voluntario del pueblo pasaría a ser el guardaespaldas¹³⁷.



ACTIVIDAD N° 2: "EL ROMPECABEZAS" (20 MINUTOS)

Se forman dos grupos. El animador entrega a los dos grupos 5 a 6 imágenes que tendrían que ser del tamaño de una hoja tipo oficio (podría ser un paisaje, un retrato de un famoso, una institución escolar, etc.) y unas tijeras.

Cada grupo debe cortar las imágenes en diferentes formas creando de esta manera un rompecabezas. Luego, se mezclan los rompecabezas que cada grupo hizo y se disponen cada uno en una mesa diferente.

A continuación, los grupos deben intentar armar el rompecabezas hecho por el otro grupo en un tiempo determinado. Aquel grupo que logre armar la mayor cantidad de rompecabezas (o todos) será el ganador. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

¹³⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=Imb6VCCWsQg&index=2&list=PLo5gJmnUbu7ZKFNk0lafJUEkD3h3CTRpB>



Reflexionamos:

- ¿Qué habilidades desarrollamos al ser capaces de armar un rompecabezas?
- ¿Qué pasa cuando una pieza no encaja?
- ¿Qué aporte a mi grupo durante el juego?



ACTIVIDAD N° 3: EVALUACIÓN (10 MINUTOS)

El grupo hace un análisis de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 40

Objetivo: Generamos confianza con mi grupo de pares.

Tiempo: 55 minutos.

Recursos Materiales:

- Espacio abierto o cerrado.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "FANTASÍA DIRIGIDA" (15 MINUTOS)

El animador pedirá a los integrantes del grupo que vayan imaginando un viaje. Puede ser un viaje a la montaña, al bosque, a una ciudad, al espacio, a través de su cuerpo, etc.

Se dan las indicaciones generales de la historia para irlos guiando ("Entran al bosque, hay muchas ramas y a lo lejos se escucha el ruido de agua que cae. Siguen y llegan hasta una hermosa cascada...") pero los detalles cada quien debe imaginarlos. Al final se debe terminar con algo tranquilo que les permita relajarse física y mentalmente.

Para esta dinámica se recomienda que se acuesten todos con los ojos cerrados.

ACTIVIDAD N° 2: "CONFÍO EN MIS COMPAÑEROS" (15 MINUTOS)

Se ubicarán todos los participantes en un punto. Se elige a un voluntario que debe ir a la otra punta y ponerse de espaldas. Todos deberán hacer el silencio posible. El voluntario debe recorrer el espacio de espaldas, sin voltear, hasta el grupo, que le estará recibiendo con los brazos abiertos generando apoyo en el compañero.

**ACTIVIDAD N° 3: "NO LO DEJES CAER" (15 MINUTOS)**

Se forman grupos de a dos. Primero, uno de ellos deberá ponerse de espaldas al otro. Debe abrir los brazos y dejarse caer sobre los brazos del compañero que tendrá a sus espaldas sin mover los pies del lugar. El compañero de atrás deberá esperarle atentamente para no dejarlo caer.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

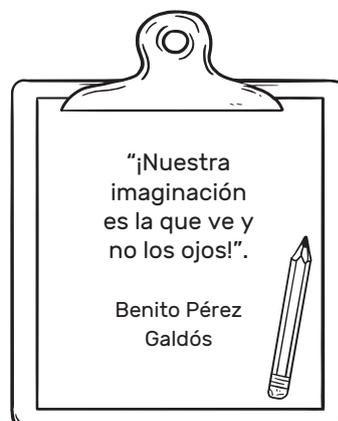
Tereréaprendizaje: No se precisa del tereré para formar un espacio de conversación. Se utiliza el símbolo social del mismo para generar un vínculo recíproco entre personas y de esta manera darse a conocer. Aparte del "tereré" podría darse Tereréaprendizaje en una ronda de empanadas, un encuentro fortuito en el camino, una espera en cualquier punto, etc.

**Reflexionamos:**

- ¿Qué sentiste con la primera actividad?
- ¿Lograste visualizar lo que pedía el animador?
- ¿Crees importante tener confianza en los demás?

**ACTIVIDAD N° 4: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)**

Después de discutir las preguntas, con ayuda del animador, el grupo saca sus conclusiones y se aclaran los puntos necesarios, actitudes demostradas, etc., y lo que deberían de cambiar.

Frase del Encuentro

ENCUENTRO N° 41

Objetivo: Aprendemos a comunicarnos más allá de las palabras.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Globos largos.
- Hojas de autoevaluación.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "GENERO LA ACCIÓN" (10 MINUTOS)

Se forma un círculo con todos los participantes.

El animador generará un movimiento y se queda quieto. Un participante deberá tomar la pose del animador y desde esa posición generar otro movimiento que crea conveniente. Así se realizaría con todos los participantes del grupo. Previamente podría ponerse música de fondo para estimular el cuerpo.



ACTIVIDAD N° 2: "CARRERA DE CABALLOS" (15 MINUTOS)

Se forman dos grupos. Se elegirán dos participantes. Uno hace de la cabeza del caballo y el otro del cuerpo.

Este caballo deberá llevar a todos sus jinetes del grupo al otro lado del espacio. El primero que logre llevar a todo el grupo gana el juego.



ACTIVIDAD N° 3: "NO DEJO CAER EL GLOBO" (10 MINUTOS)

Se forma un círculo. Se infla un globo largo. Un voluntario debe intentar sostener el globo largo sin utilizar las manos. Luego, intentaría transportarlo por otras partes de su cuerpo.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- Cuando ves a una persona aunque no diga una sola palabra ¿puede expresar algo con su postura corporal?
- ¿De cuántas maneras puedes comunicar algo? Enumeramos.



ACTIVIDAD N° 4: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Me autoevalúo.

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

Nombre o apodo:

Fecha:

INDICADORES	AUTOEVALUACIÓN PREVIA	AUTOEVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO CONSEGUIDO	EVALUACIÓN DEL GRUPO	APORTES DE VALOR
Expreso mis ideas con claridad ante las dificultades.				
Demuestro habilidad para trabajar en equipo.				
Coopero creativamente en las actividades establecidas.				
Me oriento a conseguir un resultado.				
Muestro empatía y escucha.				

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 42

Objetivo: Utilizamos nuestras habilidades para el alcance de las metas propuestas.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Cartulinas.
- Marcadores.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "EL TELÉFONO DESCOMPUESTO" (15 MINUTOS)

Formamos un círculo entre todos los participantes. Se elige aleatoriamente un participante, quien deberá empezar una oración, "Cuando fui al mercado compré una...". Supongamos que completa la frase con "revista". La persona siguiente repite la frase que dijo la primera y le agrega algo. "Cuando fui al mercado compré una revista y una botella". Lo mismo con los siguientes participantes. El que se equivoca es eliminado y el último que queda se convierte en el ganador¹³⁸.



ACTIVIDAD N° 2: "EL PANTANO" (25 MINUTOS)

Se forman dos equipos. Se limita el espacio con una línea de salida y otra de llegada. El animador tiene cartulinas de colores que irá poniendo en el suelo dentro del circuito de a uno. El primer grupo empezará de la siguiente manera: Saldrá el primer participante pisando con un pie la cartulina que el animador ubica dentro del pantano. Luego, el animador arroja otra cartulina que será el siguiente escalón de senda. La idea es que el siguiente participante debe poner su primer pie antes de que el primero saque el suyo. Así deberán pasar todos los participantes en el menor tiempo posible. Aquel grupo que haga menos tiempo será el ganador. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: El Tereréaprendizaje genera círculos de confianza sólidos entre el adolescente, el animador y sus pares. Esto posibilita la realización de actividades propuestas por el animador con mayor entusiasmo, generando así un espacio de diversión y alegría en un marco de respeto entre las partes.



Reflexionamos:

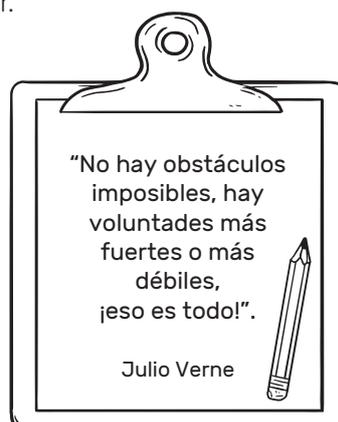
- ¿Lograste trabajar en armonía con tu grupo?
- ¿Cuál de las actividades te resultó más complicado?
- ¿Cómo se desarrolla la creatividad en estas actividades?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Después de discutir estas preguntas, con ayuda del animador, el grupo saca sus conclusiones y se aclaran los puntos necesarios, actitudes demostradas, etc., y lo que deberían cambiar.

Frase del Encuentro



¹³⁸ <https://matadornetwork.com/es/7-juegos-para-los-que-se-necesita-mas-que-la-imaginacion/>

ENCUENTRO N° 43

Objetivo: Originamos ideas creativas que rompan con la forma tradicional de resolver problemas.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Una pelota de tenis.
- Hojas blancas.
- Útiles para pintar y escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora para el Animador: A partir de aquí se desarrollan los encuentros enfocados en el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo: Compromiso.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "HABLA Y HAZ LO CONTRARIO" (15 MINUTOS)

Formamos dos equipos, ubicados uno frente al otro¹³⁹.

Cada equipo mandará a una persona a desafiar a otra del otro equipo. Por ejemplo: El que desafía dirá algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad estará rascándose la panza. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA PANZA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto.



ACTIVIDAD N° 2: "LA PELOTA COOPERATIVA" (25 MINUTOS)

Formamos un círculo con los participantes. El juego consiste en lograr que una pelota de tenis pase por las dos manos de todos los miembros del grupo. Al principio se les da un tiempo de 20 segundos, lo más probable es que se pasen rápidamente de manos en manos, por lo que a medida que avance el juego reduciremos el tiempo de manera progresivamente de tal modo que vayan agudizando su ingenio.

Para aumentar la dificultad se aplica una restricción, no se puede pasar la pelota de una mano derecha a la izquierda sin que la pelota haya tocado primeramente la mano de otro compañero, de la misma manera vamos reduciendo el tiempo. Todo lo que quieran hacer está permitido para alcanzar el reto. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Alguien al principio se pensó que la actividad era imposible?
- ¿Cómo fueron fluyendo nuevas alternativas para superar el reto?

¹³⁹ Alianza Internacional Contra el VIH/SIDA. (2002, junio). 100 Formas de Animar Grupos: Juegos para usar en Talleres, Reuniones o en la Comunidad. Recuperado 7 septiembre, 2018, de https://www.aidsalliance.org/assets/000/001/053/ens0602_Energiser_guide_sp_original.pdf?1413808315

- ¿Quién fue el primero en intentar algo totalmente nuevo y con mejor resultado?

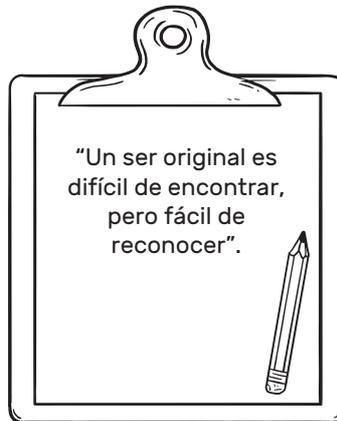


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Presentación de la propia experiencia:

- Antes del encuentro, cada participante elabora un póster que le caracteriza y que informa gráficamente los resultados principales. Los pósters se cuelgan en la pared.
- Sobre una mesa se colocan, en cartulinas de colores, palabras que expresan actitudes y sentimientos.
- Cada participante escoge las palabras que tienen relación con su experiencia significativa en la fecha y las cuelga alrededor de su póster.
- Por turnos, frente a su póster, cada participante presenta su trabajo y explica por qué ha elegido esas palabras.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 44

Objetivo: Fortalecemos nuestras actitudes positivas, lo cual es vital para lograr alcanzar los beneficios de una buena idea.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Tela ligera.
- Globos.
- Marcadores permanentes.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "SENTADOS, PARADOS" (10 MINUTOS)

Todos nos ubicamos sentados en un círculo¹⁴⁰. El animador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se debe levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse.

¹⁴⁰ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHit6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDEzMzVhZTdkMm1x/view>

Cuando alguien no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda.

El animador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente. El que narra la historia debe hacerlo rápidamente para darle agilidad, si no lo hace, también pierde.



ACTIVIDAD N° 2: "MANTEAR GLOBOS DE BUENOS DESEOS" (30 MINUTOS)

Los participantes deben inflar globos y con rotuladores PERMANENTES (que la tinta no se corra), escribir entre todos en el total de los globos deseos positivos, en forma de una o pocas palabras. Ej. "Felicidad", "Amor", "Satisfacción", "Éxito", "Compartir", "Amistad", etc.

Usar una tela ligera y suficientemente ancha para poner todos los globos encima. La sujetamos y levantamos entre todos los participantes repartidos alrededor de ella. Con una música suave y emotiva, mantee los globos mientras de uno en uno (o dos en dos, o más) pasan y bailan por debajo de la tela hasta volver a su lugar. Al acabar, se pueden explotar los globos sentándose encima de ellos dejando que la energía de los buenos deseos suba por todo el cuerpo. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Qué palabra positiva escogiste para tu globo?
- ¿Sentiste la energía positiva subirse por todo tu cuerpo?
- ¿A quiénes siempre le han deseado buenos deseos?
- ¿Por qué creen que es importante desear cosas buenas para nosotros mismos y los demás?

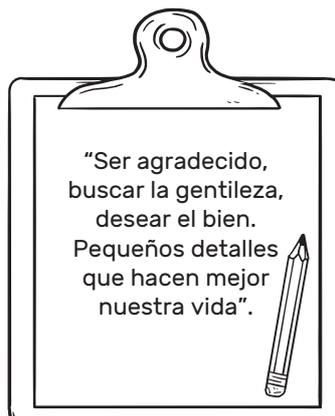


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El dinamizador presenta la siguiente frase y lleva a una reflexión con los participantes: "Una actitud positiva provoca una reacción en cadena de pensamientos, eventos y resultados. Es un catalizador y desata extraordinarios resultados". Wade Boggs.

Finalmente en el grupo analizan y relacionan con las experiencias compartidas en el encuentro y comentan cómo se puede aplicar lo aprendido en la vida.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 45

Objetivo: Enriquecemos la manera en que actuamos cuando se presentan dificultades inesperadas.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Pelota de vóley.
- Hojas de autoevaluación.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "GRITA" (5 MINUTOS)

El animador formará un círculo con los participantes, cuando él empiece a contar en cuenta regresiva 3, 2, 1... los participantes deberán gritar todos juntos, cuando ya no les alcance la voz, deberán caer al suelo (las caídas dramáticas son las mejores)¹⁴¹.

Otra variación podría ser que griten en la medida que corren, si el espacio lo permite. Cuando dices ir, corren lo más rápido que pueden, gritando tan alto como pueden en la medida de lo posible. El que cae más lejos es el vencedor.



ACTIVIDAD N° 2: "RED HUMANA" (30 MINUTOS)

El juego aplica las mismas reglas que el vóley, excepto que aquí aparecerá un tercer equipo¹⁴².

Dos equipos jugarán uno contra el otro, mientras que el tercer equipo actuará como una red humana. El equipo de "red humana" jugará un papel importante. La "red humana" puede dar un pase en cualquier dirección (solo un paso) para golpear la pelota y cambiar la dirección de juego en cualquier momento. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: "Con nosotros nadie lo quiere venir porque nosotros lo somos pobres pue". Muchas veces logramos escuchar este tipo de comentarios derivados de conversaciones espontáneas con adolescentes de medios abiertos. El autoconcepto es uno de los elementos constituyentes del autoconocimiento en el que recae el mayor peso para lograr el desarrollo del autocuidado.



Reflexionamos:

- ¿Cómo se comportó el grupo?
- ¿Cómo se sintió el grupo que actuó de red humana?
- ¿Qué sintió el grupo cuando se presentaban obstáculos inesperados? ¿Cómo lo afrontaron?
- ¿Cómo puede aplicarse esto a nuestra vida real?
- ¿Qué valores o cualidades se hicieron presentes durante el juego?

¹⁴¹ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>

¹⁴² Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Anotamos las discrepancias que hay entre nuestros comportamientos percibidos antes y después de la dinámica. Con ello se comparan las discrepancias que han percibido los demás y además subrayará los aportes de valor que más útiles les parecen.

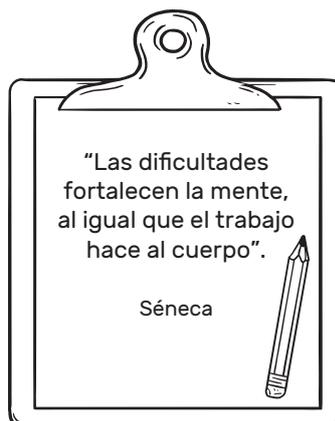
FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

Nombre o apodo:

Fecha:

INDICADORES	AUTOEVALUACIÓN PREVIA	AUTOEVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO CONSEGUIDO	EVALUACIÓN DEL GRUPO	APORTES DE VALOR
Expreso mis ideas con claridad ante las dificultades.				
Demuestro habilidad para trabajar en equipo.				
Coopero creativamente en las actividades establecidas.				
Me oriento a conseguir un resultado.				
Muestro empatía y escucha.				

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 46

Objetivo: Transformamos nuestra individualidad a la convivencia creativa.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos Materiales:

- Globos.
- Sillas.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "AMAS A TU AMIGO" (10 MINUTOS)

Todos los participantes deberán sentarse en un círculo, a excepción de una persona que debe pararse en el medio del círculo.

El participante que está en el medio del círculo comenzará planteando a algún compañero la pregunta: "¿Amas a tu amigo?".

El participante al que se le hace la pregunta puede responder de dos maneras:

1. "Sí": Esto significa que los participantes que se sientan a la izquierda y a la derecha deben levantarse y cambiar de asiento.
2. "No, pero amo a mis amigos que ___": Esto significa que todos los participantes que encajan en la descripción (es decir, las personas que están tejiendo un sombrero, las personas que les gusta el helado, etc.) deben levantarse de su asiento y moverse a otro asiento.

En ambos escenarios, el participante del medio tratará de sentarse en un asiento vacío antes de que los otros jugadores puedan. El jugador simplemente necesita intentar sentarse y los otros jugadores cambiar de asiento. Por supuesto, alguien inevitablemente quedará sin asiento y ahora se convertirá en la nueva persona. Luego le harán la pregunta a la siguiente persona y el juego continuará.



ACTIVIDAD N° 2: "CANGREJO" (20 MINUTOS)

Se forman dos equipos. Ambos deberán colocarse con la posición de cangrejo (acostado, manos atrás y pies hacia el frente, se elevan un poco apoyándose con las manos y pies)¹⁴³.

Se colocarán dos sillas en cada extremo del pasillo con dos compañeros, uno de cada equipo sentado sobre los mismos, los cangrejos por turno deberán llevar un globo (cada uno se ingenia cómo trasladarlo) hasta el compañero que lo estará esperando en la silla para tomar el globo y explotarlo.

Inmediatamente cuando el globo explote pasará el siguiente cangrejo a repetir la acción. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

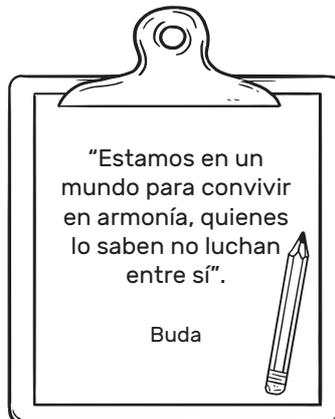
- ¿Cómo se comportó el grupo?
- ¿Qué dificultades se presentaron?
- ¿Qué estrategias aplicaron para superar las dificultades?
- ¿Qué aprendizajes propiciaron las diferentes actividades ejecutadas?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de cooperar como miembro de un grupo y que se analice el nivel de colaboración entre los miembros del grupo.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 47

Objetivo: Describimos cualidades positivas de las personas con quienes convivimos.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales: Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora del Animador: La autorregulación es una habilidad transversal que permite que el adolescente se automotive y se anime a emprender acciones por iniciativa propia sin necesidad de sugestión externa, logrando el deseo de aprender aprendiendo a ser.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "SUBIENDO O BAJANDO" (10 MINUTOS)

El animador comenzará a dividir a los participantes primeramente en equipos de dos. Todos deberán estar de pie y de espaldas el uno contra el otro. Sosteniendo sus manos en el aire, tienen que sentarse en el piso sin caerse. Después de que se sienten, el animador les indicará para que vuelvan a levantarse de la misma manera¹⁴⁴.

Después de que sus equipos hayan completado exitosamente la tarea, se aumentará la cantidad de los integrantes del equipo. Se debe asegurar que ahora se tienen tres personas en cada equipo y se vuelve a repetir el proceso. Después de eso, se aumentan los equipos, a cuatro. Este juego puede ser realmente versátil y puede jugarse si se tienen cuatro, ocho o veinte adolescentes.

¹⁴⁴ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>



ACTIVIDAD N° 2: "ÉL ME RECUERDA" (25 MINUTOS)

Ubicamos a todos los participantes sentados en un círculo. El animador explicará lo que cada persona participante tiene que decir¹⁴⁵.

La consigna consiste en:

- Mencionar una planta, animal u objeto que les recuerda las personas que están a tu lado (izquierda y derecha), y explica el porqué.
- Mencionar seguidamente una cualidad positiva de ambos.
- Una palabra, dos o tres, que expresen tus sentimientos agradables al estar con el grupo.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

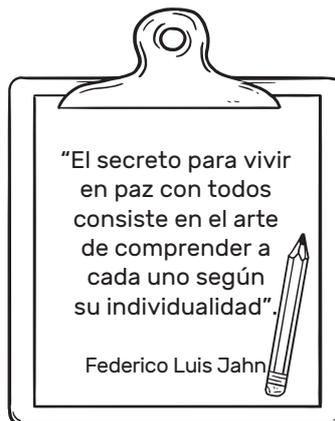
- ¿Te fue fácil decir cualidades positivas a tus compañeros?
- ¿Escuchar las tuyas?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Se dan instrucciones a los participantes para que escriban o expresen oralmente lo aprendido y sus sentimientos vivenciados en el encuentro. El animador los hace reflexionar y mencionar sus reacciones. Los anima a conocer cómo se produjeron los aprendizajes y sentimientos mientras participaban en las diferentes actividades. El grupo hace un análisis de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 48

Objetivo: Proponemos elementos creados simbólicamente que permitan reflexionar sobre nuestra vida cotidiana.

Tiempo: 50 minutos.

¹⁴⁵ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHIt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDEzMzVhZTdkMm1x/view>

Recursos Materiales:

- Sillas.
- Vendaje para ojos.
- Plastilina de colores (marrón, naranja, amarillo, rojo, verde y azul).
- Hoja o media cartulina para poner debajo.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:**ACTIVIDAD N° 1: "SILLAS A CIEGAS" (10 MINUTOS)**

Cada participante que jugará deberá tener los ojos vendados, las sillas se extienden al azar a través del espacio, en lugar de en línea. Mientras se reproduce la música, el animador puede mover las sillas para que los participantes no puedan encontrar una silla y quedarse allí. Los participantes no pueden sentarse hasta que la música se detenga y los vendajes no se puedan quitar hasta que el participante sea eliminado. ¡Cuando la música se detiene deben buscar a ciegas una silla y es un proceso de eliminación como las sillas musicales normales!

**ACTIVIDAD N° 2: "EL ÁRBOL" (30 MINUTOS)**

Formamos equipos de hasta 6 integrantes, ellos deberán realizar la escultura de un árbol, mientras lo hacen el grupo tiene prohibido hablar, se debe hacer en silencio. Esto estimulará la creatividad e iniciativa, una persona será la primera que empiece a construir, algunos harán arboles acostados en la hoja y otros de pie¹⁴⁶. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: Una peña bajo el árbol, improvisaciones de rap en el momento, escuchar y compartir músicas, son algunas de las actividades que forman parte del Tereréaprendizaje.

**Reflexionamos:**

- ¿Qué te movió para empezar a construir la primera pieza (a los iniciadores)? ¿Cómo reaccionó tu equipo?
- ¿Cuántas veces cambió de forma la escultura? ¿Por qué?
- ¿La escultura iba tomando forma de lo que cada uno quería o de lo que quería el grupo? ¿Cuál creen que es la diferencia?
- ¿Qué observó en los demás participantes?
- ¿Se sienten satisfechos con el resultado final? ¿Por qué?
- ¿Creen que la escultura representa al grupo?

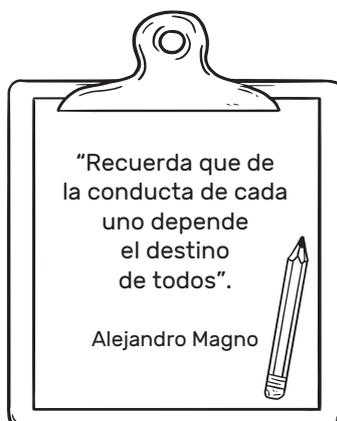
**ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)**

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de crear, y que se analice el nivel de confianza entre los miembros del grupo.

¹⁴⁶ Sosa, M. (2008, 19 junio). Todas las Técnicas y Juegos para Grupos [Publicación en un blog]. Recuperado 21 septiembre, 2018, de <http://dinamicasgrupales.blogspot.com/2008/06/dinmicas-grupales-1-d-tnicas-de.html>

El animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 49

Objetivo: Incorporamos ideas nuevas y nos adaptamos rápidamente al cambio.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Reproductor de sonido.
- Diferentes estilos musicales.



Bitácora para el Animador: A partir de aquí se desarrollan los encuentros enfocados en el desarrollo de habilidades de adaptación al cambio: Objetividad y subjetividad.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "CHINITO SE ENFERMÓ" (10 MINUTOS)

Este juego consiste en que todos los participantes transmitan el enunciado "Chinito se enfermó" a través de distintas emociones, ya sea llorando, riendo, con un tono enojado, etc. Ubicamos a todos los participantes formando un círculo.



ACTIVIDAD N° 2: "YO TENGO MI PROPIO RITMO" (25 MINUTOS)

Se divide el grupo en dos mitades iguales. Ambos grupos se ubican en fila dejando un espacio prudencial con sus compañeros de al lado. Ambas filas dan media vuelta ubicándose así al frente del compañero de la otra fila, dejando una distancia prudencial en el centro entre ambas filas.

El animador da la siguiente instrucción: Aquí en el centro desfilará cada participante bailando, la coreografía debe ser única que se adapte a diferentes estilos musicales, bailará hasta llegar al último lugar de la fila, el segundo compañero que pase hará lo mismo pero aplicando una coreografía totalmente distinta al de su compañero.

Ambas filas se intercalan para pasar a presentar su baile y van ubicándose al último lugar para ceder lugar al resto de los participantes, así sucesivamente hasta que todos hayan realizado su baile.



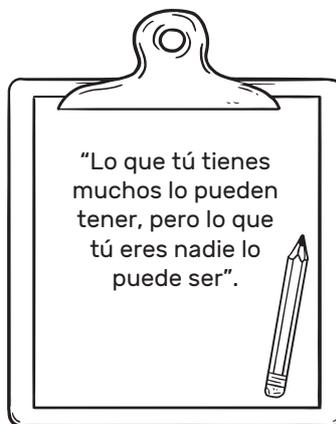
ACTIVIDAD N° 3: "REFLEXIONAMOS" (15 MINUTOS)

- ¿Qué sentiste durante el desarrollo de este ejercicio?
- ¿Qué sentiste cuando cambió repentinamente el ritmo de la música?
- ¿Sentiste este ejercicio como un reto? ¿Por qué?

Cerramos a través de "Lluvia de experiencias".

- ¿Qué aporté hoy al encuentro?
- ¿Qué aprendí?
- ¿Qué aprendí con los demás?
- ¿Qué me gustaría aprender?

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 50

Objetivo: Manejamos situaciones conflictivas interviniendo de manera creativa.

Tiempo: 70 minutos.

Recursos Materiales:

- Goma o hilo de aproximadamente medio metro para cada participante.
- Reproductor de audio.
- Diferentes canciones.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "RECITAMOS UNA CANCIÓN" (15 MINUTOS)

Reproducimos varias canciones a los participantes y les pedimos que escojan una y que en vez de cantarla la reciten como si fuese una declamación.



ACTIVIDAD N° 2: "PRESOS" (40 MINUTOS)

Formamos parejas. A cada pareja le atamos una goma en forma de esposas, ambas cruzadas con las de su pareja. El ejercicio consiste en que cada pareja sea capaz de liberarse de su pareja utilizando diversas estrategias y respetando las siguientes reglas:

- No se pueden desatar los nudos.
- No se puede liberar la muñeca de la goma o el hilo.
- No se puede soltar la goma o el hilo.



ACTIVIDAD N° 3: "REFLEXIONAMOS" (15 MINUTOS)

- ¿Cómo decidiste abordar una situación que era totalmente nueva para ti?
- ¿Qué diferencia notas entre tus intentos anteriores y el intento que logró liberarlos?
- ¿Cómo te sientes cuando alguien no te permite aplicar tus ideas?
- ¿En alguna situación de tu vida te has sentido atado a algo?

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 51

Objetivo: Alcanzamos un alto rendimiento a través del pensamiento innovador y creativo.

Tiempo: 75 minutos.

Recursos Materiales:

- Varios pedazos de cartones en dos tamaños: Uno para que pueda ubicarse en él una persona y otro donde quepan dos personas.
- Cinta adhesiva.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "AVANZAR, STOP, NOMBRE Y CLAP" (20 MINUTOS)

El juego consiste en indicar una serie de comandos a los participantes donde deberán moverse o detenerse lo más rápido posible. Por ejemplo cuando el animador dice "AVANZAR" todos comienzan a caminar, si el animador dice "STOP" todos se detienen. Se podrá ver que en ocasiones algunos de los participantes se moverán o no se moverán cuando no deben hacerlo.

En la medida en que vayan comprendiendo el juego y se hayan afianzado con ella, invertimos los comandos; cuando el animador diga "STOP" deben caminar y cuando diga "AVANZAR" todos se detienen. Los participantes que se vayan equivocando pueden pagar prendas o salir eliminados del grupo. Si el grupo se muestra habilidoso se pueden agregar otros dos comandos más: "NOMBRE",

todos los participantes dicen su voz con un tono de voz elevado. "CLAP", todos los participantes deben dar un aplauso.

Y, para complicar aún más la cuestión, se vuelven a invertir los comandos; cuando el animador dice "NOMBRE" todos dan un aplauso y cuando dice "CLAP" todos los participantes pronuncian fuerte su nombre.



ACTIVIDAD N° 2: "TERRENO PELIGROSO" (40 MINUTOS)

Dividimos dos grupos con la misma cantidad de participantes, que no supere la cantidad de 10 de ellos. Ambos equipos deberán competir en una carrera.

El animador marca con la cinta adhesiva en el suelo un camino lo suficientemente ancho para que entren allí 3 personas caminando una junto a la otra. Si el espacio lo permite hacer dos caminos uno al lado del otro para cada equipo.

Ubicamos a los participantes en el extremo donde se designa como punto de partida. La tarea de cada equipo es que todos los integrantes lleguen al final de manera segura y lo más rápido posible, el primer equipo que logre con el desafío será el ganador. Entregamos a cada equipo 3 pedazos de cartón pequeños y otros 3 grandes.

Hacemos imaginar a los equipos que el camino se haya contaminado con una sustancia altamente tóxica, por tal motivo, no puede pisar directamente el piso, la única forma que tienen para avanzar es usar los cartones a lo largo del camino, es lo único que les puede permitir cruzar ese terreno peligroso.

Advertimos a los equipos que el cuerpo humano debe estar en contacto siempre con el cartón, si se deja más de 2 o 3 segundos sin contacto desaparecerán (el animador los sacará), por lo que deben prestar mucha atención y no descuidar ya que no podrá volver a usarse.

Tereréaprendizaje: El encuentro con el otro: El ser no es en sí mismo sino en el encuentro con el otro. Es aprender a vivir juntos. Es una comunicación en el que los interlocutores se transforman por igual.



Reflexionamos:

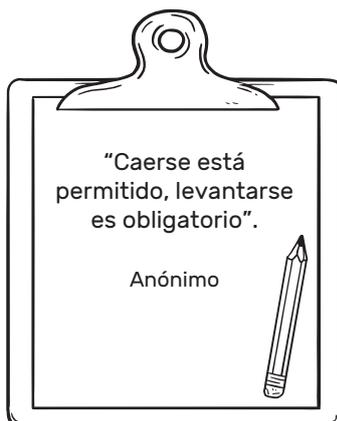
- ¿Cómo enfrentó el grupo el desafío?
- ¿Tuvieron que adoptar nuevas estrategias para lograr con el objetivo?
- A los que perdieron cartones por descuido ¿qué sintieron cuando perdieron sus cartones? ¿Afectó en el resultado?
- Si realizaras esta actividad de nuevo, ¿qué harías de manera diferente?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Socializamos las respuestas. El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de crear, y que se analice el nivel de interés y voluntad de cooperación entre los miembros del grupo.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 52

Objetivo: Reconocemos cómo los estereotipos determinan nuestra mirada al mundo.

