



UN PROGRAMA DE PROMOCIÓN
PARA LA SALUD Y PREVENCIÓN EN
EL TIEMPO LIBRE

¡ACTÍ-VATE! 4

cRéditos

Edita: FUNDACIÓN ESPLAI, Ciudadanía Comprometida 2017
Licencia 2.5 España License de Creative Commons: Fundación Esplai

Coordinación: Amaranta Garre y Elvira Aliaga

Redacción: Amaranta Garre, Anabel Pérez y Guillem Porres

Corrección: Elvira Aliaga

Concepto gráfico y maquetación: Eva Álvarez (www.niugrafic.com)

Impresión: Artes Gráficas Cornellá, S.L.L

Depósito Legal: B17561-2017



AVISO LEGAL

Esta obra está sujeta a una licencia Reconocimiento - No Comercial - Sin Obras Derivadas 3.0 de Creative Commons. Se permite la reproducción, distribución y comunicación pública siempre que se cite al autor y no se haga un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>



- 1 Introducción
- 2 Objetivos educativos
- 3 Fundamentación pedagógica de la propuesta educativa
- 4 Desarrollo del programa

A Negociación y Mediación

- A.1 Actividad: Mural urbano
- A.2 Actividad: Aislados
- A.3 Actividad: El diario de clase

B Colaboración y trabajo en equipo

- B.1 Actividad: La torre de espaguetis
- B.2 Actividad: Los cubos solidarios
- B.3 Actividad: El globo aerostático
- B.4 Actividad: El juego de cartas

C Abogacía y defensa

- C.1 Actividad: Smile Urbo
- C.2 Actividad: Dixit
- C.3 Actividad: Los hombres lobo de Castronegro
- C.4 Actividad: La pizza de valores



Introducción

A lo largo de los últimos años Fundación Esplai ha desarrollado y promovido la **educación de jóvenes en el tiempo libre**. Fomentando la participación y el desarrollo de planes educativos y formación, con la voluntad transformadora de una mejor inclusión social y un compromiso con la comunidad.

Los y las jóvenes en la actualidad están rodeados de miles de estímulos y cambios constantes. Todas estas vivencias están relacionadas con los cambios que se producen en la sociedad en la que viven y en función de las posibilidades que les ofrece su entorno, tanto para interactuar con las demás personas, como para desarrollarse individualmente.

Con el cuarto volumen de la propuesta educativa *iActívate! Un programa de promoción para la salud y prevención en el tiempo libre*, pretendemos seguir estimulando en los y las jóvenes el **desarrollo de valores, actitudes y las habilidades necesarias para decidir de forma reflexiva y autónoma en relación al consumo de drogas y ayudarlos a adoptar un estilo de vida más saludable**.

Desde los centros de educación en el tiempo libre se pueden promover diferentes espacios de relación de los y las jóvenes, entre ellos y ellas y con el entorno, que fomentan actitudes de respeto, tolerancia, solidaridad que pueden ayudarnos a **crear intereses que alejen a los y las jóvenes de los hábitos de consumo**, y por tanto los programas educativos propuestos desde los centros de tiempo libre pueden convertirse en factores de prevención respecto a las conductas de riesgo de los jóvenes.

Dentro de la línea de la Promoción para la Salud y el fomento de hábitos saludables, la prevención juega un papel relevante. El objetivo es que los y las jóvenes, delante de una situación de riesgo, sepan dar una respuesta adecuada. Esto quiere decir, educar la capacidad crítica de los y las jóvenes para que puedan analizar la información y puedan hacer frente a la presión grupal, tomando las decisiones que crean más oportunas.

La relación que la juventud establece con las drogas está estrechamente relacionada con su entorno y con los vínculos que crea con su grupo de iguales. Con el paso del

tiempo se han producido una serie de cambios; se ha pasado de un consumo marginal a un uso recreativo de las drogas.

Las sustancias más utilizadas son el alcohol, el tabaco y el cannabis, todas ellas de fácil acceso. El consumo de drogas en jóvenes se realiza en grupo como un acto más de socialización, normalizándose así su conducta.

Creemos que el **ámbito del tiempo libre y todas las organizaciones relacionadas, ejercen una función muy importante en el proceso de prevención**. Los centros de tiempo libre ofrecen un escenario ideal para la estimulación, el descubrimiento y la profundización en actividades que ayuden a un mejor aprendizaje de “**habilidades para la vida**”.

Habilidades para la Vida

La Organización Mundial de la salud (OMS) propuso 10 Habilidades para la Vida en 1993. Las denominó psicosociales porque fortalecían la capacidad de la persona de tener unas mejores relaciones con ella misma, con otras personas y con el entorno.

En este caso “mejores” quiere decir, más transparentes, es decir, unas relaciones que cada uno se muestre tal y como es (no como debería ser). En esta línea con la nueva propuesta educativa *iActívate 4!*, busca que las personas en edad adolescente sean capaces de desarrollar, en la vida cotidiana, el ejercicio de las diez habilidades para la vida con la mediación que los y las docentes y otros/as agentes socioeducativos/as puedan aportar. Para hacerlo, ponemos a vuestra disposición estas herramientas de comunicación educativa, que servirán para construir encuentros o sesiones orientadas para abrir el diálogo y aplicar aquellas destrezas.

¿Qué habilidades son?

La autoestima y el control interno, la empatía, la negociación y la mediación, la comunicación interpersonal, la toma de decisiones y solución de problemas, a colaboración y el trabajo en equipo, abogacía y la defensa, el pensamiento crítico, el manejo de los sentimientos y las emociones y el manejo de la tensión y el estrés. A continuación os presentamos las diez Habilidades para la Vida que la Organización Mundial de la Salud (OMS), la UNESCO y el Banco Mundial, entre otras organizaciones, reformularon en el 2003.

Un apunte

Cada habilidad tiene múltiples matices. En las relaciones interpersonales, por ejemplo, hay tres que sobresalen: como se inicia una relación, como se sostiene y si cabe, como se acaba. En esta propuesta educativa desarrollaremos tan solo 3 de estas habilidades a partir de diversos ejercicios que los trabajan. Para seguir trabajando os invitamos a informaros en la web: www.habilidadesparalavida.net.

En conjunto

Ahora bien, estas diez habilidades piden alguna cosa especial a quien quiere aprender y a enseñar. Si lo dijéramos con música, cantaríamos esto: “*no escuches no sólo una parte, cógeme tal y como me doy, entero y tal y como soy, no se que te equivoques*”.

Esto mismo que pide Joan Manuel Serrat en una de sus canciones de amor, lo exige también este conjunto de habilidades psicosociales. No se debe coger sólo una, sino entenderlas en relación. No podemos, por ejemplo, ser assertivos si no controlamos nuestras propias emociones y sentimientos; no hay creatividad posible sin pensamiento crítico, es difícil ser una persona empática si no sabemos qué tipo de persona somos...

1. Autoestima y control interno

Conocer mejor el propio ser, el carácter y las fortalezas, las oportunidades, las actitudes, los valores, los gustos y los disgustos. Autoconocerse también quiere decir construir sentido sobre nosotros/as mismos/as, sobre otras personas y sobre el mundo en el que vivimos.

2. Empatía

Ponerse en la piel de otra persona para entenderla mejor y darle respuesta de una manera solidaria, de acuerdo con las circunstancias.

3. Negociación y mediación

Expresar con claridad, y de la manera apropiada según el contexto y la cultura, esto que sentimos, pensamos y necesitamos.

4. Comunicación interpersonal

Establecer y conservar relaciones interpersonales significativas, así como ser capaces de poner fin a las que impiden el crecimiento personal.

5. Toma de decisiones y solución de problemas

Evaluar diferentes alternativas teniendo en cuenta las necesidades, los criterios y las consecuencias de las decisiones la vida.

6. Colaboración y trabajo en equipo

Ser capaces de trabajar y cooperar con los y las otras de forma respetuosa y siendo consciente de las capacidades de un o mismo, construir y forjar un objetivo y metas conjuntas.