Tiempo: 80 minutos.

Recursos Materiales:

- Revista o diarios.
- Cartulinas.
- Cinta adhesiva.
- Papel sulfiteo
- Tijeras
- Pegamentos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "EL PISTOLERO" (10 MINUTOS)

Formamos un círculo y el animador señala con la mano a un participante del grupo; el señalado se agacha y los de los lados se disparan; el primero que lo haga gana y el otro sale; sucesivamente, hasta que solo queden dos; estos se ponen de espaldas, se cuenta hasta tres y se disparan, habrá un ganador.



ACTIVIDAD N° 2: "COLLAGE GENÉRICO" (60 MINUTOS)

Formamos cuatro grupos con la misma cantidad de participantes. Entregamos revistas o diarios a cada grupo, cartulina, tijeras y pegamento, les pedimos que hagan collage cortando imágenes, frases que representen la consigna asignada, que son las siguientes¹⁴⁷:

- Grupo 1: Un collage sobre lo que es ser hombre en esta sociedad.
- Grupo 2: Un collage sobre lo que es ser mujer en esta sociedad.
- Grupo 3: Un collage sobre lo que es masculino en esta sociedad.
- Grupo 4: Un collage sobre lo que es femenino en esta sociedad.

Cuando hayan acabado se ponen en común los collages y se debaten en grupo.

¹⁴⁷ García, M. L., & Pineda, M. (s.f.). *Creación Positiva. Recuperado 6 septiembre, 2018, de http://creacionpositiva.org/banco-de-recursos/MALETA%20SRTA%20CRESPIS/07_dinamicas.pdf*



Reflexionamos:

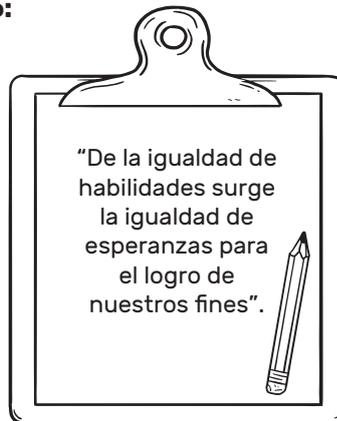
- ¿Qué crees que piensa la sociedad acerca del hombre?
- ¿Qué crees que piensa la sociedad acerca de la mujer?
- ¿Cómo me afecta a mí eso?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de crear, y que se analice el nivel de confianza y amistad entre los miembros del grupo.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 53

Objetivo: Reconocemos la importancia de tener proyectos de vida que den sentido a nuestra existencia.

Tiempo: 60 minutos.

Recursos Materiales:

- Sillas.
- Globos.
- Alfileres.
- Marcadores.



Bitácora del Animador: El adolescente debe desarrollar la capacidad de percibir estímulos positivos que lo encaminen al logro de sus objetivos, metas, sueños. La autoeficacia se enfoca en animarse a experimentar situaciones de éxito.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "EL ZAPATO" (10 MINUTOS)

Los estudiantes se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separadas aproximadamente por dos metros de distancia. Quien dirija el juego tira al centro, un zapato. Si cae boca abajo, los estudiantes de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuerte. Si cae bocarriba al contrario. Los que ríen cuando deben estar serios salen de la fila.



ACTIVIDAD N° 2: "DONDE ME LLEVEN MIS SUEÑOS" (40 MINUTOS)

Formamos un círculo con los estudiantes sentados en el suelo, de forma que queden muy juntos. Entregamos a cada uno un globo y les pedimos que se tomen individualmente unos segundos para pensar en el sueño más grande que les gustaría hacer realidad. Pueden compartir los que quieran de manera voluntaria sus sueños.

A continuación es necesario materializar esos sueños, por tanto, se le entregará un globo a cada participante y les hacemos imaginar que cada uno posee la magia para transmitir desde su corazón al globo ese sueño que tanto anhelan hacer realidad. Y que su sueño estará contenido dentro del globo.

Comenzarán los estudiantes a inflar sus globos y mientras lo hacen deben imaginar que a medida que el globo crece, se va haciendo realidad su sueño y experimentan la felicidad que eso les provoca.

Cuando los globos estén inflados, pedimos a los estudiantes que escriban su sueño en el globo por medio de una palabra clave o si prefieren dibujarlo. Se ponen finalmente todos de pie y en el espacio abierto del aula les indicamos que formen el círculo mirando hacia adentro y que se mantengan muy juntos. Se les piden que impulsen los globos por encima de ellos, simbolizando que cuanto más alto se atrevan a soñar, más es posible hacerlo realidad. Pero deben saber que al impulsar sus sueños arriba, hay un riesgo, si el globo sale del círculo, los compañeros que están afuera los reventarán.



Reflexionamos:

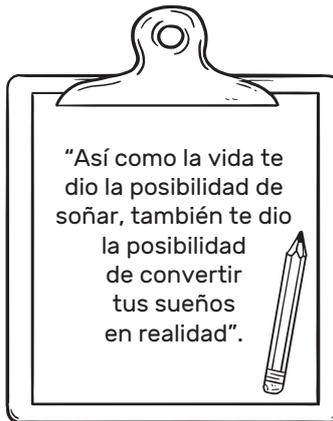
- ¿Cuántos globos (sueños) quedaron?
- ¿De qué manera nos "revientan" en la vida real nuestros sueños?
- ¿Cuál es la peor manera en que nos pueden matar un sueño?
- ¿Cómo puedes tú "reventar" el sueño, el proyecto de otras personas? Siendo honestos ¿hubo alguien que lanzó los globos de otros hacia afuera?
- ¿Cómo se sintieron las personas que perdieron sus globos (sueños)?
- ¿Cómo hubiésemos logrado proteger todos los sueños?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de crear, y que se analice el nivel de confianza entre los miembros del grupo.

El animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro**ENCUENTRO N° 54**

Objetivo: Aumentamos la motivación para alcanzar las metas a través del trabajo en equipo.

Tiempo: 60 minutos.

Recursos Materiales: Lazo o cuerda.

Desarrollo:

**ACTIVIDAD N° 1: “LOS MOSQUITOS” (10 MINUTOS)**

Formamos un círculo con todos los estudiantes, luego explicamos cómo se acomodan la mano al lado de las orejas simulando las alas del mosquito. Un estudiante se ubicará en el centro y disparará a algún compañero utilizando sus manos, al que le disparan se debe agachar y los de su lado derecho e izquierdo hacer como mosquito, si no hacen o tardan en hacerlo, irán saliendo del juego.

**ACTIVIDAD N° 2: “EL LAZO” (40 MINUTOS)**

Este ejercicio consiste en poner un lazo de un lado al otro del espacio o salón. Este lazo debe llegar a la altura de los hombros de la persona más alta del curso incluso un poco más. Se crean dos grupos entre los estudiantes de no más de 15 integrantes y con la misma cantidad de participantes. Se colocará un grupo a un lado del lazo y el otro al lado contrario.

El juego consiste en que cada integrante del grupo pase al otro lado del lazo, uno a uno, todos por encima del lazo y sin pisar la raya marcada. Además, existe una restricción, el grupo no deberá hablar, es decir, debe permanecer en silencio cuando inicie el juego y hasta que termine.

Se establece un tiempo suficiente para que todos los integrantes del grupo pasen al otro extremo. Gana el grupo que pase antes o que tenga mayor número de integrantes en el otro lado.

Tereréaprendizaje: “Yo quiero ser futbolista”; “Yo quiero ser peluquera”; “Yo quiero ser abogado para defenderles a toditos mis amigos de la injusticia”. El autoconocimiento les permitirá desarrollar expectativas acerca de lo que les

gustaría hacer para alcanzar su autorrealización personal y les encaminará a encontrar su sitio en el sistema laboral.



Reflexionamos:

- ¿Qué obstáculos hemos tenido que superar el grupo para alcanzar el objetivo?
- ¿Cómo nos sentimos al no poder comunicarnos con los demás?
- ¿Cómo afecta la poca comunicación al momento de trabajar en equipo?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, la capacidad de cooperar como miembro de un grupo y que se analice el nivel de colaboración entre los miembros del grupo.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 55

Objetivo: Identificamos las diferentes miradas que tenemos sobre nuestro género.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos materiales:

- Papel sulfite para cada grupo.
- Útiles para escribir.
- Cinta de embalaje.

Nota para el Animador: A partir de aquí se desarrollan los encuentros enfocados en el desarrollo de habilidades de adaptación al cambio: Autocontrol.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "HOMBRES, MUJERES Y VICEVERSA" (30 MINUTOS)

Formamos cuatro grupos con la misma cantidad de participantes. El animador elaborará en la pizarra el siguiente cuadro, a cada grupo se le entregarán

un papel sulfito y marcadores. Luego completarán el cuadro con sus grupos correspondientes a través de lluvia de ideas¹⁴⁸.

¿Qué quiere decir ser hombre y ser mujer?

HOMBRE	MUJER

Al terminar se tachan los que habíamos asignado y se colocan al "revés".

HOMBRE MUJER	MUJER HOMBRE



Reflexionamos:

- ¿Estas cualidades pueden ser asumidas por una mujer?
- ¿Estas cualidades pueden ser asumidas por un hombre?
- ¿Qué aspectos les han resultado más chocantes al invertir los sexos?
- ¿Se han sentido cómodos en el primer cuadro o en el segundo?
- ¿Tiene esto algo que ver con sus vidas?
- ¿Qué estereotipos identifican?
- ¿Qué roles identifican?



ACTIVIDAD N° 2: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

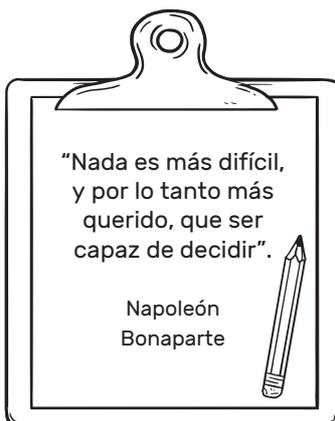
El animador pide a los participantes que identifiquen cuáles son los elementos o hechos que les dan seguridad en la escuela o colegio, familia, trabajo y sociedad (tres en cada área), y que lo expresen por escrito en las hojas.

El siguiente paso es formar equipos de 3-4 personas, pidiéndoles que lleguen a conclusiones subgrupales, los elementos o hechos que les dan seguridad en los encuentros y los anoten en una hoja común.

Se comparten las conclusiones con todo el grupo, con la ayuda del animador. Este propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad y analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

¹⁴⁸ García, M. L., & Pineda, M. (s.f.). *Creación Positiva. Recuperado 6 septiembre, 2018, de http://creacionpositiva.org/banco-de-recursos/MALETA%20SRTA%20CRESPIS/07_dinamicas.pdf*

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 56

Objetivo: Relativizamos nuestras opiniones valorando los puntos de vista de otras personas.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos materiales:

- Cuento de Caperucita Roja (versión del lobo).
- Preguntas para debatir en el grupo.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "MÍMICAS" (15 MINUTOS)

Primeramente nos sentamos todos en círculo, solicitamos seguidamente a 10 voluntarios que pasen al centro. Se les coloca en una fila, dando la espalda al compañero, está prohibido que el estudiante mire hacia atrás hasta que sea su turno.

El animador le dirá al estudiante una palabra al oído, el cual debe transmitir a su compañero del frente por medio de mímicas, no se puede emitir ningún sonido, ¡solo mímica! El otro compañero debe repetir la acción y así sucesivamente hasta que llegue al último integrante de la fila. Es importante que sean palabras que permitan abrir el sentido del humor. Por ejemplo: Papel higiénico.

Cuando ya todos hayan recibido el mensaje, se le pregunta al último que recibió el mensaje cuál era la palabra que pudo descifrar. Según la cantidad de estudiantes se puede hacer pasar a otro grupo para interpretar otras palabras.



ACTIVIDAD N° 2: "UN LOBO NO TAN FEROS" (20 MINUTOS)

Inicialmente preguntamos a los participantes si recuerdan el cuento de Caperucita Roja. Seguidamente se elige un voluntario que pueda contarlo al grupo. Luego preguntamos si escucharon o conocen la historia de Caperucita Roja contada por el lobo.

Formamos grupos de 5 integrantes y se les entrega la versión de la historia narrada por el lobo, deben leerla y debatir en el grupo las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles eran tus pensamientos o sentimientos hacia el lobo antes de escuchar esta versión de la historia?
- Ahora... ¿Qué piensas sobre el lobo?
- ¿Cuáles eran tus pensamientos o sentimientos hacia Caperucita Roja antes de escuchar esta versión de la historia?
- Ahora... ¿Qué piensas sobre Caperucita Roja?

Se socializan las preguntas y se debaten con el grupo. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- Para entender lo que ocurrió... ¿fue necesario que te pusieras en el lugar del lobo?
- ¿Ha existido en tu vida una situación en que has pensado de una manera y has cambiado de opinión al escuchar el punto de vista de otra persona?
- ¿Crees que es importante escuchar las versiones de una situación, antes de juzgar a una persona?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Se dan instrucciones a los participantes para que escriban o expresen oralmente lo aprendido y sus sentimientos vivenciados en el encuentro.

El animador los hace reflexionar y mencionar sus reacciones. Los anima a conocer cómo se produjeron los aprendizajes y sentimientos mientras participaban en las diferentes actividades.

El grupo hace un análisis de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Texto: Un lobo no tan feroz.

El bosque era mi hogar. Yo vivía allí y me gustaba mucho. Siempre trataba de mantenerlo limpio y ordenado. Cuando... Un día soleado mientras estaba recogiendo la basura dejada por los excursionistas, sentí pasos. Me escondí detrás de un árbol y vi venir a una niña vestida de forma muy divertida, toda de rojo y con su cabeza cubierta, como si no quisiera que la vieran. Naturalmente, me puse a investigar. Le pregunté quién era, a dónde iba, de dónde venía..., etc. Ella me dijo, cantando y bailando, que iba a casa de su abuelita con una canasta para el almuerzo. Me pareció una persona honesta, pero estaba en Mi bosque y ciertamente parecía sospechosa con esa ropa extraña. Así que decidí darle una lección y enseñarle lo serio que es meterse en el bosque sin anunciarse antes y vestida de forma tan extraña. Le dejé seguir su camino, pero corrí a la casa de su abuelita. Cuando llegué vi a la simpática viejecita y le expliqué el problema y ella estuvo de acuerdo en que su nieta merecía una lección. La viejecita estuvo de acuerdo en permanecer oculta hasta que yo la llamara.

Y se escondió debajo de la cama. Cuando llegó la niña, la invité a entrar en el dormitorio, donde estaba acostado, vestido con la ropa de la abuelita. La niña llegó sonrojada y me dijo algo desagradable acerca de mis orejas. He sido insultado antes, así que traté de ser amable y le dije que mis orejas eran para oírla mejor. Me gustaba la niña y trataba de prestarle atención, pero ella hizo otra observación insultante acerca de mis ojos salidos. Ustedes comprenderán que empecé a sentirme mal; la niña tenía una bonita apariencia, pero era muy antipática. Sin embargo, seguí la política de poner la otra mejilla, y le dije que mis ojos me ayudaban a verla mejor. Su siguiente insulto sí que me enfadó. Siempre he tenido problemas con mis dientes tan grandes, pero esa niña hizo un comentario muy desagradable. Sé que debía haberme controlado, pero salté de la cama y le gruñí enseñándole mis dientes y le dije que eran grandes para comerla mejor.

Ahora seamos serios; ningún lobo puede comerse a una niña. Todo el mundo lo sabe, pero esa niña loca empezó a correr alrededor de la habitación gritando, y yo también corría detrás de ella tratando de calmarla. Como tenía puesta la ropa de la abuelita, me la saqué, pero fue peor, de repente la puerta se abrió y apareció un leñador con un hacha enorme. Yo lo miré y comprendí que corría peligro, así que salté por la ventana y escapé.

Me gustaría decirles que este es el final de la historia, pero desgraciadamente no es así, pues la abuelita jamás contó mi parte de la historia. Y no pasó mucho tiempo sin que se corriera la voz de que yo era el lobo malo. Y todo el mundo empezó a evitarme.

No sé qué le pasaría a esa niña antipática y vestida de esa forma tan rara, pero yo... nunca más pude ser feliz.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 57

Objetivo: Deliberamos acerca de la realidad en relación a los valores de cada uno y la filosofía de vida.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos materiales:

- Pizarra.
- Pincel acrílico o tiza.
- Hojas de papel.
- Bolígrafos.



Bitácora del Animador: El adolescente debe estar preparado al cambio, ser consciente de que los resultados no siempre son los esperados, debe responder con flexibilidad a las situaciones cambiantes que se presentan en su vida diaria.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "OLAS Y TEMPESTAD" (10 MINUTOS)

Solicitamos a los participantes que formen un círculo sentados en sus sillas de trabajo, realizada esta parte el animador explica que el juego consiste en lo siguiente: Cuando yo diga OLAS A LA IZQUIERDA todos giramos a la izquierda y nos sentamos; cuando yo diga OLAS A LA DERECHA giramos a la derecha y nos sentamos; y cuando diga TEMPESTAD todos debemos cambiar de puesto entrecruzados, quien quede de pie pagará penitencia, ya que el animador se sentará en una de las sillas¹⁴⁹.

Es necesario que el animador repita varias veces a la izquierda y a la derecha y estar atento al cambio de orden para lograr el objetivo. La penitencia la coloca el grupo.



ACTIVIDAD N° 2: "SOBREVIVIENTES" (25 MINUTOS)

Mencionamos algunos eslóganes que actualmente se utilizan con frecuencia: "Construyamos un mundo mejor", "Debemos hacer historia", "Todos unidos, podemos cambiar el mundo", etc.

Presentamos el siguiente supuesto: El mundo actual fue destruido totalmente. Sin embargo, lograron sobrevivir, refugiándose en un subterráneo, cinco personas con todo lo que necesitan para subsistir muchos meses. Estas personas han decidido volver a la superficie para volver a reconstruir el mundo.

Ahora imaginemos que ustedes integran ese grupo de cinco personas:

- ¿Cómo reconstruirían el mundo para que sea mejor que el actual?
- ¿Qué normas aplicarían?
- ¿Cuáles deberían ser las actitudes que deberían adoptar?
- ¿Cuál sería la primera acción para comenzar?

Se les otorgan a los diferentes grupos formados 25 minutos para socializar y describir sus líneas de acciones, que deben ser justificadas. Finalmente se pone a plenaria la síntesis de cada trabajo. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Cuáles son los principios o valores vitales para la humanidad?
- ¿Qué valores mueven nuestra vida?
- ¿Cómo aplicaríamos estas acciones a nuestra vida cotidiana?
- Para reconstruir nuestro mundo actual (que no está destruido)... ¿qué acciones aplicaríamos para mejorarlo?

¹⁴⁹ Alianza Internacional Contra el VIH/SIDA. (2002, junio). 100 Formas de Animar Grupos: Juegos para usar en Talleres, Reuniones o en la Comunidad. Recuperado 7 septiembre, 2018, de https://www.aidsalliance.org/assets/000/001/053/ens0602_Energiser_guide_sp_original.pdf?1413808315

- Nuestras metas personales... ¿se conectan con la construcción de un mundo mejor?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El bolígrafo loco: Se hace girar un bolígrafo y hacia quien apunte debe expresar algunas experiencias vividas en el encuentro.

En la primera vuelta cada participante expresa un sentimiento vivido en el encuentro del día. Debe tratarse de sentimientos positivos de uno mismo. Se dice en pocas palabras.

Sentados en círculo, en una primera vuelta cada uno se presenta y dice su nombre y un sentimiento personal positivo vivenciado en el encuentro. En la segunda vuelta se girará el bolígrafo para que al señalar a un participante diga sus experiencias y lo aprendido en la fecha.

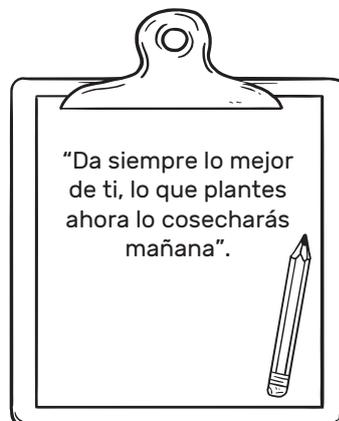
Registramos nuestras evaluaciones, a través de filmaciones con recursos tecnológicos disponibles.

La evaluación será positiva si los participantes expresan sus sentimientos, lo aprendido, y valoran los de los demás.

¡¡¡Imaginemos!!!

El mundo actual fue destruido totalmente. Sin embargo, lograron sobrevivir, refugiándose en un subterráneo, cinco personas con todo lo que necesitan para subsistir muchos meses. Estas personas han decidido volver a la superficie para volver a reconstruir el mundo. Ahora imaginemos que ustedes integran ese grupo de cinco personas: ¿Cómo reconstruirían el mundo para que sea mejor que el actual? ¿Qué normas aplicarían? ¿Cuáles deberían ser las actitudes que deberían adoptar? ¿Cuál sería la primera acción para comenzar?

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 58

Objetivo: Aplicamos la capacidad creativa para la superación de obstáculos.

Tiempo: 60 minutos.

Recursos Materiales:

- Mesas.
- Sillas.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "ÁBRETE SÉSAMO" (10 MINUTOS)

De pie, por parejas, uno de los participantes se coloca en la posición más pequeña y cerrada que pueda encontrar el compañero para abrirlo, hasta que logra ponerlo de pie con los brazos extendidos. Se repite invirtiendo los papeles¹⁵⁰.



ACTIVIDAD N° 2: "DESAFÍOS VIVENCIALES" (40 MINUTOS)

El animador propone un desafío al grupo cualquiera (o todos) de los juegos corporales y vivenciales siguientes¹⁵¹:

1. Reconocer por el tacto a los demás miembros del grupo.
2. Dejarse caer de una mesa en los brazos del grupo.
3. Resolver dificultades concretas, como hacer pasar a todos los participantes por un obstáculo imaginario.
4. Hacer girar una extraña maquinaria cíclica, haciendo cada uno a su vez el mismo gesto e idéntico ruido.
5. Bailar solo, con una pareja sin tocarse, etc.
6. Caminar en línea recta, curvas, estirándose, emitiendo sonidos como si fueran títeres, globos, extraterrestres, olas, nubes, etc.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Cuál de todos los retos les gustó más?
- ¿Cómo se comportó el grupo?
- ¿Qué dificultades se presentaron?
- ¿Cuáles fueron sus fortalezas?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Evaluamos el encuentro a través de "Lluvia de experiencias".

- ¿Qué aporté hoy al encuentro?
- ¿Qué aprendí?

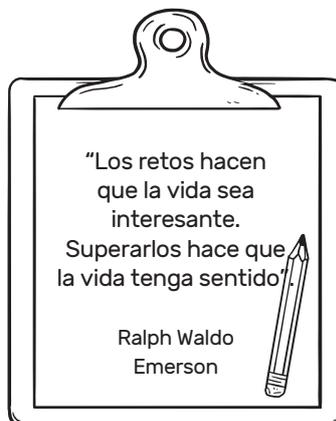
¹⁵⁰ Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo0O0DE10T11NTc3NDAwMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf

¹⁵¹ Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo0O0DE10T11NTc3NDAwMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf

- ¿Qué aprendí con los demás?
- ¿Qué más me gustaría aprender?

Después de discutir estas preguntas, con ayuda del animador, el grupo saca sus conclusiones y se aclaran los puntos requeridos, actitudes, etc., que se deben cambiar.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 59

Objetivo: Nos permitimos tener una mirada diferente en cuanto a posibilidades y resultados.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos Materiales:

- Objetos diferentes.
- Caja de cartón.
- Hoja de Autoevaluación.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "BOLSILLOS VACÍOS" (10 MINUTOS)

El animador pedirá al grupo formar un círculo. Después solicitará a los participantes que saquen de sus bolsillos o carteras de mano todo aquello que traigan consigo. Se les sugiere que expliquen por qué traen esas cosas y qué significado les une a ellas¹⁵².



ACTIVIDAD N° 2: "LO OPUESTO" (20 MINUTOS)

En una caja el animador coloca numerosos objetos diferentes¹⁵³. Después solicita al grupo que formen parejas. A un miembro de la pareja se le pide que cierre los ojos y al otro que saque un objeto de la caja, una vez con el objeto en su mano le

¹⁵² Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo00DE10T11NTc3NDAwMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf

¹⁵³ Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo00DE10T11NTc3NDAwMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf

pide a su pareja que adivine, a partir de una pista que él le dé, diciendo el objeto opuesto al que tiene en la mano. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: “Allá hicimos para nuestra cancha de piki, entre nosotros nomás hicimos”. Es posible la autorregulación por medio del trabajo colaborativo. La interacción con los demás permite que se obtengan más recursos y aprendizajes significativos para lograr regular comportamientos que impiden a la persona responder adecuadamente al entorno en que el desenvuelve cotidianamente. Este tipo de actividades puede ser fomentado por el animador para crear espacios de esparcimiento alternativos, siempre de acuerdo al entorno.



Reflexionamos:

- Para los adivinadores ¿fue fácil o difícil adivinar el objeto?
- ¿De qué otra manera podrían habértelo planteado?
- Para los que tenían que describir ¿sintieron algún tipo de presión?



ACTIVIDAD N° 3: “EVALUACIÓN” (10 MINUTOS)

Anotamos las discrepancias que hay entre nuestros comportamientos percibidos antes y después de la dinámica. Con ello se comparan las discrepancias que han percibido los demás y además se subrayarán los aportes de valor que más útiles les parecen.

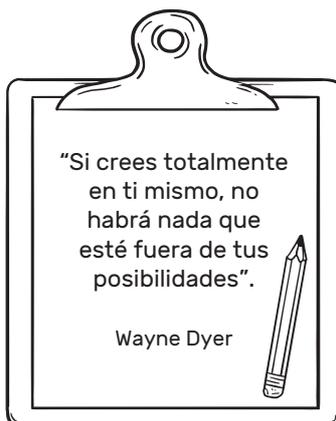
FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

Nombre o apodo:

Fecha:

INDICADORES	AUTOEVALUACIÓN PREVIA	AUTOEVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO CONSEGUIDO	EVALUACIÓN DEL GRUPO	APORTES DE VALOR
Expreso mis ideas con claridad ante las dificultades.				
Demuestro habilidad para trabajar en equipo.				
Coopero creativamente en las actividades establecidas.				
Me oriento a conseguir un resultado.				
Muestro empatía y escucha.				

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 60

Objetivo: Aumentamos nuestra técnica para organizarnos en conjunto.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos Materiales:

- Hojas de autoevaluación.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "MARIONETA" (10 MINUTOS)

El animador pedirá al grupo que formen parejas: Uno acostado y el otro de pie. El que está parado tocará con un dedo distintas partes del cuerpo del otro, quien las levantará como si estuvieran suspendidas por un hilo, al igual que las marionetas; este ejercicio se repite, intercambiando los roles¹⁵⁴.

Debe tratarse de representar un conjunto de movimientos diferentes en cada oportunidad y tratar de que estos sean cada vez más originales.



ACTIVIDAD N° 2: "ALFOMBRA HUMANA" (20 MINUTOS)

El animador les pedirá a los miembros del grupo que se acuesten en el suelo, dejando suficiente espacio entre uno y otro, como para no rodar sobre los otros. Después de que todos los participantes estén acomodados, se les sugiere que pongan sus brazos a los lados del cuerpo y a continuación empiecen a rodar a lo largo del cuarto. En un primer momento, de forma rápida; después despacio¹⁵⁵.

A continuación el facilitador le pedirá al grupo que se reacomode uno al lado del otro, pero de manera alterna, cabeza con pie, y les pide que se comporten como si fueran una alfombra.

¹⁵⁴ Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo00DE10T11NTc3NDAwMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf

¹⁵⁵ Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo00DE10T11NTc3NDAwMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf

Cuando todos están preparados, el facilitador les indica a los participantes que hayan quedado en uno de los extremos, que se levanten y rueden sobre la alfombra humana. Deben rodar de un extremo hasta el opuesto y cuando llegue allí acomodarse tomando el último lugar, así hasta que todos los participantes hayan rodado sobre la alfombra humana. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Cómo se comportó el grupo?
- ¿Es importante saber organizarse? ¿En qué nos ayuda?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Me autoevalúo.

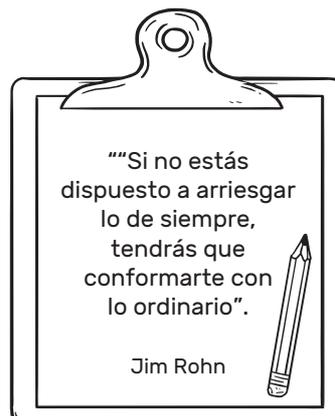
FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

Nombre o apodo:

Fecha:

INDICADORES	AUTOEVALUACIÓN PREVIA	AUTOEVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO CONSEGUIDO	EVALUACIÓN DEL GRUPO	APORTES DE VALOR
Expreso mis ideas con claridad ante las dificultades.				
Demuestro habilidad para trabajar en equipo.				
Coopero creativamente en las actividades establecidas.				
Me oriento a conseguir un resultado.				
Muestro empatía y escucha.				

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 61

Objetivo: Recurrimos a la expresión como un recurso creativo para vincularnos con los demás.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Hojas blancas.
- Útiles para escribir-dibujar.
- Cartulinas (rojo, blanco y azul).
- Cinta de embalaje.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "MÁSCARAS DE MANOS" (10 MINUTOS)

Se les pedirá a los participantes del grupo que formen un círculo¹⁵⁶. Uno de los participantes comienza el juego, que consistirá en pasarse la mano en la cara en sentido vertical y su rostro no sufrirá alteraciones, al subir la mano en el mismo sentido, este habrá adquirido la expresión de una máscara. Posteriormente se la tirará a otro de los integrantes del grupo que la recibirá y adoptará la misma expresión. Esto se repite hasta que todos los integrantes del grupo hayan participado.

El animador debe estar atento al desarrollo del juego para poder determinar cuándo debe culminar.



ACTIVIDAD N° 2: "MARCIANO Y TERRÍCOLA" (30 MINUTOS)

Se le solicitará al grupo que se enumeren del 1 al 2, se les dice que los números 1 son terrícolas y que los 2 son marcianos. A continuación se les da una hoja para que dibujen un problema que puede existir en sus planetas, en torno a una casa, un árbol y un niño¹⁵⁷.

Se les sugiere que busquen una pareja del otro planeta para trabajar y que se sienten frente a frente. Una vez que hayan buscado sus respectivas parejas, deben mostrarles su pintura, y estas mediante un lenguaje no verbal y gráfico deben darles posibles soluciones a los problemas planteados y viceversa. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Cómo fue la comunicación entre el marciano-terrícola?
- ¿Cómo lograron comunicarse?
- ¿Qué cosas les preocupaban a sus parejas de su planeta?

¹⁵⁶ Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo00DE10T11NTc3NDAwMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf

¹⁵⁷ Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo00DE10T11NTc3NDAwMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf

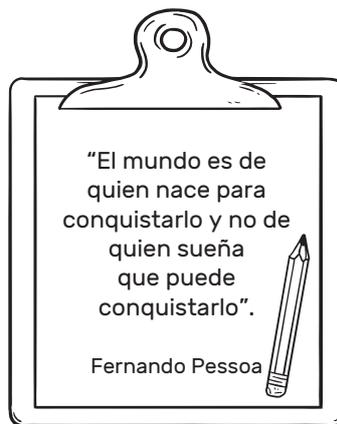


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Formamos grupos a través de la siguiente dinámica:

- Se reparten cartulinas en colores rojo, blanco y azul al azar a cada participante. En el momento necesario se les pide que se reúnan con los que tienen el mismo color y trabajan juntos.
- El dinamizador guía un proceso para que cada grupo analice el encuentro, señalando aspectos más importantes y cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.
- Cuando cada quien haya dicho su percepción en los grupos, el dinamizador pedirá que surja un voluntario para participar en un plenario breve.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 62

Objetivo: Valoramos la capacidad de hacernos entender por los demás.

Tiempo: 90 minutos.