7. Abogacía y defensa

Ser capaces de entusiasmarse, de crear alianzas con otras personas y de usar la capacidad de influencia y de persuasión para defender una causa.

8. Pensamiento crítico

Ser capaz de llegar a conclusiones propias sobre la realidad. La persona crítica se pregunta, investiga y no acepta las cosas de manera crédula.

9. Manejo de las emociones y sentimientos

Aprender a navegar por el mundo de las emociones y los sentimientos para conseguir una sintonía más grande con el mundo afectivo propio y con el de otras personas. Esto enriquece la vida personal de las relaciones interpersonales.

10. Manejo de la tensión y el estrés

Identificar de forma oportuna las fuentes de tensión estrés en la vida cotidiana, saber reconocer las diferentes manifestaciones y encontrar las vías para eliminarlas o contrarrestarlas de una manera saludable.

Desde el marco de Fundación Esplai proponemos este cuarto volumen con actividades que potencien tres de estas habilidades, pero que de forma indirecta trabaja las demás. Acciones que aporten a los y las jóvenes mayores conocimientos de sí mismos y de su propio entorno. Proponer el tiempo libre como un espacio educativo que estimule la realización de actividades que provoquen una manera más saludable y solidaria de relacionarse con ellos mismo y con su entorno. Pudiendo desarrollar capacidades como establecer objetivos, tomar decisiones y resolver problemas considerando las consecuencias de cada opción, controlar el estrés y la ansiedad y pensar con un estilo positivo. En definitiva fomentar hábitos saludables.

ObjEtivOs eDucAtiVos



Objetivos

- Que los y las jóvenes estimulen su capacidad de pensamiento abstracto, analizando, deduciendo y sacando conclusiones.
- Que los y las jóvenes identifiquen, argumenten y sepan cómo evitar las situaciones y comportamientos de riesgo.
- Que los y las jóvenes identifiquen y establezcan relaciones de causa y efecto entre la alimentación y la salud, el medio ambiente y la salud, los consumos y la salud, etc.
- Que los y las jóvenes comprendan la salud como manera de vivir más que no como ausencia de enfermedad.
- Que los y las jóvenes incorporen a su vocabulario más palabras relacionadas con la prevención de accidentes, de adicciones y de enfermedades.
- Que los y las jóvenes expresen su solidaridad a los colectivos que viven en peores condiciones y sean capaces de asumir algún compromiso de cooperación.
- Que los y las jóvenes valoren la prudencia como una pauta de conducta imprescindible para defenderte de los riesgos y de los peligros.
- Que los y las jóvenes valoren y disfruten de las experiencias vitales sencillas y austeras, con poco consumo y mucha comunicación interpersonal.

Actitudes y valores

- Que los y las jóvenes desarrollen una actitud crítica y de moderación frente a los consumos y las adiciones: tabaco, del alcohol, Internet, móviles, televisión, consumo sostenible etc.
- Que los y las jóvenes desarrollen actitudes de autoestima y de autocritica, aprendiendo a diferenciar el juicio de un acto, del juicio de una persona.
- Que los y las jóvenes desarrollen actitudes de sensibilidad y de conocimiento sobre el sexo adquiriendo un espíritu crítico y más consciente de la concepción mercantil de la sexualidad.
- Que los y las jóvenes expresen su solidaridad a los colectivos que viven en peores condiciones y sean capaces de asumir algún compromiso de cooperación.
- Que los y las jóvenes valoren la prudencia como una pauta de conducta imprescindible para defenderte de los riesgos y de los peligros.
- Que los y las jóvenes valoren y disfruten de las experiencias vitales sencillas y austeras, con poco consumo y mucha comunicación interpersonal.

FuNdamEntAción PedaGógicA del pRogrAmA

Queremos que los y las jóvenes no se lleven consejos, sino reflexiones.

Queremos hacer emergir las ideas que los y las jóvenes tienen, a partir de su participación significativa- para así, trabajar a partir de estas ideas, añadir otras nuevas y hacerlas evolucionar.

Intentamos huir de las actividades que presenten "má-
las opciones" y "buenas opciones" de prevención en el tiempo libre porque con las actividades lo que queremos es dar poder a los y las jóvenes en sus decisiones. Queremos que tomen opciones personales, desde la coherencia y la reflexión, en vez de que aprendan pautas y reglas (que nosotros, los y las educadoras que sabemos más consideramos correctas). Reuiremos pues, de las visiones más dogmáticas de la educación que dibujan aquella línea entre lo que está bien y lo que no.

Queremos estimular reflexiones y discusiones, donde él y la joven digan el qué y el porqué. Queremos centrarnos en las experiencia y vivencias personales, en las necesidades individuales... y no en el traspaso de informaciones.

3 1 Educar desde una perspectiva de las competencias

Aprender desde la perspectiva de competencias significa tener la capacidad de poner en práctica el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que tiene una persona para ejercer como ciudadana y para hacer frente



a los retos de la vida real. Esta perspectiva de la educación se fundamenta en los pilares de los que habló Delors, potenciando la autonomía para el aprendizaje y la actuación adecuada en los diferentes contextos. La clave del aprendizaje por competencias es aprender a saber ser y a convivir, a hacer y a conocer. Es muy importante que tengamos presente cómo hacerlo y cuáles son los elementos que necesitamos.

En este sentido, en primer lugar, es importante que el aprendizaje sea contextualizado para podernos dar cuenta de la complejidad de las situaciones y para aprender a valorar las consecuencias de las diferentes respuestas.

En segundo lugar, tenemos que tener presente que se aprende con los otros, es decir, en grupo y de forma cooperativa. Cuando interaccionamos con otras personas, tenemos que tener pensado, hecho y sentido nuestros aprendizajes, discurso y acciones, y así los podremos comparar y revisar. En esta revisión, se va formando un conocimiento construido colectivamente, cada vez más rico.

Además, para poder comparar, debatir, consensuar, y por lo tanto, aprender y actuar, es necesario saber comunicar en todos los niveles (corporal, oral y escrito), y autorregularse. Por último tenemos que tener presente que para aprender a actuar es necesario actuar y aprender de la acción que hemos llevado a cabo para mejorar la siguiente.