Materiales: Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora para el Animador: A partir de aquí se desarrollan los encuentros enfocados en el desarrollo de habilidades de adaptación al cambio: Diversidad.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "SECRETOS" (10 MINUTOS)

El animador les sugiere a los participantes que se coloquen en forma de U y le dará a uno de ellos una orden en secreto. Este pasará al centro y mediante gestos deberá representarla; el resto del grupo tratará de descifrar el secreto dado¹⁵⁸.

Se pueden dar hasta cuatro para descifrar por cada uno de los participantes; si no aciertan, quien representó regresa al grupo y al siguiente compañero se le dará otra orden, así continúa la actividad cuantas veces se desea.

¹⁵⁸ Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxNTg0MjUzMDtBUzo0ODE1OT1NTc3NDAwMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&esc=publicationCoverPdf

ACTIVIDAD N° 2: "CAMBIO DE LENGUAJE" (20 MINUTOS)

El animador le pedirá al grupo transformar una noticia del lenguaje escrito a otro tipo. Para lograr esto lo divide en subgrupos, y a cada uno le da la noticia procurando que corresponda con la problemática relacionada a su contexto¹⁵⁹.

Cada uno deberá transmitirla al resto del grupo de la manera más original posible (gráficos, canciones, por solo citar algunas formas) sin modificar el contenido.

El animador debe estar atento a que esta refleje una rica imaginación y que sean explotados todos los recursos creativos a su alcance. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

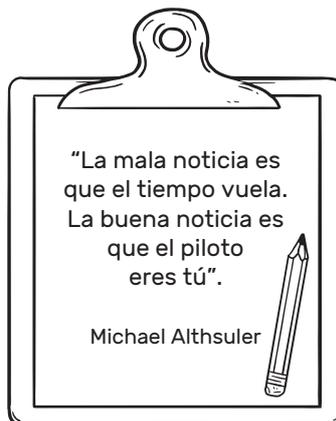
- ¿Cuáles son las formas usuales en que se nos transmiten las noticias?
- ¿De qué manera te gusta a ti recibir las noticias?
- ¿De qué noticias nos enteramos con frecuencia?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Se dan instrucciones a los participantes para que escriban o expresen oralmente lo aprendido y los sentimientos vivenciados en el encuentro. El animador los hace reflexionar y mencionar sus reacciones. Los anima a conocer cómo se produjeron los aprendizajes y sentimientos mientras participaban en las diferentes actividades. El grupo hace un análisis de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 63

Objetivo: Desarrollamos nuestra capacidad de improvisación y la fluidez de expresión.

Tiempo: 60 minutos.

Recursos Materiales:

- Diarios.
- Tijeras.
- Papeles en blanco.

¹⁵⁹ Ortiz, A. (2017, enero). *Dinámicas de grupo para estimular la innovación educativa*. Recuperado 21 septiembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/315842530_Dinamicas_de_grupo_para_estimular_la_innovacion_educativa?enrichId=rgreq-04a8f2f50d2ee67d631673d8b79f38a3-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdOzMXNTg0MjUzMDtBUzo00DE10T11NTc3NDawMzJAMTQ5MTgzMjAyMTYwNA%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf

- Plástica.
- Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora del Animador; Los adolescentes que desarrollan la autoeficacia tienden a ser en el futuro personas que saben resolver problemas, controlan factores estresantes (sobrecarga laboral, la rutina, la presión temporal, etc.), presentan bajos niveles de ansiedad, depresión, estrés, y altos niveles de dedicación y satisfacción personal y profesional.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: “VESTUARIOS DE DIARIOS” (40 MINUTOS)

Se reparten diarios a todos los participantes del grupo. Estos deberán armar diferentes vestuarios que el animador podría plantear: Un vestido, una armadura, escudos, sombreros, máscaras, remeras, etc. Podrán pintar como les parezca para darle color al trabajo.



ACTIVIDAD N° 2: “MENSAJES CONFUSOS” (10 MINUTOS)

Los participantes se sientan formando un círculo. Piense en un mensaje largo, como “Mañana por la mañana me voy a ir al mercado para comprar bananas y mangos y luego me voy a encontrar con mi primo para ir a comer”. Susurre el mensaje a la persona que esté sentada a su derecha. Entonces esa persona le susurra el mensaje a la persona que esté sentada a su derecha y así. Una vez que el mensaje haya sido pasado a través del círculo, pida a la última persona que diga el mensaje en voz alta. Compare el mensaje final con la versión original¹⁶⁰. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Se logró comprender la idea compartida por los compañeros?
- ¿Alguna vez has conversado con alguien sin entender lo que te decía?
- ¿Alguna vez te ha costado hacer entender algo a alguien?



ACTIVIDAD N° 3: “EVALUACIÓN” (10 MINUTOS)

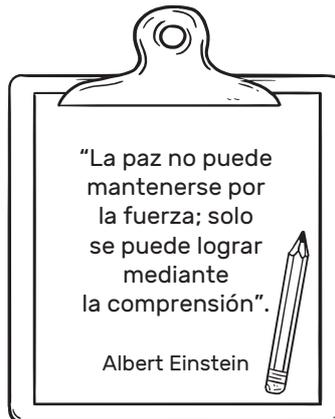
Balance del día (lo que me llevo del grupo).

Desarrollo: Solicitar que los participantes hagan el círculo en el centro de la sala para verbalizar o expresar lo más sobresaliente o relevante que podrían llevar consigo del aprendizaje adquirido en el día.

El facilitador incentiva a los participantes a fijar el contenido transmitido, así como a llevar algunas experiencias y conocimientos relevantes del grupo captados durante el día.

¹⁶⁰ https://www.aidsalliance.org/assets/000/001/053/ens0602_Energiser_guide_sp_original.pdf?1413808315

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 64

Objetivo: Fomentamos el ejercicio de la comunicación verbal y gestual.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Diarios.
- Tijeras.
- Papeles en blanco.
- Plasticola.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "¿QUÉ ESTAMOS HACIENDO?" (15 MINUTOS)

Dos equipos se deberán alinear a los dos extremos del salón.

El Equipo A son los Mimos y el Equipo B son los Tigres. El Equipo A decide secretamente qué actividad va a actuar. Caminan hacia el Equipo B, acercándose lo más que se atrevan y actúan. El Equipo B trata de adivinar qué es lo que están actuando. Cuando lo adivinan, tratan de atrapar a los miembros del Equipo A antes de que puedan regresar a su base.

Todos los que han sido tocados se unen al grupo de los Tigres. Después del primer turno haga que los equipos cambien de papeles¹⁶¹.



ACTIVIDAD N° 2: "LE CAMBIO LA LETRA" (20 MINUTOS)

Se forman dos grupos. Suena una música conocida por los participantes. El animador debe dejar sonar hasta cierto punto donde baja el volumen. Se traza una línea de llegada con un objeto en el centro. Aquel participante que conozca cómo sigue la música deberá correr hasta la línea de llegada y agarrar el objeto. Luego, suena otra música, pero esta vez, al parar la música, deberán cambiarle la letra como les parezca. Gana el mejor de 8 intentos. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

¹⁶¹ https://www.aidsalliance.org/assets/000/001/053/ens0602_Energiser_guide_sp_original.pdf?1413808315



Reflexionamos:

- ¿En qué te inspiraste para cambiar la letra de la música?
- ¿Las ideas surgieron en el momento o ya empezaban a pensar en una serie de ideas desde que se les presentó la consigna?
- ¿Qué opinan acerca de las ideas que se nos presentan de manera espontánea?
- ¿Qué les costó más, empezar la canción o terminarla?



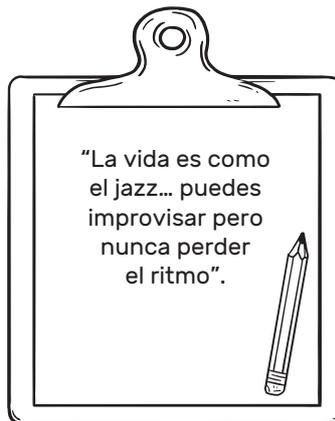
ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Evaluamos el encuentro a través de "Lluvia de experiencias":

- ¿Qué aporté hoy al encuentro?
- ¿Qué aprendí en forma personal?
- ¿Qué aprendí con los demás?
- ¿Qué me gustaría aprender?

Después de discutir estas preguntas, con ayuda del animador, el grupo saca sus conclusiones y se aclaran los puntos necesarios, actitudes demostradas, etc., y lo que deberían cambiar.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 65

Objetivo: Afianzamos nuestras relaciones con los demás demostrando actitudes positivas.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos Materiales:

- Reproductor de sonido.
- Música de diferentes estilos.
- Hoja de diario (o telas).
- Cartulinas (circulares)
- Útiles para escribir.
- Cinta adhesiva.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "LA PELOTA IMAGINARIA" (15 MINUTOS)

El animador pedirá a los participantes que cuenten alguna novedad, algo que quieran contar sobre sí mismos: Nombres, edad, gustos, etc. En la medida en que vayan relatando, deberán imaginar que tienen una pelota en su mano y que juegan con ella. Cada participante debe utilizar diferentes partes de su cuerpo y que no se repitan los mismos movimientos que los demás compañeros. Es importante dejar un espacio prudente de un participante a otro para que puedan moverse con cierto grado de facilidad.

El animador puede iniciar con el relato. La pelota imaginaria debe ser pasada al compañero que continuará con su relato. La pelota puede tener el tamaño que ellos quieran, la pueden arrojar donde quieran, etc.



ACTIVIDAD N° 2: "BAILANDO SOBRE PAPEL" (15 MINUTOS)

El animador debe preparar hojas de periódicos o pedazos de tela del mismo tamaño. Los participantes se dividen en parejas. A cada pareja se le da lo mismo, ya sea una hoja de periódico o un pedazo de tela. Las parejas bailan mientras el animador pone una música o da palmadas con las manos. Cuando la música o las palmadas paran, cada pareja debe pararse en su hoja de periódico o en su pedazo de tela¹⁶².

La próxima vez que la música o las palmadas paren, la pareja tiene que doblar por la mitad su papel o tela antes de pararse sobre ella. Después de varios turnos, el papel o la tela se hacen muy pequeños porque han sido doblados una y otra vez. El grado de dificultad aumenta cada vez que tengan que pararse sobre el papel o la tela. Las parejas que tengan alguna parte de su cuerpo en el suelo quedan fuera del juego, pueden pagar con una prenda o son eliminadas del juego. El juego continúa hasta que una pareja gane. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



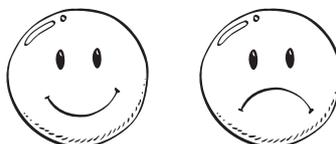
Reflexionamos:

- ¿Con qué dificultades te has encontrado?
- ¿Cómo se comportó el grupo?
- ¿Cómo lograron superar las dificultades?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador entregará a los participantes cartulinas circulares para formar emoticones donde deben expresar sus sentimientos en relación a las actividades realizadas. Por ejemplo, si se siente feliz, una carita sonriendo, o desanimado, una carita triste. Mencionar brevemente por qué se siente de esa manera.



¹⁶² Alianza Internacional Contra el VIH/SIDA. (2002, junio). 100 Formas de Animar Grupos: Juegos para usar en Talleres, Reuniones o en la Comunidad. Recuperado 7 septiembre, 2018, de https://www.aidsalliance.org/assets/000/001/053/ens0602_Energiser_guide_sp_original.pdf?1413808315

Frase del Encuentro**ENCUENTRO N° 66**

Objetivo: Aplicamos la fantasía para mejorar nuestras funciones ejecutivas.

Tiempo: 55 minutos.

Recursos Materiales: Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora para el Animador: A partir de aquí se desarrollan los encuentros enfocados en el desarrollo de habilidades de adaptación al cambio: Resiliencia.

Desarrollo:**ACTIVIDAD N° 1: "¿EMPEZÓ EL MOVIMIENTO?" (15 MINUTOS)**

Todos los participantes están sentados en círculo. El grupo acuerda quién iniciará el movimiento, uno de los participantes sale afuera brevemente.

Otro de los participantes inicia con un movimiento y todos deben seguirlo; por ejemplo mover la cabeza, hacer una mueca, mover el pie, tocar diferente tipos de instrumentos musicales, etc. El participante que salió de la zona de juegos regresa nuevamente, debe descubrir quién inició el movimiento y tiene tres oportunidades de identificarlo, si falla las tres veces el grupo le impone realizar algún tipo de acción o actuación. También cuenta con un tiempo limitado para averiguar quién inicia el movimiento, de tres minutos aproximadamente.

El tiempo juega un papel de presión en el juego, que lo hace más dinámico, el animador debe saber utilizarlo para hacer el juego más ágil. Si pasa un minuto o más y el compañero no acusa a nadie, el animador empieza a decir: Faltan dos minutos... etc.

Se puede variar siguiendo el mismo desarrollo, solo que no hay nadie designado sino que se convienen de antemano todos una serie de movimientos (por ejemplo, primero la cabeza, luego la boca, después los hombros, etc., etc.). Otra variación más siguiendo el mismo desarrollo, pero quien inicia el movimiento (sin saberlo) es el compañero que salió, imitando todos los movimientos que él haga cuando regrese. Normalmente esta variante debe hacerse de pie.



ACTIVIDAD N° 2: "FANTASÍAS" (30 MINUTOS)

Los miembros del grupo se acuestan en el piso con las cabezas juntas y sus cuerpos formando los rayos de una rueda, de forma que todos puedan escuchar los susurros.

Uno de ellos (incluso el animador) comienza a contar una fantasía, los demás participantes son libres de participar de ser parte de dicha fantasía y contribuir a ella. Las personas pueden salirse de la fantasía, si así lo desean, levantándose del piso y pasando a ser observadores.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Desde qué momento comencé a ser parte de la fantasía?
- ¿Me fue difícil concentrarme? ¿Me sentí ridículo?
- ¿Hubo alguna etapa en mi vida donde imaginar era más sencillo que ahora?
- ¿Cuándo fui perdiendo esa habilidad? ¿Por qué?
- ¿De qué me podría servir ahora tener la habilidad de poder imaginar?

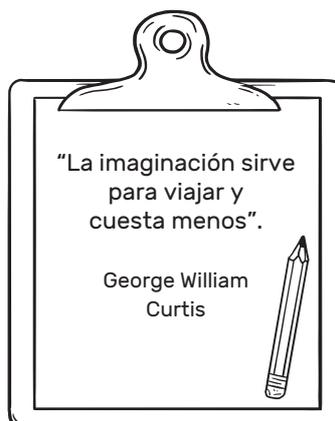


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Solicitar que los participantes hagan el círculo en el centro de la sala para verbalizar o expresar lo más sobresaliente o relevante que podrían llevar consigo del aprendizaje adquirido en el día.

El animador incentiva a los participantes a fijar el contenido transmitido, así como a llevar algunas experiencias y conocimientos relevantes del grupo captados durante el encuentro.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 67

Objetivo: Rescatamos juegos urbanos transformando nuestra realidad.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos Materiales:

- Un círculo con forma de moneda grande.
- Espacio abierto.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "CARRERA DE ZAPATOS" (20 MINUTOS)

Se forman dos equipos de igual cantidad de participantes. Se ubican en fila mirando hacia un punto de referencia que sería la llegada. El juego se inicia cuando el primer participante coloca su zapato en el suelo desde la línea de salida.

Luego, el siguiente participante debe colocar su zapato justo pegado al anterior (el talón del segundo zapato debe tocar la punta del primero) y así sucesivamente. Los participantes de cada grupo deben pasar por turno. La carrera finaliza cuando llegue la primera fila de zapatos de cualquiera de los grupos a la meta.



ACTIVIDAD N° 2: "OJAVÉA GIGANTE" (20 MINUTOS)

Se forman tres o cuatro equipos. Se les entrega una moneda gigante y se juega cerca de una pared. A cada participante se le entrega la cantidad de monedas que tenga el animador a disposición. Se arroja la moneda y el que quede más cerca de la pared es el ganador.

Se organiza a los grupos para ir haciendo la dinámica por juegos ganados. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: "Yo quiero ayudarle a mi familia, eso es lo que más quiero ahora". Cuando el adolescente es consciente de su realidad y de su propia existencia puede plantearse un proyecto de vida que trace metas específicas que permitan su autorrealización personal, social y laboral.



Reflexionamos:

- ¿Diferencias los puntos de vista?
- ¿Logras ver todas las posibilidades de uso de las cosas?
- ¿Te ayuda a pensar diferente?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Evaluamos el encuentro a través de "Lluvia de experiencias":

- ¿Qué aporté hoy al encuentro?
- ¿Qué aprendí en forma personal?
- ¿Qué aprendí con los demás?
- ¿Qué me gustaría aprender?

Después de discutir estas preguntas, con ayuda del animador, el grupo saca sus conclusiones y se aclaran los puntos necesarios, actitudes demostradas, etc., y lo que deberían cambiar.

El grupo hace un análisis de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 68

Objetivo: Utilizamos la imaginación como una herramienta de nuestra propia transformación.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Una pelota.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "DECLARO LA GUERRA" (15 MINUTOS)

En este juego todos participan. Cada participante debe asignarse un país. Se forma un círculo entre todos. El animador, con una pelota en mano, debe decir: "Declaro la guerra a..." y nombrar el cualquier país que los participantes hayan elegido tirando la pelota bien arriba y en línea vertical y todos los demás correr.

El participante-país asignado debe esperar la pelota y agarrarla. Al tener la pelota en mano debe gritar bien fuerte "STOP", todos los demás deben parar en el mismo sitio. El participante-país asignado debe recorrer tres o cinco pasos hacia el participante más cercano e intentar acertarle con la pelota. Si lo logra, este último pasa a declarar la guerra.



ACTIVIDAD N° 2: "CASTING DE SUPERHÉROES" (20 MINUTOS)

El animador comenta que se va a hacer un casting en el lugar y necesitan un superhéroe. El grupo se forma en ronda y va pasando de a uno comentando el nombre de su superhéroe, edad, de dónde viene y, lo más importante, cuál es

su superpoder y demostrarlo. El siguiente participante debe ser un superhéroe que pueda ganarle en una batalla al anterior siempre manteniendo las mismas consignas. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Tienen algún superhéroe favorito? ¿Quién?
- ¿Qué es lo que más les gusta de su superhéroe?
- ¿Qué poder te gustaría tener? ¿Para qué?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Evaluamos el encuentro a través de "Lluvia de experiencias":

- ¿Qué aporté hoy al encuentro?
- ¿Qué aprendí en forma personal?
- ¿Qué aprendí con los demás?
- ¿Qué más me gustaría aprender?

Después de discutir estas preguntas, con ayuda del animador, el grupo saca sus conclusiones y se aclaran los puntos necesarios, actitudes demostradas, etc., y lo que deberían cambiar.

El grupo hace un análisis de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 69

Objetivo: Analizamos nuestro entorno desde la representatividad de la realidad.

Tiempo: 55 minutos.

Recursos Materiales:

- Pelota de fútbol.
- Palo.
- Un arco pequeño.
- Vestuarios.
- Cartulinas.
- Cintas de embalar.

- Pinceles.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "PELOTA MAREADA" (15 MINUTOS)

Esta actividad se deberá realizar al aire libre. Se ubicará un pequeño arco. Los participantes se dispondrán en filas. Se pondrá una pelota en disposición a un penal.

El participante se ubicará como para patear la pelota. Antes de patear, el animador le da unas 15 vueltas al participante con la frente apoyada en la punta de un palo. Luego, el participante debe correr intentando patear la pelota y anotar el gol.



ACTIVIDAD N° 2: "EL NOTICIERO DEL BARRIO" (30 MINUTOS)

Se formarán dos grupos. Se planteará realizar un mininoticiero con los participantes. El tema a desarrollar debe ser algún aspecto positivo de la vida real. Se podrán repartir los roles de acuerdo al tipo de crónica que realizarían. El animador deberá repartir los atuendos acordes para la actividad además de otros elementos que podrían serles útiles para realizar los elementos característicos de un noticiero. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

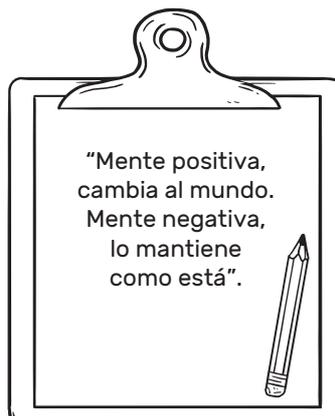
- ¿Te es fácil hablar de lo bueno en tu entorno?
- ¿Te gustaría actuar en televisión alguna vez?
- ¿Ves noticias con frecuencia?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Se dan instrucciones a los participantes para que escriban o expresen oralmente lo aprendido y los sentimientos vivenciados en el encuentro. El grupo hace un comentario de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 70

Objetivo: Controlamos nuestras emociones mediante la representación de situaciones.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Globos.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "MALABARES CON GLOBOS" (15 MINUTOS)

Se realizará una competencia entre dos equipos. Se repartirán tres globos a cada participante, que deben tirar al mismo tiempo sus globos intentando hacer malabares.

Al primero que se le caiga uno de los globos queda eliminado. Se podría aumentar el grado de dificultad agregando un globo por cada ronda.



ACTIVIDAD N° 2: "ATRAPADO EN UN ASCENSOR" (20 MINUTOS)

Formamos tres a cuatro equipos, elegirán a un representante del grupo.

El animador les contará una historia a estos representantes. La historia consiste en imaginar que se encuentran atrapados en un ascensor y ellos deberán representar dicha situación. El animador va complicando el tema haciendo pasar más tiempo; días, semanas, meses o años.

Los participantes deben mostrar cómo se sentirían en esas situaciones. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Cómo te sentiste con el juego del ascensor?
- ¿Es fácil representar situaciones con hechos difíciles?
- ¿En algún momento de tu vida te has sentido "atrapado"?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

Nombre o apodo:

Fecha:

INDICADORES	AUTOEVALUACIÓN PREVIA	AUTOEVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO CONSEGUIDO	EVALUACIÓN DEL GRUPO	APORTES DE VALOR
Expreso mis ideas con claridad ante las dificultades.				
Demuestro habilidad para trabajar en equipo.				
Coopero creativamente en las actividades establecidas.				
Me oriento a conseguir un resultado.				
Muestro empatía y escucha.				

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 71

Objetivo: Soñamos despiertos, dejando vagar a nuestra mente.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Diarios.
- Tijeras.
- Papeles en blanco.
- Plasticola.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "DUELO DE IMAGINACIÓN" (20 MINUTOS)

Se ubican dos participantes frente a un objeto cualquiera. La consigna está en un reto sobre qué otros usos se pueden realizar con ese objeto. El que quede sin ideas queda eliminado. Podría realizarse a mejor de 4 a 5 participantes.



ACTIVIDAD N° 2: "ENSALADA DE PALABRAS" (20 MINUTOS)

Se reparten diarios viejos a todos los participantes. Los participantes deben buscar y recortar 20 palabras, meterlas en un vaso o algún recipiente. Se mezclan todas y van sacando de a uno las palabras y las va ubicando buscándole un sentido lógico. La idea es formar un poema con las palabras sueltas. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: Mayormente, los adolescentes buscan ser escuchados "verdaderamente", hablar de cuestiones de trascendencia personal y que en otras partes les cuesta encontrar, más teniendo en cuenta sus contextos. La tarea del animador es del "buen oyente" capaz de canalizar la conversación. Es importante no ofrecer juicios de valor a sus situaciones, sino más bien priorizar la escucha activa.



Reflexionamos:

- ¿Cómo te sentiste con tu poema?
- ¿Qué sentimientos intentaste expresar en él?
- ¿Alguna vez has escuchado sobre "soñar despierto"? ¿Qué significan estas palabras para ustedes?



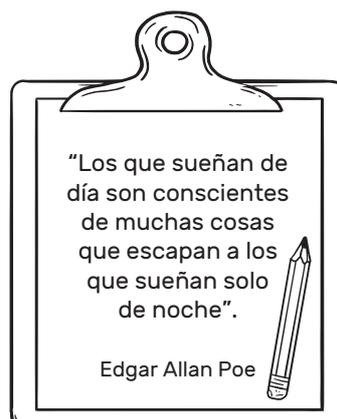
ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Evaluamos el encuentro a través de "Lluvia de experiencias":

- ¿Qué aporté hoy al encuentro?
- ¿Qué aprendí en forma personal?
- ¿Qué aprendí con los demás?
- A partir de la experiencia vivida, ¿la aplicarías en otros contextos?

Después de discutir estas preguntas, con ayuda del animador, el grupo saca sus conclusiones y se aclaran los puntos necesarios, actitudes demostradas, etc., y lo que deberían cambiar.

Frase del Encuentro



ENCUENTRO N° 72

Objetivo: Desarrollamos actividades creativas que nos permitan expresar nuestra manera de pensar y ensayar nuevas ideas.

Tiempo: 120 minutos.

Materiales:

- Pelotas.
- Conos.
- Ula ula.
- Silbatos.
- Hojas.
- Cuerda.
- Pelucas.
- Sombreros.
- Artículos de cotillón.
- Vasos.
- Hilo de ferretería.
- Cinta de embalaje.
- Equipos informáticos y tecnológicos.



Bitácora del Animador: El autoconocimiento, la autorregulación y la autoeficacia son elementos imprescindibles para el adolescente pues le permiten reconocer sus cualidades y asumir un rol activo e independiente en la adopción de conductas para su construcción personal y social de manera positiva, en especial las de autocuidado; y, finalmente, les encamina a plantearse metas específicas con el deseo de experimentar situaciones de éxito en su vida, en especial las relacionadas al ámbito laboral.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "JUEGOS CREATIVOS" (80 MINUTOS)

A cada grupo se le entregará una serie de objetos con los que deben armar sus propios juegos creativos, es decir, ellos mismos deberán inventar los juegos¹⁶³.

Se dividirán en tres o cuatro grupos con la misma cantidad de participantes, se distribuirá cada grupo en diferentes lugares del espacio para preparar sus juegos, se acuerda un tiempo determinado para culminar.

Una vez finalizado el tiempo los grupos se reúnen, cada grupo participará en los juegos que cada grupo ha creado. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

Por cada grupo.

- ¿Qué nombre le han puesto a su juego?
- ¿Cuáles son las reglas?

¹⁶³ Youthgroup Games. (s.f.). Recuperado 19 septiembre, 2018, de <https://youthgroupgames.com.au>

- ¿Cuál es la finalidad del juego?
- ¿Qué habilidades son importantes desarrollar para este juego?
- ¿En qué se inspiraron para crear este juego?

Todos juntos.

- ¿Se divirtieron?
- ¿Con qué dificultades se encontraron?
- ¿Qué aprendieron con esta actividad?
- Para disfrutar de un juego ¿es necesario ganar?



ACTIVIDAD N° 2: "REGALO IMAGINARIO" (30 MINUTOS)

Como llegamos a nuestro último encuentro, el animador pondrá todos los nombres de los estudiantes en una caja o en una bolsa. Pasará la caja o la bolsa y se pide a cada persona que tome un nombre¹⁶⁴. Si le toca su mismo nombre, tienen que ponerlo de vuelta y escoger otro.

El animador da la siguiente consigna: "Voy a darles 5 minutos para que piensen en un regalo imaginario que le darían a la persona cuyo nombre les tocó, también que piensen de qué manera se lo entregarían".

Hacemos una ronda de presentaciones y se pide a cada participante que dé su regalo imaginario. Es importante que sea un regalo que simbolice todo lo compartido y aprendido durante todo este tiempo. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



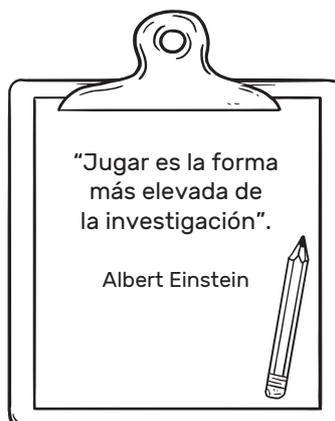
ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Respondemos juntos:

- ¿Qué nos han aportado todos estos encuentros?
- ¿Hemos aprendido algo? ¿Has notado alguna diferencia en ti?
- ¿Cuál es el recuerdo más bello que me llevaré?

Después de discutir estas preguntas, el grupo saca sus conclusiones con ayuda del animador.

Frase del Encuentro



¹⁶⁴ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDExMzVhZTdkMmlx/view>

Encuentros en Comunidad Educativa (institucionales)

- **Periodo de Animación:** 10 meses.
- **Frecuencia:** Tres encuentros semanales por mes.

ENCUENTRO N° 1

Objetivo: Eliminamos todo tipo de tensiones para expresarnos libremente.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Sillas.
- 3 o 4 papeles afiches blanco, plasticola y marcadores.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "GENTE QUE DICE CONOCERSE" (20 MINUTOS)

Como es el primer encuentro es importante que el animador se presente al grupo, explique los objetivos y estilo del trabajo¹⁶⁵.

Iniciamos el juego preguntando al grupo si ya se conocen. Como usualmente los estudiantes son compañeros desde años anteriores, empezamos el juego a partir de lo que cada uno supone saber de los demás.

Se forma un círculo grande y cada estudiante deberá contar algo que sepa de su compañero que se sienta a la derecha y así sucesivamente hasta que todos digan algo de sus compañeros.

Si el grupo no se conoce todavía se forman grupos de cinco o seis integrantes para que socialicen libremente sobre lo que ellos quieran. Se realiza una presentación por grupo, luego se pasará a otro y hará lo mismo y así sucesivamente hasta terminar todos los grupos.



ACTIVIDAD N° 2: "CONEJO, MURO Y PISTOLA" (15 MINUTOS)

Dividimos el grupo en dos para que quede con igual número de estudiantes, estos deben ubicarse en dos hileras, un grupo frente al otro. Cada grupo escoge un coordinador, los cuales se ubicarán en el centro de los dos grupos, quedando de espalda a ellos y mirándose cara a cara mutuamente con el otro coordinador del grupo contrario, ambos con las manos atrás¹⁶⁶.

¹⁶⁵ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHIt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDEzMzVhZTdkMmlx/view>

¹⁶⁶ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHIt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDEzMzVhZTdkMmlx/view>

Ellos le señalarán a su respectivo grupo qué movimiento deberán realizar utilizando como medio de comunicación las manos: Si le hace la señal con el dedo índice y el anular quiere decir que está señalando las orejas del conejo (ponen sus manos como orejas de conejo), si su señal es en forma de pistola tendrán que disparar y decir pum pum, y si la señal es con la mano abierta, tendrán que hacer como una pared extendiendo los brazos arriba.

El animador contará hasta 3 y los estudiantes aplicarán la acción como les ha indicado su coordinador de grupo.

Reglas:

- El conejo le gana al muro puesto que lo puede saltar.
- La pistola mata al conejo, pero no le gana a la pared.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Qué es lo que más te entusiasma de volver a clases?
- ¿Cómo esperas que te ayuden estos encuentros?
- ¿Qué esperas aprender durante este año?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Los estudiantes trabajarán en subgrupos de 6 u 8 personas. Cada grupo deberá construir una evaluación del taller incluyendo estas cuatro palabras: GRUPO, FELIZ, INTERESANTE, OBSERVAMOS.

Desarrollo: Al comienzo los integrantes de cada grupo se sienten muy desorientados; es probable que haya que repetir la consigna. Seguidamente, debaten sobre el taller y van organizando los elementos a resaltar; por último articulan lo acordado en un fragmento, incluyendo las palabras mencionadas (grupo, feliz, interesante, vimos). Cada grupo le da a la evaluación su impresión: Algunos lo hacen con humor, otros se ponen románticos o con cierto estilo literario. Filmamos y sacamos fotografías de las escenas presentadas.

Estas producciones se comparten en plenario, siendo este espacio muy atractivo. En definitiva, la evaluación le sirve al animador porque vuelcan en esas palabras, que son proyectivas, los hechos positivos y las críticas; a veces, se vislumbran propuestas para mejorar.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 2

Objetivo: Reconocemos a la persona desde su forma de ser específica y particular y la manera en que se proyecta hacia el mundo externo.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Goma para la cabeza.
- Hojas blancas.
- Útiles para escribir.
- Globos.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "NO DEJES QUE SE CAIGA" (15 MINUTOS)

Se forma un círculo con todos los estudiantes, el animador se coloca en el medio e infla un globo y explica al grupo que, cuando arroje al aire el globo, algún estudiante debe ir al medio y no dejar caer el globo; mientras hace el intento, debe decir bien fuerte su nombre y luego el del compañero que quiere que pase al centro.

Se podría dificultar mencionando el nombre del compañero y la parte del cuerpo que quiera que golpee el globo: Cabeza, brazo, codo, etc. La idea es no dejar caer el globo.