Actividades

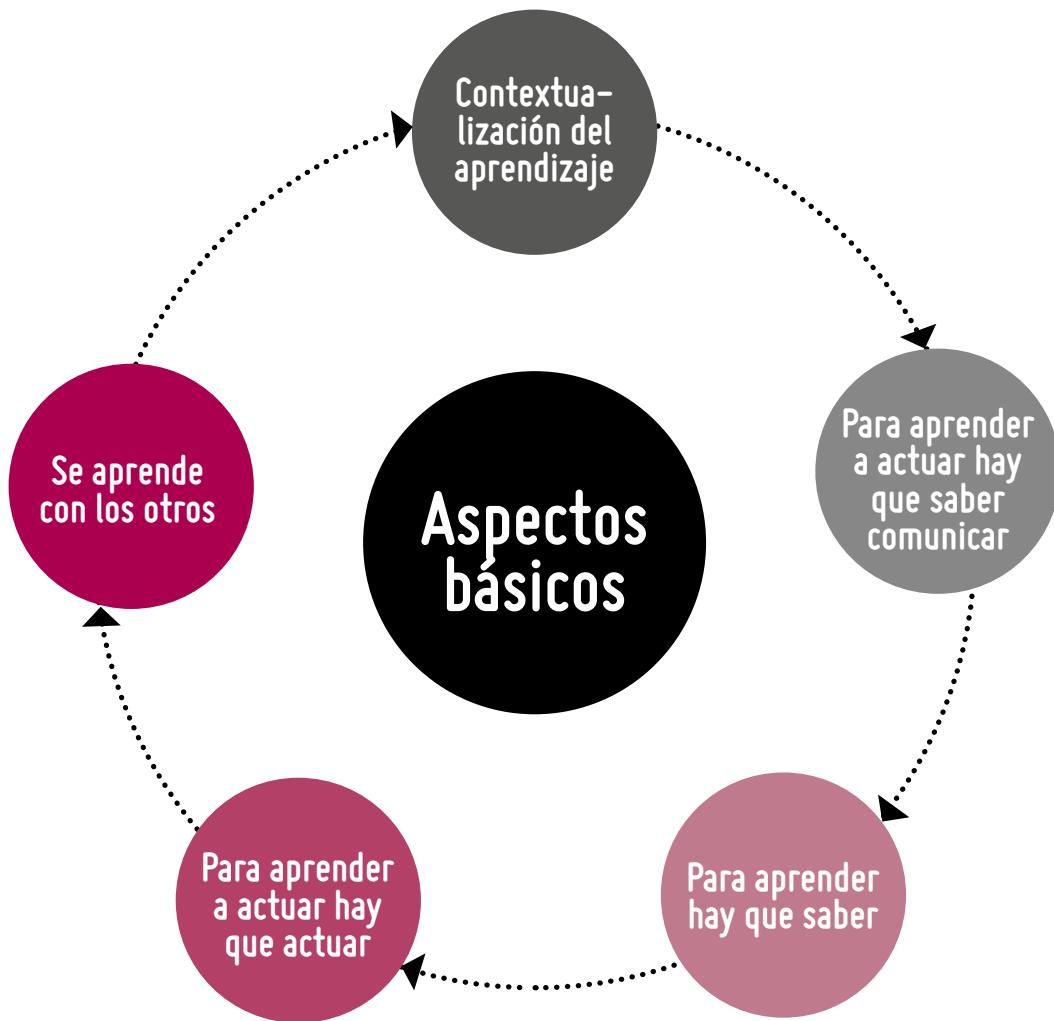
En esta cuarta edición de la propuesta educativa "¡Actívate! Un programa de promoción para la salud y preventión en el tiempo libre", planteamos de nuevo una guía para que el/la educador/a trabaje 3 nuevos aspectos enmarcados en este esquema y en la reformulación de las habilidades en 2003, con el objetivo de potenciar un estilo de vida saludable más autónomo, solidario y positivo.

Los tres aspectos son:

- A. Negociación y Medicación**
- B. Colaboración y Trabajo en equipo**
- C. Abogacía y Defensa**

Cada educador/a conoce en qué nivel de competencias se encuentra su grupo y que aspectos son más necesarios trabajar. Tomando como guía estas actividades puede formar su propio esquema de acción, ya sea proponiendo estas actividades tal cual están planteadas o basándose en ellas. También es muy importante aprovechar las actividades enmarcadas dentro de la propia comunidad o barrio.

No es una guía lineal sino más bien un mapa conceptual. Esta guía es orgánica y abierta a adaptarse, usar y crear nuevas actividades a partir de estas. Son también un complemento a las actividades que ya se realizan en cada centro.





DesArroLLo del pRoGrAma

A NegoCiaciÓN y MeDiaciÓN





Presentación

Trabajar mediante el arte y sobre todo a partir de procesos participativos creativos es un aliciente que suele seducir y motivar a los y las jóvenes.

Crear de forma participativa un mural urbano, es una acción muy popular y que trata de tomar conciencia del mundo globalizado en el que vivimos, la interdependencia mundial y de la riqueza que supone el vivir en diversidad cultural.

Objetivos educativos

- Aprender de la experiencia.
- Identificar el impacto de las emociones en el resto del equipo.
- Reflexionar en torno a la multiculturalidad y a los diferentes conflictos que pueden darse en torno ella.
- Promover el reconocimiento a la interculturalidad como parte de nuestra vida cotidiana.

Material

- Fotocopia para los/as participantes con el texto del mural urbano y las Instrucciones y Preguntas
- Folios y bolígrafos

Descripción de la actividad

Trabajo previo a la acción...

Como educadores/as debemos comprobar si los/as participantes entienden los conceptos requeridos: globalización, cultura, multiculturalidad, interculturalidad, interdependencia y explicarlos en caso necesario. Para ello se aconseja preparar algunas respuestas adecuadas a las preguntas que se proponen para estimular la reflexión.

¡Manos a la obra!

Una vez hayamos trabajado los temas expuestos anteriormente, debemos seguir los siguientes pasos:

Se coge un mapa del mundo o se dibuja entre todos y todas. Entonces debemos escribir la siguiente frase en uno de los laterales. Y los y las jóvenes deben ir dibujando los diferentes casos y ejemplos entre todos/as.

"Si tu Dios es Buda y tu coche americano; si la pizza que comes es italiana y tu gas es argelino; si tu café es colombiano y tu ropa china; si tus cifras son árabes y tus letras son latinas, ..."

¿Por qué dices que tu vecino es extranjero?"

Trabajo en grupos pequeños

Cuando el mapa este dibujado, se procede a dividir el grupo en pequeños subgrupos de 4 o 5 personas, analizar y reflexionar sobre las siguientes preguntas:

- ¿Qué opinión os merece el contenido del mural urbano? Justificar aportaciones
- ¿Conocéis otros objetos que formen parte de nuestra cotidianidad y su origen no sea nacional? Buscad al menos tres ejemplos
- Si realmente nuestro entorno es intercultural, ¿por qué creéis que en ciertos momentos nos cuesta aceptar esa diversidad en las personas?

Puesta en común

Los/as portavoces informan del trabajo y de las conclusiones de su grupo. Debate en gran grupo

Valoración

Se escogen portavoces de cada subgrupo.

Los/las portavoces informan del trabajo y de las conclusiones de su grupo.

Se realiza un debate entre todos.





Presentación

Esta actividad forma parte de un proyecto de prevención de drogodependencias y otros comportamientos de riesgo, dirigido a adolescentes. Para ser utilizado de forma individual o en grupo. Es la propia mecánica del juego, con el posterior apoyo del/a educador/a, la que ayuda al alumno a asimilar los contenidos. El formato, una aventura gráfica con diálogos, retos, pruebas y minijuegos, nos asegura la motivación por parte del alumnado.

Objetivos educativos

El objetivo es que aprendan mientras juegan. O que jueguen mientras aprenden. Para ello, proponemos herramientas innovadoras y cercanas al adolescente (el videojuego y el juego de rol), como plataforma para el aprendizaje global, activo y lúdico de habilidades sociales, cognitivas y emocionales (“Habilidades para la vida”).

1 (wwwaislados.es).

Material

Se accede a través de la siguiente web:
wwwaislados.es/zona-educadores/

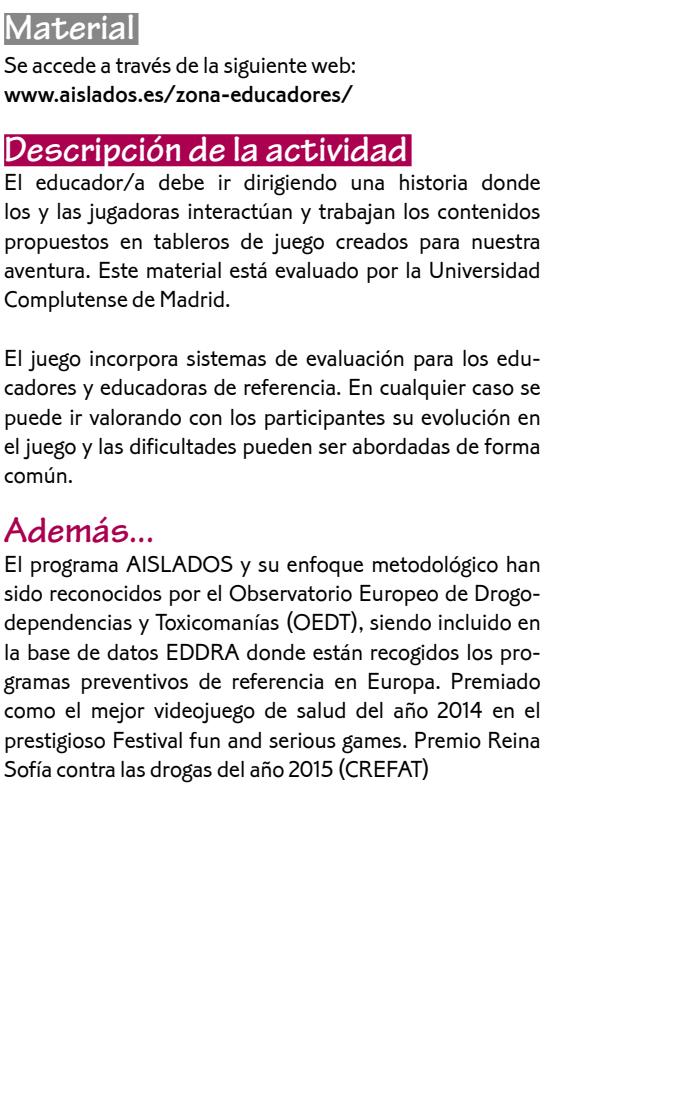
Descripción de la actividad

El educador/a debe ir dirigiendo una historia donde los y las jugadoras interactúan y trabajan los contenidos propuestos en tableros de juego creados para nuestra aventura. Este material está evaluado por la Universidad Complutense de Madrid.

El juego incorpora sistemas de evaluación para los educadores y educadoras de referencia. En cualquier caso se puede ir valorando con los participantes su evolución en el juego y las dificultades pueden ser abordadas de forma común.

Además...

El programa AISLADOS y su enfoque metodológico han sido reconocidos por el Observatorio Europeo de Drogodependencias y Toxicomanías (OEDT), siendo incluido en la base de datos EDDRA donde están recogidos los programas preventivos de referencia en Europa. Premiado como el mejor videojuego de salud del año 2014 en el prestigioso Festival fun and serious games. Premio Reina Sofía contra las drogas del año 2015 (CREFAT)



A 3 El Diario de clase

Presentación

¿Alguna vez has tenido un diario secreto en el que apuntabas pensamientos o vivencias de clase? Ahora es el momento de que tu grupo clase tenga una.

Objetivos educativos

- Reconocer los errores tanto del grupo como personales
- Favorecer las competencias para saber trabajar en equipo.

Material

- 1 libreta con 50 páginas,
- Fotos del grupo clase para decorar la libreta, pegamento,
- Tijeras
- Material diverso para decorar la libreta

Descripción de la actividad

Esta es una actividad transversal que se realiza durante todo el año y que se inicia cuando el grupo clase ya lleva más de un mes en funcionamiento y se han detectado pequeños conflictos.

El objetivo es presentar una libreta que se convertirá en un diario. Esta se decorará entre todos (para que la sientan suya) y además, se anotaran en la primera página las normas de uso. Estas normas serán consensuadas entre todos los participantes.

A continuación os dejamos algunas ideas:

1. Cada semana, por orden alfabético, un alumno o una alumna se ocupará de anotar en un cuaderno-diario su nombre y apellido, la fecha y lo que va sucediendo cada día. Al final de la semana entregará el diario al profesor, quien lo leerá en la primera clase de la semana siguiente.
2. Se debe llevar a cabo hasta que todo el alumnado haya colaborado al menos una vez. A partir de ese momento, se puede utilizar para que escriban libremente en él cuando haya en clase algún problema que analizar o algún hecho especial o sorprendente que lo justifique.

En cada escrito debe constar:

- Los protagonistas del conflicto.
- El lugar donde ha nacido el conflicto.
- El relator deberá anotar lo que le ha parecido positivo y negativo de la situación.

El diario permite que se acostumbren a observar las situaciones problemáticas que puedan aparecer en las relaciones y a buscar soluciones desde el modelo inteligente y pacífico de resolución de conflictos.

Valoración

Cada viernes, tras la lectura del caso, los protagonistas y el grupo clase debe dar su opinión. Es importante analizar si el conflicto está resuelto, si hay más personas implicadas de las anotadas...

Recursos de interés:

- www.fundesplai.org
- www.cruzroja.es
- www.edex.es
- www.edualter.org



B CoLabOrAcIÓN y tRabAjo en eQuiPo

B1 La Torre de espaguetis

Presentación

¿Alguna vez has jugado con nubes? ¿Alguna vez te has imaginado haciendo una torre tan alta como la Torre Eiffel? Con esta actividad obtendrás un kit muy divertido y en grupo, deberás darle a las neuronas para construir una torre estable.¿podréis?

Objetivos educativos

- Fomentar el trabajo en equipo.
- Reflexionar sobre el ensayo y error Valorar el grupo, disfrutar de las relaciones y del trabajo en común

Material

Tendrás que preparar un kit para cada grupo con los siguientes elementos:

- 20 espaguetis crudos
- 1 m de cinta aislante
- 1 m de cordel
- 1 nube de gomina (malvavisco) o similar
- 1 proyector (Es recomendable para que todos vean el tiempo que falta.)

Descripción de la actividad

Creamos grupos con el mismo número de personas, idealmente tres o cuatro, y se les facilita un kit básico con el que tendrán que construir una estructura que se sostenga por sí sola encima de la mesa y que tenga en lo más alto la nube de gomina. Los y las participantes disponen de 18 minutos para lograrlo. Cuando se acaba el tiempo, se mide con una cinta métrica cada una de las estructuras que se mantienen en pie por sí solas. Se anotan en una pizarra las alturas y se anuncia el grupo ganador o los tres primeros clasificados, dependiendo del número de grupos.

Los y las jugadoras pueden usar los espaguetis, la cinta y el cordel como quieran. Pueden romper, pegar, anudar... Muy importante, la nube debe permanecer intacta.



Encuentro proyecto CEY, Centre Esplai. Barcelona 2016.

Es importante que la persona que dinamice la actividad vaya diciendo en voz alta el tiempo que queda en momentos determinados, por ejemplo cuando queden 12, 9, 6 y 3 minutos. En la parte final, se avisa en el último minuto, en los últimos treinta segundos y haz la cuenta atrás de los últimos diez segundos.

Es muy importante hacer hincapié en que cuando acabe el tiempo, absolutamente nadie puede tocar la estructura, en caso contrario los grupos que incumplan esta norma quedarán automáticamente descalificados/as.

Valoración

Después de anunciar a los y las ganadoras (o constatar que nadie ha sido capaz de mantener su estructura), es hora de hacer las reflexiones que te interesen.

Preguntas para el debate:

- Es momento de lanzar preguntas al aire para que cada grupo opine:
- ¿Han trabajado en equipo?
- ¿Había un líder?
- ¿Han tenido momentos de crisis?
- ¿Cómo se han puesto de acuerdo?



Los cubos solidarios

Presentación

Las dinámicas de grupo son relevantes porque influyen en la productividad del grupo. Si trabajamos la formación de equipos y fomentamos la dinámica de grupos podremos incrementar aquello que es capaz de lograr el grupo.

La mejor manera de que mejoran es que aprendan a manejar la situación, reorientando a grupo. Todo el grupo es responsable de la eficacia de éste y comparten to-dos la responsabilidad de que el grupo y sus resultados lleguen a buen puerto.

Objetivos educativos

- Reflexionar acerca de la importancia de cómo nos comunicamos y el efecto que tiene sobre nosotros/as y sobre nuestro contexto.
- Iniciar un proceso de autoconocimiento y reflexión en torno a la propia persona.
- Potenciar el papel del grupo como espacio de desarrollo, relación y confianza.

Material

kit que cada subgrupo debe tener:

- 2 Cartulinas,
- 1 regla,
- 2 lápices,
- 3 tijeras,
- 1 pegamento.