ACTIVIDAD N° 2: "IDENTIDAD SECRETA" (25 MINUTOS)

Antes de comenzar cada estudiante debe escribir en una hoja el nombre ficticio de un personaje y colocarlo dentro de un recipiente¹⁶⁷.

Luego los estudiantes formarán un semicírculo, se colocará una silla al frente. Se invita a un voluntario, se le pide que saque un papel del recipiente y que sin mirarlo se lo entregue al animador.

El animador colocará la hoja con una goma en la frente del estudiante, del tal modo que los compañeros puedan leerla pero no así la persona que la tiene en su frente. El juego consiste en que el voluntario adivine el personaje que tiene en la frente haciendo preguntas a los compañeros que le llenen de pistas para lograr identificar al personaje. Los compañeros solo tienen permitido responder con sí y con no. Por ejemplo: ¿Es un hombre? ¿Es una persona real o ficticia?

Se debe establecer antes de empezar el juego la cantidad de tiempo que se le otorgará al compañero para identificar al personaje. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Bitácora de Animador: Aquí se inician los encuentros correspondientes al desarrollo de creatividad objetiva y realista.

¹⁶⁷ Practicopedia: La vida es más fácil. (2011, 28 marzo). *Cómo jugar a la identidad*. Recuperado 25 agosto, 2018, de <http://juegos-y-hobbies.practicopedia.lainformacion.com/juegos-de-mesa/como-jugar-a-identidad-12844>



Reflexionamos:

- ¿Cómo te sentías al no descubrir la identidad de tu personaje?
- ¿Fue difícil descubrir el nombre que tenías en la frente? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿En qué se asemeja esta actividad a la lucha que algunas veces enfrentamos tratando de desarrollar nuestra propia identidad?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Cerramos a través de "Lluvia de experiencias":

- ¿Qué aporté hoy al encuentro?
- ¿Qué aprendí?
- ¿Qué aprendí con los demás?
- ¿Qué me gustaría aprender?

Después de discutir estas preguntas, con ayuda del animador, el grupo saca sus conclusiones y se aclaran los puntos, actitudes, etc., que se deben cambiar.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 3

Objetivo: Utilizamos el lenguaje como un elemento imprescindible que nos permite generar y asociar ideas.

Tiempo: 55 minutos.

Recursos Materiales:

- 9 dados grandes con diferentes imágenes (casa, árbol, fuego, auto, etc.).
- Post-índice (rótulos).
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "LA CUCARACHA ASUSTADA" (20 MINUTOS)

Solicitamos a los estudiantes que hagan un círculo lo más grande posible¹⁶⁸. Iniciamos la actividad entregando una pelota a alguno de los estudiantes, quienes de inmediato la hacen circular pasándola de uno en uno, sin saltarse a ningún

¹⁶⁸ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHlt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDExMzVhZTdkMmlx/view>

compañero, esta pelota representará a una cucaracha asustada. Cada vez que el animador hace sonar un silbato, la pelota debe cambiar de dirección con rapidez. A medida que el tiempo va pasando se aumenta el grado de dificultad, por ejemplo en dos silbatos se debe pasar al compañero saltando un lugar. Aquel estudiante que no logra seguir rápidamente la orden puede pagar con una prenda o simplemente queda eliminado del juego.



ACTIVIDAD N° 2: "DADOS CREATIVOS" (25 MINUTOS)

Formamos un círculo. En el centro del círculo ubicamos 9 dados grandes, con imágenes que estimulen la capacidad de imaginar¹⁶⁹.

La actividad consiste en que se escojan tres voluntarios que se pongan de pie y pasen al centro. Con ayuda de otros 9 compañeros, se tiran los 9 dados, que aleatoriamente al caer al suelo mostrarán 9 figuras, a partir de lo cual el trío formado debe ser capaz de inventar una historia.

La historia debe ser narrada de manera distribuida entre los tres integrantes. Es decir, el primer participante inicia para contar la historia, el animador después de un tiempo determinado le corta y le pide al segundo participante que continúe con la narración, vuelva a cortar hasta que el último participante debe contar la parte final de la historia, siempre en relación a las imágenes de los dados. Se puede repetir la actividad con otros voluntarios que se animen a pasar. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: Sentarse bajo un árbol en el recreo, jugar fútbol en las horas libres de clases, son momentos constantes en el día a día del estudiante y que pueden convertirse en un "espacio" que conecte en un punto intermedio para el aprendizaje no formal e informal, denominado "Tereréaprendizaje".



Reflexionamos:

- ¿Resultó difícil ir asociando las ideas con los dados y con la historia de los compañeros?
- El que inició contando la historia... ¿el final fue igual al que esperabas?
- En este ejercicio... ¿qué habilidades consideras que son importantes desarrollar?
- ¿Hubo alguna imagen entre todas que llamó totalmente su atención? ¿Cuál? ¿Por qué?



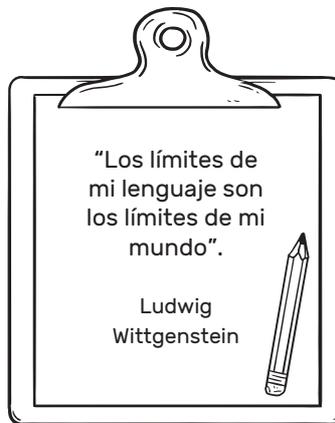
ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador dibuja una estrella en el suelo, y al alcance de los integrantes del grupo deja post-tit. Podemos proponer un tema de aprendizaje (por ejemplo: "qué ha sido lo que más me ha ayudado en el encuentro del día"). Los integrantes comenzarán a valorar esos aprendizajes, los escribimos en los post-tit y, seguidamente, lo que les haya resultado más importante lo pondrán más cerca de la estrella o más lejos lo menos, depende de la valoración de cada uno de los integrantes.

¹⁶⁹ Yo leo Maeva. (2013, 7 agosto). ¿Conoces los dados de la Creatividad? Recuperado 27 agosto, 2018, de <http://www.yoleomaeva.com/2013/08/07/conoces-los-dados-de-la-creatividad>

Después de socializar el trabajo, con ayuda del animador, el grupo saca sus conclusiones y se aclaran los puntos que se deben cambiar.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 4

Objetivo: Activamos nuestra mente creativa para la solución de problemas.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos Materiales:

- Reproductor de música.
- Figuras para cada grupo.
- Marcadores.
- Tijeras.
- Tarjetas para escribir.
- Cartulinas de colores (rojo, amarillo y verde).
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "AIRE, AGUA, TIERRA" (10 MINUTOS)

Formamos un círculo con todos los estudiantes¹⁷⁰. El animador tendrá una pelota y se la pasará a cualquiera de los integrantes, cuando la tire debe mencionar un elemento (Aire, Agua o Tierra) el que atrape la pelota debe mencionar rápidamente un animal que pertenezca a ese elemento. Por ejemplo: Agua: Tiburón, tierra: Perro o aire: Paloma. Al mencionar el animal el estudiante se la pasará a otro compañero diciendo un elemento. No se vale repetir animales y debe responderse lo más rápido posible, quien se equivoque o demore en responder quedará eliminado y deberá abandonar el grupo.

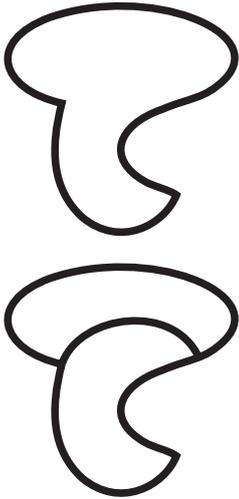


ACTIVIDAD N° 2: "FIGURAS IGUALES" (15 MINUTOS)

Formamos grupos de 4 a 5 integrantes¹⁷¹. El animador entregará una figura y dará la siguiente consigna a cada grupo:

¹⁷⁰ Actividades Rompehielo. (s.f.). Recuperado de http://vinculosolidariocolombia.weebly.com/uploads/2/1/7/1/21718360/actividades_rompehielo.pdf

¹⁷¹ Consultores en Competitividad CENCADE. (s.f.). Manual de Creatividad. Recuperado 5 septiembre, 2018, de http://www.uvico.mx/elearning/cursos/CEN_CREATIV/recursos/actividades/manualcreatividad.pdf



Corta esta figura con una sola línea, de tal modo que resulten dos figuras iguales.

Se les brinda un periodo de tiempo de 5 minutos, si no logran descifrar el desafío se les otorgan otros 5 minutos más, si el grupo permanece aún si lograr el objetivo se les pueden otorgar otros 3 minutos finales para hacer un último intento más.

Solución:

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Bitácora del Animador: La adolescencia constituye una etapa de autoconocimiento, inicia primeramente con una autovaloración en relación a sus acciones. Esto va estrechamente ligado a la creatividad, ya que le permite reconocer la originalidad en sus cualidades brindándole fortaleza, seguridad y proyección.



Reflexionamos:

- ¿Cuándo fue la última vez que se encontraron con un problema que "dejaste pendiente" por no saber cómo enfrentarlo o por miedo a tomar una decisión equivocada?
- ¿Cuándo fue la última vez que le pasaste el problema a otra persona porque no sentiste la suficiente confianza en ti mismo para buscar una mejor solución?
- ¿Cuántas cosas en tu vida están "sin concluir" porque no sabes cómo terminarlas?

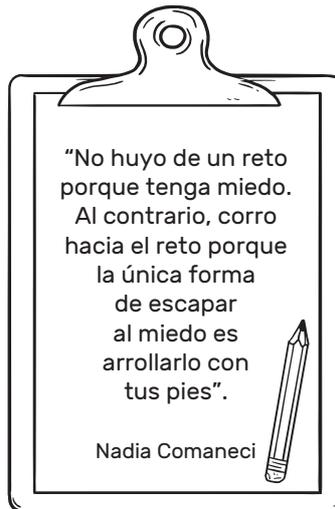


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (15 MINUTOS)

Semáforo de la calidad: Se colocan en el piso las cartulinas, el verde simbolizará los logros obtenidos en el encuentro, el amarillo las alertas o dudas y el rojo los aspectos a mejorar.

Desarrollo: El animador pedirá que por pequeños grupos de hasta 5 personas mencionen como mínimo tres factores comportamentales y actitudinales para mantener la calidad de los encuentros, facilitar la búsqueda de sus objetivos o que deban recibir atención específica o que se necesiten mejorar. En círculo, cada subgrupo informa y pega las cartulinas, según el lugar correspondiente.

El animador hace un análisis de los puntos relevados, relaciona con los sentimientos percibidos, contribuciones, buscando aprovechar los factores positivos.

Frase del encuentro:**ENCUENTRO N° 5**

Objetivo: Buscamos respuestas creativas que ayuden a los demás a resolver sus problemas.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Hojas blancas.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:**ACTIVIDAD N° 1: "PREGUNTA ANÓNIMA" (40 MINUTOS)**

Los estudiantes deberán de escribir en papeletas de manera anónima preguntas sobre temas que les cuesta realizar, doblan las papeletas y las guardan en una bolsa¹⁷². El animador escogerá una pregunta al azar, la leerá en voz alta y los miembros del grupo deberán responder la pregunta nuevamente de forma anónima en una hoja y entregársela nuevamente al animador para que los comparta con el resto del grupo.

Se podría variar también distribuyendo una pregunta para cada estudiante y que cada uno responda en la hoja una respuesta a la pregunta que escribió el compañero. O, finalmente, el animador puede seleccionar una pregunta por vez y que los estudiantes vayan respondiendo de manera verbal.

Tereréaprendizaje: El Tereréaprendizaje busca el aprendizaje continuo en el recreo, en la calle, en el ocio, con compañeros, con profesores. El término no hace específicamente alusión al tereré físicamente hablando, se refiere a ese momento de interacción espontánea donde surgen una infinidad de temas que ameritan ser compartido con otros debido a la confianza que se generan en estos espacios.

¹⁷² 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHIt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDExMzVhZTdkMmlx/view>



Reflexionamos:

- A partir de los temas abordados ¿qué piensas ahora de tu grupo?
- ¿Fue fácil o difícil encontrar respuestas a las preguntas planteadas por los compañeros?
- ¿En ocasiones algunas personas me piden que les comparta mis opiniones sobre un tema en particular?

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



ACTIVIDAD N° 2: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Barómetro de aprendizajes: En tiras de cartulinas se presentan, una a una, distintas afirmaciones sobre los aprendizajes que ha podido aportar el trabajo de investigación.

Sugerencias de las afirmaciones:

- He participado voluntariamente y con entusiasmo en todas las actividades.
- Establezco relaciones positivas con otros participantes de la acción colaborativa.
- Las experiencias vividas en el encuentro me sirvieron para ampliar mis conocimientos.
- Muestro niveles de desarrollo en habilidades cognitivas, comunicacionales y de interacción.
- Manifiesto motivación y compromiso personal con la transferencia de lo aprendido, y hacerlo de manera creativa.
- Muestro que poseo un saber hacer reflexivo al enfrentar nuevas situaciones de manera cada vez más autónoma.

Los participantes se ponen en fila, uno detrás de otro, en el centro del aula, mirando la presentación que el animador está presentando.

Se presenta y lee en voz alta uno de los enunciados y, desde la fila central que han formado, cada estudiante se desplaza lateralmente, hacia la izquierda o hacia la derecha, según si está de acuerdo o en desacuerdo con lo que se plantea. En relación con la fila central, se moverán más o menos hacia los extremos según el grado de acuerdo o de desacuerdo con la afirmación. Las paredes laterales de la sala indican un grado extremo de acuerdo/desacuerdo.

Una vez elegida su posición, cada estudiante explica por qué se ha colocado allí. La persona que facilita la actividad puede introducir preguntas para clarificar, ampliar o profundizar en la valoración del alumnado, pero sin juzgar ni su posicionamiento ni sus argumentos.

Antes de presentar la siguiente afirmación, los y las estudiantes volverán a colocarse en fila en el centro del aula y se va repitiendo la actividad.

Concluimos: LO QUE MIDO, LO PUEDO ADMINISTRAR Y ANALIZAR..., LO QUE ADMINISTRÓ Y ANALIZÓ, LO PUEDO MEJORAR Y ALCANZAR.

Frase del encuentro:**ENCUENTRO N° 6**

Objetivo: Representamos imágenes a partir de la imitación de la realidad en la que nos desenvolvemos.

Tiempo: 55 minutos.

Recursos Materiales:

- Listado de elementos que deben dibujar.
- Pizarra u hojas blancas.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:**ACTIVIDAD N° 1: "CARIÑO, TE AMO PERO NO PUEDO SONREÍR" (5 MINUTOS)**

Hacemos que todos se sienten en un círculo. El animador pedirá un voluntario y dará la siguiente consigna: Todo el grupo intentará que el compañero sonría a través de preguntas. A cada pregunta que le realicemos él deberá responder con la frase "Cariño, te amo pero no puedo sonreír". Si el compañero logra mantenerse serio pasará a hacerlo otro voluntario, pero si sonríe intentará hacer sonreír a otro compañero, recuerden que el tiempo para lograr hacer sonreír a los compañero es de 20 segundos.

**ACTIVIDAD N° 2: "ADIVINAMOS LAS IMÁGENES" (40 MINUTOS)**

Formamos cuatro equipos con igual número de integrantes¹⁷³. El animador solicitará un voluntario, quien será el único que podrá permanecer parado de su lugar durante el juego, no tienen permiso para hablar, solo pueden dibujar.

El animador preparará en hojas un listado de palabras que los estudiantes deberán adivinar. Este listado solo se la mostrará al voluntario designado para cada ronda. Una vez que el animador haya mostrado la palabra al voluntario, le da un tiempo de 15 segundos para que piense como representar al grupo esa palabra a través de un dibujo, el grupo deberá adivinar la o las palabras. Puede dibujar en la pizarra, en su cuaderno o en hojas blancas.

¹⁷³ Great Group Games. (s.f.). Your Source for Fun Group Game. Recuperado 9 septiembre, 2018, de <http://www.greatgroupgames.com>

El primer equipo que levanta la mano y adivina el objeto correctamente gana un punto para su equipo. Aquel que adivine la palabra pero no levanta la mano para dar su respuesta, esta no será considerada como válida. El primer grupo que alcance 10 puntos ganará el desafío.

Listado de palabras (se puede adecuar al contexto):

- Aguacate
- Mercado 4.
- Cocido con chipa.
- Presidente.
- Jóvenes trabajadores.
- Tereré.
- Zapatos de tacón alto.
- Comida rápida.
- Kaigue.
- Cancha de fútbol.
- Vori vori.
- Caballero
- Valita valita.
- Kambuchi.
- Paraguay.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

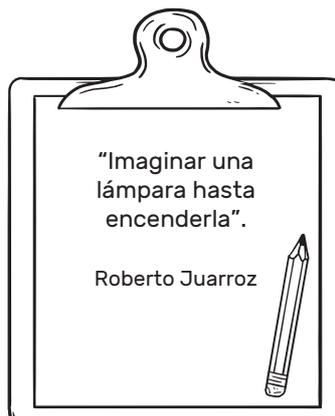


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador pide a los participantes que digan los sentimientos que experimentaron en el encuentro y los anota en la pizarra: Alegría, odio, timidez, inferioridad, tristeza, satisfacción, bondad, resentimiento, ansiedad, depresión, celos, miedo, vergüenza, compasión, etc. Se hacen grupos de tres a cuatro personas y les indica que cada uno de los miembros deberá expresar tantos sentimientos como pueda en unos diez minutos. Al terminar de expresar los sentimientos todos los miembros del grupo, se analizan cuáles son los sentimientos que mejor expresan y en cuales tienen mayor dificultad. También se les puede solicitar detectar la postura emocional de la persona con relación a: La asertividad: Asertivo, agresivo, pasivo.

Por último, se organiza una breve discusión sobre la experiencia y se guía un proceso para analizar cómo se puede aplicar lo aprendido a la vida personal.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 7

Objetivo: Utilizamos el lenguaje creativo como una herramienta significativa para desarrollar la creatividad.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- 50 recortes de palabras (tamaño grande).
- Cartulinas.
- Pegamentos.
- Hojas de autoevaluación.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "TORMENTA" (10 MINUTOS)

Los estudiantes deberán estar sentados en círculo¹⁷⁴. El animador les pedirá que cierren los ojos y que permanezcan en absoluto silencio.

El animador frotará sus manos para crear el sonido de la lluvia, ellos deben imaginarse la situación. El animador pedirá que le siga la persona de su derecha haciendo de la misma manera el sonido de la lluvia y luego la siguiente y así hasta que todas las personas del grupo estén haciendo el mismo sonido.

Se sigue la misma secuencia haciendo los siguientes sonidos:

Lluvia fuerte: Castañeando los dedos.

Tormenta: Aplausos.

Tormenta más fuerte: Palmadas en las piernas.

Huracán: Zapatean en el suelo.

Para indicar que la tormenta está pasando, el animador invierte el orden, las palmadas en las piernas, los aplausos, los castañetazos y la frotación de las manos, terminando en silencio.



ACTIVIDAD N° 2: "ORACIONES" (25 MINUTOS)

El animador formará 5 equipos con la misma cantidad de estudiantes¹⁷⁵.

El animador ubicará en el centro varias palabras (que contengan artículos el, la, los, etc.), un total de 50 palabras. Cada grupo deberá tomar solo 10 palabras y formular oraciones a partir de ellas. Se hará entrega de una cartulina y pegamento a cada grupo.

El equipo que logre en crear la oración con mayor sentido y utilice el humor, será quien gane el desafío. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

¹⁷⁴ Alianza Internacional Contra el VIH/SIDA. (2002, junio). 100 Formas de Animar Grupos: Juegos para usar en Talleres, Reuniones o en la Comunidad. Recuperado 7 septiembre, 2018, de https://www.aidsalliance.org/assets/000/001/053/ens0602_Energiser_guide_sp_original.pdf?1413808315

¹⁷⁵ Mom Junction. (2017, 9 febrero). 10 Creative Group Activities For Teenagers. Recuperado 9 septiembre, 2018, de https://www.momjunction.com/articles/group-activities-for-teenagers_00115271/#gref

Tereréaprendizaje: El Tereréaprendizaje comprende la interacción tanto del animador sociocultural como de los estudiantes en una posición de equidad, donde nadie es más que el otro, donde todos son valorados y escuchados con el mismo grado de importancia.



Reflexionamos:

- ¿Fue fácil o difícil conectar las palabras en una oración?
- ¿Soy una persona que tiene facilidad con las palabras?
- ¿En ocasiones tengo muchas ideas pero me cuesta encontrar las palabras para expresarlo?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Anotamos las discrepancias que hay entre nuestros comportamientos percibidos antes y después de la dinámica. Con ello se comparan la discrepancias que han percibido los demás y además se subrayarán los aportes de valor que más útiles les parecen.

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

Nombre o apodo:

Fecha:

INDICADORES	AUTOEVALUACIÓN PREVIA	AUTOEVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO CONSEGUIDO	EVALUACIÓN DEL GRUPO	APORTES DE VALOR
Expreso mis ideas con claridad ante las dificultades.				
Demuestro habilidad para trabajar en equipo.				
Coopero creativamente en las actividades establecidas.				
Me oriento a conseguir un resultado.				
Muestro empatía y escucha.				

Frase del encuentro:**ENCUENTRO N° 8**

Objetivo: Asociamos ideas realmente originales.

Tiempo: 60 minutos.

Recursos Materiales:

- Pelota.
- Hojas blancas.
- Útiles para escribir.
- Listado con palabras para cada grupo.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:**ACTIVIDAD N° 1: "PASE LA PELOTA" (10 MINUTOS)**

Sentamos a los estudiantes en círculo, con suficiente espacio entre ellos para pasar una pelota cómodamente¹⁷⁶. El animador hace una pregunta y grita: "Pase la pelota". Tan pronto como el animador diga esa frase, el estudiante debe pasar la pelota y responder a la pregunta antes de que esta vuelva a él.

Por ejemplo, el animador grita "Nombre cinco de compañeros que son cerristas". Pasará rápidamente la pelota al compañero de su lado derecho y debe nombrar a los cinco compañeros antes de que la pelota vuelva a él.

El jugador que sostiene la pelota al final de la respuesta se convierte en el nuevo interrogado y se enfrenta a la siguiente pregunta del animador. Si la pelota termina en manos del interrogado y no logra responder la pregunta, continuará siendo interrogado.

**ACTIVIDAD N° 2: "SUPERHÉROES" (10 MINUTOS)**

Formamos cuatro equipos, con la misma cantidad de estudiantes¹⁷⁷. El animador entregará a cada grupo una lista de tres palabras que deberán utilizar como inspiración para describir a un superhéroe con el que te puedas encontrar con

¹⁷⁶ Alianza Internacional Contra el VIH/SIDA. (2002, junio). 100 Formas de Animar Grupos: Juegos para usar en Talleres, Reuniones o en la Comunidad. Recuperado 7 septiembre, 2018, de https://www.aidsalliance.org/assets/000/001/053/ens0602_Energiser_guide_sp_original.pdf?1413808315

¹⁷⁷ Great Group Games. (s.f.). Your Source for Fun Group Game. Recuperado 9 septiembre, 2018, de <http://www.greatgroupgames.com>

una serie de ciencia ficción. Cada grupo utilizará una palabra como inspiración para:

1. Nombre del superhéroe.
2. Ataque especial o poder.
3. Debilidad.

No es necesario seguir el orden de las palabras.

Palabras:

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4
Sábana Lombriz Cielo	Espejo Leche Globo	Cinturón Cucaracha Papel Higiénico	Tereré Muñeca Pantalón

Finalmente deberán elegir a un compañero que se disfrace del superhéroe y presente sus características al grupo entero. Para la elaboración del disfraz deberán recurrir a la imaginación y creatividad. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Bitácora del Animador: El autoconocimiento es el primer paso para lograr emprender. Las personas son los recursos más limitados para las organizaciones. Todas las personas tienen talentos, virtudes y defectos que necesitan conocer, deben gestionarse primero a sí mismos para luego gestionar su emprendimiento.



Reflexionamos:

- ¿Cómo se fueron generando las ideas para la creación del nuevo superhéroe?
- En el superhéroe que han creado... ¿han complementado su poder en relación a su debilidad? ¿Podrían dar un ejemplo?
- Si tuvieras una situación de emergencia ¿por quién de estos superhéroes quisieras ser salvado? ¿Por qué?



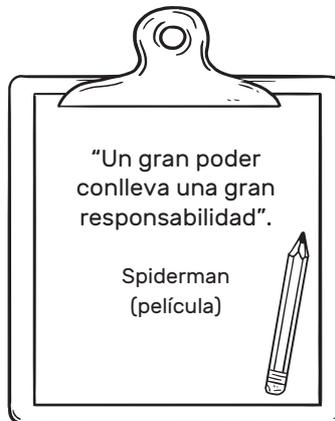
ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Los participantes trabajan en subgrupos de 3 a 4 personas. Con la ayuda del animador construyen una evaluación del encuentro incluyendo estas nueve palabras: Grupo, imaginación, espíritu, aportes, integración, activos, creativos, colaborativo y consigna.

Desarrollo: Al comienzo los integrantes de cada grupo se sienten muy desorientados; es probable que haya que repetir la consigna. Enseguida, debaten sobre el taller y van organizando los elementos a resaltar; por último articulan lo acordado en un fragmento, incluyendo las palabras mencionadas. Cada grupo le da a la evaluación su impronta: Algunos lo hacen con humor, otros se ponen románticos o con cierto estilo literario. Pero, en definitiva, la evaluación le sirve

al animador porque vuelcan en esas palabras, que son proyectivas, los hechos positivos y las críticas; a veces, se vislumbran propuestas para mejorar. Estas producciones se comparten en plenario, siendo este espacio muy atractivo.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 9

Objetivo: Expresamos nuestro yo interior a través de nuestra voz creativa.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Ficha con preguntas.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "LIMÓN, MEDIO LIMÓN" (10 MINUTOS)

Formamos un círculo con todos los estudiantes del curso¹⁷⁸. Se le asigna a cada estudiante un número, siendo el número cero adjudicado al animador.

El animador inicia diciendo: Cero limones, medio limón, cuatro limones, debiendo responder en este caso aquel a quien se le adjudicó el número cuatro. El que responde puede elegir aleatoriamente cualquier otro número de limones que desee, quien sea llamado, continúa y así sucesivamente. Quienes pronuncien incorrectamente algunas de las palabras o números o tarde en responder, abandonará la ronda y pagará una prenda.



ACTIVIDAD N° 2: "RESPONDE LOS RETOS" (25 MINUTOS)

Entregamos a los estudiantes una ficha con preguntas que deben completar en un lapso establecido.

- ¿Cómo dibujarías la palabra felicidad?
- ¿Si fueras un DJ cuál sería tu nombre artístico?
- Escribe tres cosas en común entre una mascota y un celular.
- Resulta que en el futuro te invitarán a participar en una organización cuyas siglas son O.F.L. ¿Qué significan las siglas?

¹⁷⁸ Apuntes y Monografías. (2010, 6 febrero). Recuperado 5 julio, 2018, de <https://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/4590531/Si-sos-profe-de-Educacion-Fisica-tenes-q-entrar.html>

- 5 usos alternativos para una pajita.
- Termina el refrán: "Al que madruga..."

Socializamos entre todos las respuestas elaboradas y destacamos aquellas más originales. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Bitácora del Animador: A partir de aquí los encuentros están enfocados al desarrollo de habilidades de creatividad imaginativa.



Reflexionamos:

- ¿Cuál de todos los retos te pareció más fácil de responder?
- ¿Cuál te pareció la más difícil?
- ¿Cuál respuesta fue la más graciosa y divertida?
- ¿Cuál respuesta te pareció las más original?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

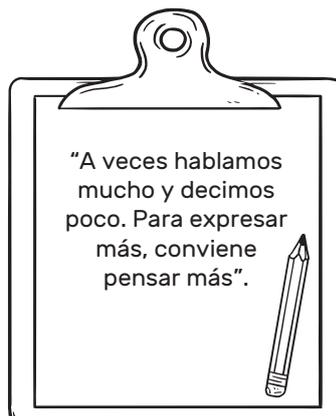
Escribimos en la alfombra fantástica, a modo de evaluación de la tarea realizada, considerando los siguientes puntos.

Diario del Aprendizaje:

- Temas abordados en el encuentro.....
- Ideas principales que debemos recordar.....
- Hoy hemos aprendido que.....
- Hoy hemos aprendido que.....
- No me quedó bien claro.....
- Lo que hemos tratado guarda relación con.....
- Lo que más me gustó fue.....

Desarrollo: El animador, previamente, construirá la alfombra de la siguiente manera: Cortará los papeles afiche por la mitad a lo largo; los pegará en serie con plasticola, dándole la longitud necesaria. Luego de que se seque lo enrollará. Cuando llega el momento de evaluación de un proceso se desenrolla la alfombra sobre el piso, dando la consigna mencionada al principio. Filmamos y sacamos fotografías de las producciones y de las presentaciones más resaltantes, las compartimos con los compañeros.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 10

Objetivo: Manifestamos nuestras características personales de una manera simbólica y creativa.

Tiempo: 45 minutos.

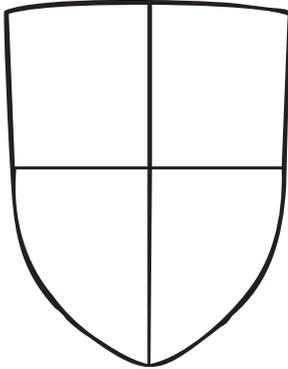
Recursos Materiales:

- Cartulinas.
- Tijeras.
- Útiles para escribir-pintar.
- Cinta de embalaje.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "MI ESCUDO PERSONAL" (35 MINUTOS)



Inicialmente dialogamos con los estudiantes sobre los escudos de un guerrero, para qué sirven y cuáles son sus características, especialmente mencionar sobre lo que representa las gráficas. El animador podría llevar un escudo propio de tal modo a captar mayor interés y despertar la esencia real de lo que se pretende que ellos realicen¹⁷⁹.

Las gráficas que se visualizaban en los escudos de los guerreros identificaban simbólicamente una nación, una ciudad o un linaje. Los lemas que se plasmaban en el escudo contienen características principales del pueblo que defendían, además de destacar las conductas de sus habitantes. Por lo tanto, los escudos demostraban y resaltaban características positivas.

La actividad consiste en que cada estudiante elabore su propio escudo, este estará dividido en cuatro cuarteles, en cada cuartel deberán graficar un símbolo que permita transmitir a los demás quién es él o ella, destacando solo aspectos positivos de su persona. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Bitácora del Animador: El autoconocimiento implica detenerse un momento y reflexionar sobre uno mismo, mirando a su interior, implica identificar sentimientos y emociones relacionados a los diferentes ámbitos de la vida: Familiar, social, pareja, laboral, etc.



Reflexionamos:

- ¿Ha resultado difícil encontrar características positivas que nos definan?
- En la vida cotidiana ¿podríamos decir que somos guerreros?
- En las batallas de la vida diaria ¿cómo podría ayudarnos estas características positivas que mencioné de mi persona?

¹⁷⁹ García, C. (2014, 13 octubre). Nuestro Escudo Identitario: ¿Quién soy y cuáles son mis emblemas? [YouTube]. Recuperado 27 agosto, 2018, de <http://www.cocinandoaprendizajes.org>.



ACTIVIDAD N° 2: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Entre todos los integrantes del grupo comentaremos la actividad, reflexionaremos sobre cómo nos hemos sentido, si nos ha gustado, si nos pareció divertida, en caso contrario intentaremos hallar el porqué.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 11

Objetivos: Generamos la producción de ideas con base en la confianza de uno mismo y nuestra empatía con los demás.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Manzana u otro objeto similar.
- Tarjetas de colores (rojo, verde y amarillo).
- Copias de las frases.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "MESA HUMANA" (15 MINUTOS)

Formamos con el grupo un círculo dejando en el centro cuatro sillas, seguidamente invitamos a cuatro voluntarios a pasar ocupar las sillas¹⁸⁰.

Las sillas deben estar ubicadas de un modo que los cuatro estudiantes puedan recostar, lo más cómodamente posible, sus cabezas sobre el regazo del compañero, es importante que los pies de los estudiantes alcancen bien la base del suelo, ya que en el momento en que ellos se hayan ubicado del modo indicado, se sacarán las sillas, de tal modo a formar una mesa humana.

Cuando ya se hayan sacado las sillas, se les piden que alcen los cuatro estudiantes sus brazos arriba y aguanten por 10 segundos; si aguantan, se da la orden de que la mesa humana camine, lo que usualmente produce que la mesa se derrumbe al dar el primer o segundo paso. Se puede repetir la actividad ya con otros voluntarios que quieran aceptar el desafío.

¹⁸⁰ ParaLideres.org. (2013, 3 junio). *Dinámica 28 | La Mesa Humana* [YouTube]. Recuperado 28 agosto, 2018, de <https://www.youtube.com/watch?v=rPk3zYodmKc>



ACTIVIDAD N° 2: "GUILLERMO TELL HUMANO" (20 MINUTOS)

Se forman grupos de 3 a 6 integrantes, según sea la cantidad de estudiantes¹⁸¹. Se les brinda una breve reseña sobre la historia de Guillermo Tell, algunos de los estudiantes pueden narrar la historia al grupo si lo desea.

Se pide un voluntario que asuma el rol de Guillermo Tell, se le pone un objeto o una manzana encima de la cabeza y los ojos vendados. Se puede ir intercambiando los papeles.

Seguidamente los grupos formarán un Guillermo Tell colectivo, donde deben idear cuantos métodos se les ocurra para echar la manzana sin que le ocurra nada al compañero que la sostiene. No se deben repetir los métodos.

Por ejemplo: El grupo podría formar una flecha humana, soplando la manzana, con una cinta entre dos personas, etc.

Es importante que los estudiantes entiendan que el juego implica un ente colectivo. También que es necesario desarrollar la actividad en espacio libre de obstáculos. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: En el recreo. Hablando con algún profe o alumno. En los momentos de recreo es donde los estudiantes se fortalecen más en el uso de las habilidades sociales y las interacciones con los pares, ya que constituye un espacio no estructurado. Además este espacio se vincula con su entorno social. Los profesores también utilizan estos momentos para hablar con otros profesores (incluyendo el animador) que no solo constituye una conversación profesional. Se conversa sobre diversas situaciones pero casi siempre giran en torno a los estudiantes y a la comunidad educativa en general.



Reflexionamos:

- ¿Se tuvieron en cuenta todas las opiniones del grupo para alcanzar la meta?
- ¿Cómo prefieren trabajar, en grupo o solos?
- ¿Con qué tipo de personas les gusta trabajar?
- ¿Con qué tipo de personas les resulta difícil trabajar?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

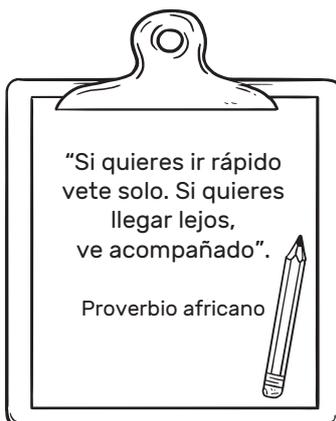
Se leen unas frases que estén relacionadas con los aprendizajes del día, valores y todo aquello que tenga afinidades con el grupo. Si se está de acuerdo con la frase se levantará el objeto verde; si no, el rojo; y la respuesta dudosa con el color amarillo. Se comenta la experiencia en forma personal.

Algunas de las frases podrían ser:

- "Trabajar en equipo divide el trabajo y multiplica los resultados" (Anónimo).
- "No puedes agotar la creatividad; mientras más la usas, más tienes" (Maya Angelou).
- "No importa lo lento que vayas mientras no pares" (Andy Warhol)

¹⁸¹ Grupo Scout X - El Pilar de Valencia. (s.f.). *Dinámicas de Creatividad*. Recuperado 15 julio, 2018, de <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2016/07/DOC2-DINAMICAS-DE-CREATIVIDAD.pdf?x18843>

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 12

Objetivo: Hacemos nuestro día más alegre con un saludo.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Reproductor de música.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "CANASTA REVUELTA" (10 MINUTOS)

Solicitamos a los estudiantes que formen un círculo; seguidamente se dará a cada estudiante el nombre de dos frutas, una que será igual para todos y otra que podrá repetir¹⁸². Es importante dar la orden de no compartir esta información con los demás compañeros.

Formamos un círculo con los brazos entrelazados, y la orden se seguirá dando de la siguiente manera:

- Sentados naranja.
- Saltan manzana.

Al estar entrelazados será muy divertido ya que no todos podrán estar sentados ni todos sentados al mismo tiempo, etc. El juego termina cuando se le da una instrucción con la fruta con la que comparten todo el grupo.



ACTIVIDAD N° 2: "EL SALUDO" (25 MINUTOS)

Solicitamos a los estudiantes que se dispersen por diferentes partes de todo el espacio del aula, se puede poner una música de fondo; una vez dispersados, empiezan a caminar por donde ellos quieran, libremente por todo el espacio (no en forma circular). Luego, se les indica en un momento dado que cada vez que encuentren a un compañero, lo saluden.

El animador comenzará a dar otras consignas. Por ejemplo:

- Saludar al compañero pero en otro idioma.
- Saludar al compañero de mala gana.
- Saludar al compañero como si nunca se hubieran visto.
- Saludar al compañero como si no le quisiese.
- Saludar al compañero como si tuviera mal aliento, etc.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Bitácora del Animador: Que los adolescentes se conozcan a sí mismos abre las puertas para establecer buenas relaciones sociales. La toma de conciencia de uno mismo profundiza la relación con uno mismo, con los demás, con su entorno y la forma de comunicarse con cada uno de ellos.



Reflexionamos:

- ¿Qué piensan de un saludo?
- ¿Cuánto nos cuesta un saludo?
- Alguna vez cuando alguien no les dio un saludo ¿cómo se sintieron?
- ¿Por qué creen que es tan importante saludar a los demás?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El papel arrugado¹⁸³.

Desarrollo:

1ª. Etapa: Distribuir una hoja de papel oficio para cada estudiante. Decir que van a hacer una rápida retrospectiva del curso (hasta el día de hoy o al final). Para esto, inicialmente, agitar la hoja de papel (comenzar lentamente e ir aumentando progresivamente, hasta hacerlo lo más rápido posible, sin romper el papel). Luego comentar sobre el ruido, preguntando cuál fue la sensación (incomodidad, irritación, cansancio, etc.) Decir que algunos papeles hacen más ruido, otros menos.

Hacer una analogía con las personas y comentar que, cuando llegamos al encuentro, cada persona tenía un ruido. Y ahora vamos hacer la retrospectiva y percibir cómo estamos.

2ª. Etapa: A medida que vayamos regresando a lo que fue vivenciado, vamos arrugando una parte de la hoja de papel. En este momento se hace, secuencialmente, una retrospectiva de todo lo que ocurrió, citando puntos relevantes, las ganancias, los grandes logros del grupo, hasta arrugar toda la hoja.

Por ejemplo: Lo importante de percibir a los otros y ver cómo ellos me percibieron.... Sentir que en determinados momentos se aprendió esto o aquello.

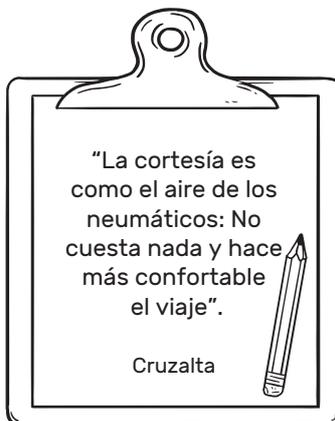
Decir que cada pedazo de la hoja arrugada representa el nivel de conciencia que cada uno consiguió alcanzar durante el curso.

¹⁸³ Regional Office for the Americas of the World Health Organization. (s.f.). *Técnicas de cierre y evaluación*. Recuperado 17 septiembre, 2018, de https://www.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=10910:2015-tecnicas-de-cierre-y-evaluacion&Itemid=42210&lang=en

Después de haber arrugado toda la hoja (hasta haber hecho un bollo), pedir que la alisen, cuidando de no romperla. Una vez hecho esto, volviendo la hoja al formato original, pedir que vuelva a agitarla. Verificar el ruido que hace.

Conclusión: Reflexionar con el grupo: El ruido ahora es armónico... Cómo está saliendo el grupo, cómo están comprometidos, qué conquistaron.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 13

Objetivo: Reconocemos valor propio como un puente hacia la creatividad.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Hojas blancas.
- Útiles para escribir.
- Caja o bolsa.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "LA CARGA ELÉCTRICA" (5 MINUTOS)

Formamos un círculo. Seguidamente pedimos a un voluntario del círculo que se retire brevemente del grupo. En ausencia de este explicamos a los estudiantes que deberán permanecer en silencio y que uno de ellos "tendrá carga eléctrica". El juego consiste en que el voluntario coloque su mano sobre la cabeza de quien tenga la carga eléctrica, todos deberán gritar y hacer gestos¹⁸⁴.

Una vez que se hayan entendido las indicaciones, se llama al voluntario y el animador le explica al voluntario: "Uno de los presentes tiene carga eléctrica: Concéntrese y vaya tocando la cabeza de cada uno para descubrir quién tiene la carga eléctrica. Cuando lo descubras, avísanos". Cuando se toque al designado con la carga eléctrica, todos deberán pegar un grito.



ACTIVIDAD N° 2: "VENDO A..." (30 MINUTOS)

Los estudiantes escribirán en una hoja su nombre, luego la depositarán dentro de una caja o una bolsa. A continuación sacarán un papel (con el nombre de otro compañero), sin revelar de quién se trata.

El compañero debe redactar debajo del nombre de compañero un anuncio donde intente vender a su compañero, para ello debe elegir las mejores cualidades de este y escribirlas. Una vez culminada la elaboración del anuncio, cada estudiante puede presentar su anuncio oralmente, esto dependerá en gran medida de la confianza del grupo, en caso contrario se vuelven a guardar las hojas en una caja o bolsa y el animador será quien se encargará de hacer llegar a la persona de quien se habla en el anuncio. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: El animador sociocultural debe tener la capacidad de generar la confianza suficiente para establecer conversaciones reales y profundas que giren en torno a la comunidad educativa en general.



Reflexionamos:

- ¿Cómo se sintieron al escuchar los anuncios sobre sí mismos?
- ¿Cómo se sintieron al descubrir o describir cosas buenas de los demás?
- Si tuvieras la oportunidad de comprar a alguien ¿a quién comprarías?
¿Por qué?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Evaluamos el encuentro del día atendiendo los siguientes indicadores.

Valoración: 1. Aceptable, 2. Bueno, 3. Muy Bueno, 4. Excelente

INDICADORES	1	2	3	4
Todos los estudiantes participan con entusiasmo.				
Todos comparten por igual la responsabilidad sobre la tarea.				
Se destacan habilidades de imaginación y creatividad.				
Los estudiantes muestran estar versados en la interacción; se conducen animadas discusiones centradas en la tarea.				

Después del tiempo establecido, cada uno presenta al grupo lo que considera fue su forma de participación y actitud con el grupo, y los demás integrantes cuestionarán lo que se va presentando.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 14

Objetivo: Estimulamos nuestra creatividad e imaginación y aumentamos nuestra capacidad comunicativa.

Tiempo: 60 minutos.

Recursos Materiales:

- Hojas blancas.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "OBSÉRVAME" (10 MINUTOS)

Alineamos a los estudiantes uno frente a otro en dos líneas paralelas¹⁸⁵. Les damos un tiempo de 30 segundos para que puedan mirarse muy bien y observar detalles del compañero. Se dan la espalda y cambian algún detalle (una cadena, ponerse o quitarse las gafas, desabrochan un botón en la camisa...). El objetivo es que adivinen qué cambió su compañero o compañera.



ACTIVIDAD N° 2: "MI PROPIA PELÍCULA" (40 MINUTOS)

Formamos grupos de cinco integrantes¹⁸⁶. Les entregamos una hoja y un bolígrafo. A continuación, les explicamos que deben imaginar que son famosos directores de cine y que están pensando en lanzar su próxima película. Para eso tienen que pensar el género (drama, musical, thriller, romántica, comedia, etc.) y qué actores la protagonizarían, incluso pueden compañeros de su grupo.

Se les dejan entre 15 a 20 minutos para que desarrollen sus películas, tomando notas en el papel. Cumplido el tiempo, cada grupo debe comentar qué película se les ha ocurrido lanzar. Es importante que, durante este tiempo, los demás grupos permanezcan en silencio y escuchando a sus compañeros.

Cuando todos los grupos hayan hablado de su película, se trata de que, entre todos, elijan la historia que más les gusta. Puede ser una completa uniendo

¹⁸⁵ Escuela20. (s.f.). 10 juegos y recursos para romper el hielo. Recuperado 6 septiembre, 2018, de http://www.escuela20.com/tutoria-rompehielos-romper-el-hielo/articulos-y-actualidad/10-juegos-y-recursos-para-romper-el-hielo_2825_42_4318_0_1_in.html

¹⁸⁶ Lidefer. (s.f.). 10 dinámicas de Creatividad para Niños y Adultos. Recuperado 6 septiembre, 2018, de <https://www.lifeder.com/dinamicas-de-creatividad/>

las películas de todos. Si sobra tiempo, se puede hacer una representación de la historia a modo de teatro o se fija para el siguiente encuentro según el entusiasmo de los estudiantes. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Tuvieron en cuenta las ideas que aportaban todos sus compañeros de equipo para crear la película?
- ¿Rechazaron alguna idea? ¿Por qué?
- ¿Hubo un momento de silencio para pensar o las ideas fluyeron rápidamente?



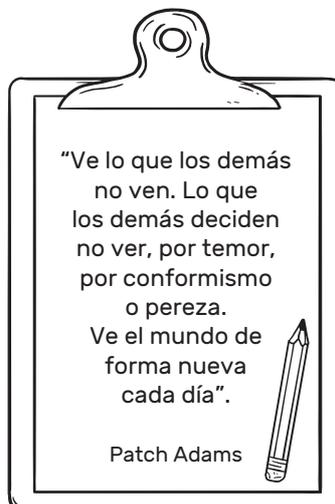
ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Compartimos a través de "Lluvia de experiencias":

- ¿Qué aporté hoy al encuentro?
- ¿Qué aprendí?
- ¿Qué aprendí con los demás?
- ¿Qué me gustaría aprender?

El animador debe solicitar a cada participante que verbalice un sentimiento que traduzca o que evalúe el día vivenciado. Se reflexiona con el grupo sobre la importancia de reconocerse y verbalizar los sentimientos vivenciados durante el encuentro y compartirlos con todos.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 15

Objetivo: Logramos comunicarnos y cooperar mutuamente para conseguir una expresión creativa.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Hojas de diario.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "EL PROTEGIDO" (15 MINUTOS)

Los participantes forman un círculo e irán pasándose una pelota entre ellos, tratando de buscar una oportunidad para lanzar la misma y tocar con ella al participante que está al centro del pequeño círculo formado por los otros tres competidores que están dentro del gran círculo¹⁸⁷.

Los tres participantes que protegen al cuarto participante deberán tratar que la pelota nunca le dé al que está en el centro.

El participante que finalmente logra tocar con la pelota al "protegido" ocupará el lugar del centro protegido por los tres compañeros. El participante que fue tocado por la pelota reemplaza en el círculo que integra todo el grupo al participante anterior.



ACTIVIDAD N° 2: "LOS CONTRARIOS" (25 MINUTOS)

Uno de los participantes elaborará dos sombreros de papel y le va a ofrecer uno a un compañero de su elección¹⁸⁸.

A partir de este momento, este último debe efectuar los gestos exactamente contrarios a los realizados por el primer jugador. Si el primer participante se pone el sombrero, el otro tiene que hacer lo contrario, sacarse el sombrero. Si el primer participante ríe, el otro tiene que llorar; si el primer participante se pone el sombrero atravesado, el otro tiene que ponérselo de manera adecuada. Si el segundo participante comete un error, es eliminado y entrega su sombrero. Se eligen otras parejas. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: En las horas libres. Son momentos en donde los estudiantes aprovechan para despejarse de la rutina diaria académica: Forman círculos, escogen espacios donde sentarse a conversar, contar chiste o hablar de variedad de temas incluyendo inquietudes, problemas o curiosidades. Es un momento donde el animador puede incorporarse para interaccionar y conversar con los estudiantes y enterarse de sus gustos, preocupaciones, actividades, etc. El tiempo puede ser mucho más prolongado que en otras situaciones como el recreo, por ello es un momento que el animador debe saber gestionar al máximo.



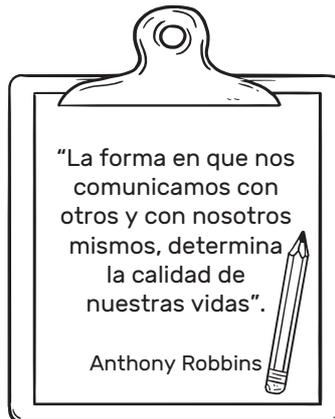
ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Se hace una mesa redonda general con el objeto de evaluar la experiencia del encuentro y de aflorar los sentimientos de los participantes.

El instructor guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

¹⁸⁷ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHIt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDEzMzVhZTdkMmlx/view>

¹⁸⁸ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHIt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDEzMzVhZTdkMmlx/view>

Frase del Encuentro:**ENCUENTRO N° 16**

Objetivos: Apreciamos y valoramos el mundo que nos rodea.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Números del 1 al 9 en cartulinas (para 3 grupos).
- Objetos significativos.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:**ACTIVIDAD N° 1: “LOS NÚMEROS” (20 MINUTOS)**

Dividimos a los estudiantes según la cantidad, en dos o tres subgrupos, los cuales deberán estar compuestos por el mismo número de personas¹⁸⁹. Se les entregarán tarjetas de números del 0 al 9. Se les explica a los grupos que cuando él diga un número, por ejemplo: 148, entonces tres miembros de su grupo deberán pasar al frente y acomodarse en el orden debido, mostrando las tarjetas de una manera visible. Cada grupo se organiza en cómo distribuir los números entre sus compañeros. Es importante atender que no se repitan números dentro de la misma cifra, por ejemplo: 144, 22, 11, etc.

El primer grupo en formar gana un punto, el ganador será aquel equipo que haga más puntos. En la medida en que el juego avance es importar aumentar la dificultad, usando sumas, restas, multiplicación o división, y que los estudiantes formen los resultados.

**ACTIVIDAD N° 2: “Y... ¿PARA QUÉ FUNCIONA?” (25 MINUTOS)**

La actividad consiste en que los estudiantes puedan dar una nueva utilidad o función a los objetos con los que se encuentran en contacto cotidianamente¹⁹⁰. El animador preparará previamente algunos objetos que pasarán por las manos de los estudiantes, quienes deberán darles nuevos usos y funciones del mismo. Para generar mayor diversión y despertar el interés se puede recurrir a utilizar elementos integrados con el sentido del humor.

¹⁸⁹ Dinámicas Grupales. (s.f.). [Juegos y Dinámicas de Grupo]. Recuperado 27 agosto, 2018, de <http://dinamicasgrupales.com.ar>

¹⁹⁰ Grupo Scout X - El Pilar de Valencia. (s.f.). Dinámicas de Creatividad. Recuperado 15 julio, 2018, de <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2016/07/DOC2-DINAMICAS-DE-CREATIVIDAD.pdf?x18843>

Ejemplo: Un palo puede ser utilizado como una espada, escoba, muleta, etc. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Bitácora del Animador: A partir de aquí los encuentros están enfocados en el desarrollo de habilidades de creatividad aplicada y trabajo en equipo (coordinación, comunicación, cohesión, confianza grupal y compromiso).



Reflexionamos:

- ¿Qué pasaría si estos objetos no existieran? Una escoba, una silla, un cepillo de dientes, etc.
- ¿Qué crees que se cruzó por la mente de las personas para crear todos estos objetos?
- De todos estos inventos... ¿cuál crees que es el más necesario para tu vida? ¿Por qué?

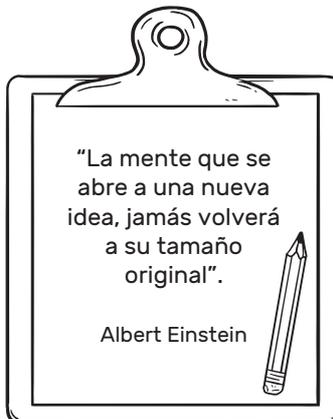


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador deja unas cartulinas en diversos lugares de la sala, cada una llevará un título (por ejemplo: Lo que más me ha gustado, cómo ha sido la interacción con mis compañeros, qué aprendimos hoy...).

Los componentes del grupo tendrán que ir pasando por las cartulinas y pondrán aquello que piensan respecto al título asignado al cartel. Posteriormente se comenta con el grupo la experiencia vivida.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 17

Objetivo: Aplicamos soluciones creativas que nos permitan gozar de una vida plena y satisfactoria.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Objetos sonoros naturales y/ o artificiales de sonido agudo.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "ORQUESTAS CON SONIDOS" (15 MINUTOS)

El animador tomará el rol de director de orquesta, se ubica al frente del grupo que se convertirá en una orquesta, se le asignará un instrumento que debe imitar haciendo un sonido que previamente habrán ensayado con el director¹⁹¹.

La melodía sonará según las pautas de director de la orquesta, quien debe ser creativo y hacer destacar el sonido de alguien para que suene más fuerte en una parte determinada de la sinfonía que en otra, haciendo bajar o subir el sonido de otros instrumentos.



ACTIVIDAD N° 2: "EL ABUELO Y SU AUDÍFONO" (20 MINUTOS)

Se inicia contando la siguiente historia: "Un abuelo tiene audífono que solo oye sonidos agudos, por ejemplo como los silbidos (el animador silba como prueba)¹⁹². Hace tiempo que está aburrido y este grupo tiene que alegrarle, buscando objetos que emitan los sonidos más agudos posibles. Animemos al querido abuelo". Se elaboran grupos de cinco estudiantes y se enumera a cada grupo. Se les brinda un tiempo suficiente para que puedan organizarse, pueden rebuscarse y utilizar objetos naturales, como también el animador puede esconder de antemano algunos objetos que les ayude.

A la hora acordada se hace el reencuentro de todos los grupos, se puede hacer sonar un silbatazo tres veces como aviso de que es el momento de volver a reunirse con los demás. Ya todo reunidos, cada grupo expone su objeto o instrumento sonoro.

Cerramos la historia: "El abuelo para divertirse tiene que oír algo de música porque hace tiempo que no la oye y a él le encanta. Como solo puede oír sonidos agudos, vamos a alegrarle, haciéndole una canción. A ver qué grupo la hace más bonita" (o todo el grupo).

Se les brinda un tiempo de cinco minutos para que creen la canción y la presenten. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Bitácora del Animador: Al tomar conciencia de uno mismo, el adolescente desarrolla la capacidad de elegir cómo actuar y asume responsabilidad sobre sus emociones, es decir, desarrolla conductas de autorregulación.



Reflexionamos:

- Para que pudieran crear el sonido más agudo... ¿por qué experiencias tuvieron que pasar?
- En el proceso de búsqueda... ¿fracasaron en algunos intentos?
- ¿Cómo se comportó el grupo para lograr el objetivo?
- ¿Cuando se vio la idea de lo demás te molestó no haberlo pensado primero?

¹⁹¹ Alianza Internacional Contra el VIH/SIDA. (2002, junio). 100 Formas de Animar Grupos: Juegos para usar en Talleres, Reuniones o en la Comunidad. Recuperado 7 septiembre, 2018, de https://www.aidsalliance.org/assets/000/001/053/ens0602_Energiser_guide_sp_original.pdf?1413808315

¹⁹² Grupo Scout X - El Pilar de Valencia. (s.f.). Dinámicas de Creatividad. Recuperado 15 julio, 2018, de <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2016/07/DOC2-DINAMICAS-DE-CREATIVIDAD.pdf?x18843>

ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El círculo mágico¹⁹³: El animador invita al grupo a formar un círculo tomados de las manos en el centro de la sala. Inmediatamente cuenta algo sobre la simbología del círculo:

Tomados de las manos: La mano derecha simboliza nuestra capacidad de ayudar, debe estar sobre la mano izquierda del compañero de la derecha.

La mano izquierda: Recibiendo la derecha del otro, simboliza nuestra necesidad de intercambio.

Al mismo tiempo en que podemos ayudar, necesitamos recibir ayuda. Ninguno de nosotros es tan fuerte para solo ayudar o tan débil para solo recibir ayuda. El círculo forma parte de los rituales y costumbres de pueblos primitivos, probablemente desde la prehistoria. Todas las actividades en esta época eran celebradas en forma de círculo.

Se creía que a través de la energía emanada entre las personas componentes de la ronda, los malos espíritus eran alejados y los buenos permanecían ahí. En el círculo vemos a todos, estamos en el mismo plano, podemos mirar a aquellos que están cerca y a los más distantes. No hay primero ni último. Nos sentimos iguales.

Cuando entramos en el círculo, no estamos disputando el liderazgo. Estamos confiando en los amigos.

La energía está en equilibrio entre dar y recibir:

- En el círculo somos todos iguales;
- No hay primero ni último;
- Estamos todos en el mismo plano;
- Veo a las personas de la izquierda, derecha y a los más distantes;

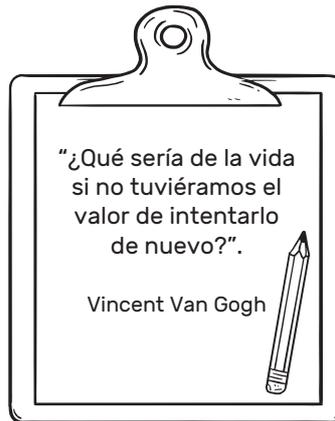
Finalmente solicita que cada participante se exprese:

- Que quede fuera del círculo (cada participante dice algo negativo);
- Que permanezca en este círculo (cada participante dice algo positivo);
- Lo relacionan con la actividad realizada en el día.

El animador cierra también con una palabra suya y dice a los participantes que: "Nos separaremos algunas veces en pequeños círculos, pero sin perder de vista nuestra fuerza y nuestra unión".

Establecemos algunos compromisos personales y grupales para llevar a la práctica en la vida real.

¹⁹³ Regional Office for the Americas of the World Health Organization. (s.f.). *Técnicas de cierre y evaluación*. Recuperado 17 septiembre, 2018, de https://www.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=10910:2015-tecnicas-de-cierre-y-evaluacion&Itemid=42210&lang=en

Frase del Encuentro:**ENCUENTRO N° 18**

Objetivo: Fortalecemos nuestro pensamiento estratégico y creativo para generar resultados correctos.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Dos bufandas.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:**ACTIVIDAD N° 1: "EL ZORRO Y EL CONEJO" (10 MINUTOS)**

Los estudiantes se paran formando un círculo¹⁹⁴. Una bufanda se llama "Zorro" y la otra se llama "Conejo". El zorro debe estar atado al cuello con un nudo y el conejo debe estar atado al cuello con dos nudos. El animador empieza por escoger a dos estudiantes que estén en lados opuestos del círculo. Ata la bufanda "Zorro" al cuello de un estudiante y la bufanda "Conejo" al cuello de otro.

El animador contará hasta 3 para que pueda iniciar la persecución. Los estudiantes necesitan desatar sus bufandas y atarlas nuevamente al cuello de su compañero a su derecha o a su izquierda. Las bufandas deben ir en la misma dirección alrededor del círculo.

La bufanda "Zorro" con solo un nudo va a moverse más rápidamente que la bufanda "Conejo". Las estudiantes atando los dos nudos para la bufanda "Conejo" deberán tratar de hacerlo más y más rápidamente para escaparse del zorro.

**ACTIVIDAD N° 2: "FÚTBOL CREATIVO" (25 MINUTOS)**

El animador divide al grupo en dos equipos. Cada equipo deberá seleccionar un arquero, el animador ubicará a los jugadores de ambos equipos por toda la cancha¹⁹⁵. Para esta actividad se acuerda la siguiente regla:

¹⁹⁴ Alianza Internacional Contra el VIH/SIDA. (2002, junio). 100 Formas de Animar Grupos: Juegos para usar en Talleres, Reuniones o en la Comunidad. Recuperado 7 septiembre, 2018, de https://www.aidsalliance.org/assets/000/001/053/ens0602_Energiser_guide_sp_original.pdf?1413808315

¹⁹⁵ Mom Junction. (2017, 9 febrero). 10 Creative Group Activities For Teenagers. Recuperado 9 septiembre, 2018, de https://www.momjunction.com/articles/group-activities-for-teenagers_00115271/#gref

Los goles solo pueden meterse de arquero a arquero, pero para que la pelota llegue al arquero el equipo debe trabajar de manera creativa, ya que los jugadores pueden mover la pelota: Pasando, botando o pateando, cuando la pelota llegue al arquero puede dar tres pasos al frente, para tantear el gol. Es importante que no sea una cancha demasiado amplia para que los arqueros logren tantear sus goles. En ningún momento deben los equipos correr o caminar con la pelota en la mano. ¡Que gane el grupo más creativo!

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Todos los compañeros respetaron las reglas?
- ¿Cuál era la estrategia más apropiada para lograr apuntar los goles?
- ¿En el fútbol solo es importante la destreza física?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Evaluamos nuestro encuentro respondiendo el siguiente cuestionario:

- ¿Qué tan valioso fue el encuentro de hoy?
- ¿Cuáles son las cosas más importantes que aprendió hoy?
- ¿Cómo pretende aplicar esas ideas en tu vida diaria?
- ¿Cuáles son las fuerzas que los animan para aplicar las mejores ideas en su estudio, en la familia y/o en la comunidad?

Se hace una mesa redonda general con el objeto de evaluar la experiencia del encuentro y de aflorar los sentimientos de los participantes.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 19

Objetivo: Creamos nuestros propios espacios de actuación.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos Materiales:

- Una botella.
- Hojas de autoevaluación.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "LA BOTELLA" (15 MINUTOS)

Los estudiantes deben formar un círculo. Se hace dar la vuelta en el medio una botella (o algún otro objeto) a través del círculo¹⁹⁶.

Los estudiantes que salen señalados tienen que hacer algo con la botella, como bailar con ella o ponerla de cabeza. Para cerrar el juego dependiendo del grupo se le puede pedir que haga lo mismo que hicieron con la botella al compañero que se encuentra a su derecha.



ACTIVIDAD N° 2: "LA LÍNEA MÁS LARGA" (20 MINUTOS)

Este juego requiere mucho espacio, por lo que puede requerirse hacerlo afuera. Creamos equipos de ocho a diez estudiantes, cada equipo debe tener el mismo número de miembros.

El animador dará la siguiente consigna: La tarea consiste en que cada equipo cree la línea más larga, usando todas las partes de sus cuerpos, ropa o cualquier elemento que traigan dentro de su bolsillo (prohibido que traigan cosas de afuera).

Cuando el animador dé una señal, empezará el juego. Se da un tiempo breve de tiempo, de 2 a 3 minutos, para formar la línea más larga, el equipo que lo logre gana el desafío. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Qué les pareció la actividad?
- ¿Qué cosas utilizaron para aumentar el largo de la línea?
- ¿En algún momento imitaron las ideas de los compañeros o pensaron por qué no se nos ocurrió a nosotros primero?
- ¿Qué tipos de habilidades eran importantes utilizar para lograr el desafío?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Anotamos las discrepancias que hay entre nuestros comportamientos percibidos antes y después de la dinámica. Con ello se comparan las discrepancias que han percibido los demás y además subrayarán los aportes de valor que más útiles les parecen.

¹⁹⁶ Alianza Internacional Contra el VIH/SIDA. (2002, junio). 100 Formas de Animar Grupos: Juegos para usar en Talleres, Reuniones o en la Comunidad. Recuperado 7 septiembre, 2018, de https://www.aidsalliance.org/assets/000/001/053/ens0602_Energiser_guide_sp_original.pdf?1413808315

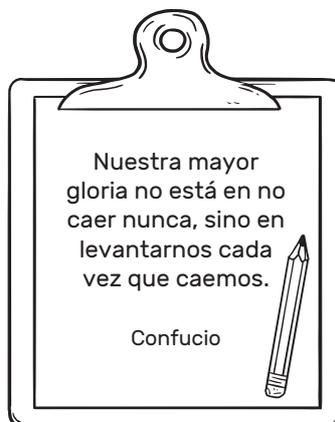
FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

Nombre o apodo:

Fecha:

INDICADORES	AUTOEVALUACIÓN PREVIA	AUTOEVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO CONSEGUIDO	EVALUACIÓN DEL GRUPO	APORTES DE VALOR
Expreso mis ideas con claridad ante las dificultades.				
Demuestro habilidad para trabajar en equipo.				
Coopero creativamente en las actividades establecidas.				
Me oriento a conseguir un resultado.				
Muestro empatía y escucha.				

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 20

Objetivo: Respondemos favorablemente al momento que nos demanda ser creadores.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Hilo o cinta de embalaje.
- Hojas de autoevaluación.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "DRAGÓN" (10 MINUTOS)

El animador convoca a siete voluntarios. Todos los estudiantes se sitúan en fila¹⁹⁷. Cada estudiante tomará la cintura del que tiene delante con las manos, formando así un dragón.