Descripción de la actividad

El grupo tiene la misión de construir un número determinado de cubos a demanda de una empresa de juguetes. Para ello, se debe dividir al grupo en tres subgrupos. Cada grupo debe realizar 15 cubos de 5x5 en una hora y el material que tienen es el siguiente:

- **Subgrupo 1:** 2 cartulinas, 1 regla, 2 lápices, 3 tijeras y 1 pegamento
- **Subgrupo 2:** 2 cartulinas, 1 regla, 2 lápices, 2 tijeras y 1 pegamento
- **Subgrupo 3:** 2 cartulinas, 2 reglas, 2 lápices, 1 tijera y 1 pegamento

Se valorará la calidad de los cubos. Mediante esta actividad se harán patentes los roles que asumen los distintos miembros de cada uno, veremos cómo trabajan para coordinarse y llevar el trabajo adelante.

Evaluación

Una vez finalizada la actividad, haz que cada subgrupo presente al grupo clase sus cubos y comparta la experiencia: ¿Cómo se han organizado?, ¿Todos sabían hacer cubos?, ¿ha habido nervios? Ayúdale a reflexionar sobre la acometividad y la individualidad.



El globo aerostático

Presentación

Mediante esta prueba se pretende analizar el proceso de toma de decisiones en grupo y ver los procesos de comunicación, así como analizar la capacidad de cooperación y de poner en práctica la ayuda, la igualdad. Se trabajan también la iniciativa y el liderazgo.

Objetivos educativos

El objetivo principal es ampliar la mirada, llegar a otros puntos de vista. Jose Saramago dice: "todas las cosas tienen su lado visible y su lado invisible. No sabremos nada hasta que no le demos la vuelta entera"

Material

Papeles con los roles de cada participante

Descripción de la actividad

Empieza la sesión explicando la siguiente situación:

"Un meteorito cae en el océano creando una ola gigante que deja sumergidos todos los continentes del planeta. Sin embargo, tú y otras cinco personas os encontráis sobrevolando el Parque Nacional del Teide (puedes decir el parque natural que se adecue más a la provincia de las personas participantes) en un globo. Después de unas horas, comienza a perder aire pero veis una isla. El mar está lleno de tiburones hambrientos y la única forma de que el globo llegue a la isla es tirar a uno de los ocupantes".

Presentada la situación, el grupo debe iniciar un debate con el objetivo de decidir quién será el que o la que, abandonara el globo.

Para darle más emoción al debate, cada uno/a de los participantes tendrá un rol asignado que les hará actuar de una manera u otra en función sus creencias: un sacerdote, una periodista de la prensa rosa, una enfermera, un asesor político, una profesor y una funcionaria del Instituto Nacional de Estadística (puedes incorporar y modificar los cargos que consideres)

Es muy importante repetir para que quede claro que: sois los únicos supervivientes y hay que asegurar la continuación de la especie; debe tomarse la decisión unánimemente; ninguno de los participantes puede abandonar voluntariamente el globo y todos deben exponer sus argumentos.

Valoración

Una vez hayan tomado una decisión debes iniciar un debate para que cada participante explique: cómo se ha sentido, si les ha sido fácil o difícil defender su rol, en qué situaciones de la vida real ocurre esto...



El juego de cartas

Presentación

¿Cuantas veces te has visto metido/a en un lio a causa de un mal entendido de comunicación?

Esta actividad se basa en la comunicación y en cómo a veces no interpretamos correctamente los mensajes de otras personas.

¿Te atreves?

Objetivos educativos

Identificar la importancia del trabajo en equipo, la cohesión y la identidad grupal.

Material

Elabora diferentes cartas y escribe una palabra: paz, dolor, infancia, amor, coche...

Descripción de la actividad

Para empezar esta actividad, un participante piensa un mensaje y se lo transmite al vecino/a que tiene al lado a través de cinco cartas (cinco palabras).

El compañero recibe las cinco palabras (cinco cartas) y escribe en una hoja lo que piensa que ha querido decirle el compañero/a. Y así sucesivamente.

Cuando se ha terminado, se observa la diferencia entre lo que se quiso decir y lo que interpretó el compañero. Y al finalizar se discute acerca de la utilidad de la dinámica.

Valoración

Para finalizar la actividad cada participante debe compartir con el reto el motivo por el que cree que esta actividad es útil. Al finalizar la ronda donde cada compañero ha dicho la suya, se crea un decálogo sobre las normas de comunicación que se deben seguir para que no se hagan malentendidos.

Bibliografía

Centro de Estudios Reina Sofía. (2015) '*¿Fuertes como papá? ¿Sensibles como mamá? Identidades de género en la adolescencia*',

Recursos de interés

- www.unesco.org
- www.unicef.org
- www.educarenigualdad.org/media/pdf/uploaded/material/248_creciendo-juntos-y-juntas-pdf.pdf
- Vídeo tipos de comunicación: www.youtube.com/watch?v=ofbWVFbB44s. realizado por Raimundo Huitron. 5 minutos.

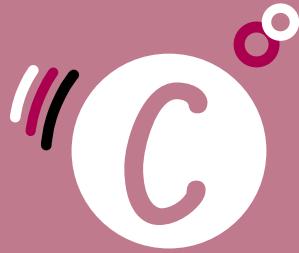
Paz

Dolor

Infancia

Amor

Coche



AbogAcía y dEfeNsa



Smile Urbo



Presentación

Imagina que eres un agricultor, un maestro o un propietario de mercado en un pequeño pueblo situado en un país en vías de desarrollo. En los últimos años, tu comunidad ha afrontado tiempos difíciles. El nivel de desempleo es muy alto, la gente opta por emigrar y la tasa de mortalidad infantil ha aumentado drásticamente debido a la contaminación del agua.

Un día llega un inversor procedente de un país desarrollado y propone comprar una porción de tierra para construir un hotel. Llegados a este punto, el debate y la decisión sobre el futuro bienestar de todos dependen de ti y del resto de miembros de la comunidad. ¿Qué decisiones vais a tomar? ¿Y cómo influirán estas decisiones en tu prosperidad individual y en el desarrollo global del pueblo?

Objetivos educativos

A través de las interacciones online y presenciales, en SmileUrbo se crean debates que llaman a la reflexión y crean empatía entre los miembros del grupo, ya que se presentan soluciones y perspectivas innovadoras. El juego destaca la importancia de cada contribución individual dentro de un contexto grupal y el respeto y estima hacia el otro.

Aunque a los jugadores se les solicita que piensen en su prosperidad individual, el objetivo principal en todo momento es tener éxito en grupo. A través de una enseñanza práctica, el juego facilita un enfoque más amplio sobre la resolución de problemas y al mismo tiempo permite trabajar en la búsqueda de objetivos comunes, junto a otras personas con diferentes formaciones y aptitudes.

El juego sirve para que los jugadores desarrollen técnicas para debatir y comunicar ideas correctamente, tomar decisiones en grupo, idear opciones innovadoras y lograr acuerdo.

Material

www.smileurbo.com/es/juego/

- 2 Tabletas
- Impresora
- Wi-Fi
- Proyector
- 8 jugadores
- Ordenador

Descripción del juego

Los jugadores asumen el rol de un personaje y a lo largo del juego tienen que tomar decisiones que sirvan para mejorar el estado crítico del pueblo. Todas las decisiones se contrastan online a través de los indicadores de bienestar de la comunidad, de tal modo que los jugadores pueden observar el impacto inmediato de sus decisiones en el desempleo, el coste de la vida, la esperanza de vida, el medio ambiente y la soberanía alimentaria.

Para jugar, se forman equipos de ocho personas. Durante tres sesiones de dos horas cada una, los jugadores proponen, discuten y negocian soluciones para una serie de retos. Mientras los equipos de ocho integrantes compiten entre ellos para crear el pueblo más próspero y sostenible de todos, cada jugador aspira a su vez a alcanzar el mayor número de puntos individuales. Al final del juego, se comparan los indicadores de bienestar con los registrados por otros equipos de todo el mundo. Esto determina, en última instancia, el nivel de éxito conseguido como grupo.