Entonces la "cabeza" (primera persona de la fila) del dragón intentará tocar la "cola" (última persona de la fila), mientras que el "cuerpo" (las demás personas) ayuda a que la cola no sea tocada, sin que cada estudiante pierda el contacto con quien tiene delante. Se puede luego convocar a otros voluntarios, para repetir el juego.



ACTIVIDAD N° 1: "AMARRADOS" (30 MINUTOS)

Formamos parejas¹⁹⁸. El animador deberá amarrar el brazo izquierdo de un participante con el brazo derecho del otro. Estos brazos atados están deshabilitados y no se pueden usar. Estas personas atadas son "gemelos siameses". Tienen que coordinar para lograr ciertas acciones que necesitan de dos manos libres (una mano de cada persona).

Cada pareja deberá hacer la acción o simular una de las siguientes acciones:

- Ponerse una campera (buzo, abrigo, o chaqueta) con cierre a una persona.
- Ponerle los zapatos a una persona y amarrar los cordones.
- Hacer una avioneta de papel.
- Envolver un regalo con papel y cinta.
- Pelar una banana y comerla.
- Saltar piola diez veces.
- Hacerle una colita/trencita a una compañera y atarla con gomita.
- Enrollar una piola (cuerda).
- Escribir del 1 – 10 en una hoja, doblarla en tres, meterla en un sobre y sellar el sobre con la lengua.
- Arrodillarse en el piso, hacer la posición de oración y decir una oración entre dos.
- Hacer 2 a 5 lagartijas (flexiones o planchas).

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Crees que cada persona tiene diferentes maneras de hacer las cosas?
- ¿Cómo podemos lograr congeniar nuestras ideas con las de los demás?

¹⁹⁷ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHlt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDExMzVhZTdkMmIx/view>

¹⁹⁸ Rotela, R. (2015b). Programa de Emprendizaje Juvenil Colaborativo "AIRE". Asunción, Paraguay: Fondo Cristiano Canadiense para la Niñez (CCFC).



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

AUTOEVALUACIÓN

En la casilla correspondiente, valoro mi experiencia, marcando con X mis logros, según los siguientes indicadores.

INDICADORES	VALORACIÓN
<p>Coopero creativamente con el animador y con los compañeros participantes.</p> <p>Aporto ideas creativas al grupo.</p> <p>Aprendo a compartir y aprovechar las habilidades y conocimientos que puede aportar cada miembro del grupo.</p> <p>Aprendo a organizar el tiempo y el trabajo, cuando este sea en grupo.</p> <p>Aprendo a trabajar analizando, cuestionando, experimentando, comprobando, revisando, etc.</p>	

Finalmente expresamos nuestros compromisos personales que ayudarán a mejorar y fortalecer nuestras experiencias.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 21

Objetivo: Demostramos que el verdadero potencial de la creatividad reside en el trabajo en equipo.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- 20 objetos cualesquiera.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "ABRACADABRA" (10 MINUTOS)

Uno de los estudiantes hace de mago¹⁹⁹. El juego comienza colocando una veintena de pequeños objetos encima de la mesa. Los estudiantes los observan durante dos minutos, se dan la vuelta y pronuncian la frase: "Abracadabra. Desaparece". El mago tiene que suprimir uno de los objetos. Gana quien primero se dé cuenta de qué es lo que ha desaparecido.



ACTIVIDAD N° 2: "ESCULTURA HUMANA" (30 MINUTOS)

Formamos parejas, uno de los estudiantes asumirá de modelo y otro de escultor²⁰⁰. El animador entregará dos palabras que deben representar por medio de una escultura humana.

El modelo deberá dejar que el escultor le mueva los brazos, piernas, cuerpo... para formar la escultura. La comunicación es en todo momento no verbal. Cada pareja presentará su escultura a sus compañeros.

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: El Tereréaprendizaje le permite al estudiante presentarse de la manera tal y cual como él es, a su vez este espacio le genera la posibilidad de descubrirse a sí mismo y a través de los demás. La conversación no es un acto de hablar por hablar, implica previamente una dinámica interna que luego se expresa por las palabras.



Reflexionamos:

- ¿Cómo se han sentido trabajando con sus parejas?
- ¿Fue fácil encontrar un molde para nuestra escultura humana?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Se eligen de a dos o tres participantes, para mostrar una escena, sin palabras, del día o momento en que llegaron al encuentro y otra donde muestren cómo se van.

Es muy interesante esta técnica porque aporta, entre una y otra escena, cambios actitudinales de los participantes. La gente se presta mucho a este juego porque es compartido. Al observar las escenas se puede realizar una interpretación de las vicisitudes del aprendizaje.

El grupo hace un análisis de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

¹⁹⁹ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHIt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDExMzVhZTdkMmlx/view>

²⁰⁰ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHIt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDExMzVhZTdkMmlx/view>

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 22

Objetivo: Damos respuesta a las nuevas necesidades en colaboración con los demás.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Pelota.
- Sillas.
- Bandera.
- Venda para tapar los ojos.
- Cuestionario de autocrítica.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "SÍLABAS" (10 MINUTOS)

Formamos un círculo. El animador se coloca en el medio y lanzará una pelota a uno de los estudiantes, diciendo una sílaba (cualquiera): "DO". El receptor dice otra sílaba –la que quiera– y pasa el balón. El compañero que volvió a atrapar la pelota tendrá que intentar completar una palabra de las dos sílabas dichas por dos compañeros anteriores y pasar el balón²⁰¹. La palabra se amplía todo lo que dé de sí. El que consigue quedarse con la palabra gana y los otros compañeros pagarán con una prenda.



ACTIVIDAD N° 2: "CUSTODIA LA BANDERA" (30 MINUTOS)

El animador pide un voluntario, su trabajo consistirá en custodiar una bandera que se encuentra ubicada alrededor de ciertos obstáculos (sillas u otros objetos que se pueden utilizar del aula), deberá hacer esto pero teniendo los ojos vendados²⁰². Cuando este percibe un ruido o movimiento deberá intentar atrapar al ladrón o ponerse en alerta para impedir que le roben la bandera.

²⁰¹ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHIt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDEzMzVhZTdkMmlx/view>

²⁰² 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHIt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDEzMzVhZTdkMmlx/view>

Es importante que los que asumen el papel de ladrones sean lo más creativos posible para lograr el desafío. Más adelante se puede aumentar la dificultad aumentando más custodios y más ladrones. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Bitácora del Animador: La autorregulación en el trabajo en equipo favorece que cada uno de los miembros sea consciente de sus responsabilidades y su valor dentro de un grupo.



Reflexionamos:

- ¿Cómo se sintieron los compañeros que asumieron el rol de custodios?
- ¿Cómo se sintieron los compañeros que asumieron el rol de ladrones?
- ¿Qué habilidades eran importantes desarrollar para lograr el objetivo?



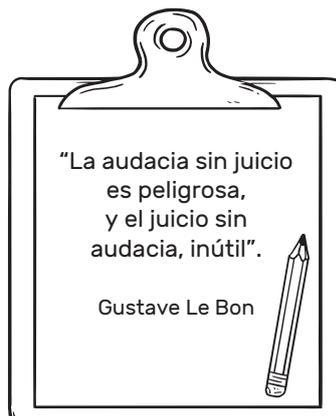
ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Respondemos el cuestionario de autocrítica:

- a)** Si tuvieras que calificar el trabajo del grupo, ¿qué adjetivo utilizarías?
- Intercambio fructuoso.
 - Grupo inactivo.
 - Charlatanería.
 - Grupo de reflexión profunda.
- b)** ¿Se alcanzó el fin propuesto?
- Sí...
 - No...
 - ¿Por qué?...
- c)** La decisión o conclusión que se logró fue
- Apresurada.
 - Bien analizada.
 - Con un análisis suficiente.
 - De manera democrática.
- d)** ¿A quiénes se dirigían los que tomaron la palabra?
- A todo el grupo.
 - A algunos integrantes.
 - Solo a una persona.

Después de discutir estas preguntas el grupo saca sus conclusiones y se aclaran los puntos, actitudes, etc., que se deben cambiar.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 23

Objetivo: Dramatizamos nuestra realidad y la comunicamos a los demás de manera creativa.

Tiempo:

50 minutos.

Recursos Materiales:

- Cartas A.
- Cartas B.
- Hojas de autoevaluación.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "CUBIERTOS" (10 MINUTOS)

El juego consiste en que cuando el animador mencione la palabra CUCHILLOS todos se paran, cuando diga CUCHARAS todos se sientan y cuando diga CUBIERTOS todos se cambian de lugar²⁰³. El que se equivoque se va saliendo del juego. Gana quien quede hasta el final.



ACTIVIDAD N° 2: "CON OTROS OJOS" (40 MINUTOS)

El animador dará la siguiente consigna a los estudiantes²⁰⁴: Cada estudiante escogerá dos cartas, una carta A y una carta B; estas cartas le indicarán una actividad y una emoción con la que deben representarla.

Cartas A: Cada una de ellas enumerará una actividad distinta.

Por ejemplo: Lavar los platos después de una comida familiar, volver a casa después del colegio, un día de lluvia sin paraguas, el día en empiezan las vacaciones, cuando te habla una persona que no entiendes, cuando tu club favorito pierde o gana, etc.

Cartas B: Estas indicarán el modo en el que se debe representar la acción.

Ejemplos: Simpático, amoroso, triste, enojado, escandaloso, asustado, emocionado, etc.

Es importante adaptar las cartas si es necesario al contexto en donde se desarrollarán los encuentros.

Otras variantes podrían ser la de añadir cierta dificultad, dando la consigna de que deben hacer la dramatización sin hablar, por ejemplo hacerlo solamente con mímicas, con la dificultad añadida de que tienen que mostrar la emoción con la expresión facial y corporal. De esta manera los compañeros deberán adivinar la situación y la emoción representada. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

²⁰³ Pastoral Juvenil Coyuca. (s.f.). Juegos para Jóvenes. Recuperado 6 septiembre, 2018, de <http://servicios.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/97/juegosjovenes.pdf>

²⁰⁴ Lidefer. (s.f.). 10 dinámicas de Creatividad para Niños y Adultos. Recuperado 6 septiembre, 2018, de <https://www.lidefer.com/dinamicas-de-creatividad/>



Bitácora del Animador: A partir de estos encuentros se enfoca en el desarrollo de habilidades de creatividad socioprocedimental.

Reflexionamos:



- ¿Qué les pareció la actividad?
- ¿Las emociones están siempre presentes en las situaciones que vivimos todos los días?
- ¿Cómo logramos descubrir las emociones que sienten los demás?



ACTIVIDAD N° 1: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

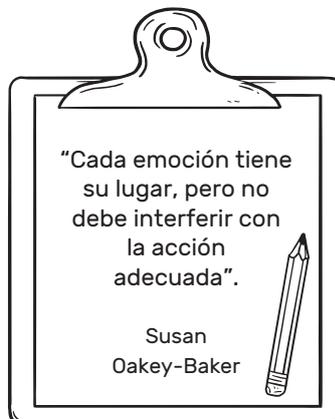
AUTOEVALUACIÓN

En la casilla correspondiente, valoro mi experiencia, marcando con X mis logros, según los siguientes indicadores.

INDICADORES	VALORACIÓN
Escucho al animador y a los compañeros participantes.	
Aprendo a defender, de manera justificada, las propias ideas frente al grupo.	
Aprendo a compartir y aprovechar las habilidades y conocimientos que puede aportar cada miembro del grupo.	
Aprender a organizar el tiempo y el trabajo, cuando este sea en grupo.	
Aprendo a trabajar analizando, cuestionando, experimentando, comprobando, revisando, etc.	

Finalmente expresamos nuestros compromisos personales que ayudarán a mejorar y fortalecer nuestras experiencias.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 24

Objetivo: Desarrollamos la capacidad de crear cosas nuevas.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos Materiales:

- Cuerda.
- Cinta adhesiva.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "¿QUÉ ESTÁS HACIENDO?" (10 MINUTOS)

Todos los estudiantes se ponen de pie y forman un círculo²⁰⁵. El facilitador empieza actuando una acción. Cuando la persona a su derecha dice su nombre y le pregunta "Pepe... ¿qué estás haciendo?", esa persona responde: "Estoy haciendo algo completamente diferente". Por ejemplo, el animador simula que está nadando y dice "Me estoy lavando el pelo".

Entonces la persona a la derecha tiene que simular lo que el animador dijo que estaba haciendo (lavándose el pelo), mientras el compañero de su derecha nuevamente pregunta: "Fulano... ¿qué estás haciendo?", y seguimos la misma secuencia. Continúe alrededor del círculo hasta que todos hayan tenido un turno.



ACTIVIDAD N° 2: "ARQUITECTOS" (20 MINUTOS)

El animador dividirá al grupo en equipos, la actividad consiste en salir a recorrer por cinco minutos fuera del aula y recolectar cualquier tipo de material reciclable²⁰⁶. A continuación eligen un espacio para trabajar con su equipo, deben construir algo creativo a partir de los materiales que han recolectado. El animador solo les entregará una cinta adhesiva y cuerda.

Luego de haber realizado sus creaciones se hace una presentación a todos los compañeros del grado. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: En los espacios de Tereréaprendizaje el estudiante logra establecer relaciones más cercanas con sus pares y con el animador. Logra hablar de temas que quizás no lograría expresar en otras situaciones de aprendizaje. No obstante, el animador debe atender que no asuma el rol de consejero sobre temas más profundos que puedan surgir durante la conversación.



Reflexionamos:

- ¿Cómo surgió en el grupo la idea de qué cosa podrían crear?
- ¿Cuál fue el material más importante para elaborar su invento?
- ¿De qué manera nos beneficia desarrollar la capacidad de poder crear cosas nuevas?

²⁰⁵ Alianza Internacional Contra el VIH/SIDA. (2002, junio). 100 Formas de Animar Grupos: Juegos para usar en Talleres, Reuniones o en la Comunidad. Recuperado 7 septiembre, 2018, de https://www.aidsalliance.org/assets/000/001/053/ens0602_Energiser_guide_sp_original.pdf?1413808315

²⁰⁶ Mom Junction. (2017, 9 febrero). 10 Creative Group Activities For Teenagers. Recuperado 9 septiembre, 2018, de https://www.momjunction.com/articles/group-activities-for-teenagers_00115271/#gref



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Los miembros de cada grupo discuten las actividades en términos de lo que ayudó y de lo que obstaculizó y el grado al cual la experiencia hizo que aumentara su confianza, creatividad y actitudes.

El animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 25

Objetivo: Asumimos una actitud hacedora, improvisando en el tiempo real.

Tiempo: 60 minutos.

Recursos Materiales:

- Cinta de embalaje.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "TRANSPORTES" (10 MINUTOS)

Formamos un círculo, los estudiantes se mantienen sentados en las sillas²⁰⁷.

El animador se pone de pie en el centro e iniciará el juego, deberá caminar o correr alrededor de la parte exterior del círculo, imitando algún medio de transporte como un auto, un tren, un avión, o una actividad para moverse, como nadar o correr, etc. El animador se para enfrente de varias personas, les da una señal para que le sigan y se incorporen en fila detrás e imitando el transporte. Cuando el animador tenga de seis o diez estudiantes detrás de sí, grita "Se descompuso el... (nombre del transporte)" y todos, incluyendo al animador, corren hacia los asientos. El estudiante que se quede sin asiento debe empezar el juego otra vez, con un nuevo transporte.



ACTIVIDAD N° 2: "PROGRAMA DE TELEVISIÓN" (40 MINUTOS)

Formamos cuatro equipos con la misma cantidad de estudiantes²⁰⁸. Los miembros que conforman cada grupo deben representar un programa de televisión, escogiendo un tema que ellos escojan.

²⁰⁷ Alianza Internacional Contra el VIH/SIDA. (2002, junio). 100 Formas de Animar Grupos: Juegos para usar en Talleres, Reuniones o en la Comunidad. Recuperado 7 septiembre, 2018, de https://www.aidsalliance.org/assets/000/001/053/ens0602_Energiser_guide_sp_original.pdf?1413808315

²⁰⁸ Rotela R., (2015) Programa de Emprendizaje Juvenil Colaborativo "AIRE". Asunción, Paraguay: Fondo Cristiano Canadiense para la Niñez (CCFC).

Para la presentación ellos deben utilizar toda su imaginación y creatividad, creando sus cámaras, micrófonos, vestuario y todo aquello que consideren necesario.

El animador solo les proveerá cinta de embalaje para preparar sus elementos. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Bitácora del Animador: Con el desarrollo del autoconocimiento y autorregulación, el adolescente será capaz de realizar una autovaloración personal y adoptar conductas de autocuidado.



Reflexionamos:

- ¿Se ha reflejado la capacidad creativa e imaginativa en cada equipo?
- ¿Han podido combinar objetos para darles otro uso? ¿Cuáles?
- ¿Cómo fueron naciendo las ideas para ir creando los elementos?
- ¿De dónde surgieron los temas que han presentado en su programa de televisión?
- En la vida real ¿cómo influyen en nuestra vida los programas televisivos?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Formamos grupos a través de la siguiente dinámica:

- Se reparten caramelos al azar (puede hacerse cuando recién empiezan a llegar) y se les pide que no los coman todavía. En el momento necesario se les pide que se reúnan con los que tienen el mismo color de envoltorio y trabajan juntos.
- El dinamizador guía un proceso para que cada grupo analice el encuentro, señalando aspectos más importantes: Actitudes, relacionamientos, cooperación, etc., y cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.
- Cuando cada quien haya dicho su percepción en los grupos, el dinamizador pedirá que surja un voluntario para participar en un plenario breve.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 26

Objetivo: Percibimos la realidad desde diferentes y nuevas perspectivas.

Tiempo: 55 minutos.

Recursos Materiales:

- Pares de globo largos para cada equipo.
- Cuerda, por lo menos 3 veces la longitud de la sala para cada equipo.
- Tijeras, uno para cada equipo.
- Una pajita para cada equipo.
- Útiles para escribir.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "MASAJE GRUPAL" (5 MINUTOS)

Pedimos al grupo que se pongan de pie y formen un círculo. Seguidamente se ubican de lado de tal manera que cada persona esté de cara con la espalda de la persona de adelante²⁰⁹. Entonces el animador pedirá a los estudiantes que estiren sus brazos y los pongan sobre los hombros del compañero y que les dé un masaje suave.



ACTIVIDAD N° 2: "COHETE CREATIVO" (40 MINUTOS)

Formamos grupos con igual número de integrantes, los ubicamos en espacios separados para que puedan trabajar con sus respectivos grupos²¹⁰.

El animador explicará que entregará una serie de materiales para que se pueda elaborar un cohete. El objetivo es descubrir cómo lanzar un cohete desde un lado de la sala hacia el otro extremo. Se establece un tiempo de 20 minutos para que puedan construir y lanzar su cohete.

La forma correcta de construir su cohete debería ser la de no atar la boca del globo para que esta pueda dar fuerza y presión para hacer pasar su globo de un extremo a otro. La pajita debe ser pegada por el globo, la cuerda pasar dentro de tal modo que sirva como conductor del cohete, pero no te cierres a esta idea, los estudiantes podrían sorprenderte con otras maneras de superar el desafío. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Lograron el desafío?
- ¿Con qué dificultades se encontraron?
- ¿Cómo se sintieron cuando el tiempo se acababa y no sabían cómo resolver el problema?
- ¿Cómo se comportó el grupo?
- ¿Cómo se puede aplicar esto a nuestra vida diaria?

²⁰⁹ Alianza Internacional Contra el VIH/SIDA. (2002, junio). 100 Formas de Animar Grupos: Juegos para usar en Talleres, Reuniones o en la Comunidad. Recuperado 7 septiembre, 2018, de https://www.aidsalliance.org/assets/000/001/053/ens0602_Energiser_guide_sp_original.pdf?1413808315

²¹⁰ Great Group Games. (s.f.). Your Source for Fun Group Game. Recuperado 9 septiembre, 2018, de <http://www.greatgroupgames.com>



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

El animador explica a los participantes lo fluctuante de la autoestima, algunas veces dramáticamente dentro de cada persona identificar estas experiencias y obtener el control sobre ellas.

En una hoja dividida con una línea vertical escribir en el lado izquierdo cómo se siente, piensa y actúa cuando se está bien consigo mismo, y en el lado derecho cómo se siente, piensa y actúa cuando se está mal.

El animador propicia con los integrantes un espacio de reflexión en el que cada uno pueda identificar y expresar los propios estados de alta y baja autoestima y las circunstancias o causas que lo provocan una y otra. El animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 27

Objetivo: Hacemos visible lo invisible.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Listado de frases o palabras a representar.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "ESTOY ASUSTADO" (10 MINUTOS)

Formamos un círculo²¹¹. El animador se sitúa en el medio y se dirige a un estudiante y le dice de mala manera a la vez que le empuja falsamente (siempre dentro de un marco de simulación y juego): "Eh, tú, quítate de ahí" (nombre). El otro responde asustado: "¿Por qué?", y el compañero que se sienta a su derecha le tiene que decir un motivo cualquiera, el animador se sentará en su lugar y este debe salir al centro y hacer la misma acción.

²¹¹ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHIt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDEzMzVhZTdkMm1x/view>



ACTIVIDAD N° 2: "MIMOS" (30 MINUTOS)

El juego consiste en que los estudiantes hagan adivinar a sus compañeros una serie de palabras o frases en español o en guaraní como si fuera un mimo²¹².

El listado de palabras o frases se puede adecuar al contexto con el que el estudiante se encuentra familiarizado.

Por cada ronda se elegirá un voluntario, quien sacará de una bolsa con frases en español o en guaraní, la cual no la leerá en voz alta. El voluntario tiene que representar la palabra o frase y los compañeros tienen que adivinarla.

Se puede adivinar con todo el grupo sin dividirlo, solo con el fin de que cualquier estudiante lo adivine o formando dos grupos a modo de poner a prueba el trabajo en equipo, asignando un punto cada vez que un grupo adivina correctamente. Quien obtenga más puntos gana el desafío.

Es importante no forzar a aquellos que adolescentes tímidos y que no están dispuestos a participar del juego. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Reflexionamos:

- ¿Te ha costado interpretar de mimo? ¿Por qué?
- ¿Cuál crees que es la habilidad más importante desarrolladas por las personas que hacen de mimo?



ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

Se dan instrucciones a los participantes para que escriban o expresen oralmente lo aprendido y los sentimientos vivenciados en el encuentro.

El animador los hace reflexionar y mencionar sus reacciones. Los anima a conocer cómo se produjeron los aprendizajes y sentimientos mientras participaban en las diferentes actividades.

El grupo hace un análisis de todas las experiencias y finalmente el animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del encuentro:



ENCUENTRO N° 28

Objetivo: Estimulamos creativamente al equipo para lograr un trabajo común.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales:

- Un objeto de jardinería.
- Venda para los ojos.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "LA BOLA DE CRISTAL" (15 MINUTOS)

Formamos un círculo con todos los participantes²¹³. Se pasa una bola que simule ser una bola de cristal. Cada participante la tomará en sus manos y expresará cómo será el encuentro ese día. ¿Cómo se comportará el grupo? ¿Qué actitudes demostrarán?



ACTIVIDAD N° 2: "FRANKENSTEIN" (25 MINUTOS)

Entre todos los participantes nombraremos todas las partes del cuerpo que se nos ocurran y se escribirán en papeles.

Estos se meterán en una bolsa y cada participante escogerá uno al azar. Cada participante dibujará en secreto la parte del cuerpo que le ha tocado en un cartón y luego la recortará.

Cuando todos hayan acabado uniremos todas las partes del cuerpo creando una especie de monstruo Frankenstein realmente curiosa.

Es importante que los participantes intenten plasmar su identidad en la parte del cuerpo, que dibujen en la medida de lo posible para así crear una criatura común que represente a todos los participantes. Todas estas partes del cuerpo sería conveniente unirlas con unos enganches que nos permitan el movimiento de cada una de las piezas. Si se trata de grupos numerosos creamos varios personajes. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

Tereréaprendizaje: Lo que se pretende con Tereréaprendizaje es lograr el aprendizaje significativo por medio de la conexión intermedia entre la educación formal e informal, permitiendo que el estudiante pueda descubrir que otras personas como él también tienen experiencias propias en su vida, algunas semejantes y otras diferentes a las suyas, y que en esencia cada persona es única en sí misma con una historia que contar y por construir.



Reflexionamos:

- ¿Qué parte corresponde a lo que cada uno creó?
- ¿En conjunto qué fuimos capaces de crear?

²¹³ Pardo, B. (2005). *Juegos y cuentos tradicionales para hacer teatro con niños*. Recuperado de <https://books.google.com.py/books?id=i-4izY7CyXwC&pg=PA235&lpq=PA235&dq=juegos+de+imaginar+con+los+5+sentidos&source=bl&ots=tbwrgoJ74m&sig=oaT-bz6125W0il3ZAInjX6Zm3AQ&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewjzuvS3gMfdAhVFlpAKHU1zCwcQ6AEwEnoECAAQAQ#v=onepage&q=juegos%20de%20imaginar%20con%2>

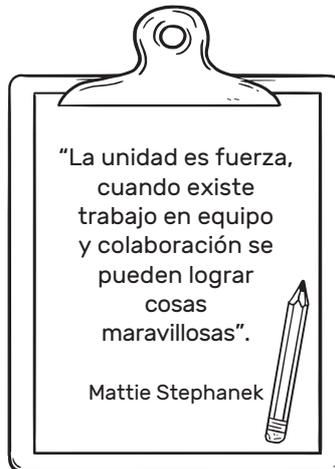


ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

"La cita que nos ha unido": Esta dinámica está basada en un contenido muy apto para equipos pues consiste en recomponer frases que le dan sentido a los mismos; por ejemplo "Si quieres llegar rápido camina solo, si quieres llegar lejos camina en equipo". El animador prepara varios papeles en tamaño folio con fragmentos de cada una de las frases. Al igual que la primera técnica se reparten los fragmentos entre los participantes que se encuentran sentados en el suelo o en sillas dispuestas en círculo. Una vez que todos tengan su trozo de frase pueden moverse para encontrar a su pequeño equipo. Es conveniente fragmentar las frases por lo menos en cuatro, y una vez que hayan sido compuestas, los recién formados grupos discutirán sobre su significado y expondrán las conclusiones al gran grupo.

El animador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Frase del Encuentro:



ENCUENTRO N° 29

Objetivo: Visualizamos nuestro entorno en una actividad plástica.

Tiempo: 100 minutos.

Recursos Materiales:

- Diarios.
- Tijeras.
- Papeles en blanco.
- Cartulinas.
- Cartón.
- Plasticola.
- Cinta de embalaje.
- Pistola con silicona.
- Isopor.
- Útiles para escribir y pintar.
- Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:



ACTIVIDAD N° 1: "LA MAQUETA DE MI BARRIO" (90 MINUTOS)

Realizamos una gran maqueta con ayuda de todos los participantes y el animador. Previamente este socializará con los participantes sobre las instituciones que consideran más importantes en su barrio o entorno.

Con base en los aportes dados, se armará un mapa del barrio. Luego, diseñarán su barrio, institución o entorno y crearán con todos los detalles posibles para lograr un trabajo acorde a sus facultades creativas.

Se pueden asignar por subgrupos los diferentes espacios de su barrio (mercado, escuelas, hospitales, comisarías, calles, municipalidad, plazas, etc.).

Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.



Bitácora del Animador: El yo de adolescente se construye a partir de los conceptos que tiene sobre sí mismo y de la representación interna del mundo que le rodea.



Reflexionamos:

- ¿Cuál es tu lugar preferido dentro de tu barrio?
- ¿Qué instituciones consideras de gran apoyo a tu comunidad?
- ¿Qué mejorarías en tu barrio-instituciones?



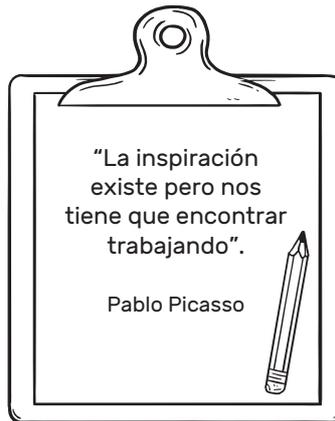
ACTIVIDAD N° 2: "EVALUACIÓN" (10 MINUTOS)

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

Nombre o apodo:

Fecha:

INDICADORES	AUTOEVALUACIÓN PREVIA	AUTOEVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO CONSEGUIDO	EVALUACIÓN DEL GRUPO	APORTES DE VALOR
Expreso mis ideas con claridad ante las dificultades.				
Demuestro habilidad para trabajar en equipo.				
Coopero creativamente en las actividades establecidas.				
Me oriento a conseguir un resultado.				
Muestro empatía y escucha.				

Frase del Encuentro**ENCUENTRO N° 30**

Objetivo: Tomamos las experiencias de cada momento y las transformamos como una nueva oportunidad de crecimiento personal y grupal.

Tiempo: 50 minutos.

Recursos Materiales: Equipos informáticos y tecnológicos.

Desarrollo:

**ACTIVIDAD N° 1: "PORORÓ" (10 MINUTOS)**

Cada pororó saltará por toda la clase, pero si en el salto se "coincide" con otra deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos²¹⁴. De esta forma se van creando grupos de pororós saltarines, hasta que todo el grupo forme una bola gigante.

**ACTIVIDAD N° 2: "REGALO IMAGINARIO" (30 MINUTOS)**

Como llegamos a nuestro último encuentro, el animador pondrá todos los nombres de los estudiantes en una caja o en una bolsa²¹⁵. Pasará la caja o la bolsa y se pide a cada persona que tome un nombre. Si les toca su mismo nombre, tienen que ponerlo de vuelta y escoger otro.

El animador da la siguiente consigna: "Voy a darles 5 minutos para que piensen en un regalo imaginario que le darían a la persona cuyo nombre les tocó, también que piensen de qué manera se lo entregarían".

Hacemos una ronda de presentaciones y se pide a cada participante que dé su regalo imaginario.

Es importante que sea un regalo que simbolice todo lo compartido y aprendido durante todo este tiempo. Documentamos el proceso a través de imágenes fotográficas y filmaciones.

²¹⁴ Grupo]. Recuperado 27 agosto, 2018, de <http://dinamicasgrupales.com.ar>

²¹⁵ 1000 y un dinámicas grupales. (s.f.). Recuperado 5 septiembre, 2018, de <https://drive.google.com/file/d/0B2KLHlt6nQ2gYmNmYjBiYmYtYmViNS00MDU2LWExYWUtZDExMzVhZTdkMmlx/view>

Tereréaprendizaje: Un adolescente que siente escuchado y valorado podrá desarrollar y construir una autoestima sólida. El adolescente que descubra su valor como persona y como parte de un grupo social podrá generar conductas de autocuidado y con miras positivas hacia el futuro.



Reflexionamos:

- ¿Por qué decidiste dar ese regalo al compañero?
- ¿Cómo me sentí con el regalo que me han dado?



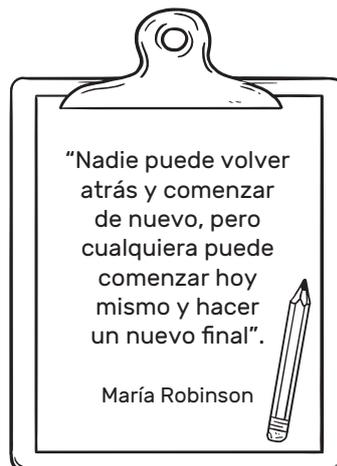
ACTIVIDAD N° 3: "EVALUACIÓN FINAL" (10 MINUTOS)

Respondemos juntos:

- ¿Qué nos han aportado todos estos encuentros?
- ¿Hemos aprendido algo? ¿Has notado alguna diferencia en ti?
- ¿Cuál es el recuerdo más bello que me llevaré?

Después de discutir estas preguntas, el grupo saca sus conclusiones con ayuda del animador.

Frase del encuentro:





¿Qué es el safari educativo?

El juego es la mejor manera para aprender porque es una forma de imitar la vida y de expresar lo que los adolescentes captan de su entorno. Es, pues, el mejor aliado para enseñar valores y desarrollar la educación emocional²¹⁶. Crea oportunidades desde lo simple y se toma ventaja de la imaginación, permite generar habilidades entre pares, las cuales en la práctica se denomina como safari educativo.

El safari dentro del ámbito educativo es considerado como espacio de recreación que une a la aventura, el contacto con la naturaleza, la diversión y el aprendizaje²¹⁷.

El safari no es más que una fiesta de integración y competencia sana que permite explotar los criterios de creatividad, adaptación y colaboración entre los adolescentes de comunidades educativas y medios abiertos.

Habilidades que se hacen presente del safari educativo:

- La creatividad.
- El trabajo en equipo.
- El sentido de pertenencia.
- Proyección inmediata de objetivos.
- Valoración de formas alternativas de diversión juvenil.
- La articulación y vinculación con instituciones de la comunidad.

Con el safari, entonces, se busca potenciar las habilidades sociolaborales desde una competencia constructiva, implementando las estrategias propias de la educación no formal y siguiendo las fortalezas de una correcta e imaginativa animación sociocultural.

El liderazgo compartido aplicado en dinámicas lúdicas

Si se pretende ser promotor de una educación dinámica en la que el aprendizaje sea recíproco y participativo, es necesario adquirir conocimientos y saber integrar los socialmente en valores, generando consciencia de la importancia de una formación integral por medio de experiencias interpersonales genuinas, grupales e intergrupales, que se organizan con la intención de potenciar la expresión, la vinculación sana, el liderazgo colaborativo, la construcción de espacios de conversación y tensión creativa en las comunidades educativas y los medios abiertos.

Entendemos que el liderazgo compartido es la capacidad del trabajo participativo y colaborativo por medio de la distribución de responsabilidades de los miembros en una comunidad, otorgándoles un cierto grado de empoderamiento de modo a generar oportunidades para que tomen decisiones en beneficio de la comunidad²¹⁸.

²¹⁶ Llorente, E. (2015, 15 noviembre). Juegos para desarrollar la autoestima y el autoconocimiento. Recuperado de <http://emocionesbasicas.com/2015/11/15/juegos-para-desarrollar-la-autoestima-y-el-autoconocimiento/>

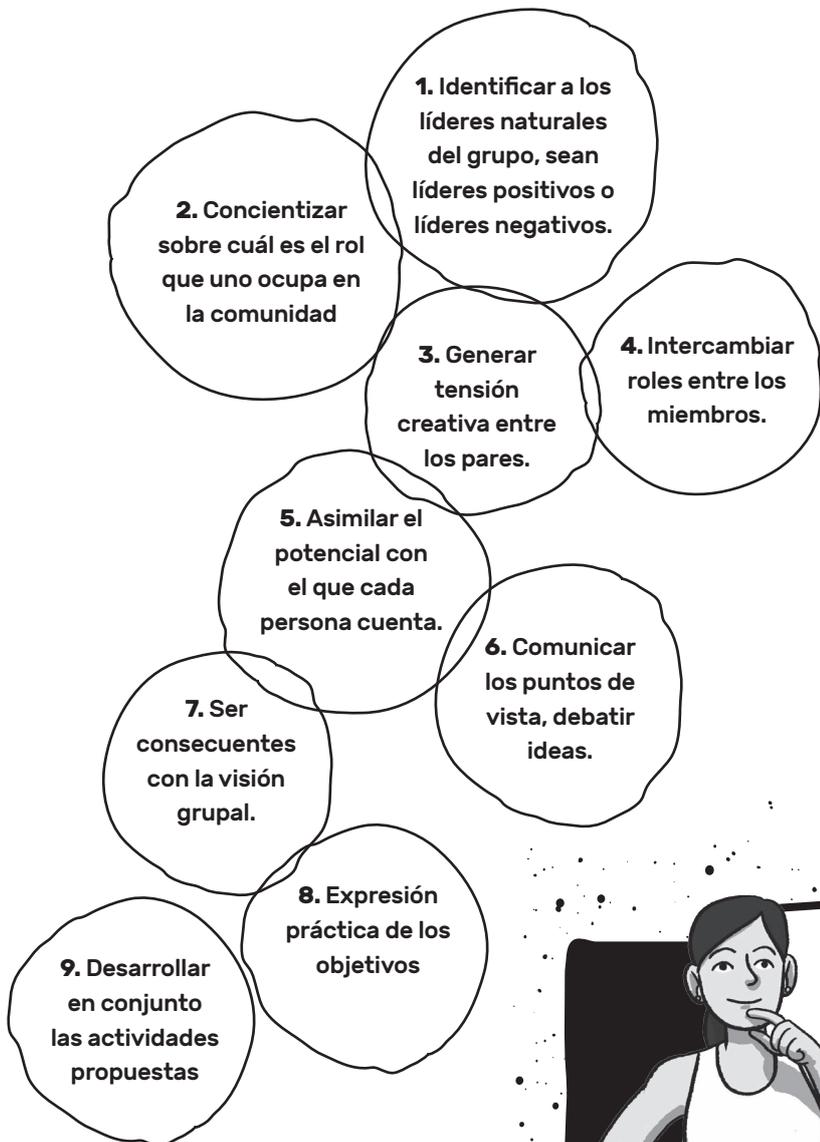
²¹⁷ Vida Silvestre Argentina. (s.f.). Safari Educativo. Recuperado 3 noviembre, 2018, de <http://www.rednaturaleza.com.ar/novedades/2424-safari-educativo>.

²¹⁸ Prieto, R., Villasmil, M., & Chirinos, D. (2010, abril). Liderazgo compartido, nuevo perfil de gestión en empresas de servicio. Recuperado 3 noviembre, 2018, de https://www.researchgate.net/publication/319653727_Liderazgo_compartido_nuevo_perfil_de_gestion_en_empresas_de_servicio.

A través del safari educativo se pueden ofrecer ventajas para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociolaborales. Entre las diferentes actividades lúdicas que se implementan el liderazgo, el adolescente no se limita a la simple delegación de tareas sino que se expande, permitiendo estimular la capacidad de gestión entre pares, la comunicación y el desarrollo de códigos auténticos de vinculación.

Los juegos de competencia que son implementados en el safari educativo no buscan que el adolescente se sienta ganador o perdedor sino más bien divertirse a través de una competencia sana. Este hecho incluso despierta el interés y el aprendizaje de los actores de la comunidad educativa como medios abiertos.

SIGUIENDO EL ORDEN DE LAS IDEAS, LOS JUEGOS LÚDICOS EMPLEADOS EN EL SAFARI EDUCATIVO DEBEN ESTAR ORIENTADOS A TRANSITAR POR LAS SIGUIENTES ETAPAS:



En el safari educativo el adolescente en conjunto con sus pares son líderes y protagonistas de su propio aprendizaje, además este proceso vincula a toda la comunidad desde el entorno sociocultural en el que se desenvuelve y las personas con quienes convive. La generación de ideas y la organización de los juegos por los mismos adolescentes permiten que se active su capacidad creativa, impulsora de ideas optimizadas para buscar respuestas a las necesidades latentes de su entorno sociocultural.

Gestión de los espacios públicos en el desarrollo de factores de protección y promoción sociolaboral en la adolescencia

El adolescente no es ajeno a su comunidad, es el lugar en el que se desenvuelve y forma una parte esencial de su persona. Desde el hogar hasta la escuela, desde el trabajo hasta la calle, desde el parque hasta la iglesia, todo ello es un conglomerado de oportunidades de aprendizaje creativo, pero también puede convertirse en terrenos de



vulneración de los derechos y de riesgos contra su salud física y mental. Las actividades implementadas en el safari educativo tienen un carácter integral, afectando todos los aspectos de la persona, las instituciones y la comunidad en general.

El espacio público supone un dominio público para uso social y que cumple diferentes funciones en relación a las necesidades de la comunidad y especialmente propiciar medidas de protección para los sectores más vulnerables. La calidad del espacio público se podrá evaluar por la misma comunidad según esta responda a las demandas sociales y de protección brindándoles bienestar, expresión, integración cultural, defensa de sus derechos y calidad en las relaciones sociales²¹⁹.

Los actores de la comunidad y muy especialmente los adolescentes deben ser conscientes de las oportunidades de aprendizaje que les ofrecen los espacios públicos y que les permitirán potenciar sus habilidades personales, sociales y de autocuidado, asumiendo a su vez un protagonismo importante para buscar respuestas a las necesidades que emergen dentro de su misma comunidad y donde se ven afectados directamente.

Los actores sociales otorgan un valor significativo a los espacios ya que forman recuerdos, experiencias de aprendizaje y vínculos significativos porque:

- El adolescente se siente parte de la comunidad donde se desenvuelve.
- Los espacios públicos brindan espacios de desarrollo integral.
- Los actores sociales asumen roles importantes y notables dentro de su comunidad imprescindible para su crecimiento social.
- El espacio público preserva la cultura.

Una escuela, un sector del patio escolar, la plaza municipal, el parque de juegos, la vía pública, la sombra al costado del local comercial, el comedor comunitario, etc., son espacios que la comunidad debe propiciar para el aprendizaje y deben estar dispuestos para que cualquiera de los actores sociales pueda utilizarlos con fines educativos y de protección hacia los adolescentes.

El juego educativo y el aprendizaje entre pares

El juego es una actividad natural, libre y espontánea la cual ha sido vivenciada por cualquier ser humano, es una actividad que contribuye para la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje²²⁰.

Los juegos lúdicos se orientan al fortalecimiento de la propia identidad, la automotivación, al compromiso grupal, así también involucra a toda la comunidad promoviendo el sentido de pertenencia institucional y la vinculación comunitaria.

La intención primordial de los juegos educativos es promover actividades de dinamización educativa que complementan a las actividades de la educación formal, que están sujetas a las realidades propias de las comunidades educativas y medios abiertos en donde se desenvuelven los adolescentes.

Los adolescentes se convierten en creadores de su propia diversión. Cada juego deja una enseñanza, incide en el estado de ánimo y la conducta, le ayuda a asimilar el protagonismo que asume dentro de su comunidad y aumenta las probabilidades de autorregulación para su mismo aprendizaje.

El juego educativo propicia el aprendizaje porque:

1. Los juegos lúdicos complementan la educación no formal.
2. Están destinados a la creación de identidades fuertes y sentido de pertenencia en los adolescentes.
3. Los adolescentes son creadores de su propia diversión.
4. Busca generar conciencia para convertirse en críticos del desarrollo de su aprendizaje.

²¹⁹ Borja, J. (1998, septiembre). *Ciudadanía y Espacio Público*. Recuperado 2 noviembre, 2018, de http://www.pieb.org/espacios/archivos/doconline_ciudadania_y_espacio_publico.pdf.

²²⁰ Cepeda, M. (2017, 30 enero). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Recuperado 2 noviembre, 2018, de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>.



El juego es la forma más dinámica y esencial de hacer que los adolescentes fortalezcan los lazos a partir de vínculos comunes dando como resultado la colaboración y el aprendizaje mutuo. Algo tan simple como el juego contiene una dimensión profunda para el desarrollo de habilidades sociolaborales.

Autogestión de la recreación en la adolescencia

El safari educativo está configurado para garantizar la inclusión de todos los miembros de una comunidad, en un marco de apertura, alegría, afecto y construcción de una conexión emocional compartida así como su vinculación a los diferentes escenarios educativos a los que se somete el adolescente ya sea formal, no formal e informal.

La autogestión en el contexto organizacional es el uso de cualquier método, habilidad y estrategia a través de los cuales los participantes que integran una actividad determinada puedan guiar el logro de sus objetivos otorgándoles una autonomía de gestión, que involucra el establecimiento de metas, planificación, programación, seguimiento de tareas, autoevaluación, autointervención y autodesarrollo²²¹.

Desde los encuentros del fútbol a la tarde hasta una caminata en la plaza hasta visitar una biblioteca para leer implican una capacidad de autogestión, la cual permite al adolescente que pueda disponer de un tiempo de recreación saludable que a su vez se convierte en un momento de aprendizaje y que fundamentalmente ha sido él o ella quien lo ha prociado.

LA AUTOGESTIÓN DE LA RECREACIÓN PROMUEVE LA DINAMIZACIÓN DEL GRUPO DE LAS SIGUIENTES FORMAS:

CONCIENCIACIÓN DE PROBLEMAS

Los participantes son conscientes y logran expresar los problemas que detectan en su entorno.

GENERALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

Los participantes transfieren los conceptos aprendidos en el grupo a situaciones reales y cotidianas de su vida.

SOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Los participantes logran desarrollar la versatilidad, se adaptan con rapidez y facilidad en las diferentes situaciones conflictivas que se les presenta.

Adaptado de: Plena Inclusión Murcia. (s.f.). Habilidades para la autogestión. Recuperado 2 noviembre, 2018, de <http://mail.plenainclusionmurcia.org/aplicaciones/documentos.nsf/>

²²¹ Educalingo.com. (s.f.). [Autogestión - Definición]. Recuperado 2 noviembre, 2018, de <https://educalingo.com/es/dic-es/autogestion>.

El protagonismo que asumen los adolescentes por medio de la autogestión permite que ellos mismos generen sus propios recursos materiales y humanos para el desarrollo del safari educativo. Lo principal que se busca es apelar a la creatividad y a plasmar las ideas auténticas; desde papeles y telas hasta dados gigantes hechos de cartones reciclados. Estos son materiales que llenan de color y novedad, en que aplicándoles un grado de ingenio pueden convertir al juego en la experiencia más divertida y enriquecedora. Es importante que a su vez todos los agentes comunitarios estén abiertos y dispuestos a apoyar las iniciativas de los adolescentes animando y no desvalorizando ninguna de las propuestas planteadas.

El animador sociocultural por su parte debe concentrarse en generar en los adolescentes cargas de tensión creativa, evitando en lo posible dar sugerencias directas o ejemplos de actividades como copias calcadas que limiten su creatividad. Desde su rol de motivador es bueno que el animador encamine de una manera sutil a la exploración de alternativas de diversión genuina que nazcan de la colaboración de ideas de todos los participantes y del contexto sociocultural en el que se desenvuelven.

Todas las actividades que los adolescentes han realizado en colaboración y contribución de ideas entre sus pares despertarán en ellos sentimientos importantes para el aumento de su misma autoestima y autoeficacia, serán testigos de todo aquello que son capaces de lograr si se lo proponen. El safari educativo desde la autogestión de los participantes produce mayores satisfacciones y felicidad al sentirse "capaces" de crear, de convivir, de resolver problemas, de colaborar y de comprometerse a algo.

La disciplina positiva como disciplina de la recreación adolescente

Anteriormente la disciplina estaba directamente relacionada con el autoritarismo y el castigo. Con el tiempo se fue notando que esto no generaba una atmósfera de empatía, la cual es uno de los elementos más importantes para crear una conexión con los adolescentes. A partir del vínculo de empatía es posible influir positivamente y lograr producir cambios significativos en el comportamiento.

La disciplina positiva es educar desde la amabilidad y la firmeza, promoviendo actitudes positivas y enseñando a que crezcan con libertad para asumir con responsabilidad la transformación social como la transformación de sí mismos en cuanto a sus conductas y los diversos modos de relacionarse con los demás.

Para el animador, una mala acción o intención, en vez de convertirse en motivo para reprender al adolescente con un regaño o una acción de disciplina tradicional, como la de un castigo, debe ser vista como una oportunidad para generar aprendizaje. Estas maneras distintas de actuar deben ser reflexionadas desde la experiencia y ser transformadas en piezas que fomenten la construcción y el crecimiento de la comunidad y de sí mismos.

TRABAJAR DESDE EL
MODELO COMPRENSIVO
NO DEBE TRADUCIRSE
COMO PÉRDIDA DE LA
FIRMEZA. EL MANEJO
QUE SE DEBE TENER
DE LAS SITUACIONES NO
PERMITE EL EXCESO DE
CONTROL NI TAMPOCO
EL DESBORDE DE
PERMISIVIDAD.

La disciplina positiva puede fomentarse a partir de:

- Establecimiento de reglas de convivencias dictadas directamente por los adolescentes que participan en el safari educativo.
- Desarrollar el compromiso, sin luchas de poder, donde el trabajo es a través de unión de esfuerzos, de una responsabilidad mutua.
- Los errores son considerados como experiencias de aprendizaje y crecimiento, desarrollo de la tolerancia, el perdón y de la capacidad de adoptar nuevas conductas para el crecimiento personal.
- Fomentar la comunicación efectiva como un recurso para superar las dificultades y resolución de conflictos que se presentan en el desarrollo de las actividades.
- El foco de atención apunta al esfuerzo que realiza el adolescente y no solamente al éxito en los juegos, no se busca ganar

- o perder sino pasarla bien.
- Permite construir las fortalezas desde las posibles debilidades que puedan presentarse en el desarrollo de las actividades del safari educativo.

Es necesario contar con normas de convivencia y comportamiento que desde la disciplina positiva permitan la gestión de actividades mucho más enriquecedoras y enfocadas al aprendizaje más que a la competencia, manteniendo así el equilibrio en el objetivo final del safari, la diversión y recreación sana.



JUAN: "MIENTRAS LOS OTROS JUGABAN, NOSOTROS LES ALENTÁBAMOS A NUESTROS COMPAÑEROS QUE JUGABAN"

Encuentros previvenciales y postvivenciales del safari educativo

¿POR DÓNDE EMPEZAR?

1. DESPERTAR INTERÉS

Es la esencia que permite tener el arranque inicial. El combustible que al mezclarse con la chispa del día del evento hará que la actividad explote. La motivación debe partir del animador, quien debe estar impregnado y convencido de la actividad, de otra manera difícilmente atraiga a los adolescentes a sumarse a la causa. Obviamente, esta motivación no puede generarse de manera espontánea porque verdaderamente debe ser causa de un impacto previo de la animación sociocultural desarrollada a través de los encuentros.

Se debe hacer una introducción previa sobre el safari educativo ya desde los encuentros, que sea como una especie de resultado por la colaboración y la participación de los adolescentes de manera constante en los encuentros. Se convierte en un estímulo de sana recompensa que permitirá hacer uso y demostraciones de todas las habilidades adquiridas durante los encuentros vivenciales aplicados anteriormente.

2. ESPACIO Y TIEMPO

Importantísimo. Fijar una fecha aproximada en la que se realizará el encuentro, de esta manera se facilita la toma de decisiones estratégicas (se obra en consecuencia al tiempo con que se cuenta). Además, una actividad como la del safari necesita de un espacio físico en donde puedan congregarse el número total de asistentes.

Debe visualizar un espacio atendiendo las siguientes consideraciones:

- Cómodo.
- De fácil acceso para los participantes.
- Tenga espacio suficiente para las actividades.
- Sea atractivo a la vista de las personas.
- Con elementos sanitarios al alcance.
- Sombras en gran parte del sector para evitar largas horas de exposición solar.
- Tenga un sector destinado a la logística y la animación.
- Esté en el radio de alguna institución pública (comisarías, escuelas, municipalidades, centro de salud).
- Permita el control de acceso y salida de personas, no es necesario que el control sea riguroso, más bien es para que los participantes puedan estar monitoreados por los encargados y voluntarios.

Para tomar la decisión final es necesario contar al menos con tres opciones, eso es fundamental por el siguiente motivo: Si salen todas las opciones se elige una, pero si falla una o dos, entonces, lo ideal es que se tengan una o tres opciones más.



Es una necesidad para el animador conocer la cantidad total estimada de personas que estarán participando del evento, por tres principales motivos:

- Facilita la medida de los resultados de la actividad y su alcance.
- La preparación de la logística necesaria.
- Saber la cantidad de colaboradores con los que se



Están destinadas específicamente para la obtención de los elementos necesarios para el desarrollo de la actividad:

- Lugar donde se desarrollará la actividad.
- Listas de pedidos.
- Cobertura policial, médica y de bomberos.
- Apoyo de marcas o empresas.
- Solicitud de apoyo de voluntarios o funcionarios.



No deben confundirse con las notas de pedido, estas, además de cumplir el rol de solicitar permisos, deben estar dirigidas como un informe previo de la actividad que se desea hacer, la fecha estimada, el tiempo de duración, el lugar posible de realización, quiénes son los beneficiarios de la actividad y quiénes son los que están a cargo del desarrollo de la misma.

¿A quiénes deben entregarse las notas?:

- Directores de las instituciones.
- Supervisión Pedagógica por área.
- Supervisión Técnica.
- Municipalidad.
- Padres, madres y/o encargados.



A partir del diseño del safari se debe prever toda la logística que será necesaria para la ejecución de la actividad.

- a. Para los juegos, todos los materiales necesarios para su desarrollo.
- b. Para el refrigerio: Alimentos, bebidas, hidratantes, etc., para los participantes, voluntarios y colaboradores.
- c. Medio exclusivo de transporte si es necesario.
- d. Escenificación del sector de animación, incluye tarima, sonorización, decoración, balones, espumas, confeti, entre otros, y la delimitación visible del sector de influencia de la actividad recurriendo a la utilización de cintas o banderas señalando cual es la zona que se estará utilizando.

7. POSTSAFARI

Al terminar una fiesta de la amplitud de un safari educativo, la cual representa la recompensa estimulante más significativa para la animación sociocultural, no se debe evitar un momento de reflexión y evaluación de todos los momentos vividos desde los participantes, incluyendo la comunidad en general hasta los organizadores interinstitucionales involucrados.

Es importante que los adolescentes hagan comentarios que generen debates e intercambios de ideas, que no se guarden nada y transmitan respetuosamente las críticas al desarrollo de la actividad, que estén dispuestos a hacer sus observaciones y principalmente poder dar las sugerencias necesarias para corregir, mejorar o potenciar ciertos aspectos que harían afianzarse en proyectos colaborativos entre pares.

8. EJE TRANSVERSAL

Es lo que debe estar funcionando en todo momento, no hay un momento exclusivo o específico donde se desarrolla esta actividad, más bien debe estar tácitamente en todo lo que se vaya haciendo.

Primeramente está la constante comunicación de los resultados preliminares de cada movimiento hecho. Que la mayor cantidad de gente involucrada se ponga al tanto de cada gestión. Por ejemplo: Una vez que se haya conseguido el lugar para el evento, el animador sociocultural debe comunicar inmediatamente a los dirigentes organizacionales así como a los demás colaboradores y si es necesario se recurre a comunicar de manera formal a través de una nota; el flujo de la información debe ser constante, no puede haber ningún sector de la organización

que se haya perdido de algún tipo de información importante sobre el evento.

En segundo lugar está el seguimiento constante de las gestiones realizadas, no se puede llegar a semanas del desarrollo del safari sin tener ninguna respuesta previa de todas las partes. Estas gestiones son las que han sido detalladas anteriormente en los puntos 3, 4, 5 y 6; no se puede dar por hecho la realización del safari sin una confirmación de cada una de las notas que han sido enviadas. Confirmación positiva o negativa, ambas confirmaciones sirven para tener un mejor panorama de acción.

Por tanto, por todo lo mencionado, llevar a cabo un safari educativo no es una tarea sencilla pero tampoco es algo imposible. La colaboración de todos los actores de la comunidad y las organizaciones institucionales involucradas da mayor realce a la actividad y permite que la carga de responsabilidades sea más llevadera al ser óptimamente distribuida entre los diversos actores.

ES PARTE FUNDAMENTAL RECORDAR QUE ESTA ES UNA ACTIVIDAD DE COOPERACIÓN Y EJERCICIO DE LA CREATIVIDAD. POR ELLO ES NECESARIO TOMAR ESTE MATERIAL COMO LO QUE ES, UNA GUÍA Y NO UN MANUAL DE INSTRUCCIONES. LA TENSIÓN (REATIVA JUGARÁ UN PAPEL IMPORTANTE EN LA ASIMILACIÓN DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL EN LOS ADOLESCENTES, PERO AL MISMO TIEMPO TRANSFORMARÁ PROFUNDAMENTE AL ANIMADOR SOCIOCULTURAL Y A LA COMUNIDAD EN GENERAL. ES UNA RECOMPENSA INVALUABLE QUE EN SU MOMENTO UNO MISMO SE DARÁ CUENTA DEL ALTO Y GRATIFICANTE IMPACTO QUE PRODUCE A NIVELES SOCIAL Y PERSONAL.

14 ACCIÓN TERRITORIAL, Y LA PROMOCIÓN SOCIOLABORAL

¿Qué entendemos por acción territorial?

Todas las personas pertenecen a un territorio, esto se refiere no solo a pertenecer a una extensión de terreno, sino está estrechamente ligado al ejercicio de diferentes tipos de roles, así como leyes, códigos y normas que son construidas y deben ser respetadas.

En relación a esto, la acción territorial es entendida como el conjunto de iniciativas y acciones de los diferentes actores involucrados en un territorio (municipalidades, empresas, organizaciones no gubernamentales, entre otros, etc.) a través del establecimiento de acciones específicas que haga posible alcanzar un ideal territorial de desarrollo. En ocasiones puede suceder todo lo contrario, las acciones de los actores privados, colectivos y públicos pueden producir un mayor desequilibrio, deterioro, empobrecimiento y/o crecimiento desorganizado de los territorios.

Toda acción territorial necesita desarrollar nuevos planes de acción para aumentar el crecimiento económico y social, facilitando nuevos escenarios y oportunidades²²², pero sobre todo brindar atención al perfil de formación y las habilidades que desarrollan cada uno de uno de los actores involucrados en la acción territorial.

LA ACCIÓN TERRITORIAL DEBE ABORDAR LOS SIGUIENTES EJES:

- La construcción del desarrollo de sus propios territorios.
- El aumento en la eficacia de sus intervenciones.
- Atención en el perfil de los actores privados, colectivos y públicos.
- El establecimiento de planes de acción para la resolución de problemas que afectan al territorio tales como:
- La reducción de la pobreza y el aumento de la calidad de vida.
- Promoción para la inserción laboral juvenil.
- Creación de empleos sostenibles.
- Gestión del territorio como espacio de vida, de construcción social y recurso para el aprendizaje, así como el cuidado del medio ambiente y hábitat.
- Atención, asistencia y reparación a las víctimas que se encuentran en situación de vulnerabilidad, etc.

Para que la acción territorial tenga un alcance positivo se necesita del trabajo combinado de la acción pública, privada y colectiva (que se detallarán más adelante), teniendo en cuenta los perfiles de cada uno de ellos, en conjunto es posible implementar nuevas dinámicas de desarrollo importantes para el crecimiento del territorio. Es necesario que se realicen planes de acción en vinculación con las necesidades de la población y a través de la gestión adecuada de los recursos disponibles.

²²² Secretaría Técnica de Planificación del Desarrollo Económico y Social (STP). (2017). Acción Territorial: La experiencia reciente en los municipios del Paraguay. Recuperado de <http://www.stp.gov.py/v1/wp-content/uploads/2018/07/Acci%C3%B3n-Territorial.pdf>.

Acción territorial privada y el desarrollo de habilidades sociolaborales

En toda acción territorial, como hemos mencionado anteriormente, se establece una dependencia en el grado de involucramiento de los diferentes actores privados, públicos y colectivos en relación con sus habilidades y perfiles para el desarrollo de actividades específicas que contribuyan adecuadamente a las demandas propias de cada territorio.

Los actores privados son aquellos individuos, empresas y corporaciones que intervienen en un territorio a partir de un interés específico ya sea de beneficios económicos, sociales y/o culturales²²³. Este sector no puede encontrarse totalmente desconectado de los problemas de desarrollo que emergen en el territorio donde intervienen, es decir, se presentan problemas compartidos que necesitan soluciones compartidas.

Los actores privados pueden volverse un verdadero aliado para el desarrollo del territorio y no se refiere solamente en el sentido financiero, sino para la superación de barreras y fortalecimiento de oportunidades de interés mutuo.

PERFIL DE LOS ACTORES PRIVADOS DE INCIDENCIA POSITIVA EN EL TERRITORIO:

- **Confianza en sí mismo.**
- **Capacidad de comunicación y trabajo en equipo.**
- **Iniciativa y creatividad.**
- **Tolerancia al fracaso y actitud positiva.**
- **Polivalencia: Capaz de realizar y adaptarse a diferentes tareas.**
- **Visión estratégica.**
- **Inteligencia emocional.**
- **Productividad.**
- **Capaz de asimilar los diferentes recursos tecnológicos.**
- **Formación permanente.**
- **Movilidad geográfica y funcional.**
- **Manejo de idiomas.**
- **Capacidad de negociar.**

Adaptado de: Universidad de Alicante. (2016, 27 julio). 10 características del perfil del empleado más demandado por la empresa actual - Programas de Máster y Experto de la Universidad de Alicante. Recuperado de <https://www.doeua.es/10-caracteristicas-del-perfil-del-empleado-mas-demandado-por-la-empresa-actual/>

²²³ Sili, M. (2017). La acción territorial. Una propuesta conceptual y metodológica para su análisis. *Revista Brasileira de Estudos Urbanos e Regionais*, 20(1), 11-31. <https://doi.org/10.22296/2317-1529.2018v20n1p11>.



El sector privado asume un rol significativo de proveer oportunidades de empleabilidad y desarrollo del capital humano que favorecen la promoción laboral. Además, importantes contribuciones en el desarrollo industrial, innovación en infraestructura y acceso tecnológico así como la expansión de servicios especializados.

Se debe valorar lo nuevo, pero en toda acción territorial se debe ser consciente de la base histórica de cada territorio: El trabajo que existe, el saber y la experiencia acumulada de los actores privados de una ciudad, debe apoyarse en los oficios y especializaciones, es decir, en los perfiles de los actores involucrados a nivel territorial.

Acción territorial colectiva y desarrollo de habilidades sociolaborales

Siempre se han visto diferentes grupos de personas que se unen con base en una causa en común, que pueden incluir temas de salud, educación, equidad, cuidado del medio ambiente, seguridad, etc., según sea las necesidades demandadas en cada territorio.

Por tanto, se puede entender a la acción colectiva como la integración de distintos actores que componen un territorio y que en forma asociativa deciden asumir la representación de sus intereses, los cuales no pueden ser asumidos por ellos mismos de manera particular²²⁴.

Muchos de estos intereses en ocasiones se encuentran no visibles en las acciones públicas y privadas, desde ahí el papel importante de estos actores colectivos para contribuir al bien común del territorio. Las conductas que permiten a estas personas "actuar en conjunto" son conocidas como habilidades sociales básicas.

Estas habilidades sociales básicas permiten a las personas interactuar con las demás dentro de un contexto social determinado aceptado y valorado socialmente y al mismo tiempo es mutuamente beneficioso (Combs y Slaby, 1977). Toda acción territorial se fortalece a partir del desarrollo de estas habilidades.

²²⁴ Sili, M. (2017). La acción territorial. Una propuesta conceptual y metodológica para su análisis. *Revista Brasileira de Estudos Urbanos e Regionais*, 20(1), 11-31. <https://doi.org/10.22296/2317-1529.2018v20n1p11>.

PERFIL DE LOS ACTORES COLECTIVOS DE INCIDENCIA POSITIVA EN EL TERRITORIO:

Desarrollo de habilidades primarias como:

- Escuchar.
- Iniciar una conversación.
- Mantener una conversación.
- Formular preguntas.
- Dar las gracias.
- Presentarse.
- Presentar a otras personas.
- Hacer un cumplido.
- Integración social comunitaria.

Adaptado de: GADES. (s.f.). Habilidades Sociales. Recuperado de <http://www.cisc.org.mx/liderazgosjuveniles/documentos/MaterialBibliografico/HSE/HabilidadesSociales.pdf>.

EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES PERMITE QUE LAS PERSONAS PUEDAN DESARROLLARSE CON SU TERRITORIO A TRAVÉS DEL RELACIONAMIENTO, INTEGRACIÓN Y COMUNICACIÓN CON LOS DEMÁS; ESTAS RELACIONES COLECTIVAS MARCAN LA DIFERENCIA EN UN TERRITORIO YA QUE PERMITEN RESPONDER DE MANERA FAVORABLE LAS DIFERENTES SITUACIONES SOCIALES Y ENCONTRAR RESPUESTAS A LAS NECESIDADES QUE SE LES PRESENTAN.

Acción territorial pública y desarrollo de habilidades sociolaborales

Se mencionaba anteriormente sobre el perfil del trabajador en el sector privado. Ahora bien, se hará hincapié en establecer qué tipo de perfiles son deseables para el sector público.

La acción territorial pública es ejercida por aquellas personas que basan su propósito de intervención en el hecho de que representan a los ciudadanos y se rigen por la estructura política y administrativa del Estado²²⁵.

Antiguamente las personas que aspiraban a un cargo público, desde temprana edad, se preocupaban por emprender acciones nobles que les dieran reputación, prestigio u honor a fin de gozar de credibilidad y confianza de la gente con la que convivían.

PERFIL DE LOS ACTORES PÚBLICOS DE INCIDENCIA POSITIVA EN EL TERRITORIO:

- Deseo de servir y atender las necesidades ciudadanas.
- Compromiso con la sociedad.
- Imparcialidad y objetividad, servir a todos por igual.
- Cordialidad y humanidad.
- Transparencia.
- Lealtad y disciplina en las políticas y normas de la institución.
- Mejoramiento de las propias capacidades.
- Abierto al aprendizaje de nuevos conocimientos.
- Rectitud para actuar con justicia.
- Uso correcto del poder.
- Principios y valores de ética, honestidad, igualdad, solidaridad, humildad, participación protagónica, vocación al servicio, bien común, esfuerzo colectivo, eficiencia y responsabilidad.