Valoración

El propio juego establece elementos para evaluar al finalizar la experiencia así como un rango de puntuación por equipos. En cualquier caso, podemos crear una comunidad online (grupo de Facebook) con los participantes y establecer un sistema de valoración y comentarios de las personas que participan en la experiencia.

Más información...

El juego ha sido creado por la asociación Smilemundo, en colaboración con la Fundación iWith.org, Fundación Innowatorium, la Universidad Abierta de Cataluña (UOC), la Universidad de Girona, especialistas en juegos, diseñadores gráficos y programadores. El proyecto ha sido cofinanciado por el Programa Erasmus+ y la Diputación de Barcelona.



Presentación

Dixit es un juego de mesa creado en 2008 por Jean-Louis Roubira en el que el objetivo es adivinar una carta a partir de pistas que se dan en forma de frase o narración (de aquí el nombre del juego). Dixit ha sido condecorado con numerosos galardones, entre ellos el Juego del año en España en la edición de 2009 y el Spiel des Jahres de 2010.

Objetivos educativos

La mecánica de juego consiste en que el narrador escoge una de sus seis cartas y, sin que ninguno de los otros jugadores la vea, dice alguna narración relacionada al dibujo de la carta. Después cada jugador escoge una carta de su mano que esté relacionada con la historia del narrador y se barajan todas para que no se sepa de quién es cada carta. Por lo tanto, la dificultad del juego radica en dar pistas de dificultad equilibrada, para evitar que todos o ninguno la adivinen. El resto de jugadores obtienen puntos si acierten la carta del narrador o si otro jugador ha votado por su carta.

Material

Puedes ver cómo se juega a través del siguiente enlace: www.youtube.com/watch?v=jDnsD_jelKQ

Puedes encontrarlo en:
online.abacus.coop/es/dixit.html

Descripción del juego

El juego original (sin expansiones) se compone de 84 cartas diferentes ilustradas sin texto. Se reparten seis cartas a cada jugador. El desarrollo de cada una de las rondas consta de las siguientes :

Fase de narración

Uno de los jugadores, el narrador, escoge una de sus cartas y explica (ya sea con una frase, una narración, etc) qué le hace pensar. A partir de la narración, cada uno de los otros jugadores elegirá la carta que más se asemeja a lo explicado por el narrador. Todas estas cartas se mezclan y se muestran sobre la mesa.

Fase de votación

Una vez mostradas las cartas escogidas por todos los jugadores junto con la del propio narrador, todos los contrincantes salvo este último deberán votar cuál creen que es la carta que pertenecía al narrador. No se permite votar la propia carta.

Fase de puntuación

Tras la votación, los puntos se asignan de la siguiente forma:

- Si todos los jugadores y jugadoras han votado la carta del narrador, se considera que la pista de éste ha resultado demasiado evidente, por lo que el narrador se queda sin puntos y el resto suma dos cada uno.
- Si ninguno de los jugadores vota la carta del narrador, se considera que su pista era demasiado difícil, por lo que el narrador no puntuará y el resto suma dos puntos cada uno (como en el caso anterior).
- En cualquier otro caso, tanto el cuentacuentos como los jugadores que hayan acertado, obtienen 3 puntos.
- Además, con excepción del narrador, todos los y las jugadoras ganan un punto por cada voto que reciba su carta.

Al acabar una ronda, se reparte una nueva carta a todos los jugadores. El nuevo narrador pasa a ser el jugador a la izquierda del anterior. El juego concluye cuando se ha repartido todas las cartas.

Reglas para 3 jugadores/as

Se juega con las reglas originales, con las siguientes modificaciones:

- Se reparten 7 cartas a cada jugador en lugar de 6.
- Cada jugador, salvo el cuentacuentos (narrador), pone dos cartas sobre la mesa en lugar de una.

Valoración

Para poder valorar cada una de las partidas se puede elegir un nuevo personaje en cada ronda. El observador o relator puede ir apuntando desde fuera aspectos que le llamen la atención del comportamiento de cada uno de los participantes. Al finalizar la partida se ponen en común y se debaten.



El hombre lobo de Castronegro

Presentación

Los hombres lobo (Les Loups-Garous de Thiercelieux en su edición original francesa) es un juego de cartas de 8 a 18 jugadores.

Objetivos educativos

En general, existen dos bandos en la partida: Aldeanos y Hombres Lobo. El objetivo de cada equipo es eliminar al otro equipo, con la particularidad de que los aldeanos (la mayoría) ignoran quiénes son los hombres lobo (a excepción de ciertos aldeanos especiales, que pueden poseer información adicional), mientras que los hombres lobo saben quiénes son los hombres lobo y quiénes los aldeanos, pero están en minoría y deben por tanto fingir que son aldeanos. Es posible incluso añadir terceros bandos, con la inclusión del personaje de Cupido (si éste enamora a un aldeano y un hombre lobo) u otros personajes pertenecientes a ampliaciones, tales como el Lobo Blanco o el Flautista. A todas las personas que reciban una carta se las denomina "jugadores" y se considera que forman "el pueblo".

Material

Puedes encontrar el juego en cualquier tiendas de juguetes.
http://libros.fnac.es/a1047836/Juego-Los-Hombres-Lobo-de-Castronegro?ectrans=1&gclid=Cj0KEQjw6-PJBRCO_briqOB4LABEiQAE-kqcVZvhwM1jw654KpwoWbBXq8PYMXSb0A9fVyF32LyfH5waAINy8P8HAQ&gclsrc=aw.ds&Origin=SEA_GOOG_PLA_TOY

Descripción del juego

Preparación del juego

Al comienzo de la partida se reparten tantas cartas como jugadores (a excepción del Narrador, quien no recibe ningún personaje y por tanto no es un jugador en sentido estricto). Ciertos personajes, como el Ladrón, pueden alterar el número de cartas que se reparten. Cada jugador mira su carta para saber cuál es su personaje, información que mantendrá en secreto a menos que sea eliminado. En función del número de jugadores se establecerá un mínimo recomendado de Hombres Lobo: de 8 a 11, habrá 2 Hombres Lobo; a partir de 12 jugadores, habrá 3, etc. Los creadores del juego incluyen recomendaciones para incluir otros personajes especiales, pero se trata de meras sugerencias y la decisión final sobre el número de personajes especiales y su combinación queda a discreción del Narrador.

Comienzo de la partida

Al comenzar el juego, todos los jugadores cierran los ojos (se considera entonces que, en la ficción, es de noche y todos duermen): sólo los abrirán cuando el Narrador los llame para jugar (nombrando a los personajes que deben actuar, nunca empleará los nombres de los jugadores, puesto que esto desvelaría su papel secreto, lo cual es motor principal del juego) y volverán a cerrar los ojos en cuanto acabe su turno. Se juega el turno de preparación: El Narrador llama al Ladrón, éste levantará la mano silenciosamente y el primero le mostrará las dos cartas sobrantes boca arriba, por si quiere elegir una y cambiarla por su carta de Ladrón. Si las dos cartas propuestas son de Hombre Lobo, el ladrón deberá cambiar su carta obligatoriamente.

A continuación, el Narrador llama a Cupido, quien "lanzará sus flechas de amor" y elegirá dos jugadores a los que quiere enamorar (puede elegirse como uno de los enamorados él mismo). A continuación este personaje se convierte en un simple aldeano. El narrador tocará discretamente la cabeza de los enamorados para que estos puedan abrir los ojos y reconocerse (sin mostrarse sus personajes). Una vez se hayan reconocido, los enamorados vuelven a cerrar los ojos.

El Narrador decide si los aldeanos votarán ahora un Alguacil (función adicional, independiente del personaje) por mayoría simple, o si el Alguacil será elegido más tarde en el transcurso de la partida.