Adaptado de: Perfil del servidor público. (s.f.). Recuperado de http://courseware.url.edu.gt/Facultades/Facultad%20de%20Ciencias%20Pol%C3%A-Dticas%20y%20Sociales/Gesti%C3%B3n%20P%C3%ABlica%20Territorial/Modulo%205/Tema4/Tema4/perfil_del_servidor_publico.html.

²²⁵ Sili, M. (2017). La acción territorial. Una propuesta conceptual y metodológica para su análisis. *Revista Brasileira de Estudos Urbanos e Regionais*, 20(1), 11-31. <https://doi.org/10.22296/2317-1529.2018v20n1p11>.



Los actores públicos deben emprender actos con responsabilidad y compromiso hacia el territorio y responder a las demandas sociales de manera continua.

La educación pública y los hospitales públicos, por ejemplo, son baluartes del Estado de bienestar. No se afirma con esto que un médico de una clínica privada no sea un servidor público, pero sí existen diferencias. Por ejemplo, entre un servicio de seguridad privado y la policía nacional. Si bien ambos pueden ser considerados servidores vinculados a la seguridad, el nivel de responsabilidad comunitaria pública que tiene un efectivo policial es mucho mayor.

Todo servidor público, por excelencia, es un actor político. La política es una de las formas más destacables para servir a la sociedad. Por tanto, los actores públicos deben lograr un bien común, más allá del prestigio y sus ambiciones personales, demostrando una conducta intachable y una ética rigurosa asumiendo un mayor peso de compromiso en su vida personal y social²²⁶.

Conversatorio

La palabra es un medio de comunicación indispensable en el ser humano, permite expresar verbalmente aquello que se piensa y se siente, es decir, expresa la manera particular en que una persona logra ver el mundo y cómo se siente dentro de él. El intercambio de estas palabras es posible gracias a la conversación.

El conversatorio es un espacio que se construye a través del diálogo y en sí mismo, del ejercicio de conversar, comprende el intercambio de ideas, visiones, argumentos y opiniones compartidos o contradictorios, conflictivos, provocadores, que son novedosos para discutir y deliberar poniendo en común inquietudes que pueden ser afirmadas o relativizadas en un ambiente constructivo en relación a ambas partes involucradas²²⁷.

²²⁶ Enciclopedia de Conceptos (2018). "Servidor público". Recuperado de: <https://concepto.de/servidor-publico/>

²²⁷ Plangesco06. (2018). ¿Qué es un conversatorio? Recuperado de <http://plangesco06.blogspot.com/2008/06/qu-es-un-conversatorio.html>.

Su desarrollo no obedece a un esquema formal o rígido pero controla a su vez la situación informal, se realiza entre interlocutores que asumen un plano de igualdad para definir un tema de interés en común. El conversatorio es una herramienta que permite el intercambio de experiencias en un ambiente de confianza y de respeto hacia las ideas de los demás.

El conversatorio tiene como propósito:

- Que los interlocutores expongan sus ideas sobre un tema específico.
- Se generen espacios de diálogo y participación activa entre ambas partes.
- Reconocer y tolerar las diferencias de pensamiento.
- Aportar ideas y sugerencias.
- Establecimiento de líneas de acciones concretas.
- Conexión entre la ASC y la acción territorial.

Consta de tres pasos:

- Apertura: Da inicio a la conversación (saludo y la bienvenida a los participantes, presentación de los interlocutores).
- Cuerpo: Intercambio de información entre interlocutores (discurso oral, presentación de documentos sobre el tema, realización de preguntas entre los interlocutores).
- Cierre: Con el que concluye la conversación (síntesis, despedida y agradecimientos)²²⁸.

Para la organización del conversatorio es necesario tener en cuenta:

- La selección del tema o la experiencia que se desea abordar, pensando siempre en el contexto: ¿A quién está dirigido? ¿Qué respuestas se espera provocar? ¿Qué expectativas se espera llenar?
- La confección de una guía para el conversatorio que permita moderar los tiempos, pausas, espacio para las preguntas.
- Elaborar un documento escrito con las conclusiones de los participantes.
- Que las instituciones intervinientes logren revisar las reflexiones y comentarios realizados acerca del tema abordado, que se evalúen los conocimientos adquiridos, pensamientos generados, y marcar un punto de comparación entre el antes y después del conversatorio.
- Evaluar la consecución de los objetivos propuestos²²⁹.

²²⁸ Castillo, J. (2018, 12 noviembre). El conversatorio 2 [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=sKbTu5UIFWo>.

²²⁹ CISE & FIMCP. (s.f.). Guía para realizar un conversatorio. Recuperado de <http://www.cise.espol.edu.ec/sites/cise.espol.edu.ec/files/Bioingenieri%C-C%81a%20-%20Gui%C%81a%20did%C%81ctica%20n.%C2%BA%2017.pdf>.

Es necesario que el conversatorio se rija con base en reglas de convivencia tales como:

- Respeto por las opiniones de los demás.
- Pedir turno para la palabra.
- Aportes referentes al tema abordado.
- Evitar críticas, evaluaciones y juzgamiento de las ideas presentadas y de las personas.
- Hablar en primera persona.
- Conservar el tono de la voz.
- Se debe esperar a la persona que tiene la palabra hasta que termine su idea, respetando su tiempo sin interrumpirlo.



EL CONVERSATORIO ES UNA HERRAMIENTA QUE PERMITE QUE LOS ADOLESCENTES SE EXPRESEN LIBREMENTE Y SE ABRAN AL DIÁLOGO, PUEDAN PONER EN PRÁCTICA SUS HABILIDADES DE ARGUMENTACIÓN, ANÁLISIS, REFLEXIÓN Y GENERACIÓN DE PROPUESTAS PARA LA ACCIÓN, ASÍ COMO UN ESPACIO EN EL QUE PUEDAN PRESENTAR SUS INQUIETUDES, SENTIRSE ESCUCHADOS E INTERACTUAR CON OTROS ACTORES SOCIALES A TRAVÉS DE UNA CONVERSACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN ENRIQUECEDORA.



15 MESA, DE ACCIÓN PARTICIPATIVA

¿En qué consiste una mesa de acción participativa?

Una mesa de acción participativa es el vínculo entre la ASC y otros sectores o entes públicos o privados de la comunidad donde se coordinan, articulan y ejecutan procesos de abordaje. Se enfatiza en la manera en cómo se aborda el objeto de estudio, el accionar de los actores sociales involucrados, los diversos procedimientos que se desarrollan y los logros que se buscan alcanzar²³⁰.

Es importante mantener un estrecho vínculo entre los distintos sectores de manera a flexibilizar todo lo referente al abordaje y de esta manera poder realizar las actividades propias de la ASC lo más eficaz posible.

La articulación consiste en:

- Participar en la identificación de las necesidades o los potenciales problemas en el entorno.
- En la recolección de información.
- En la toma de decisiones.
- En los procesos de reflexión y acción.

Una acción participativa requiere del compromiso de todos los sectores involucrados dentro del contexto de abordaje de la ASC. El objeto principal de transformación social requiere

la firme convicción de los actores para lograr resultados significativos en el desarrollo integral del adolescente.

Protocolo de vinculación a la acción territorial

Es importante mantener una fluida comunicación con los agentes sociales inmersos dentro de la comunidad para lograr llevar adelante acciones que sean factibles para el desarrollo de las actividades.

La vinculación a la acción territorial trata sobre el modo en cómo el animador entra en contacto con los sectores sociales (sean públicos o privados) insertos en la comunidad abordada para su posterior abordaje. Se realiza una serie de procedimientos institucionales para fortalecer los vínculos y lograr un trabajo en conjunción que permita facilitar el accionar de la ASC en dicha comunidad.

La participación activa y crítica de los actores sociales durante el desarrollo del proceso permite la toma de decisiones sobre las acciones por programar, ejecutar, replantear o reorientar a lo largo de la experiencia, el análisis y reconocimiento de las dificultades, debilidades y contradicciones en el ámbito y las consecuentes propuestas de acción y perspectivas de cambio social²³¹.

²³⁰ Colmenares, A. (s.f.). *Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción*. Recuperado 8 noviembre, 2018, de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-InvestigacionaccionParticipativa-4054232.pdf.

²³¹ Colmenares, A. (s.f.). *Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4054232.pdf>.

Algunos puntos a tener en cuenta para el protocolo serían:

- Posicionamiento institucional (el animador debe mencionar a qué institución representa).
- Diálogo introductorio sobre el planteamiento que ofrece el programa de la ASC.
- Presentaciones de objetivos y metas planteados por la ASC en formatos formales.
- Realización de un diagnóstico actual del entorno desde las diferentes perspectivas de los distintos agentes.
- Formulación y ejecución de acciones articuladas.

LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DE LOS PROTAGONISTAS, JUNTO A LOS PROCESOS DE REFLEXIÓN CRÍTICA Y EL INTERÉS POR PROMOVER LAS TRANSFORMACIONES SOCIALES, MARCAN GRANDES DIFERENCIAS A LA HORA DE CONSEGUIR LOS RESULTADOS PROPUESTOS POR LA ASC, ASÍ COMO TAMBIÉN PARA EL CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS AFINES CON LOS DEMÁS AGENTES.

Pasos de conformación de una mesa de acción participativa

La AP es un método en el cual participan y coexisten dos procesos: Conocer y actuar; por tanto, favorece en los actores sociales el conocer, analizar y comprender mejor la realidad en la cual se encuentran inmersos; el conocimiento de esa realidad les permite, además de reflexionar, planificar y ejecutar acciones tendientes a las mejoras y transformaciones significativas de aquellos aspectos que requieren cambios²³².

Para una conformación de una mesa de acción participativa se requiere de un análisis exhaustivo entre los diferentes agentes en el proceso, roles y formas de evaluación que realizarán en el transcurso del abordaje.

²³² Colmenares, A. (s.f.). *Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4054232.pdf>.

Para ello se tendrá en cuenta:

- Definir los roles especificando el campo compartido de acción.
- Intercambiar planes de acción compartida.
- Colaboración en el proceso de ejecución de actividades.
- Redimensionar, reorientar o replantear nuevas acciones en atención a reflexiones realizadas.

Es importante tener en cuenta la reflexión-acción-reflexión como procesos básicos para el desarrollo de los pasos de un estudio planteados en una mesa de acción participativa, buscando de esta manera un proceso de transformación y de cambio social significativo.

Elaboración de un plan de acción participativa para la promoción e inserción laboral juvenil

El plan de acción es una herramienta para establecer y ordenar el proceso de planificación de la actividad de participación ciudadana. La construcción del plan de acción implica delinear acciones acordadas por consenso que el grupo considere más acertadas para la mejora de la situación identificada o los problemas existentes en una realidad seleccionada²³³.

La elaboración de un plan de acción para la promoción laboral juvenil permite plantear estrategias que permitan a los adolescentes potenciarlos en cuanto a aptitudes y habilidades sociolaborales vitales para la vida adulta.

La elaboración de un plan de acción participativa requiere:

- Diseño y planificación de estrategias, en conjunción con los sectores involucrados, al fomento de las denominadas habilidades sociolaborales.
- Articulación y planificación de un modelo socioeducativo que permita la integración del adolescente a objetivos propuestos por la demanda laboral.
- Orientación hacia la elaboración de un plan de inserción laboral, que considere tanto su proceso y habilidades aprehendidas, como también las oportunidades del entorno.

CON ESTA INICIATIVA SE BUSCA LA ACCIÓN COMPARTIDA DE LOS DIFERENTES SECTORES INVOLUCRADOS. ES TAMBIÉN DEFINIDA COMO UN PROCESO DE TRABAJO Y APRENDIZAJE SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DE PROGRAMAS O PROYECTOS DE LA ASC PARA LA INSERCIÓN LABORAL DE ADOLESCENTES, ORIENTADO AL RECONOCIMIENTO DE LOS LOGROS OBTENIDOS, (CON EL OBJETO DE POTENCIARLOS PARA EL MUNDO LABORAL.

²³³ Colmenares, A. (s.f.). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4054232.pdf>.

16 GLOSARIO

ACCIÓN TERRITORIAL:

Conjunto de iniciativas y acciones que ponen en marcha los diferentes actores involucrados en un territorio, dotándolo de sentido, significado y orientación. Es el proceso a partir del cual una sociedad construye su proyecto de futuro asociado a su propio ideario de desarrollo y del poder que los propios actores involucrados posean y movilicen.

ACCIÓN TERRITORIAL

PÚBLICA: La acción pública es ejercida por aquellos sujetos que basan su propósito de intervención en el hecho de que representan a los ciudadanos y se rige por la estructura política administrativa del Estado.

Se puede entender como una actividad técnico política cuyo propósito es intervenir deliberadamente en el proceso de cambio social para acelerarlo, controlarlo y orientarlo en función de una imagen futura de la

sociedad, de su estructura y funcionamiento.

ACCIÓN TERRITORIAL

COLECTIVA: Implica la integración de distintos actores en forma de asociación para asumir la representación de intereses que no pueden actuar por ellos mismos, tales como la salud, la educación, la igualdad, la protección del medio ambiente, la seguridad. Estos intereses generales suelen estar lejos de encontrarse entre los prioritarios de los actores políticos y privados, por lo que pujan por sus propios mecanismos de participación.

ACCIÓN TERRITORIAL

PRIVADA: Los actores privados, en tanto, reúnen a los individuos, empresas y corporaciones que intervienen en el territorio a partir de un interés específico que implica en muchas ocasiones la maximización de beneficios económicos o el logro de

beneficios sociales o culturales. La dinámica que se haga preponderante en el territorio incidirá directamente sobre sus intereses, sea por los costes que implica afrontarla o por la posibilidad de incrementar alguna de sus posiciones en el espacio social.

ACTITUD: Es un estado de disposición psicológica, adquirida y organizada a través de la propia experiencia, que incita al individuo a reaccionar de una manera característica frente a determinadas personas, objetos o situaciones.

ADAPTACIÓN AL CAMBIO:

Adaptación es ser flexible, tener la mente abierta, ver que existen otras posibilidades distintas a las que hasta ahora se habían visto. Es estar dispuesto o dispuesta a realizar los cambios necesarios en determinadas situaciones.

ADOLESCENTE:

La adolescencia es la transformación del infante antes de llegar a la adultez. Se trata de un cambio de cuerpo y mente, pero que no solo acontece en el propio adolescente, sino que también se conjuga con su entorno. Entre los principales cambios que experimenta una persona en su adolescencia aparece el desarrollo del pensamiento abstracto y formal, el establecimiento de la identidad sexual y la solidificación de amistades.

ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL:

La animación sociocultural es el conjunto de prácticas sociales que tienen como finalidad estimular la iniciativa y participar de las comunidades en el proceso de su propio desarrollo y en la dinámica global de la vida sociopolítica en que están integradas.

Son acciones de práctica social dirigidas a animar, dar vida, poner en relación a los individuos y a la sociedad en general, mediante la utilización de instrumentos que potencien el esfuerzo y la participación social y cultural.

ANIMADOR SOCIOCULTURAL:

Es un agente social de apoyo que estimula la iniciativa grupal, provocando actividades de investigación, análisis, reflexión y organización social. Es un profesional que desarrolla su actividad dentro del campo educativo, y más concretamente en la educación no formal, y complementa el concepto de educación permanente.

APTITUDES: Es la habilidad o postura que posee una persona o cosa para efectuar una determinada actividad o la capacidad y destreza que se tiene para el desarrollo y buen desempeño de un negocio, industria, arte, deporte, entre otros.

AUTOCONOCIMIENTO:

Es resultado de un proceso reflexivo mediante el cual la persona adquiere noción de su persona, de sus cualidades y características.

AUTOCUIDADO:

Es una forma propia de cuidarse a sí mismo por supuesto literalmente, el autocuidado es una forma de cuidado a sí mismo. Conjunto de acciones intencionadas que realiza la persona para controlar los factores internos o externos, que pueden comprometer su vida y desarrollo posterior. El autocuidado, por tanto, es una conducta que realiza o debería realizar la persona para sí misma.

AUTOESTIMA:

Es un sentimiento valorativo de nuestro conjunto de rasgos corporales, mentales y espirituales que forman la personalidad. El concepto de autoestima es muy importante en el campo de la psicopedagogía; esta disciplina considera a la autoestima como la causa de las actitudes constructivas en los individuos.

AUTORREGULACIÓN:

Se denomina así a la capacidad que posee una persona o institución para regularse a sí misma, lo cual supone un logro

de equilibrio espontáneo, sin necesidad de la intervención de otros factores, entidades o instituciones para lograr dicho proceso de autorregulación.

AUTOEFICACIA: Es la creencia de una persona en su capacidad de tener éxito en una situación particular. Puede desempeñar un papel importante no solo en cómo te sientes contigo mismo, sino en tu actitud y posibilidades para alcanzar con éxito tus objetivos y metas en la vida.

CALIDAD DE VIDA:

Se refiere al conjunto de condiciones que contribuyen al bienestar de los individuos y a la realización de sus potencialidades en la vida social, las condiciones económicas, políticas y ambientales, hasta la salud física, el estado psicológico y la armonía de sus relaciones personales y con la comunidad.

CAPACIDAD:

Son recursos y aptitudes que tiene un individuo para desempeñar una determinada tarea o cometido. Es la destreza, la habilidad y la idoneidad que permiten a una persona completar con éxito una tarea.

COGNITIVO: Implica factores como el pensamiento, el lenguaje, la percepción, la memoria, el razonamiento, la atención, la resolución de problemas, la toma de decisiones, etc., que forman parte del desarrollo intelectual y de la experiencia.

COMUNIDAD EDUCATIVA:

Se llama a toda agrupación de personas cohesionadas por un interés común que es la educación. Sus integrantes son personas afectadas y que afectan a la educación, como directores, administrativos, docentes, estudiantes y padres de familia. Según su competencia, todos ellos contribuyen y participan en la buena marcha de los establecimientos educativos.

CONOCIMIENTO TÁCITO:

Es un tipo de conocimiento que permanece en un nivel "inconsciente", se encuentra desarticulado y lo implementamos y ejecutamos de una manera mecánica sin darnos cuenta de su contenido.

CONVERSATORIO:

Es una reunión que permite debatir un asunto, con la participación de un número limitado de personas. Es un espacio de participación activa de los miembros de un determinado grupo.

CREATIVIDAD:

Es la producción de una idea o un concepto, una creación o un descubrimiento que es nuevo, original, útil, y que satisface tanto a su creador como a otros durante algún periodo.

CUALIDADES: Son las características que distinguen y definen a las personas, una cualidad se identifica con cada uno de los caracteres, que pueden ser naturales o adquiridos, que distinguen a las personas; se relaciona con la idea de "manera de ser" desde un punto de vista positivo.

CULTURA: Es el conjunto de informaciones y habilidades que posee un individuo. Para la Unesco, la cultura permite al ser humano la capacidad de reflexión sobre sí mismo: A través de ella, el hombre discierne valores y busca nuevas significaciones.

EDUCACIÓN FORMAL:

Se alude al proceso integral que comienza con la educación inicial o educación primaria, pasa por la educación secundaria y llega hasta la educación superior (universitaria). Esta instrucción se desarrolla de forma sistemática y permite acceder a distintos títulos oficiales (reconocidos por el Estado). Es impartida en establecimientos aprobados por las autoridades estatales y organizada en ciclos lectivos regulares. Los currículos son progresivos y llevan a grados sucesivos hasta llegar a la graduación o titulación.

EDUCACIÓN NO FORMAL:

Se halla en una posición intermedia en cuanto a sistematización e institucionalización, entre la educación informal, natural y espontánea, y la educación formal, altamente sistematizada y graduada.

Se trata de cumplir programas flexibles, por fuera del sistema institucional, dirigidos a ciertos sectores específicos, como por ejemplo los adolescentes, aunque sin demasiadas restricciones en cuanto a la edad de los grupos, que puede ser muy heterogénea, orientados a objetivos específicos e inmediatos, que condicionan la acreditación, cumpliendo una importante función, para no dejar afuera de las oportunidades de inserción social y laboral.

EDUCACIÓN INFORMAL:

La educación informal se observa como una acción difusa porque no tiene objetivos definidos y se encuentra diseminada aleatoriamente, en completo desorden, a lo largo de la vida. Se trata entonces de un proceso educativo que acontece sin plan previo, sin un orden, como una lluvia de aprendizajes desordenados y constantes y donde el aprendizaje no es consciente.

EDUCACIÓN PARA

LA SALUD: La educación para la salud, como proceso educativo e instrumento de salud pública, se sustenta sobre dos derechos fundamentales: El derecho a la educación y el derecho a la salud. Está considerada actualmente como un elemento importante en la formación y como un objetivo común de diversas instituciones responsables de la calidad de vida en un territorio.

EDUCACIÓN INTEGRAL:

La educación integral significa que debe incluir un compendio de aspectos y atender a todas las necesidades y manifestaciones de las personas. Abarca los conocimientos que una persona debe adquirir para valerse por sí misma y comprender su entorno.

EMPLEABILIDAD JUVENIL:

Proceso que reconoce e intenta adaptarse a los cambios permanentes en las capacidades e intereses de los y las jóvenes en paralelo al mercado laboral nacional, regional y global.

EMPODERAMIENTO:

Se conoce el proceso por medio del cual se dota a un individuo, comunidad o grupo social de un

conjunto de herramientas para aumentar su fortaleza, mejorar sus capacidades y acrecentar su potencial, todo esto con el objetivo de que pueda mejorar su situación social, política, económica, psicológica o espiritual.

EMPRENDEDOR:

Se denomina emprendedor a aquella persona que sabe descubrir, identificar una oportunidad de negocios u objetivos personales en concreto y entonces se dispondrá a organizar o conseguir los recursos necesarios para comenarla y más luego llevarla a buen puerto. El emprendedor se caracteriza por saber identificar y tomar las oportunidades que se le presentan, tener confianza en sí mismo, ser competente, valiente y disciplinado.

ENCUENTRO DE CONOCIMIENTO:

Los encuentros de conocimientos son espacios que brindan la oportunidad de debatir y familiarizarse con un tema con base en conocimientos propios de cada persona y basándose en un aprendizaje detallado y apoyado en el desarrollo de habilidades específicas.

ENTORNO: Conjunto de circunstancias o factores sociales, culturales, morales, económicos, profesionales, etc., que rodean una cosa o a una persona, colectividad o época e influyen en su estado o desarrollo.

ESTUDIANTE: Palabra que permite referirse a quienes se dedican a la comprensión, puesta en práctica y lectura de

conocimientos sobre alguna ciencia, disciplina o arte. Es usual que un estudiante se encuentre matriculado en un programa formal de estudios, aunque también puede dedicarse a la búsqueda de conocimientos de manera autónoma o informal.

EQUIDAD DE GÉNERO:

Se conoce como la defensa de la igualdad del hombre y la mujer en el control y el uso de los bienes y servicios de la sociedad.

HABILIDADES SOCIOLABORALES:

Conocidas también como habilidades blandas. Son aquellos atributos que permiten actuar de manera efectiva. Confluyen una combinación de destrezas destinadas a tener una buena interrelación; es decir, saber escuchar, dialogar, comunicarse, liderar, estimular, delegar, analizar, juzgar, negociar y arribar a acuerdos. Engloban un conjunto de aptitudes transversales e incluyen el pensamiento crítico, la ética y la posibilidad de adaptación al cambio.

IDENTIDAD: Es el conjunto de los rasgos propios de un individuo o de una comunidad. Estos rasgos caracterizan al sujeto o a la colectividad frente a los demás.

INCLUSIÓN: Es la actitud, tendencia o política de integrar a todas las personas en la sociedad, con el objetivo de que estas puedan participar y contribuir en ella y beneficiarse en este proceso.

INSERCIÓN LABORAL:

Es un proceso integral en el que intervienen distintos factores para su realización, desde las características que presentan las personas y las oportunidades que ofrece el mercado laboral, originándose un encuentro efectivo entre la empleabilidad y la ocupabilidad.

MEDIOS ABIERTOS:

Corresponde a aquel territorio de una ciudad donde cualquier persona tiene derecho a estar y circular libremente, ya sean plazas, calles, parques, y donde en muchas ocasiones se transforman en el lugar donde una persona pasa el mayor del tiempo y donde adquiere su cultura y aprendizajes significativos.

MESA DE ACCIÓN PARTICIPATIVA:

La mesa de acción participativa integra la conversación y el diálogo como mecanismos principales para crear líneas de acción que permitan la solución de problemas específicos.

METODOLOGÍA: Es el camino para llegar a un fin determinado, o sea, una manera razonada de conducir el pensamiento para alcanzar un fin establecido.

ORGANIZACIONES COMUNITARIAS:

Son entendidas que buscan resolver problemas que afectan a la comunidad y desarrollar iniciativas de interés para sus miembros.

PARTICIPANTE: Se refiere especialmente a una persona, en hacer parte de algo, en una actividad, acción o suceso.

Recibir parte de algo. Compartir, colaborar, ayudar o intervenir, tener los mismos criterios o ideas de otra persona. Formar parte de una sociedad, empresa o negocio y ser socio de ellos.

PARTICIPACIÓN

CIUDADANA: La participación ciudadana se entiende como la intervención de los ciudadanos en la esfera pública en función de intereses sociales de carácter particular.

Es un conjunto de mecanismos para que la población acceda a las decisiones del gobierno de manera independiente sin necesidad de formar parte de la administración pública o de un partido político.

PEDAGOGÍA DEL

ENCUENTRO: Hablar de pedagogía del encuentro es introducir la posibilidad de creer en la persona y en su capacidad de crecer, sin renunciar a las exigencias de una relación educativa, autorizada y propositiva. Una pedagogía del encuentro que considera a la persona como sujeto y protagonista de su propio crecimiento. Hablar de pedagogía del encuentro es hacer referencia a una opción antropológica y metodológica que tiene como fin el crecimiento de las personas.

PENSAMIENTO CRÍTICO:

Consiste en descifrar la realidad de lo que se dice y ser percibe a partir del análisis de los razonamientos empleados para explicarla.

RECURSOS: Son los distintos medios o ayuda que se utilizan para conseguir un fin o satisfacer una necesidad. También se puede entender como un conjunto de elementos disponibles para resolver una necesidad o llevar a cabo una emprendimiento.

SAFARI: Safari es el nombre que reciben ciertas excursiones o encuentros con fines pedagógicos y recreativos, que se hacen generalmente en zonas donde predomina la naturaleza.

TRABAJO EN EQUIPO:

Es un conjunto de personas que se organizan de una forma determinada para lograr un objetivo común; consiste en realizar una tarea en particular entre un grupo de dos o más personas. Es de suma importancia para el trabajo en equipo mantener un buen nivel de coordinación, también son importantes la unión del grupo y el buen clima durante la actividad para mantener la armonía entre los integrantes.

TRANSVERSALIDAD:

La transversalidad educativa enriquece la labor formativa de manera tal que conecta y articula los saberes de los distintos sectores de aprendizaje y dota de sentido a los aprendizajes disciplinares, estableciéndose conexiones entre lo instructivo y lo formativo. Busca mirar toda la experiencia como una oportunidad para que los aprendizajes integren sus dimensiones cognitivas y formativas, por lo que impacta no

solo en el currículum establecido, sino que también interpela a la cultura escolar y a todos los actores que forman parte de ella.

VALORES: Son cualidades que se destacan en cada individuo y que, a su vez, le impulsan a actuar de una u otra manera porque forman parte de sus creencias, determinan sus conductas y expresan sus intereses y sentimientos.

FUENTES

- Albarracín, S. (s.f.). **Conocimiento explícito vs. Conocimiento tácito.** Recuperado de <https://www.ainia.es/insights/conocimiento-explitico-vs-conocimiento-tacito/>
- Ayuda Mineduc. (s.f.). **¿Qué es la transversalidad educativa?** Recuperado de <https://www.ayudamineduc.cl/ficha/que-es-la-transversalidad-educativa-5>.
- Castillero, O. (s.f.). **¿Qué es el pensamiento crítico y cómo desarrollarlo?** Recuperado de <https://psicologiaymente.com/inteligencia/pensamiento-critico>.
- **Concepto.** (s.f.). Recuperado de <https://concepto.de/>
- **Conceptos básicos acerca de la metodología de la enseñanza.** (2014, 11 septiembre). Recuperado de <https://www.conocimientosweb.net/portal/article292.html>
- Cosas de Educación. **Blog de Cosas de Educación.** (s.f.). Recuperado de <https://www.cosasdeeducacion.es/>
- De **Conceptos.com.** (s.f.). Recuperado de <https://deconceptos.com/>
- **Definición ABC.** (s.f.). Recuperado de <https://www.definicionabc.com/>
- **Definición MX.** (s.f.). Recuperado de <https://definicion.mx/>
- **Definición.de.** (s.f.). Recuperado de <https://definicion.de/>
- Divulgación Dinámica. (2018, 1 octubre). **La Participación Ciudadana: Definición y Tipos de Participación.** Recuperado de <https://www.divulgaciondinamica.es/blog/participacion-ciudadana-definicion-tipos-participacion/>
- **El autoconocimiento, la base de la autoestima.** (2008, 12 abril). Recuperado de <http://www.abc.com.py/articulos/el-autoconocimiento-la-base-de-la-autoestima-1059212.html>.

- **Emprende Pyme.** (2018, 26 octubre). **¿Qué es ser emprendedor?** Recuperado de <https://www.emprendepyme.net/que-es-ser-emprendedor.html>.
- **Enfoque Psicología.** (2014, 25 marzo). **La capacidad de adaptación.** Recuperado de <https://www.enfoquecentro.com/la-capacidad-de-adaptacion/>
- **Espacio Logopédico.** (s.f.). Actitud. Recuperado de <https://www.espaciologopedico.com/recursos/glosariodet.php?Id=132>.
- **Eucalingo.** (s.f.). Recuperado de <http://ps://educalingo.com/es/dic-es/conversatorio>.
- Fortuny, M., & Gallego, J. (1988). **Educación para la Salud. Revista de Educación,** (287), 287–306. Recuperado de <https://www.mecd.gob.es/dctm/revista-de%20educacion/articulosre287/re28713.pdf?documentId=0901e72b813c300e>.
- **García, R.** (s.f.). **Medios abiertos de América Latina: Apuntes sobre la aplicación de los indicadores mediático-culturales.** Recuperado de <http://www.globaleducationmagazine.com/medios-abiertos-de-america-latina-apuntes-sobre-la-aplicacion-de-los-indicadores-mediatico-culturales/>
- **González, J.** (2016, 17 enero). **El animador sociocultural (funciones, valores, capacidades y actitudes).** Recuperado de <http://ineditviable.blogspot.com/2012/03/el-animador-sociocultural-funciones.html>.
- **Gómez, R.** (s.f.). **La animación sociocultural. Manual Atalaya.** Recuperado de <http://atalayagestioncultural.es/capitulo/animacion-sociocultural>.
- **OIJ.** (2018, 7 mayo). **Construyendo por la Empleabilidad Juvenil.** Recuperado de <https://oij.org/construyendo-por-la-empleabilidad-juvenil/>
- **Organizaciones comunitarias.** (s.f.). Recuperado de <http://perquenco.cl/web/perquenco/index.php/introduccion>.
- **Pérez, W.** (2017, 22 septiembre). **¿Qué son las habilidades blandas?** Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/las-habilidades-blandas/>
- **Que Significado.** (s.f.). Recuperado de <https://quesignificado.com/>
- **Rodríguez, E.** (2015, 28 abril). **¿Qué es la autoeficacia?** Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/que-es-la-autoeficacia/>
- **Río, J.** (s.f.). **Para pensar en pedagogía del Encuentro.** Recuperado de <http://filosofiaeducacion.org/actas/index.php/act/article/viewFile/154/134>
- **Significados, conceptos y definiciones de significados.** (s.f.). Recuperado de <https://www.significados.com/>

unicef 
para cada niño

UNICEF Paraguay

Avda. Aviadores del Chaco 2050
Edificio World Trade Center, torre 1, piso 4
Tels.: (595-21) 611 007/8
Asunción, Paraguay
informacionpy@unicef.org
www.unicef.org/paraguay



CASA CENTRAL

Ruta Mariscal Estigarribia N° 1757 Km. 9
Tel./Fax: (+595 21) 520 519
Fernando de la Mora / Paraguay
dequeni@dequeni.org.py
www.dequeni.org.py



ISBN: 978-99967-955-0-3



9 789996 795503