Desarrollo de la partida

Tras la sucesión del turno de preparación y la posible elección de Alguacil, se procede a jugar la primera noche. Durante la Noche todos los jugadores duermen y el Narrador irá llamando a cada personaje en el siguiente orden:

Vidente: elige un jugador y el Narrador le mostrará la carta de dicho jugador.

Hombres Lobo: eligen por consenso a un jugador a quien quieren matar, señalándolo al Narrador. Si no hay unanimidad, no hay muerte, por lo que dispondrán de un tiempo limitado para elegir a su víctima (a discreción del Narrador). Durante el turno de los hombres lobo, el aldeano con el papel de la Niña puede abrir los ojos para espionar, pero la Niña no es llamada expresamente por el narrador, simplemente sabe que goza de esta habilidad especial.

Bruja: El Narrador le señala el jugador que está a punto de morir (si lo hay) y ésta decidirá qué hacer. Puede salvarlo, gastando su Poción de la Vida, o dejarlo morir. A continuación, la bruja tiene la opción de gastar su Poción de la Muerte para eliminar al jugador que deseé.

Una vez han jugado los personajes anteriormente descritos, se procede a la fase de Día. El narrador indicará quién ha muerto esa noche y a continuación los jugadores que sigan vivos debatirán para tratar de desenmascarar a los hombres lobo. Las reglas permiten expresamente farolear (anunciar en voz alta que uno tiene un personaje que no tiene) o decir la verdad: lo único que se prohíbe es mostrar la carta de personaje que uno tenga. Los hombres lobo intentarán hacerse pasar por aldeanos (simples aldeanos o aldeanos con poderes especiales), los aldeanos tratarán de deducir quién miente o quién es un hombre lobo guiándose por las votaciones y las muertes previas, por la actitud o el nerviosismo de resto de jugadores, etc.

Los aldeanos con personajes especiales intentarán usar su información en provecho del pueblo, con cuidado de no ser descubiertos, puesto que ser demasiado obvios podría suponer su muerte en la noche siguiente a manos de los hombres lobo. Una vez los jugadores se han hecho una idea de quién puede ser un hombre lobo, se procede a una votación. Las reglas originales sugieren que tras la primera votación el Narrador elija a 2 candidatos para ser linchados y a continuación se efectúe una segunda votación únicamente entre estos dos candidatos: el jugador que reciba más votos es eliminado de la partida (linchado por el pueblo) y deberá mostrar su carta de personaje a los demás.

Cada vez que un jugador muera, ya sea debido al ataque de los Hombres Lobo, la Poción de la Muerte de la Bruja, el disparo del Cazador, el suicido por estar enamorado o simplemente el linchamiento del pueblo, debe revelar su carta de personaje.

La partida prosigue así, alternando noche y día, hasta que un bando ha eliminado a la otra persona.

La primera edición de las reglas señalaba que los hombres lobo ganaban si conseguían eliminar al penúltimo aldeano (es decir, que en el caso de que en un día quedasen vivos únicamente un aldeano y un hombre lobo, ganaban los hombres lobo). Las ediciones posteriores establecen que ganan únicamente si eliminan al último aldeano.

Los aldeanos, en cualquier caso, deben eliminar a todos los hombres lobo para ganar la partida.

Se considera ganadores a todos los jugadores que comparten bando con el vencedor, independientemente de que hayan llegado al final de la partida vivos o muertos. Los enamorados son una excepción a la anterior regla: perderán la partida si están muertos y la ganarán si están vivos; forman un bando independiente y no pueden ganar muertos.

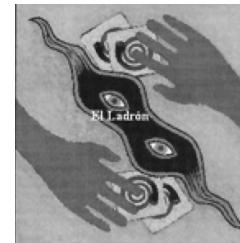
EL HOMBRE LOBO DE CASTRONEGRO LAS CARTAS DEL JUEGO



CARTA DEL LOBO



CARTA DEL ALDEANO



CARTA DEL LADRÓN



CARTA DE LA BRUJA



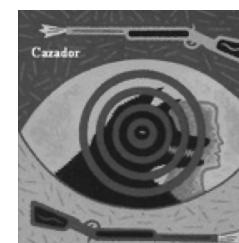
CARTA DE LA NIÑA



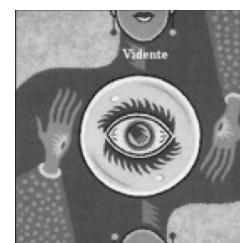
CARTA DEL ALCALDE



CARTA DE CUPIDO



CARTA DEL CAZADOR



CARTA DE LA VIDENTE

Personajes

Narrador: Dirige la partida, modera el diálogo e informa de los sucesos acontecidos. A su discreción queda la interpretación de las reglas y las dudas.

Ladrón: Si se decide incluir este personaje en la partida, deben añadirse dos cartas adicionales antes de repartir. En el turno de preparación, el Ladrón verá las dos cartas sobrantes y podrá elegir si cambiar la suya por alguna de las dos sobrantes. Si ambas cartas son de Hombre Lobo, deberá cambiar su personaje por el de Hombre Lobo obligatoriamente.

Cupido: En el turno de preparación, elige a dos jugadores (puede elegirse a sí mismo como uno de los dos jugadores) y los enamora. Los jugadores enamorados pasan a ser un bando más del juego y sólo ganarán si sobreviven al final de la partida; si uno de los dos enamorados muere, el otro se suicida ante "la horrible idea de vivir sin su amor". En el caso de que los jugadores enamorados sean un hombre lobo y un aldeano, o dos hombres lobo, deberán eliminar al resto de los jugadores de la partida para poder ganar. Si ambos son aldeanos, únicamente deben llegar vivos al final de la partida, nada les obliga a eliminar al resto de jugadores.

Hombres lobo: por la noche, designarán una víctima que será devorada. Debe haber unanimidad en la designación de la víctima o, en caso contrario, no habrá víctima esa noche.

Es posible que no exista consenso en el caso de que un Hombre Lobo esté enamorado de un Aldeano y el resto de los hombres lobo quiera devorar a su enamorado. En cualquier instante de este turno, la Niña puede (si así lo desea) abrir los ojos para identificar a los Hombres Lobo, pero con cuidado de que no la vean. La primera edición del juego establecía la regla de que no era obligatorio abrir los ojos como Hombre Lobo (para así evitar ser descubierto por la Niña), pero si ningún hombre lobo abría los ojos por la noche, todos "morían de hambre" y los aldeanos ganaban la partida. Esta regla desaparece en las sucesivas ediciones del juego, en las que se incorpora la prohibición expresa de que un hombre lobo sea seleccionado como víctima nocturna (jugada que podría resultarles beneficiosa si está en juego la Bruja y decide salvar a la víctima).

Niña: Durante el turno de los Hombres Lobo, puede abrir los ojos para tratar de descubrir quiénes son. Debe actuar con cautela, ya que si es descubierta por los Hombres Lobo, pasará a ser automáticamente la víctima de esa noche, en lugar de cualquiera que hubieran decidido.

Si se juega con la Niña, está prohibido para todos los jugadores colocar las manos frente a la cara o mirar hacia abajo durante el turno de la noche. Las reglas prohíben asimismo expresamente que la Niña abra los ojos de forma evidente y los mantenga abiertos para hacerse pasar por un hombre lobo ("Está demasiado asustada para eso, ¡sólo tiene 8 años!").

Bruja: Posee dos pociones que puede usar por la noche, tras el turno de los hombres lobo: la Poción de la Vida salvará a un personaje del ataque de los Hombres Lobo (también puede reservársela para ella misma) y la Poción de la Muerte matará a otro personaje de su elección. Puede usar una, ninguna o las dos pociones durante el mismo turno si así lo desea, pero una vez ha utilizado una de las pociones, la pierde para el resto de la partida y no podrá volver a servirse de ella.

El muerto del día siguiente puede, por tanto, ser aquel jugador que designaron los hombres lobo u otro distinto (si la bruja salvó a la víctima y decidió matar a otro jugador). Es posible que no haya muerto al día siguiente (si la Bruja decidió usar únicamente su Poción de la Vida) y es posible que haya dos muertos (si la Bruja decidió no usar su Poción de la Vida y usar su Poción de la Muerte contra otro jugador). El número de muertos en un solo turno puede ser mayor aún si están en juego los enamorados y el Cazador. Las reglas establecen que una vez la Bruja haya utilizado su poción de la Vida, el Narrador ya no le indicará en sucesivos turnos quién está a punto de morir. Es posible, por tanto, que la Bruja lance su poción de la muerte contra un jugador que ya estaba a punto de morir, o que ignore que ella misma está a punto de morir.

Vidente: Todas las noches elige un jugador para que el Narrador le revele la carta de personaje correspondiente. El Narrador le muestra a la Vidente, en silencio y en secreto, la carta de dicho jugador. Nadie debe deducir qué carta ha sido mostrada por el ruido de la carta al manipularse ni por la posición del Narrador: si es necesario, el Narrador tocará todas las cartas, pero mostrará a la Vidente únicamente aquella que solicitó.

Cazador: Cuando muera, puede elegir a otro jugador a quien matar. La decisión es únicamente suya y no se debe tomar por consenso ni consejo.

Aldeano: No posee ningún poder especial, aparte de su intuición y su sentido común.

Alcalde: El Alcalde se elige democráticamente por el pueblo en un momento dado de la partida a discreción del Narrador. Es un cargo o función, no un personaje. No supone ningún bando, y quien reciba el cargo de Alguacil gana la habilidad de que su voto para linchar valdrá por dos y, en caso de empate en la votación, él decidirá a qué jugador entre los empatados se lincha. Si el Alcalde muere en el transcurso de la partida, él mismo designa un sucesor para recibir el cargo de Alguacil, con su último aliento. Al ser una función excepcionalmente poderosa, los jugadores tienden a limitar el poder del alguacil a una de sus dos habilidades (modificando las reglas oficiales): bien votar doble, bien desempatar.

Valoración

Para evaluar este juego es necesario que el educador plantea varias preguntas en el aire y haya una reflexión de grupo en torno a lo sucedido en el juego. Podemos hacer esto mismo en grupo y utilizando una dinámica nueva.

Marcamos un círculo imaginario en el aula y establecemos los siguientes criterios: El centro del círculo quiere decir que estamos totalmente de acuerdo y situarse en las partes exteriores quiere decir que estamos en desacuerdo.

Podemos lanzar afirmaciones cómo:

“Me he sentido apoyado por mis compañeros...”

En ese momento se pide al grupo que se sitúen dentro del círculo según su opinión.

Un poco más sobre el juego...

Creado en 2001 por Dmitry Davidoff, Philippe des Pallières y Hervé Marly e inspirado en el juego precedente Werewolf (1986), que fue a su vez un rediseño del juego Mafia adaptando su tema al de los hombres lobo.



La pizza de valores

Presentación

Este es un juego para realizar en grupo de jóvenes que deben desarrollar un proyecto juntos /as o que necesitan negociar ciertas tareas conjuntas. Se trata de que el equipo se vea implicado en un nuevo negocio de restaurante italiano que sirve pizzas. Primero de un tipo, luego de dos tipos, introducir los pedidos, y así completar algunas iteraciones para ir viendo los distintos principios colaborativos y de trabajo en equipo y poder aplicarlos en la práctica. El taller es algo complejo de dirigir por lo que si el grupo es grande mejor dividirlo y que 2 o más personas lo moderen en lugar de uno solo. Por otro lado los materiales son muy sencillos de conseguir.

Objetivos educativos

- Visualizar el flujo de trabajo: Hay veces que no somos conscientes en un proyecto de los flujos de trabajo que se producen entre las personas que conforman el grupo.
- Buscar la mejora continua mediante la colaboración: hacer evidente que la colaboración de todo el equipo mejora el rendimiento de lo que tenemos entre manos.
- Establecer las bases para la discusión y la negociación desde una lógica constructiva: hacer patente que es posible negociar y mediar entre distintas formas de hacer las cosas pero que finalmente también hay un método científico para medir los resultados.

Material

www.scrummanager.net/blog/wp-content/uploads/2017/05/Kanban-Pizza-Game.pdf

- Unas tijeras para cada equipo
- Un paquete de post-it amarillos, otro de post-it rosas y otro de verdes para cada equipo
- Un paquete de folios blancos que serán la base de la pizza.
- Cinta de pintor para delimitar los espacios de Trabajo y el horno
- Rotuladores rojos para cada equipo
- Cronómetro

Descripción del juego

Preparación del juego

Explicar el juego. Debemos hacer trozos de pizza hawaiana, mediante un proceso que consiste en (mostrar un trozo ya hecho):

- Cortar por la mitad la tarjeta
- Colorear de rojo donde iría la salsa de tomate
- Pegar 3 trozos de jamón (postit rosa, partido en 6 trozos cuadrados)
- Pegar 3 trozos de queso o piña (postit amarillo, partido en 6 trozos cuadrados)
- Llevarlo al horno, máximo 3 trozos a la vez y dura 30 segundos
- A jugar, hacer el máximo de trozos de pizza posibles e intentar desperdiciar lo mínimo en un tiempo indeterminado entre 5-7 minutos. Se exigirá un mínimo de calidad.
- Explicar cómo vamos a medir el desempeño en el juego. Medir la puntuación actual y anotarla.

- Pedir al equipo que documente el proceso haciendo cajones para los materiales durante el proceso y ordenándolos en función de lo que haya sobrado en la 1^a ronda. Tira los trozos acabados en la 1^a ronda y guarda las sobras en su sitio.
- De nuevo a jugar, lo mismo que antes entre 5-7 minutos.
- Al acabar vuelve a contabilizar el trabajo hecho.
- Dale al equipo 1-2 minutos para reflexionar sobre lo que ha funcionado, y otros 2-3 minutos para recolocar lo que crean conveniente.

Hay cambios:

- Hay una nueva receta: Pizza vegetal, con base 7 trozos alargados de postit verde (rúcula) que tienen que introducirse al final del todo, después del horno.
- Nos vendrán pedidos de los 2 tipos de pizza con varios trozos de cada, ahora se puntuarán los pedidos y no los trozos de pizza
- Permitir 2-3 minutos para que se organicen e introduzcan los cambios pertinentes antes de volver a empezar
- A jugar de nuevo, como antes aprovechando los trozos
- Vuelve a contar puntos
- Vuelve a dar al equipo 1-2 minutos para reflexionar sobre lo que ha funcionado, y otros 2-3 minutos para recolocar lo que crean conveniente.
- Ronda final, volvemos a jugar y a contar puntos.
- Conclusiones finales del equipo por si detectan algo que mejorar.

Valoración

Durante todo el juego el equipo debe hacer evaluaciones al finalizar cada ronda. Es importante que se reflexione sobre lo que ha funcionado y lo que no ha funcionado. Cuando un miembro introduzca un elemento nuevo hay que discutir su funcionamiento y negociar su aplicación en las siguientes rondas.

Bibliografía.

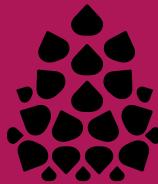
Tabla extraída de: Unicef (2008). Adolescencia y Participación. Juegos y palabras. Uruguay.
[www.unicef.org/lac/GUIA_1\(1\).pdf](http://www.unicef.org/lac/GUIA_1(1).pdf)

Modelos de participación:

www.eumed.net/rev/tlatemoani/02/mivc.htm



iActí-
vate! 4



fundaciónesplai
ciudadanía comprometida

Cómo contactar 902 190 611

fundacion@fundacionesplai.org www.fundacionesplai.org

Paseo de las Acacias 3, 1º A
28005 Madrid

Carrer Riu Anoia, 42-54
El Prat de Llobregat
08820 Barcelona

Financiado por:

