



6

Movimientos Apostólicos Lasallistas



Contenido

Presentación	7
I. Movimiento Infantil Lasallista (Mil).	21
A. Naturaleza	21
Psicológicas	21
Religiosas	22
B. Objetivo	23
C. Medios De Formación.....	23
D. Logotipo	24
E. Coordinadores.....	24
Perfil.....	24
Funciones.....	25
F. Sugerencias Para Las Actividades.....	25
Integración:.....	26
Recreación:	26
Reflexivas:.....	26
Oración Comunitaria.....	27
Experiencias De Sensibilización (Apostolado)	27
Campamentos Y/O Paseos.	28
Encuentro Sectorial Mil.	28
G. Programa De Apostolado Y Formación.	28
ii. Movimiento Prejuvenil Lasallista (Moprel).....	30
A. Naturaleza	30
Psicológicas.....	30
Religiosas:	31
B. Objetivo	32
C. Medios.....	32
D. Logotipo	33
E. Coordinadores.....	33
Perfil.....	33

Funciones.....	34
F. Sugerencias Para Las Actividades.....	35
Integración:.....	35
Recreación:	35
Reflexivas:.....	36
Oración Comunitaria.....	36
Experiencias De Sensibilización.	37
Campamentos.....	38
Encuentro Sectorial Moprel.	38
G. Programa De Apostolado Y Formación.	39
ii. Movimiento Juvenil Lasallista (Mojula).	41
A. Naturaleza	41
B. Objetivo.	42
C. Medios.	42
D. Organización Y Desarrollo.	42
E. Logotipo	43
F. Coordinadores.	44
Perfil.....	44
Funciones.....	44
G. Sugerencias Para Las Actividades.....	45
Integración:.....	45
Recreación:	46
Reflexivas:.....	46
Oración Comunitaria.....	46
Experiencias De Sensibilización.	47
Campamentos.....	48
Encuentro Sectorial Mojula.....	48
H. Programa De Apostolado Y Formación.....	49
Material De Apoyo.....	52
I. Analizar La Realidad Con “Ojos Abiertos Y Corazones Encendidos”.....	52

li. Mi Encuentro Con El Próximo.....	52
lii. Compromiso Frente A La Situación Social.....	53
Iv. Solidaridad Y Subsidiaridad.....	53
V. 1º Evaluación.....	54
Vi. Justicia Y Paz.....	55
Vii. Sentido De Vida.....	56
Viii. Evaluación Final.....	56
iv. Movimiento Universitario Lasallista (Munila).....	57
A. Naturaleza.....	57
B. Objetivo.....	58
C. Medios.....	59
D. Organización Y Desarrollo.....	59
E. Logotipo.....	60
F. Coordinador.....	61
Perfil.....	61
Funciones.....	62
G. Sugerencias Para Las Actividades.....	62
H. Formación Y Apostolado.....	63
Material De Apoyo.....	65
I. Encuentro Con El Otro.....	66
li. Integridad De La Creación.....	66
lii. La Paz Y La No Violencia.....	67
Iv. Derechos De Niños Y Jóvenes.....	67
V. Esperanza.....	68
Vi. Evaluación.....	68
Anexo: Juegos Cooperativos.....	70
¡Agua Con El Agua ...! (Reforestación).....	73
Un Color Guácala (Separación De Basura).....	75
Edad A Partir De 6 Años.....	75
Hurones Y Conejos (Peligro De Extinción).....	76
El Cántaro.....	78

El Tapiz De Los Nombres.....	79
Cada Quien Su Ritmo	81
Cadena Conectada.....	82
Tocar El Piso	84
Nombres Contra Reloj	85
Hilitos De Colores.....	87
Te Retrato	88
Mi Mundo	89
Reconozco Tu Animal.....	90
La Roña Cariñosa	92
Las Estatuas	93
Ojos De Águila.....	94
Control Remoto	96
Escalar En El Aire.....	97
Encuentra A Ciegas.....	98
La Historieta.....	99
Dictar Dibujos	100
Mímica	103
Rebotes.....	104
El Ciempies (1)	105
De Vaso En Vaso	106
Forzar El Círculo	107
L@S Fumadore/As (Juego De Rol)	109
Las Ópticas Diferentes (El Cubo De Necker)	111
Dos Es Suficiente, Tres Es Demasiado.....	113
Las Traes...Por Pareja.....	114
A Ciegas	115
Preguntas Indiscretas	116
Manguera De Colores	118
La Isla Desierta.....	119
Camuflaje (Reglas Injustas).....	121

Blanca Como La Leche (Prejuicios)	122
El Grupo En Cuatro Momentos.....	124
Sociograma Del Zapato.....	125
La Ropa Sucia Se Lava En Casa.....	126
En Tierra De Cieg@S... ..	127

PRESENTACIÓN

Contar con un Manual que apoye la animación de los grupos lasallistas de pastoral infantil juvenil ha sido una tarea continua en las Comunidades Educativas Lasallistas. Sin embargo, la misma naturaleza de cambio y adecuaciones hacen permanente esta labor. Con todo, se ofrece el presente documento como Orientaciones para la Animación de los Movimientos Apostólicos Lasallistas mismo que se complementa con una serie de cuadernillos para favorecer la labor evangelizadora y educativa en nuestras Comunidades Educativas. Los nombres de los cuadernillos son:

- a) Itinerario Lasallista. De compromiso en compromiso para evangelizar.
- b) La asociación para el servicio educativo de los pobres
- c) La educación por la justicia y la paz
- d) La relación Familia - Escuela
- e) La familia lasallista
- f) El voluntariado lasallista
- g) La pastoral vocacional

De esta forma se responde a la II Asamblea Distrital de la Misión Educativa quien solicitó “un documento que sirva como referente para la acción evangelizadora en las Obras del Distrito”.

Justo es agradecer a todas las personas de las diferentes partes del Distrito que participaron en la elaboración del presente revisando y aportando ideas para elaborar los borradores previos. Hoy se puede decir que aquí se recopila la experiencia de décadas de trabajo pastoral haciendo vida el trabajo en asociación para la misión.

Movimiento

1. ¿Por qué Movimiento? Le llamamos movimiento porque debe favorecer el crecimiento humano en los niños, jóvenes y adultos que pertenecen a los diversos grupos promoviendo el desarrollo de sus cualidades y actitudes de las dimensiones humana, fraterna y trascendente.

Es decir, trata en un primer lugar de un movimiento como persona, para seguir moviéndose hacia el encuentro con el otro para ayudarle en sus necesidades y para compartir su persona, su ser y quehacer, es decir lo que se es y lo que se hace. En esta comunidad de encuentro fraternal con el otro es donde se da el siguiente movimiento, de crecimiento espiritual, hacia lo trascendente, lo cual me sostiene en mi desarrollo humano.

Finalmente, es movimiento porque creemos desde la fe que la conformación de tales grupos está inspirada por el mismo Espíritu Santo quien mueve los corazones y los apasiona en el servicio por el otro.

Apostólico.

2. Esencialmente es apostólico porque un apóstol es aquél que estando con Jesús lo escucha, aprende de ÉL y es enviado a realizar una misión, lo pone en movimiento, le hace salir de sí para encontrarse con su hermano.

Este movimiento que nos lleva de lo personal a lo fraterno y de ahí a lo trascendente, debe tener un sentido que lo oriente y una fuerza que lo acompañe; este sentido y fuerza se lo da el apostolado, donde se hace alusión al llamado de Jesucristo para realizar la misión de construir el Reino de Dios, reino de Justicia y Paz, en la tierra, por lo cual los apostolados dentro del movimiento pueden ser de lo más diversos, atendiendo siempre la promoción de la Justicia y la Paz.

Una oportunidad de apostolado es la animación de los propios movimientos, pues dentro de ellos, un grupo puede apoyar las actividades de otro de menor edad por ejemplo un MOJULA animando a un MOPREL o a un MIL.

El apostolado además de ser lo que da sentido y fuerza al movimiento, puede favorecer la creación de diversos grupos dentro de un mismo movimiento, modificando así su estructura, pues cada apostolado del movimiento puede estar atendido por un grupo distinto de participantes, dándole así mayor riqueza y diversidad al grupo.

Lasallista.

3. Es lasallista porque el movimiento se vive desde la espiritualidad nacida de Juan Bautista De La Salle, es decir, los movimientos son un espacio privilegiado para la sensibilización y cambio social desde la reflexión del Evangelio a la luz del Carisma Lasallista.
4. Juan Bautista De La Salle tiene claro que su misión es educar en la fe, la cual se vive en comunidad y despierta acciones que lleven a una manifestación expresa de la misma en el servicio.
5. Para La Salle la escuela es el instrumento privilegiado de su actividad¹ y el agente de cambio más importante e influyente. Por eso su gran preocupación es de que la escuela funcione bien, como recomienda a todo lasallista. Pero no es la escuela como tal lo que genera el cambio en la sociedad, sino el movimiento del Espíritu en los profesores y los alumnos los cuales se convierten en los agentes del cambio social.²
6. Los lasallistas cuidamos hacer nuestras obras “guiados por Dios, **movidos por su Espíritu** y con la intención de agradarle”³. Es por ello que se crean los movimientos apostólicos con la finalidad de experimentar la fe a través

¹ *Regla de los Hermanos de las Escuelas Cristianas, Capítulo 1 Fin y Espíritu del Instituto, n. 3*

² *Temprado, La Salle Defensor de los Derechos del Niño, Secretariado para la Misión Educativa, Cataluña-Barcelona, 2002, p 105.*

³ *Reglas comunes, 2,6*

del servicio realizado en comunidad al estilo de Juan Bautista De La Salle.

Estructura.

7. La siguiente estructura desea aportar una base para los movimientos apostólicos de las Instituciones Lasallistas del Distrito Antillas-México Sur; en el caso de los grupos MIL, MOPREL y MOJULA, ya se cuenta con un trayecto andado en cuanto a la coordinación y orientación común para las diferentes Instituciones, con lo cual se han fortalecido ampliamente. En el caso del Movimiento en Universidades, cada una ha avanzado a su paso con gran dinamismo, contando así con una gran riqueza que se ha retomado en este documento con el fin de lograr una mayor unidad e integración. De esta forma se da respuesta a la II Asamblea Distrital de la Misión (pág. 29) quien solicitó “un proyecto distrital de pastoral lasallista dirigido a cada una de las poblaciones atendidas (niños, adolescentes, jóvenes y adultos)...”.
8. El Movimiento Infantil Lasallista (MIL), el Movimiento Prejuvenil Lasallista (MOPREL), el Movimiento Juvenil Lasallista (MOJULA) y el Movimiento Universitario Lasallista (MUNILA) están integrados por diversos grupos con características semejantes, en especial, por la edad o el curso escolar en que se encuentran.

Por ejemplo el Movimiento Juvenil Lasallista (MOJULA) está integrado por: el grupo de misiones, el grupo de

atención a enfermos, el grupo Sal y Luz, Pez y Pan, grupo de atención a ancianos, entre otros.

Cada conjunto de grupos o cada Movimiento tiene un acento especial sugerido en la temática de apostolado y formación deseando que con el paso de los años los participantes en los grupos apostólicos encuentren novedades y tengan oportunidad de profundizar una gama amplia de temas relacionados, incluso, con algunos de sus cursos académicos y no necesariamente los de formación cristiana o semejante.

9. Ejemplo:

Movimiento	Integrado, entre otros, por:	Edades	Temática de apostolado y formación	Ejes transversales de formación
Movimiento Infantil Lasallista MIL	-Amigos de Jesús. -Pequeñines de Jesús.	De 8 a 12 años.	Integridad de la <u>creación</u> .	Fe Fraternidad Servicio
Movimiento Pre-juvenil Lasallista MOPREL	-Amigos lasallistas. -Jóvenes en acción.	De 12 a 15 años.	La paz y la no <u>violencia</u> .	
Movimiento Juvenil Lasallista MOJULA	-Misioneros. -Fuerza Salle. -ENLACE	De 15 años en adelante	Derechos <u>humanos</u> .	
Movimiento Universitario Lasallista MUniLa	-Grupos de Misiones. -Grupos de transformación social.	De 17 años en adelante.	Justicia y Paz	

Actividades

10. Las actividades pueden ser de distintos tipos, dependiendo del objetivo perseguido. Se requiere de

especial atención para adaptar estas actividades a las distintas edades de los integrantes de nuestros movimientos. Éstas pueden ser:

- a. **Integración:** Favorecen el conocimiento mutuo y la unión de los integrantes.
- b. **Recreación:** Ayudan a romper la monotonía de las sesiones y propician el sano esparcimiento.
- c. **Reflexivas:** Apoyan la comprensión de los valores humanos, evangélicos y lasallistas.
- d. **Oración comunitaria.** Motivan el encuentro personal⁴ y el diálogo⁵ con Dios para fortalecer la vivencia espiritual.
- d. **Experiencias de sensibilización.** Propician el encuentro con los más necesitados de la sociedad.
- e. **Campamentos.** Aprovechan tiempos y espacios en la maravilla natural del mundo creado para acrecentar la unidad del grupo.
- f. **Encuentro sectorial.** Lo organiza el Distrito para fortalecer la fe, la fraternidad y el servicio de los lasallistas.

⁴ *Catecismo de la Iglesia Católica n. 2576*

⁵ *Regla de los Hermanos de las Escuelas Cristianas, Capítulo 5 La Vida de Oración, n. 69*

11. El Movimiento Apostólico brinda un espacio privilegiado para trabajar en la construcción de la Justicia y la Paz, por lo que las actividades deben encaminarse a buscar la cooperación entre los miembros del grupo en lugar de la competencia, viendo a la otra persona como un apoyo y no como un obstáculo, fomentando así el *liderazgo cooperativo* en lugar del *liderazgo competitivo*. Como un apoyo para fortalecer la cooperación, se anexa al presente documento, un índice de algunos juegos cooperativos con material de la organización *Educación y Capacitación en Derechos Humanos A.C. (EDHUCA)*.

Organización y desarrollo.

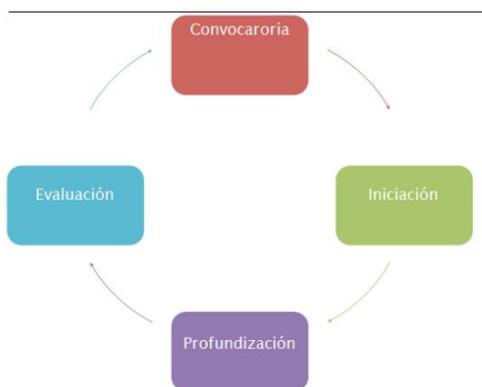
12. Tiene una gran importancia comenzar con una estructura bien planteada desde el principio.⁶ Por lo que es conveniente que cada movimiento cuente con:
 - a. Equipo de animadores
 - b. Coordinador del movimiento
 - c. Comisiones y responsabilidades
 - d. Calendario de actividades
 - e. Horario de sesiones.

⁶ Muñoz-Lavaniegos, *Las comunidades juveniles, Servicio de Animación Vocacional Sol, México, 2006, p. 29.*

13. A continuación se presenta una propuesta de creación y desarrollo de los movimientos.

CONVOCATORIA	Sensibilizar y promover con miras a formar parte del movimiento a los alumnos de la escuela.	<p>a. Plática con los padres de familia para que motiven a sus hijos a participar en el movimiento. Dar a conocer sus objetivos y plan de trabajo.</p> <p>b. Invitación directa a los alumnos a integrarse de modo creativo y entusiasta acorde a la edad de los miembros.</p> <p>c. Registro e inscripción mediante un escrito firmado por los padres de familia.</p> <p>d. Hacer las primeras reuniones muy dinámicas de tal forma que éstas convoquen a más participantes.</p> <p>e. El tiempo de inscripciones queda a criterio de cada Institución, siendo lo importante la formación de un grupo sólido y manejable.</p>
INICIACIÓN	Comenzar el desarrollo de los objetivos y crear la identidad del movimiento.	<p>a. Iniciar las diferentes actividades sugeridas.</p> <p>b. Ser constantes en los días y horas establecidos para las reuniones.</p> <p>c. Preparar las sesiones con anterioridad de tal forma que no se improvise.</p> <p>d. Trabajar en la construcción de la identidad y sentido de pertenencia al movimiento, de tal forma que los integrantes se sientan orgullosos de formar parte de él.</p> <p>e. Iniciar el acompañamiento de los integrantes en un ambiente de confianza.</p>
PROFUNDIZACIÓN	Consolidar y proyectar la identidad y el apostolado del movimiento.	<p>a. Alternar entre las distintas actividades sugeridas, dándole más peso a la parte formativa y apostólica.</p> <p>b. Prestar especial atención al acompañamiento de los integrantes.</p>
EVALUACIÓN	Retroalimentar al Movimiento	<p>a. Ser críticos con lo que se ha realizado.</p> <p>b. Tomar en cuenta las opiniones de todos los integrantes.</p> <p>c. Contar con un formato que facilite el proceso.</p> <p>d. Desarrollar estrategias de mejora.</p>

14. Debido a que en cada ciclo escolar debe haber nuevos integrantes es conveniente que las etapas sean realizadas de forma cíclica.



15. En cada grupo apostólico se describen los siguientes apartados:
- a) Naturaleza
 - b) Objetivo
 - c) Medios de formación
 - d) Logotipo
 - e) Coordinadores
 - f) Sugerencias para las actividades
 - g) Programa de apostolado y formación

Sesiones

16. Se recomienda que las sesiones se realicen por lo menos cada quince días en un tiempo aproximado de una a dos horas como mínimo.
17. Se propone el siguiente esquema para trabajar las sesiones donde se trabaje algún tema con los alumnos, éste es útil para trabajar cualquier tema no importando el grupo o movimiento. Lo importante es que el tema a trabajar y la creatividad del animador darán como resultado una sesión rica tanto en dinámica como en contenido.
18. Este esquema también se propone para emplearlo en los apostolados que se estén realizando tales como misiones, casas hogar, asilos, etc, pues ayuda a ubicar las “Simientes del Verbo” en las culturas y lugares donde estemos trabajando, es decir, facilita descubrir lo que ya hay en cada persona y grupo de presencia de Dios para emplearlo como punto de partida, evitando así imponer nuestras ideas y formas de pensar sobre las del otro.



19. Bienvenida:

Objetivo: Generar un ambiente agradable.

Del ambiente y confianza que se cree dependerá la apertura que las personas tengan al momento de compartir sus experiencias. En este momento se pueden incluir juegos, cantos, dinámicas de rompe-hielo, etc., teniendo cuidado en que las actividades sean acordes a la edad de los participantes.

20. Escuchar:

Objetivo: Conocer lo que la gente piensa sobre el tema que vamos a tratar y saber cómo se siente al respecto.

Se trata exactamente de escuchar a todos con todos los sentidos y el corazón, sin prejuicios, sin anteponer nuestras ideas, sólo escuchar. Es importante mirar a los ojos a la persona que está hablando con el objetivo de que sepa que le ponemos atención (sin que se sienta acosada). Nuestro papel en esta etapa se reduce a *poner el tema sobre la mesa* y animar a la participación ordenada de los asistentes. Recordar ser tolerantes, todos hemos vivido situaciones distintas y por lo tanto creemos y opinamos distinto. Ejemplo: Si el tema es “La Familia” preguntar cómo es su familia, qué les gusta de ella, cómo se llevan, qué no les gusta...

21. Iluminar:

Objetivo: Propiciar entre los participantes la ubicación de las “*luces y sombras*” de lo que se ha platicado, ayudando a encontrar en comunidad “*luces*” que ayuden a iluminar las “*sombras*”. Es aquí donde podemos evangelizar, entendiendo que: “evangelizamos cuando despertamos en los jóvenes el convencimiento reflejo de lo que vale su existencia y de lo sublime que es su destino humano cuando les ayuda a encontrar la verdad, a conquistar la propia libertad, a saber escuchar, amar, servir a los demás, cuando les inculca el amor de la justicia, de la fraternidad, de la fidelidad”. Ejemplos: Si el tema es “La Familia”, preguntar cómo podrían mejorar eso que comentan que no es de su agrado, cómo pueden favorecer desde su rol, una convivencia armónica y fraterna...

Si el tema es “El amor de Dios”, una vez escuchadas las aportaciones de todos donde han compartido su experiencia del amor de Dios, ayudar a encontrar entre todos cómo podemos descubrirlo, a través del prójimo, de la creación, de distintas circunstancias, etc.

Y cómo lo podemos compartir y favorecer en las situaciones donde se ha comentado que es difícil descubrirlo.

22. Oración personal:

Objetivo: Expresar personalmente a Dios nuestro sentir sobre el tema que se ha platicado. Puede ser cualquier tipo de oración personal, (recordemos que las manifestaciones artísticas son una forma privilegiada de expresión), cuando terminen podemos propiciar que cada quien comparta su oración con los demás, explicando su dibujo, escultura, etc.

23. Concretando ideas:

Objetivo: Concretar las ideas que nos han enriquecido.

Hacer un pequeño resumen de lo que comentamos en la plática, rescatando las ideas centrales que nos pueden ser de utilidad en la vida diaria. Es importante no perder el estilo de diálogo.

24. Oración comunitaria:

Objetivo: Ofrecer lo aprendido y ponerlo al servicio de los demás.

Además de las expresiones verbales de los participantes, se puede incluir un canto que entonen todos, una oración leída, etc.

25. Despedida:

Objetivo: Propiciar que salgan entusiasmados y animados para participar en las siguientes actividades.

26. No hay que olvidar que no en todas las sesiones tienen que trabajarse algún tema en concreto, dedicándose la sesión a alguna necesidad particular del grupo en ese momento, como planeación de alguna actividad, alguna cuestión del ambiente interno que se haya detectado y deba trabajarse.

I. MOVIMIENTO INFANTIL LASALLISTA (MIL).

A. NATURALEZA

27. Es un movimiento para los niños, inspirado en la Espiritualidad Lasallista, le ayuda al integrante a vivir un proceso de evangelización. Los niños son acompañados por un coordinador y un grupo de animadores con quienes integran una comunidad donde se promueven los valores de Fe, Fraternidad y Servicio.
28. Sabiendo que el hogar es el primer espacio donde las personas se forman como auténticos cristianos, la familia juega un papel importante en el acompañamiento de los niños durante esta experiencia, por lo que hay que procurar involucrarla.
29. Características psicológicas y religiosas de los niños en esta etapa:

Psicológicas⁷

- a) 1. Se descubre a sí mismo.
- b) 2. Se reafirma a sí mismo frente a los demás.

⁷ Brunet-Negro Failde, *¿Cómo organizar una escuela de padres? Temas para reuniones de formación de padres, Vol 1, Ediciones San Pío X, Madrid 1985, pp. 118-120.*

- c) 3. Descubre el mundo y la realidad.
- d) 4. Necesidad de ser querido y aceptado.
- e) 5. Rápido desarrollo de capacidades intelectuales.
- f) 6. Vive intensamente la relación con los amigos.
- g) 7. Los intereses de niños y niñas son distintos.
- h) 8. Suele tener una estructura de funcionamiento bien establecida: normas y líderes.

Religiosas⁸

- i) 9. Asume valores, símbolos y reglas morales de la comunidad.
- j) 10. Comprende a Dios como figura paternal.
- k) 11. Puede creer en una religión “legalista”
- l) 12. Cree en la salvación como fruto de méritos terrenales.

⁸ *Fowler, Etapas de la fe: Psicología del desarrollo humano y de la búsqueda para el conocimiento, San Francisco: Herper and Row, Estados Unidos 1981.*

B. OBJETIVO

30. Favorecer la formación de promotores de una cultura del cuidado de la naturaleza y el medio ambiente (integridad de la creación) desde la óptica de la fe, la fraternidad y el servicio.

C. MEDIOS DE FORMACIÓN

31. **Acompañamiento personal:**⁹ Es importante que el coordinador tenga un acercamiento a los integrantes del MIL, como dice nuestro Fundador en sus meditaciones: conocer a las ovejas; saber cuáles son sus inquietudes y necesidades, estar alertas a situaciones que les generen intranquilidad. El coordinador debe hacerles notar que es una persona en quien pueden confiar y con quien pueden compartir y dialogar sobre distintos temas. Así mismo, es aconsejable que el coordinador -conociendo a sus ovejas- sepa cuándo intervenir directamente con alguno de ellos para realizar una “corrección fraterna”, dar unas palabras de aliento, escuchar u otras necesidades que considere pertinentes para el crecimiento integral del niño.
32. **Acompañamiento comunitario:**¹⁰ El coordinador(es) debe participar en la vida comunitaria del MIL y en su dinámica como movimiento, en los momentos de ocio, de recreación, de reflexión, pues son medios que al

⁹ *Meditaciones, n.33, Punto I.*

¹⁰ *Itinerario Lasallista, De compromiso en compromiso para evangelizar, n. 27.*

mismo tiempo que construyen la comunidad, ayudan a reforzar la identidad de cada uno de sus miembros.¹¹ Como parte del acompañamiento comunitario el coordinador debe estar atento a propiciar la unidad del grupo en todo momento.

D. LOGOTIPO



E. COORDINADORES.¹²

Perfil.

33. El coordinador(es) del MIL es una persona entusiasta y alegre que comparte con otros la responsabilidad de animar, liderar y organizar creativamente el funcionamiento del movimiento. Es una persona que da

¹¹ *Hermanos de las Escuelas Cristianas, Guía de Formación, Consejo General, Roma 1991. No. 241.*

¹² *Meditaciones, n.33, Punto II.*

buen ejemplo, es empática con los integrantes y da testimonio de fe, fraternidad y servicio.

Funciones.

34. Cuida muy bien los siguientes aspectos:

- a. Acompañamiento de los integrantes en su participación y profundización de su fe.
- b. Organiza la logística y los aspectos administrativos de los eventos en los que se participe u organice.
- c. Pone a Cristo como el protagonista en torno a quien se reúnen los integrantes
- d. Habla para todos.
- e. Permite que todos puedan opinar y participar.
- f. Trata a todos por igual, respeta su personalidad.
- g. Apoya las actividades propuestas por el delegado vocacional.
- h. Se ayuda de este manual de grupos apostólicos para el trabajo.
- i. Asiste a las actividades del Distrito y del Sector.

F. SUGERENCIAS PARA LAS ACTIVIDADES

35. Debido a la edad de los integrantes del MIL, las actividades deben favorecer que se acrecienten los lazos familiares de cada uno de los participantes. Se recomienda de igual manera que el coordinador mantenga informados a los padres de familia sobre éstas.

Integración:

1. Tres sesiones.
2. Estar atentos a la participación e inclusión de todos.
3. Evitar la formación de subgrupos.
4. Llamarlos por su nombre.
5. Propiciar lazos de confianza y amistad entre los participantes.
6. Realizar un código de honor el cual será una guía que modere la convivencia y la conducta de los integrantes del MIL.

Recreación:

1. Tener una o dos durante el desarrollo de la sesión.
2. Pueden ser al aire libre o dentro del aula, siempre cuidando la integridad física de los participantes.
3. Utilizar materiales didácticos atractivos a los participantes.

Reflexivas:

1. Preparar el tema con anterioridad teniendo en cuenta las características e intereses de los participantes.
2. Hacer participar a los integrantes. El moderador no debe ser el único que hable.
3. Cada tema debe contar con una aplicación a la vida cotidiana de los niños y su respectiva referencia lasallista.

4. Utilizar material didáctico: canciones, gráficos, tecnología, etc.

Oración comunitaria.

1. Es conveniente hacer de este espacio un momento de reflexión, paz interior, auténtico encuentro con Dios, que oriente a los niños para tomar con seriedad el momento.
2. Se recomienda llevar a cabo esta actividad en un ambiente comunitario evitando así los aislamientos e individualidades.
3. Utilizar materiales significativos y variados de acuerdo al tema, preferentemente realizados por los niños: cantos, velas, creaciones hechas por los participantes (dibujos, murales, esculturas de plastilina, etc.).
4. Respetar las participaciones de cada quien en cuanto a su contenido o expresión.

Experiencias de sensibilización (apostolado)

1. Los coordinadores deben acompañar a los alumnos antes, durante y después de la actividad procurando que tomen conciencia de otras realidades.
2. Se sugiere al menos una experiencia al semestre.

Campamentos y/o paseos.

1. El coordinador gestionará la organización institucional
2. Será el vínculo directo con los organizadores sectoriales.
3. La participación se hará de acuerdo a las indicaciones y programa que proporcione el Distrito.

Encuentro Sectorial MIL.

Es un evento organizado por el Sector donde se convoca a representantes del Movimiento Infantil Lasallista.

1. El coordinador gestionará la organización institucional
2. Será el vínculo directo con los organizadores sectoriales.
3. La participación se hará de acuerdo a las indicaciones y programa que proporcione el Distrito.

G. PROGRAMA DE APOSTOLADO Y FORMACIÓN.

36. Este movimiento busca desarrollar líderes en pro de la paz y la justicia a través del respeto a la Integridad de la Creación, basados en programas y campañas. Éstas son el apostolado principal.
37. La forma como trabajará el MIL será a través de la organización y realización de campañas y programas en la línea de la Integridad de la Creación, siendo los alumnos

los encargados de animarlas. El coordinador acompañará estas tareas permitiendo que los alumnos sean los protagonistas en su realización.

38. En la siguiente tabla se sugieren algunas campañas que se presentan a manera de ciclos para trabajarse una por año escolar. Los contenidos específicos así como los alcances, duración y metas de los programas y campañas son materia de discusión y trabajo del grupo por lo que aquí sólo se enuncian las temáticas.

Conviene que cada campaña incluya un lema y un logotipo, lo cual permite identificarla favoreciendo la participación comunitaria.

Integridad de la creación	Campañas y programas	Ciclo
Respeto a la creación	Cuidado del agua.	A
	Uso de productos amigables con el ambiente.	B
	Siembra de árboles.	C
Cambio climático	Cuidado de la energía en mi escuela y casa.	A
	Mi Colegio verde.	B
	Uso medido del automóvil.	C
Convivencia con la creación	Recolección de aparatos electrónicos y pilas.	A
	Recolección de Llaves y aluminio.	B
	Recolección de PET, cartón y papel.	C
El orden	Reciclaje y separación de basura.	A
	Integración de alimentos ecológicos a la escuela, no a la comida chatarra.	B
	Azoteas verdes.	C
Aldea global (Nuestra casa)	Legumbres de hidroponía.	A
	No al consumismo.	B
	Cuenta-cuentos ecológicos.	C

II. MOVIMIENTO PREJUVENIL LASALLISTA (MOPREL).

A. NATURALEZA

39. En el Movimiento Prejuvenil Lasallista participan alumnos de 12 a 15 años, en quienes se busca fortalecer los valores evangélicos y el Espíritu Lasallista a través de experiencias dentro y fuera de la escuela, prestando mayor atención a los grupos vulnerables.
40. Es de utilidad para el coordinador del MOPREL, tener en cuenta las características psicológicas y religiosas de esta etapa:

Psicológicas¹³

- a. Aparecen los intereses intelectuales: razona, discute, critica. Se entusiasma con la conquista de la verdad.
- b. Desaparece la tranquilidad y el equilibrio físico y psíquico propios de la etapa anterior.
- c. Su pensamiento es hipotético deductivo.
- d. Es capaz de abstraer y generalizar.

¹³ *López Rosete, Guía del Maestro para Secundaria, Divino sembrador, Librerías Govill, S.A. de C.V., Guadalajara 2000, pp. 43-52.*

- e. Comienza a captar el significado del pasado histórico.
- f. Critica duramente, no comprende que haya cosas que no se puedan decir.
- g. Los valores adquiridos se tambalean. Se acentúa el espíritu crítico.
- h. Lo verdadero es lo que él descubre.
- i. Discute no por buscar la verdad, sino por probar la seguridad del adulto y su capacidad.
- j. El descubrimiento del yo se efectúa propiamente en esta edad.
- k. Adquiere conciencia de su ser independiente.
- l. Toman conciencia de la pertenencia a una determinada clase social.

Religiosas:

- a. Se abre al mundo religioso de manera inteligente. Dios es el Dios de la enseñanza.
- b. Dios es concebido como lejano y abstracto. La relación personal con Dios es sentida por pocos.
- c. Hay cierto predominio del moralismo sobre la parte doctrinal.
- d. Las faltas de índole sexual son las que más le preocupan y son las más frecuentes.
- e. Dios puede ser alguien a quien vale la pena seguir, por eso es la edad de las vocaciones.

B. OBJETIVO

41. Favorecer la formación de Agentes Constructores de Paz y No Violencia desde la óptica de la fe, la fraternidad y el servicio.

C. MEDIOS.

42. Para el MOPPREL, es importante contar con actividades que sean atractivas a los adolescentes. Es útil que en la etapa de promoción se realicen actividades de convivencia y recreativas del agrado de los jóvenes, así cultivarán la fraternidad necesaria para realizar un apostolado en comunidad.
43. Las actividades deben propiciar la integración de la familia, invitando a que participe la familia completa en algunas de las actividades. Habrá también actividades que son únicamente para los alumnos.
44. Lo que se pretende en este movimiento con respecto a la fraternidad, es una maduración a través del contacto con el otro y una sensibilización hacia sus necesidades. Debido a ello, el apostolado es un medio privilegiado, para evitar que se caiga en un mero altruismo, debe ir de la mano de un acompañamiento espiritual que guíe el trabajo con el otro. Por lo cual el acompañamiento tanto individual como comunitario sigue siendo un medio idóneo.
45. La forma como trabajará el MOPPREL será a través de la organización y realización de actividades en la línea de la **Paz y la No Violencia**, procurando que sean los alumnos

los encargados de animarlas. El coordinador del MOPREL acompañará esta tarea permitiendo que los alumnos sean los protagonistas en su realización.

D. LOGOTIPO



E. COORDINADORES.¹⁴

Perfil.

46. Tanto el coordinador como el grupo de profesores animadores tienen una cercanía con los jóvenes, participan de su cultura generacional, se comunican en su mismo lenguaje.

¹⁴ Cfr. Muñoz-Lavaniegos, *Las comunidades juveniles, Servicios de Animación Vocacional Sol, México, 2006, p. 30.*

47. Son un testimonio cristiano y cercano para los adolescentes, tienen la preparación necesaria para responder a las inquietudes espirituales y religiosas que surjan en el MOPREL y cuentan con la experiencia suficiente para dar acompañamiento grupal e individual.

Funciones.

48. El coordinador del MOPREL cuida y trabaja con las siguientes funciones:
 1. Facilita y fomenta la comunicación entre todos los integrantes del movimiento.
 2. Anima a que todos los miembros colaboren y participen en las actividades del movimiento.
 3. Da acompañamiento individual y grupal.
 4. Guía al grupo hacia el cumplimiento de su objetivo.
 5. Asegura que existan los materiales y herramientas necesarias para su buen funcionamiento.
 6. Está atento del ambiente dentro del movimiento.
 7. Realiza la logística y aspectos administrativos de los eventos en los que participe u organice el movimiento.
 8. Se apoya en este Manual de movimientos apostólicos.
 9. Asiste a las actividades del Distrito propias de los movimientos.

F. SUGERENCIAS PARA LAS ACTIVIDADES

49. A continuación se ofrecen sugerencias para los distintos tipos de actividades con fines específicos, según se requieran. Es importante tener en cuenta que los integrantes del movimiento se encuentran en una etapa donde aun cuando les gustan las actividades lúdicas, están intentando demostrar que no son niños, por lo que conviene no saturar con juegos o tratarlos como niños durante las mismas.

Integración:

1. Estar atentos a la participación e inclusión de todos.
2. Evitar la formación de subgrupos.
3. Asegurarse que ninguna persona sea víctima de burlas.
4. Llamarlos por su nombre.
5. Propiciar lazos de confianza y amistad entre los participantes.
6. Realizar el código de honor. Será una guía que modere la convivencia y la conducta del movimiento.

Recreación:

1. Tener una o dos actividades de éstas durante el desarrollo de la sesión.
2. Pueden ser al aire libre o dentro del aula siempre cuidando la integridad física de los participantes.

3. Utilizar materiales didácticos atractivos a los participantes.
4. No abusar de éstas. Si el participante siente que sólo “va a jugar”
Puede relacionar esto con actividades infantiles.

Reflexivas:

1. Preparar el tema con anterioridad teniendo en cuenta las características e intereses de los participantes.
2. Hacer participar a los integrantes del MOPREL.
3. Cada tema debe contar con una aplicación a la vida cotidiana de los muchachos.
4. Utilizar material didáctico atractivo según las necesidades y posibilidades.
5. Conviene aplicar previamente alguna técnica de sensibilización.

Oración comunitaria.

1. Es conveniente hacer de este espacio un momento de reflexión, paz interior, auténtico encuentro con Dios.
2. Se recomienda llevar a cabo esta actividad en un ambiente comunitario evitando así los aislamientos e individualidades.
3. Utilizar materiales significativos y variados de acuerdo al tema: cantos, velas, creaciones hechas por los participantes (dibujos, murales, esculturas de plastilina, etc.).
4. Respetar las participaciones de cada quien en cuanto a su contenido o expresión.

5. Favorecer la expresión de todos. Habrá quienes les sea más fácil hacerlo mediante recursos artísticos, en todo caso, conviene dejarlos que se expresen libremente.
6. Tener este tipo de actividades con la periodicidad conveniente para cada grupo, ayuda a la integración en torno a nuestra fe católica y es una excelente oportunidad para acercar a los integrantes a la vivencia de Dios.

Experiencias de sensibilización.

1. La actividad, debe favorecer el contacto con otras realidades. Inicialmente pueden ser obras de acción social que permitan a los integrantes pensar ideas para prestar una ayuda mayor, siempre con metas claras y realizables.
2. El coordinador debe acompañar a los alumnos antes, durante y después de la actividad procurando ser creativos a la hora de proponer ideas.
3. Si se involucra a los papás a desarrollar estas actividades con los muchachos, puede ser generador de dinámicas armónicas y estrechar lazos familiares.

Campamentos.

1. Puede ser dentro de la escuela o fuera de ella según las posibilidades de cada Institución. En caso de que se realicen fuera conviene prestar especial atención a la seguridad de los participantes en primer lugar.
2. Dormir en el lugar del campamento favorece actividades reflexivas en la fogata que ofrece un ambiente óptimo para ello.
3. Tener especial cuidado en el sitio asignado para dormir de cada participante, vigilando que éste sea respetado.
4. El coordinador solicitará los permisos firmados con los datos generales necesarios del alumno de acuerdo a los protocolos de la escuela.

Encuentro Sectorial MOPREL.

Es un evento organizado por el Sector donde se convoca a algunos representantes del MOPREL.

1. El coordinador(es) solicitará los permisos firmados con los datos generales necesarios del alumno de acuerdo a los protocolos de la escuela.
2. Cada Institución se hace responsable de la participación, disciplina, traslados y seguridad de sus alumnos.
3. La participación se hará de acuerdo a las indicaciones y programa que proporcione el Distrito.

G. PROGRAMA DE APOSTOLADO Y FORMACIÓN.

50. En el MOPREL se busca trabajar por la Paz y la No violencia como contribución al desarrollo de la justicia y paz mundial, se realizarán actividades en esta línea a manera de apostolado. Los temas de formación que se desarrollan en esta línea, se presentan en tres ciclos para trabajarse uno por año escolar.

Los contenidos específicos así como los alcances, duración y metas de los programas y campañas son materia de discusión y trabajo del grupo por lo que aquí sólo se enuncian las temáticas.

Temas	Programas y campañas	Ciclo
Derecho a ser protegido contra abusos	Manifestación pacífica contra los abusos a la persona.	A
	Campaña en favor de la autoestima.	B
	Denuncia de abusos intraescolares y extraescolares.	C
Solidaridad	Visitas a alguna casa de asistencia social.	A
	Organiza un club de tareas para ayudar a quienes van más atrasados.	B
	Comparte tus talentos con el resto de tu escuela (música, baile, pintura, etc.).	C
Violencia	Busca hogar a algún animal maltratado.	A
	Campaña de respeto en el lenguaje a la mujer.	B
	Organiza y/o participa en la semana de la paz que promueve el instituto.	C

Inclusión	Realiza propuestas para que tu escuela favorezca la educación a personas con discapacidades.	A
	Ten un acercamiento con representantes de otras religiones y encuentra los valores en común	B
	Realiza una campaña sobre la inclusión (tríptico, periódico mural, fotografía, panfleto...)	C
Perdón	Prepara con tu grupo una reflexión vivencial sobre el perdón.	A
	Difunde el perdón a través de una obra artística.	B
	Dialoga y perdona a quien te haya lastimado.	C

III. MOVIMIENTO JUVENIL LASALLISTA (MOJULA).

A. NATURALEZA

51. Dentro del movimiento, el joven tiene un encuentro con Jesús, a través de las dimensiones humana, cristiana y lasallista. Los jóvenes continúan su proceso de formación mediante experiencias más sólidas de servicio eclesial y social como las misiones, atención a grupos vulnerables, etc.¹⁵ En estos apostolados se ve un compromiso serio y responsable de los integrantes, pues ellos mismos pueden ser los encargados de algunos grupos.¹⁶
52. El trabajo del movimiento realizado por los integrantes, tiene ya indicios de su preparación profesional, pues los jóvenes lo asumen como preuniversitarios, aportando los conocimientos que van adquiriendo.

¹⁵ *Itinerario Lasallista, De Compromiso en Compromiso para Evangelizar, n.20*

¹⁶ *Itinerario Lasallista, De Compromiso en Compromiso para Evangelizar, n.5*

B. OBJETIVO.

53. Favorecer la formación de líderes promotores de los Derechos Humanos desde la óptica de la fe, la fraternidad y el servicio.

C. MEDIOS.

54. El medio idóneo es el apostolado directo con grupos vulnerables, sin excluir acciones complementarias con la propia familia y/o con la institución.
55. Las experiencias de apostolado pueden estar encaminadas hacia el voluntariado.
56. El acompañamiento es un medio valioso. Con frecuencia, el joven ejercitará su liderazgo trabajando en grupos respaldado por el coordinador general del movimiento.

D. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO.

57. El coordinador, cuenta con un equipo de profesores animadores quienes guían el desarrollo del movimiento. El coordinador se encargará de reunir a los jóvenes de cada apostolado para dar lineamientos y directrices generales. Estará atento a lo que se realiza en cada uno y, en su caso, dará al responsable las indicaciones pertinentes. Estas reuniones serán con la periodicidad que la realidad y la necesidad de la Institución permita, sugiriéndose dos reuniones mensuales. Si el número de jóvenes es muy alto, se sugiere reunir a los líderes de cada apostolado semanalmente, quienes se

encargarán de dar la información y el seguimiento a sus compañeros. En este caso, se recomienda que el coordinador esté más atento al clima y espíritu de los grupos.

58. En caso de que el MOJULA no exista y se vaya a integrar, conviene reunir a todos los interesados y realizar con mayor profundidad lo sugerido en el *Material de apoyo para las sesiones*, que se muestra más adelante para que el resto del ciclo escolar se dedique a su(s) apostolado(s) y se les dé el acompañamiento necesario.
59. En dichas reuniones, lo importante es escuchar, estar atento al clima que se vive en cada grupo, motivarlos, apoyarlos, respaldarlos, acompañarlos y orientarlos.

E. LOGOTIPO



F. COORDINADORES.

Perfil.

60. Es una persona organizada, con capacidad de pensamiento analítico y sintético, iniciativa e imaginación creativa, buena memoria, capacidad de observación, facilidad de expresión oral y escrita, persuasión, liderazgo, capacidad de adaptación al nivel del oyente, capacidad para captar la atención de otros, habilidad en estrategias didácticas y en dinámica de grupos.
61. Cuenta con conocimientos de Teología, Pastoral o afines, así como dinámica de grupos, Pedagogía, Administración.
62. Su actitud es de apertura al trabajo interdisciplinario, destacando en su liderazgo la labor de equipo, el saber escuchar y proponer alternativas de solución, respeto, responsabilidad, ética y compromiso con el ideario y la misión de la institución. Comprende que su apostolado es ante todo testimonio.¹⁷

Funciones.

63. Serán responsabilidades del coordinador las siguientes:
 - a) Vincular a los grupos que trabajan en apostolados concretos encabezados por una persona responsable miembro del movimiento.

¹⁷ *Regla de los Hermanos de las Escuelas Cristianas, Capítulo 2 La Misión, n. 15a*

- b) Cuidar que cada grupo camine hacia la conquista de sus objetivos respetando el carisma del movimiento.
- c) Acompañar de manera personal y grupal a los integrantes de cada apostolado.
- d) Animar a que todos los miembros colaboren y participen en las actividades del movimiento.
- e) Favorecer un ambiente juvenil dentro del grupo.
- f) Realizar la logística y aspectos administrativos de los eventos en los que participe u organice el movimiento.

G. SUGERENCIAS PARA LAS ACTIVIDADES.

- 64. Las actividades en este movimiento, se implementarán para sus integrantes en reuniones y momentos concretos. Es tarea de los miembros conocerlas y comprenderlas para incluirlas en sus apostolados y actividades.
- 65. A continuación se ofrecen sugerencias para las actividades recordando que deben adaptarse para la edad y realidad de cada apostolado donde se trabaje.

Integración:

- 1. Estar atentos a la participación e inclusión de todos.
- 2. Evitar la formación de subgrupos.
- 3. Asegurarse que ninguna persona sea víctima de burlas.
- 4. Aprenderse y llamarlos por su nombre.
- 5. Propiciar lazos de confianza y amistad entre los participantes.

Recreación:

1. Tener una o dos durante el desarrollo de la sesión.
2. Pueden ser al aire libre o dentro del aula, cuidando la integridad física de los participantes.
3. Utilizar materiales didácticos atractivos a los participantes.

Reflexivas:

1. Preparar el tema con anterioridad teniendo en cuenta las características e intereses de los participantes.
2. Hacer participar a los integrantes del MOJULA o del grupo con el que se trabaje. El moderador no debe ser el único que hable.
3. Cada tema debe contar con una aplicación a la vida cotidiana de los muchachos.
4. Utilizar material didáctico atractivo según las necesidades y posibilidades.
5. Conviene aplicar previamente alguna técnica de sensibilización.

Oración comunitaria.

1. Es conveniente hacer de este espacio un momento de reflexión, paz interior y auténtico encuentro con Dios. Recordando que la oración es ante todo un don que recibido del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo.¹⁸

¹⁸ *Regla de los Hermanos de las Escuelas Cristianas, Capítulo 5 La Oración, n. 65*

2. Se recomienda llevar a cabo esta actividad en un ambiente comunitario.
3. Utilizar materiales significativos y variados de acuerdo al tema: cantos, velas, creaciones hechas por los participantes (dibujos, murales, esculturas de plastilina, etc.).
4. Respetar las participaciones de cada quien en cuanto a su contenido o expresión.
5. Favorecer la expresión de todos en sus diferentes formas y carismas.
6. Tener este tipo de actividades con la periodicidad conveniente para cada grupo, ayuda a la integración en torno a nuestra fe católica, y es una excelente oportunidad para acercar a los integrantes a la vivencia de Dios.¹⁹

Experiencias de sensibilización.

1. La actividad, debe favorecer el contacto con otras realidades. Inicialmente pueden ser obras de acción social que permitan a los integrantes pensar ideas para prestar una ayuda mayor, siempre con metas claras y realizables.
2. El coordinador debe acompañar a los alumnos antes, durante y después de la actividad procurando sean creativos a la hora de proponer ideas.

¹⁹ *Itinerario lasallista, De Compromiso en Compromiso para Evangelizar, n.1*

Campamentos.

1. Puede ser dentro de la escuela o fuera de ella según las posibilidades de cada Institución. En caso de que se realicen fuera conviene prestar especial atención a la seguridad de los participantes en primer lugar.
2. Dormir en el lugar del campamento favorece actividades reflexivas en la fogata, que ofrece un ambiente óptimo para ello.
3. Tener especial cuidado en el sitio asignado para dormir de cada participante, vigilando que éste sea respetado.
4. El coordinador solicitará los permisos firmados con los datos generales necesarios del alumno de acuerdo a los protocolos de la escuela.

Encuentro sectorial MOJULA.

Es un evento organizado por el Sector donde se convoca a algunos representantes de todos los MOJULA.

1. El coordinador administrará las inscripciones con los datos generales necesarios del alumno de acuerdo a los protocolos de la escuela.
2. Cada Institución se hace responsable de la participación, disciplina, traslados y seguridad de sus alumnos.
3. La participación se hará de acuerdo a las indicaciones y programa que proporcione el Distrito.

H. PROGRAMA DE APOSTOLADO Y FORMACIÓN.

66. El trabajo central es el apostolado. No es necesario que sea sólo un centro de apostolado, por el contrario se espera que existan tantos lugares de apostolado cuantos subgrupos existan en el Movimiento.
67. Los jóvenes a esta edad suelen tener varias iniciativas e ideas en su afán de “cambiar al mundo”. Es importante guiarlos para canalizar con mejores resultados ese entusiasmo y conviene dejarlos expresarse y actuar. De hecho, se tienen buenos resultados cuando se les delega responsabilidad para que ellos mismos coordinen las actividades y apostolados que van proponiendo.
68. A continuación se presentan algunas ideas de apostolado que favorecen la promoción de los derechos humanos. A diferencia del MIL y del MOPREL que se presentan de manera cíclica, el MOJULA cuenta con apostolados permanentes, los cuales deben ser evaluados constantemente y retroalimentados.

Los contenidos específicos así como los alcances, duración y metas de los apostolados son materia de discusión y trabajo del grupo por lo que aquí sólo se enuncian las temáticas.

Derechos humanos	Apostolado	Sugerencia de preparación	Sugerencias.
Derecho a la salud	Hospitales.	Riso-terapia.	Se puede trabajar en Pediatría, Oncología, en Psiquiatría, etc. Inclusión en el proyecto de la institución. Tener una actitud de escucha activa.
	Con los parientes de los enfermos	Tanatología y psicología.	Inclusión en el proyecto de la institución. Tener una actitud de escucha activa.
	Pastoral de la salud en una parroquia	La que tenga dispuesta para ello la parroquia.	Llevar comunión a enfermos. Tener una actitud de escucha activa.
Derecho a la alimentación	Banco de alimentos	Documentarse sobre tipos de alimentos y lugares de distribución.	Inclusión en el proyecto de la institución. Tener una actitud de escucha activa.
	Comedor gratuito para personas de escasos recursos.	Información previa de experiencias semejantes	Vincular con el apostolado del banco de alimentos.
Derecho a vivir en un hogar armónico-decente	Orfanato/Casa hogar.	Cantos y juegos. Teatro.	Inclusión en el proyecto de la institución. Tener una actitud de escucha activa.
Derecho a la educación	Catecismo a niños.	Catecismo. Micro-enseñanza. Cantos y juegos.	No confundir catequesis con adoctrinamiento. No ser tan expositivos. Incluir dinámicas en las sesiones donde todos puedan participar. Variar el material didáctico.
	Educación para adultos.	Micro-enseñanza. Conocer y estudiar el proyecto del INEA	Ser paciente. Poner ejemplos de la vida cotidiana.

	Trabajo parroquial. (área social, litúrgica y catequética)	Cantos y juegos. Teatro. Micro-enseñanza Juegos de mesa Teatro Deportes Juegos cooperativos Catequesis. Curso de liturgia Coro.	Inclusión en el proyecto de la institución. Tener una actitud de escucha activa. Dialogar con el Párroco. No confundir catequesis con adoctrinamiento. No ser tan expositivos. Incluir dinámicas en las sesiones donde todos puedan participar. Variar el material didáctico.
	Apoyo en las actividades de pastoral escolar.	Juegos cooperativos. Dinámicas de grupos. Conocimientos básicos de liturgia. Primeros Auxilios orientados a misiones y campamentos. Técnicas de campismo. Micro-enseñanza.	Desarrollo de campamentos-retiro para alumnos de su institución educativa. Preparación para sacramentos. Misiones. Celebraciones de la Palabra. Hacer todas estas actividades de forma atractiva para la comunidad, pensando primero en los alumnos.
Promoción de la Dignidad humana	Asilo de ancianos.	Juegos de mesa, ad hoc para los ancianos. Canciones de la época. Teatro.	Inclusión en el proyecto de la institución. Tener una actitud de escucha activa.
	Centro de Readaptación Social.	Juegos cooperativos. Deportes. Juegos de mesa.	Inclusión en el proyecto de la institución. Tener una actitud de escucha activa. Trabajar en la búsqueda del sentido de la vida de los internos
	Tutelar de menores infractores.	Juegos cooperativos. Deportes. Juegos de mesa. Teatro	Inclusión en el proyecto de la institución. Tener una actitud de escucha activa. Trabajar en la búsqueda del sentido de la vida de los internos

MATERIAL DE APOYO.

69. A manera de complemento se ofrece el siguiente material. Más que ofrecer una serie de temas para su análisis y reflexión, pretende ser guía para implementar y desarrollar un apostolado durante el ciclo escolar. El primer mes se desea realizar un análisis de la realidad social de su localidad para detectar las necesidades del lugar donde se pueda tener una intervención semanal durante al menos un ciclo escolar. Se trata de un momento oportuno para reconocer las características del grupo, y con ello tomar una mejor decisión al seleccionar el lugar de apostolado. Se ofrecen algunas guías sobre temas que a manera de acompañamiento se pueden trabajar con los jóvenes.

I. Analizar la realidad con “Ojos abiertos y corazones encendidos”.²⁰

¿Qué escenario percibes?

¿Qué escenario te gustaría tener?

II. Mi encuentro con el prójimo.

Actividad: Leer el texto de José Antonio Pagola “*Lo decisivo*” y contestar las siguientes preguntas:

¿Qué entiende el autor por lo decisivo?

²⁰ Documentos del 44° Capítulo General, “*Ser Hermanos hoy: ojos abiertos, corazones encendi-dos*”, Introducción p.5-8

¿Qué sentido tienen las acciones a favor del prójimo para los cristianos? Durante este tiempo de apostolado ¿Cómo te has sentido con el encuentro con el prójimo?

¿El servicio a los más necesitados ha favorecido el crecimiento de tu fe?

¿Cómo?

III. Compromiso frente a la situación social.²¹

Actividad: Realiza una exposición, ayudándote con mantas, lonas, videos, fotografías, testimonios impresos, u otros que se te ocurran sobre el apostolado que estás realizando y preséntala en tu institución. La finalidad de la actividad es que la comunidad educativa conozca el compromiso que tienes a favor de la sociedad y que se motiven a integrarse en el siguiente ciclo escolar.

IV. Solidaridad y subsidiaridad.

Actividad: Organiza una colecta en favor de algún centro que atienda a personas vulnerables (puede ser alguno de los centros donde participan en su apostolado). En caso de que tu institución ya

²¹ *Itinerario Lasallista, De Compromiso en Compromiso para Evangelizar, n.1*

realice algo similar, intégrate en la organización de la misma.

V. 1º evaluación.

Para realizar tu primera evaluación apóyate de la siguiente tabla:

Aspecto a evaluar	Calificación				¿Por qué?
	1	2	3	4	
Constancia de tu participación en el apostolado					
Cumplimiento de metas					
Seguimiento del plan					
Material					
Preparación de las sesiones					
Impacto positivo de tu trabajo en el apostolado					
Referencia lasallista de la fe en tu apostolado					
Referencia lasallista de la fraternidad en tu apostolado					
Referencia lasallista del servicio en tu apostolado					
Organización del equipo de trabajo					
Metodología de trabajo en las sesiones del apostolado					
¿El contenido de tus sesiones aporta sentido y orientación a la práctica apostólica?					

Con base en lo que respondiste a la tabla anterior, realicen entre todos una evaluación comunitaria, y determinen cuáles son los aspectos que tienen que mejorar para la realización del apostolado.

VI. Justicia y paz.

Actividad:

Leer el texto del Hno. Álvaro Rodríguez Echeverría *“Profeta de los pobres”* y contestar las siguientes preguntas:

¿Por qué cuando se atenta contra la justicia el Amor sufre?

¿De qué manera has encontrado a Dios en el apostolado que realizas?

Como lasallistas que somos ¿Por qué crees que tenemos el privilegio de haber nacido para los pobres?

Comparte al grupo una experiencia de tu apostolado en la que sientas que has colaborado para favorecer la justicia y la paz.

VII. Sentido de vida.

Actividad:

Realiza un esquema de tu proyecto de vida, incluye aspectos personales, familiares, profesionales, laborales, espirituales... y analiza la relación que existe entre éste y tu apostolado.

VIII. Evaluación final.

Actividad:

Realiza con el grupo un encuentro donde el ambiente de oración y reflexión sea el que motive la siguiente evaluación:

¿Qué ha sido lo más significativo en tu apostolado?

¿Con qué te quedas?

¿Qué dejaste?

Sugerencia: realizar una convivencia de cierre.

IV. MOVIMIENTO UNIVERSITARIO LASALLISTA (MUNILA)

A. NATURALEZA

70. El MUNILA es el movimiento de alumnos de las universidades lasallistas, en las cuales "Buscamos formar profesionales con una fe crítica y robusta, comprometida con la sociedad, para el bien común y la construcción de una sociedad más justa"²²
71. La Comisión Episcopal Latinoamericana nos sugiere desde los años postconciliares una nueva forma de acercamiento y acompañamiento de los fieles; en donde el sentido crítico pueda ser la base de otros análisis más profundos sobre la existencia de Dios, la vivencia de la Fe y la construcción del Reino. Por ello en el MUNILA se presta especial atención a la reflexión crítica a la luz de la Justicia y la Paz, al servicio desinteresado, el amor al prójimo y el crecimiento trascendente de la persona, como los ejes motores de todo joven que tiene como inquietud el encuentro con Cristo y la intención de vivir y compartir la Misión Evangélica.

²² *Boletín, centros lasalianos de Educación Superior.*

72. La universidad de inspiración cristiana, debe creer y apostar por la evangelización basada en un Cristo verdadero, cercano, incluyente, sensible, valiente, visionario, con esencia divina pero, inserto en su realidad histórica concreta. Que sea el ejemplo la principal herramienta pedagógica, sin dobles discursos que carecen de sentido, adoctrinamientos que obstaculizan el pensamiento libre, que sean los jóvenes los mismos que evangelicen a los jóvenes; siendo los demás sólo respetuosos acompañantes de sus procesos.
73. En el MUNILA, el joven ve distintas realidades de injusticia, reflexiona críticamente en torno a ellas y actúa en comunidad ofreciendo sus manos solidarias aportando los conocimientos que ha adquirido.
74. En el movimiento se vive un compromiso serio y responsable, donde los jóvenes mismos son los encargados de los grupos que componen el movimiento.

B. OBJETIVO

75. Integrar en el proyecto de vida personal y profesional de cada participante un espacio en el que el joven universitario pueda comprometerse con la realidad de los más necesitados a través de los valores lasallistas de fe, fraternidad y servicio.

C. MEDIOS

76. El MUNILA es una propuesta evangélica, que integra líderes capaces de conmover a otros jóvenes para que hagan a un lado la apatía estéril y puedan ser constructores de civilizaciones en donde al amor sea el valor que impregne la vida de los hombres. Por ello, contar con jóvenes líderes y forjar jóvenes líderes es un medio indispensable.
77. Otro medio del MUNILA es la preparación como profesionistas y como profesionales que está recibiendo el joven universitario, y es la herramienta principal de su trabajo dentro del apostolado. La diversidad de ramas del saber con las que cuenta el grupo, da una riqueza especial que se refleja en el trabajo realizado.

D. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO.

78. El MUNILA está integrado por varios grupos con apostolados distintos, cada uno de ellos cuenta con un líder responsable quien mantiene comunicación estrecha con el Coordinador General de MUNILA y con el Coordinador de Pastoral Universitaria.
79. Las reuniones del MUNILA serán con la periodicidad que la realidad y la necesidad de la Institución permita, sugiriéndose al menos, una reunión mensual.

80. En dichas reuniones, lo importante es escuchar, propiciar la reflexión crítica, alentar la generación de ideas para la construcción de un mundo mejor, concretando aquellas que se van a desarrollar dentro de un apostolado.
81. El trabajo y capacitación de los líderes es la realización de un Taller de Líderes Universitarios que promueva entre los jóvenes un descubrimiento oportuno sobre el Servicio y el Sentido de vida basado en el valor y la dignidad de las persona, la integración en un grupo y el compromiso social.



E. LOGOTIPO



F. COORDINADOR.

Perfil.

82. El coordinador del MUNILA es un guía que promueve la reflexión crítica y comprometida con las realidades menos favorecidas, dando luces para que sean los jóvenes quienes propongan, gestionen y desarrollen los apostolados en los que estarán trabajando.
83. Es una persona crítica y propositiva, creativa, dispuesta, intuitiva, con capacidad de adaptación y solución de problemas, sabe trabajar bajo presión y tiene experiencia en el manejo de grupos.
84. Cuenta con preparación profesional acorde al objetivo del MUNILA, preferentemente en el área de humanidades.
85. Su actitud es de apertura al pensamiento de los jóvenes, su liderazgo es cooperativo e incluyente, sabe escuchar, es respetuoso, responsable y está comprometido con el ideario y la misión de la institución. Comprende que su apostolado es ante todo testimonio,²³ por lo que es responsable en materia de conducta cristiana y fomento de los valores y vivencias.

²³ *Regla de los Hermanos de las Escuelas Cristianas, Capítulo 2 La Misión, n. 15a*

Funciones.

86. Serán responsabilidades del coordinador las siguientes:
- a. Vincular a los grupos que trabajan en apostolados concretos encabezados por una persona responsable miembro del movimiento.
 - b. Cuidar que cada grupo camine hacia la conquista de sus objetivos respetando el carisma del movimiento.
 - c. Acompañar de manera personal y grupal a los integrantes de cada apostolado.
 - d. Animar a que todos los miembros colaboren y participen en las actividades del movimiento.
 - d. Favorecer un ambiente juvenil dentro del grupo.
 - e. Estar al tanto de la logística y aspectos administrativos de los eventos en los que participe u organice el movimiento, procurando que sean los alumnos quienes la lleven a cabo.

G. SUGERENCIAS PARA LAS ACTIVIDADES.

87. Toda actividad debe estar enfocada a la integración grupal, al crecimiento personal, a la recreación, a la reflexión y a la auto evaluación, sin olvidar el encuentro con Dios a través de la oración y del encuentro con los demás, compartiendo sus vivencias y experiencias, buscando formar personas conscientes de su entorno a través de la sensibilización.

88. Toda actividad debe surgir e inspirarse el ideario lasallista.
89. Las actividades en la medida de lo posible puede fomentar el encuentro, acercamiento y vinculación con las demás universidades lasallistas.
90. Las actividades deben girar en torno a cinco aspectos elementales a saber:
- Crecimiento Intelectual: Adquisición y aprendizaje de conocimientos.
 - Crecimiento Espiritual: Formación de la voluntad, dialogo y oración personal con
 - Dios, reflexión y autoevaluación.
 - Crecimiento Afectivo: Fomento del respeto, la solidaridad, la subsidiariedad, la comunicación y la reciprocidad.
 - Crecimiento Físico e integral: Enfatizar en el cuidado personal, la prevención de adicciones, fomento al deporte y la salud mental.
 - Crecimiento Social y de Grupo: Fomentar el servicio, la disposición la generosidad y el bien común.

H. FORMACIÓN Y APOSTOLADO.

91. El trabajo central es el apostolado. A partir de la integración de subgrupos se buscan lugares de apostolado. No es necesario que sea sólo un apostolado, por el contrario, se espera que existan tantos lugares de

apostolado cuantos subgrupos existen en el MUNILA. Un miembro del MUNILA puede participar en varios grupos de apostolado.

92. Los apostolados en los que se trabaje estarán acordes al trabajo por la Justicia y la Paz, por lo tanto, caben apostolados en las siguientes áreas:

- a) Integridad de la Creación,
- b) Promoción de la Paz y la No violencia,
- c) Derechos Humanos.
- d) Estas, son las áreas en las que el MIL, MOPREL y MOJULA han trabajado respectivamente. El MUNILA las retoma para profundizar los temas. Estos apostolados deben ser constantemente evaluados y retroalimentados.

93. A continuación se muestra un esquema con diferentes sugerencias para los apostolados, sin embargo, el único límite es la propia creatividad de los estudiantes universitarios quienes saben que el apostolado en el MUNILA se distingue por ser un trabajo que de manera integral transforma la realidad pues se trabaja en el rescate de la dignidad y humanización del más necesitado poniendo a su servicio el conocimiento profesional con el que cuentan los jóvenes, recordando en todo momento que: “Humanizar es evangelizar”²⁴

²⁴ Hno. Álvaro Rodríguez Echeverría.



MATERIAL DE APOYO.

94. A manera de complemento se ofrece el siguiente material para reforzar el análisis que se realice con los jóvenes no sólo sobre la motivación, importancia y el objetivo de su apostolado, sino también sobre la necesidad de su compromiso con los desfavorecidos de la sociedad dentro de su proyecto de vida personal y profesional. Este material puede ser utilizado en el momento en el que se considere conveniente.

I. Encuentro con el otro.

Actividad:

Leer algún texto donde se mencionen las realidades de las personas excluidas por situaciones de pobreza y reflexionar en grupo sobre estos aspectos y los demás que puedan surgir. Se sugiere el poema “*Los Nadie*” de Eduardo Galeano.

¿Por qué dice el autor que la suerte no les llueve ni hoy, ni mañana, ni nunca?

¿Compartes esta idea?

¿Tu apostolado ayuda en alguna manera a estos “nadies”?

¿Hay alguna otra causa de “los nadie” con la que te puedas comprometer con tu apostolado?

II. Integridad de la Creación.

Actividad:

Leer algún artículo que trate sobre cuestiones ecológicas con una postura crítica y reflexionar en grupo sobre estos aspectos y los demás que puedan surgir. El texto “*Economía verde vs. Economía solidaria*” de Leonardo Boff, es una sugerencia.

¿Cómo puedes poner al servicio de la vida en el planeta tus conocimientos y habilidades adquiridos hasta ahora?

¿Cómo puedes apoyar desde tu estilo de vida?

¿Se te ocurre alguna alternativa en el marco económico para contribuir a la causa?

III. La Paz y la no violencia.

Actividad:

Leer un reporte sobre alguna solución real y concreta de un conflicto de manera no violenta, se sugiere el artículo “LA NOVIOLENCIA VUELVE A TRAER LA DEMOCRACIA: URUGUAY 1983” de Mille, Jean Pierre. Reflexionar en grupo sobre estos aspectos y los demás que surjan en el grupo.

¿Consideras que es importante que para que exista paz, debe existir también la justicia?

¿Qué situaciones de injusticia puedes apreciar en el entorno en el que vives?

¿Podría un apostolado trabajar contra esas injusticias de una forma no violenta?

¿Cómo?

IV. Derechos de niños y jóvenes

Actividad:

Buscar algún artículo reciente donde se hayan violado los derechos humanos de un grupo de personas, se sugiere la página www.amnistia.org.mx y con base en ello reflexionar en torno a lo siguientes aspectos y los demás que surjan en el grupo.

¿Por qué a pesar de haber una Declaración Universal de los Derechos Humanos, siguen pasando estas cosas?

¿Podría un apostolado trabajar por la defensa de estos Derechos?

¿Cómo?

V. Esperanza.

Actividad:

Leer algún texto que cuestione a los jóvenes sobre la esperanza, se sugiere el poema *“¿Qué les queda a los jóvenes?”* de Mario Benedetti y reflexionar en grupo sobre estos aspectos y los demás que surjan en el grupo.

¿Qué les queda a los jóvenes?

¿Qué significa para ti, después de pertenecer a un apostolado, la frase *“sobre todo les queda hacer futuro”*?

¿Cómo te sientes con el apostolado que realizas?

VI. Evaluación

Actividad:

Para evaluar el apostolado se sugiere la siguiente tabla, es conveniente que se incluyan los aspectos que se consideren oportunos. Se recomienda que la evaluación sea constante.

Aspecto a evaluar	Calificación				¿Por qué?
	1	2	3	4	
Constancia de tu participación en el apostolado					
El apostolado aporta desde la base de la situación que atiende.					
Referencia lasallista de la fe en tu apostolado					
Referencia lasallista de la fraternidad en tu apostolado					
Referencia lasallista del servicio en tu apostolado					
Organización del equipo de trabajo					
Metodología de trabajo en las sesiones del apostolado					

Anexo: Juegos Cooperativos

Tomados de Educación y Capacitación en Derechos Humanos A.C. (EDHUCA).

	Juego	Clasificación	Edad
1	¡Aguas con el agua...!	Ecología (reforestación)	A partir de 10 años
2	Un color guácala	Ecología (separación de basura)	A partir de 6 años
3	Hurones y conejos	Ecología (peligro de extinción)	A partir de 10 años
4	El cántaro	Ecología (ecosistemas)	A partir de 10 años
5	El tapiz de los nombres	Presentación	A partir de 15 años
6	Cada quién su ritmo	Presentación	A partir de 9 años
7	Cadena conectada	Presentación	A partir de 15 años
8	Tocar el piso	Rompehielos	A partir de 9 años
9	Nombres contra reloj	Rompehielos	A partir de 12 años
10	Hilitos de colores	Rompehielos	A partir de 12 años
11	Te retrato	Conocimiento	A partir de 14 años

12	Mi mundo	Conocimiento	A partir de 12 años
13	Reconozco tu animal	Conocimiento	A partir de 6 años
14	La roña cariñosa	Afirmación	A partir de 6 años
15	Las estatuas	Afirmación	A partir de 12 años
16	Ojos de águila	Afirmación	A partir de 15 años
17	Control remoto	Confianza	A partir de 8 años
18	Escalar en el aire	Confianza	A partir de 15 años
19	Encuentra a ciegas	Confianza	A partir de 10 años
20	La historieta	Comunicación	A partir de 15 años
21	Dictar dibujos	Comunicación	A partir de 8 años
22	Mímica	Comunicación	A partir de 10 años
23	Rebotes	Cooperación	A partir de 12 años
24	El ciempiés	Cooperación	A partir de 8 años

	Juego	Clasificación	Edad
25	De vaso en vaso	Cooperación	A partir de 8 años
26	Forzar el círculo	Conflictos	A partir de 12 años
27	Los fumadores	Conflictos	A partir de 18 años
28	Las ópticas diferentes	Conflictos	A partir de 8 años

29	Dos es suficiente, tres es demasiado	Distensión	A partir de 9 años
30	Las traes por pareja	Distensión	A partir de 12 años
31	A ciegas	Distensión	A partir de 12 años
32	Preguntas indiscretas	Masivos	A partir de 15 años
33	Manguera de colores	Masivos	A partir de 15 años
34	La isla desierta	Derechos Humanos	A partir de 12 años
35	Camuflaje	Derechos Humanos	A partir de 6 años
36	Blanca como la leche	Derechos Humanos	A partir de 15 años
37	El grupo en cuatro momento	Evaluación	A partir de 12 años
38	Sociograma del zapato	Evaluación	A partir de 15 años
39	La ropa sucia se lava en casa	Evaluación	A partir de 8 años
40	En tierra de ciegos	Liderazgo cooperativo	A partir de 12 años

¡AGUAS CON EL AGUA ...! (REFORESTACIÓN)

Edad A partir de 10 años

Duración 10-15 minutos

Lugar Espacio amplio

Ritmo Muy activo

Material Hojas de reuso, gis

1. Definición

Se trata de robar la mayor cantidad posible de hojas, mientras cada vez menos personas las protegen.

2. Objetivos

Despertar el interés sobre los temas de erosión y reforestación.

3. Desarrollo

Se limita un terreno amplio con un lado “arriba” y otro „abajo”. Todo el grupo se coloca dentro del terreno. Cada participante se para en su hoja de papel y se separa lo más posible de las demás personas. El/la coordinador(a) se cuida de no explicar qué representan las hojas o los diferentes roles de las personas en el juego.

Primera fase. El/la coordinador(a) invita a unas pocas personas (menos de 10% del grupo) a salir del terreno por el lado de „arriba”. Ellas dejan su hoja en el suelo. El/la coordinador(a) explica que las personas de „arriba” `son ladrones” quienes tratarán de llevarse todas las hojas sueltas hacia el lado de „abajo”. Las personas en las hojas pueden protegerlas parándose en ellas (no pueden pararse en dos hojas a la vez, tienen que estar paradas con los dos pies juntos en la misma hoja).

Pueden brincar de una hoja hacia otra, pero pueden moverse únicamente desde arriba "hacia "abajo". También los "ladrones" se mueven en una sola dirección, desde "arriba" hacia "abajo" (no pueden regresar). Obviamente no se vale golpear u otros juegos sucios.

Cuando las instrucciones quedan claras se dan unos dos minutos para acordar estrategias y el juego empieza. El/la coordinador(a) controla el cumplimiento de las reglas.

Normalmente los „ladrones" se quedan con muy pocas hojas.

Segunda fase. Se devuelvan todas las hojas al centro y el grupo se acomoda otra vez en sus hojas, con buena separación entre todas las personas. Ahora el/la coordinador(a)

invita a la cuarta parte del grupo a ser „ladrones" y se repite la dinámica. Seguramente se "roban" más hojas.

En la tercera fase se inicia como siempre y esta vez 80% de las y los participantes son "ladrones" quienes se llevarán la gran mayoría de las hojas.

4. Evaluación

Después de una breve evaluación del juego mismo se explica al grupo que los "ladrones" representan al agua de lluvia, las hojas son el suelo fértil y las personas paradas en las hojas son árboles quienes inmovilizan al suelo fértil gracias a sus raíces y el techo protector de hojas. Lluvia abundante en un terreno sin árboles u otras formas de protección se lleva al suelo fértil y convertirá el terreno poco a poco en un desierto. Un excelente calentamiento para sensibilizar sobre los efectos devastadores de la erosión e iniciar una parte de su solución: la reforestación.

5. Fuente

Variación de una idea publicada en Montes, Gabriel & Sabugal, Tania, *Manual de apoyo para la educación en derechos humanos para secundaria y bachillerato*.

Puebla, Amnistía Internacional-IIDH-CEDH Puebla, sf, p. 347-349.

UN COLOR GUÁCALA (SEPARACIÓN DE BASURA).

EDAD A PARTIR DE 6 AÑOS

Edad A partir de 6 años

Duración 15 minutos

Lugar Espacio amplio

Ritmo Tranquilo

Material Recipientes, pintura, hojas, pinceles.

1. Definición

Se trata de hacer dibujos con pinturas separadas y mezcladas.

2. Objetivos

Ejemplificar los efectos de separación o mezcla de desperdicios con una pequeña dinámica tranquila y sorpresiva.

3. Desarrollo

Preparación de los materiales: se juntan muchos recipientes muy pequeños con tapa (o cerrados con masking tape) con diferentes colores de pintura muy aguada.

De preferencia un recipiente por participante. Un bote grande y una hoja grande por grupo. Dos tipos de hojas con instrucción (una por grupo).

Se trabaja en grupos de 4 a 6 personas. Todos los grupos prepararán una pintura colectiva sobre algún tema relevante. La mitad de los grupos recibe la instrucción de vaciar todos los recipientes en el bote grande y compartir la pintura. A la otra

mitad de los grupos se les pide NO mezclar las pinturas de los recipientes pequeños. Máximo 10 minutos.

El resultado se deja adivinar. Los primeros grupos tendrán dibujos de un solo color

guácala, los demás grupos tienen resultados multicolores.

4. Evaluación

En la evaluación se comenta el efecto de la mezcla de desperdicios: materiales valiosos se convierten en basura apestosa.

5. Fuente

Idea original de Frans Limpens.

HURONES Y CONEJOS (PELIGRO DE EXTINCIÓN)

Edad A partir de 10 años

Duración 20 minutos

Lugar Exterior

Ritmo Muy activo

Material Ninguno

1. Definición

Se trata de perseguirse en un juego con constantes cambios de rol.

2. Objetivos

Concientización sobre las especies “nocivas” en peligro de extinción y las cadenas alimenticias en la naturaleza en un juego activo y cooperativo.

3. Desarrollo

En un grupo de 20 personas habrá 1 cazador(a), 1 guardabosques, 9 conejos y 9 hurones que se muevan por todo el terreno del juego haciendo un ruido específico cada quien. El(la) cazador(a) grita “*pang pang*”, el(la) guardabosques canta una canción conocida, los hurones dicen „*hurón hurón*” y los conejos “*ñam ñam*”. El(la) cazador(a) persigue a los conejos; los hurones no le interesan. El(la) guardabosques elimina los hurones, quienes a su vez persiguen a los conejos.

Cuando un(a) cazador(a) toca un conejo, éste se muere y se convierte en nabo (se queda en su lugar, levanta los brazos y dice “*crezco crezco*”). Cuando otro conejo logra tocar a un nabo, éste otra vez se convierte en conejo.

Cuando el(la) guardabosques mata a un hurón aumenta el número de conejos: el hurón se convierte en conejo. Cuando un hurón alcanza a un conejo, éste se convierte en hurón. Después de 10 minutos todo el grupo está cansado y se pueden cambiar los roles de cazador(a) y guardabosques o introducir nuevos elementos. La tormenta (dice “*bum bum*”) no espanta a ningún animal pero persigue al(a) cazador(a) y al(a) guardabosques. Si logra tocar un(a) de ell@s tendrá que buscar refugio durante 30 segundos, etcétera. (El chiste es utilizar también la imaginación de l@s niñ@s para introducir algún mago o hada, otros animales...)

4. Evaluación

Comentar el “valor” de las supuestas “especies dañinas” en la naturaleza.

5. Comentarios

Buen juego para poner un ejercicio muy fuerte sin salir del tema ecológico.

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal & Infodok, *Spel in zicht, Activiteitenboek 3* (El juego en la mira. Libro de actividades no. 3), Lovaina, Bélgica, 1981, 192 pp.

EL CÁNTARO

Edad A partir de 10 años

Duración 50 minutos

Lugar Interior

Ritmo Tranquilo

Material Olla vieja por equipo

1. Definición

Se trata de comparar el ecosistema urbano con un cántaro roto que intentamos reparar.

2. Objetivos

Conscientizar sobre la fragilidad y complejidad del ecosistema a través de un juego algo sorprendente.

3. Desarrollo

Se divide el grupo en pequeños equipos. Cada equipo recibe un cántaro (una olla) y marcadores. Con los marcadores escriben en el cántaro todos los elementos que conocen de un ecosistema específico. Al terminar se envuelve el cántaro en una toalla y se procede a romper el cántaro con un martillo. Cada equipo tratará de recomponer su cántaro. Al final intentarán llevar agua en el cántaro compuesto.

4. Evaluación

¿Lograron componer su cántaro? ¿Qué pasa cuando le ponemos agua? ¿Les costó mucho trabajo componer su cántaro? ¿Qué nos enseña sobre ecosistemas?

5. Variantes

Se pueden ofrecer objetos mecánicos en desuso (regresadora de películas, un viejo reloj, un viejo aparato de radio, por ejemplo), uno por equipo. Los equipos desarmarán su objeto hasta sus piezas más pequeñas, que juntarán en algún recipiente. Ahora cada equipo tratará de armar las piezas de otro objeto. ¿Cómo les va? ¿Logran hacerlo? En grupos mayores se pueden eliminar algunas piezas (representan animales o plantas extinguidos).

6. Fuente

International Water Education for Teachers (WET) México, *Encaucemos el agua. Currículum y guía de actividades para maestros.* México, D.F., Instituto Mexicano de Tecnología del Agua, 2003, p. 322-327. (traducción de *Project WET. Currículum and activity guide*, 2000, por Mario Huerta Huitzil, Lilia Elizalde Gutiérrez, Guadalupe García Ríos).

EL TAPIZ DE LOS NOMBRES

Edad A partir de 15 años

Duración 20 minutos

Lugar Interior

Ritmo Tranquilo

Material Papel kraft, plumones

1. Definición

Se trata de saludar a quien se cruza en mi camino en el papel.

2. Objetivos

Conocer algunos nombres y antecedentes de participantes. Juego tranquilo para grupos con posible miedo al ridículo.

3. Desarrollo

Un gran tapiz de papel en el piso, un plumón por participante. Tod@s se ponen alrededor del tapiz de papel y empiezan, desde su lado, a escribir su nombre en cadena (por ejemplo: alfredoalfredoalfredoalfredo) hasta toparse con otra cadena de un nombre repetido. Enseguida buscan al(a) autor(a) de esta cadena, se acercan, se presentan y hacen una pregunta fija (por ejemplo: *¿Cómo te enteraste del curso-taller?*). Después de contestar a la pregunta, cada quien regresa a su propia cadena de nombres y sigue escribiendo hasta toparse otra vez con la cadena de otra persona, etc.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, apenas es un juego inicial.

7. Fuente

Limpens, Frans (Ed.), *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria.* Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 13.

CADA QUIEN SU RITMO

Edad A partir de 9 años

Duración 15 minutos

Lugar Espacio amplio

Ritmo Muy activo

Material Ninguno

1. Definición

Consiste en repetir en coro el nombre de una persona del grupo en un ritmo y con un movimiento dados.

2. Objetivos

Juego para aprender los nombres con un ejercicio de ritmo y movimiento.

3. Desarrollo

Tod@s parad@s en un lado del salón. El(la) coordinador(a) comienza el juego desplazándose hacia el otro lado del salón con un movimiento típico (ejemplos: saltos de rana, caminar hacia atrás, bailando). Grita su propio nombre al ritmo de su movimiento (ejemplo: «Maríiiiiia, Maríiiiiia, Maríiiiiia») hasta llegar al otro lado del salón. Se invita a tod@s a cruzar el salón, gritando el nombre del(a) coordinador(a) e imitando el movimiento. Sigue otra persona que gritará su propio nombre cruzando el salón con otro movimiento rítmico, y así sucesivamente hasta terminar.

4. Evaluación

Después de agradecer la participación del grupo, se puede invitar a comentar como se siente. ¡No se trata de criticar a quienes no se presentaron, sino medir el grado de dificultad del juego para el grupo en este momento y apreciar el esfuerzo ya emprendido para participar.

5. Variantes

Se puede hacer el juego menos movido: cada quien en su silla, con movimientos pequeños, repitiendo el nombre unas tres, cuatro veces.

6. Comentarios

Juego difícil en grupos con miedo al ridículo (sobre todo en secundaria).

Normalmente no debe de ser el primer juego en un grupo nuevo. Recomendamos hacer antes *Saludar de formas diferentes (juego 1.2)*. Hay que insistir mucho en que se trata de una participación *voluntaria*, en cualquier tipo de grupo. Nunca faltan quienes quieren forzar a otras personas para que participen.

7. Fuente

Limpens, Frans (Ed.), La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 13.

CADENA CONECTADA

Edad A partir de 15 años

Duración 10-20 minutos

Lugar Espacio amplio

Ritmo Tranquilo

Material Lápices o plumas

1. Definición

Se trata de presentarse y formar una cadena con las siguientes personas del grupo.

2. Objetivos

Conocer algunos nombres. Rompehielos de bajo umbral. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo parado en círculo. Una persona se presenta y extiende la mano derecha (donde tiene un lápiz o una pluma) a otra persona del grupo quien recibe la pluma con el dedo índice de la mano izquierda. La primera persona acomoda también su dedo índice (de la mano derecha) y la pluma queda suspendida entre los dedos de ambas personas.

La segunda persona se cuida de no dejar caer la pluma y se presenta de la misma forma, conectándose con una tercera persona, quien sigue el juego. Así sucesivamente hasta cerrar el círculo (la última persona se conecta con la primera).

Después de conectarse todo el grupo, cada quien puede decir los nombres de las personas a su lado.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Se puede intentar desamarrar el nudo que se ha formado, sin dejar caer ninguna pluma...

¿se puede?

7. Fuente

Brown, Guillermo, *Qué tal si jugamos... Otra vez...*, Caracas, Guarura Ediciones- Publicaciones Populares, 1990 (2), 1987, 196 pp.

TOCAR EL PISO

Edad A partir de 9 años

Duración 10-15 minutos

Lugar Interior

Ritmo Activo

Material Ninguno

1. Definición

Se trata de tocar el piso con un limitado número de puntos del cuerpo.

2. Objetivos

Diversión, integración del grupo, contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Se indica al grupo que se puede tocar el piso con los siguientes nueve puntos: dos pies, dos rodillas, dos manos, dos codos y una frente. Se grita un número de uno al nueve y cada persona tiene que tocar el piso con esta cantidad de puntos.

Después se juega por parejas, por tríos, grupos de cuatro, etc. Siempre se grita un número del uno al nueve. A veces el número puede ser menor a la cantidad de personas ('dos' para grupos de cuatro, por ejemplo), así que los grupos tienen que ayudarse para lograr la meta.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado este juego inicial.

5. Variantes

Se puede formular un reto: ¿cuántas personas pueden juntarse y tocar el piso con x puntos?

6. Comentarios

Recordar al grupo que no es un juego brusco. No hay presión del tiempo u otros elementos que puedan convertirlo en competencia.

7. Fuente

Centrum Informatieve Spelen, *Door spelen. Een speels antwoord op conflict, macht en geweld* (Seguir jugando. Una respuesta lúdica a conflicto, poder y violencia). Lovaina, Bélgica, 1995, p. 65.

NOMBRES CONTRA RELOJ

Edad A partir de 12 años

Duración 10-15 minutos

Lugar Espacio amplio

Ritmo Tranquilo

Material Ninguno

1. Definición

Se trata de decir lo más rápido posible los nombres del grupo en dos cadenas (en sentido del reloj y contra reloj).

2. Objetivos

Romper el hielo con una sencilla tarea que implica relacionarse con las demás personas de un grupo grande o mediano. De pasada sirve para captar ya algunos nombres.

3. Desarrollo

El grupo en círculo. Alguien empieza diciendo su nombre e inmediatamente después la persona a su derecha dice su propio nombre. Enseguida, la persona a su derecha dice su nombre, y así seguido hasta completar el círculo. Después se hace lo mismo pero hacia la izquierda. Cada quien dice su propio nombre nada

más, de la manera como le gusta decirlo (“Chela” para Araceli, tal vez).

Cuando todo el grupo sepa ya como va la actividad empieza el “concurso”: la cadena de nombres hacia la derecha es el **“equipo A”** (se puede buscar un nombre un poco más interesante, tal vez relacionado con el tema del taller), la cadena de nombres hacia la izquierda es el **“equipo B”**. Ahora van a “competir”: cuando la primera persona dice su nombre empiezan simultáneamente las cadenas hacia la derecha (equipo A) y hacia la izquierda (equipo B). Gana el equipo quien llega primero a la última persona. Obviamente son las mismas personas en ambos equipos -todo el grupo- pero la diversión estará garantizada, sobre todo en los momentos muy confusos donde las cadenas se cruzan.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado

5. Variantes

Se puede repetir el juego pero empezando desde dos lugares diferentes del grupo (por ejemplo: *Johanna empieza la cadena a la derecha y Giovanni empieza la cadena a la izquierda*)

6. Comentarios

¡Tratar de animar al grupo! No hay que echar a perder un juego divertido por falta de energía en las primeras instrucciones.

Parte de la diversión (o de los obstáculos a vencer) es la confusión creada en el lugar donde las dos cadenas de nombres se cruzan. Seguramente necesitarán un poco de práctica para superarla.

7. Fuente

Adaptación por Frans Limpens de *Hustle Bustle* en Butler, Steve & Rohnke, Karl, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 87-89.

HILITOS DE COLORES

Edad A partir de 12

Duración 10-15 minutos

Lugar Espacio amplio

Ritmo Activo

Material Hilos de varios colores, música alegre

1. Definición

Se trata de intercambiar hilos de colores mientras toca la música y juntarse por colores y contestar una pregunta cuando para la música.

2. Objetivos

Contacto espontáneo y fácil con mucha gente del grupo. Rompehielos. Sabemos ya algunas cosas de otras personas del grupo.

3. Desarrollo

Se preparan hilitos de aprox. 20 cms –de cualquier material que tengas: estambre, lana, cuerda,... - de varios colores. Se necesitan 4-6 hilitos por color y colores suficientes para el tamaño del grupo. Se reparte un hilito por persona.

Se pone una música alegre y todo el mundo se mueve al ritmo, intercambiando constantemente su hilito con el hilito de otra persona. Cuando se para la música todo el mundo busca las personas que tengan un hilito del mismo color que el tuyo.

En los grupitos se presentan (cada quien dice su nombre) y se contesta una pregunta divertida que hace el/la coordinador(a). Después de un momento se vuelve a poner la música y el juego empieza de nuevo.

Algunas posibles preguntas: ¿cuál es tu comida preferida? ¿un lugar adónde te gustaría viajar? ¿cuál era tu juguete preferido de niño o niña? ¿artista que más te gusta? ¿sabor de agua que más te gusta? ¿trabajo rutinario que más odias?

4. Evaluación

¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sienten ahora? ¿Cómo se sintieron antes de iniciar? ¿Les ayudó el juego a acercarse con otras personas del grupo?

7. Fuente

Adaptación por **Frans Limpens** de *Cabullas de colores* en **Brown, Guillermo, Qué tal si jugamos...**, Caracas, Publicaciones Populares, 1986, p. 46-47.

TE RETRATO

Edad A partir de 14-15 años

Duración 60 minutos

Lugar Interior

Ritmo Tranquilo

Material Papel, pinturas, plumones

1. Definición

Se trata de representar a una persona en una pintura.

2. Objetivos

Conocer mejor a unas personas del grupo. Expresión creativa.

3. Desarrollo

Para grupos avanzados. El grupo trabaja en parejas con mucho material para dibujar o pintar, hojas grandes (por ejemplo, carteles de reuso). Las parejas se sientan en lugares tranquilos con sus materiales para dibujar o pintar. Cada persona entrevista a su pareja (se pueden preparar preguntas de apoyo, ambas personas contestan las preguntas y se ceden la palabra continuamente) y trata de plasmar en la hoja las características que aparecen en la plática. Se puede trabajar de manera abstracta o simbólica, pensar en el uso de colores y la composición de la hoja. El resultado es un retrato de la pareja. Es mejor no enseñar los retratos a la pareja hasta terminar la entrevista. Después de unos 30 minutos se presentan los retratos a todo el grupo.

4. Evaluación

¿Lograste presentar bien a tu pareja? ¿Te gustó la presentación que te hizo tu pareja?

¿Cómo se sienten después de las presentaciones?

7. Fuente

Centraal Kaderinstituut, *Dichter. Methodieken: één.* (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 36.

MI MUNDO

Edad A partir de 12 años

Duración 30 minutos

Lugar Interior

Ritmo Tranquilo

Material Papel, plumas

1. Definición

Consiste en seleccionar cinco cosas que definen nuestro planeta y contrastarlas con el resto del grupo.

2. Objetivos

Analizar los símbolos con cuales nos identificamos y relativar su importancia. Acercarnos a los puntos de vista de otras personas (y otras culturas).

3. Desarrollo

Cada jugador(a) escribe en un papel las cinco cosas que llevaría del planeta Tierra a otro como muestra de su esencia. Una vez hecho esto, se reúnen en grupos para contrastar lo que se ha seleccionado y hacer una lista con las diferentes propuestas.

4. Evaluación

Las listas se enseñarán a los demás grupos y pueden dar lugar a una discusión sobre nuestras diferentes percepciones del mundo y tal vez resaltar diferencias de culturas y lugares de preferencia. Podría dar origen también a un debate sobre identidades culturales, nacionalismos, xenofobias (miedo a lo extraño), etc.

7. Fuente

Según una idea de M. Jeffs cit. en **Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco**, *La alternativa del juego II. Juegos en educación para la paz*, Aguascalientes, 1995, juego 1.12.

RECONOZCO TU ANIMAL

Edad A partir de 6 años

Duración 20 minutos

Lugar Interior

Ritmo Tranquilo

Material Paliacate (venda)

1. Definición

Se trata de reconocer a una persona por el sonido de algún animal que hace.

2. Objetivos

Concentración y atención. Cohesión del grupo con un juego muy divertido.

Percepción de las demás personas por un canal inhabitual. Contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en círculo. Una persona en medio con los ojos vendados se sienta en las rodillas de alguien del grupo quien imita durante un buen tiempo el sonido de un animal. Si la persona con los ojos vendados adivina quien imita el animal cambian de lugar. Si no, continúa el paseo, sentándose sobre otra rodilla.

4. Evaluación

¿Qué tanto nos conocemos? ¿Te costó trabajo reconocer a las demás? ¿Te gustó el juego? ¿Qué sentiste?

5. Variantes

En grupos numerosos puede haber varias personas con ojos vendados quienes - cada quien por su lado - se acercan, se sientan y adivinan, ... para que la espera no sea tanto.

6. Comentarios

Juego para grupos sin mucho miedo al ridículo (no muy fácil con adolescentes, por ejemplo).

7. Fuente

Cascón, Paco, (Ed.) *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 1.17. Ilustración de **Joan Carmona**.

LA ROÑA CARIÑOSA

1. Definición

Se trata de evitar que te atrapen, abrazando a otra persona.

2. Objetivos

Aceptación y cohesión del grupo en un juego muy divertido. Contacto físico espontáneo. Quitar prejuicios.

3. Desarrollo

El(la) coordinador(a) trata de atrapar a alguien, tocándole. Si lo consigue ésta será la nueva persona que intente atrapar a otra gente (se puede señalar con algún objeto colorido, un paliacate, por ejemplo). Para tratar de evitar que te atrapen, puedes abrazar a otra persona y formar así una base. Puedes salir de la base en cualquier momento. Las bases son de dos personas únicamente, cuando se acerca una persona por un lado se tiene que recibirla en el abrazo, pero la persona del otro lado queda sola y más vale que salga corriendo.

Si las parejas se quedan mucho tiempo sin moverse, la persona quien trae la “roña” (quien persigue a las demás) puede acercarse a una pareja y contar hasta tres para disolverla.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, si forma parte de un bloque de juegos de afirmación.

6. Comentarios

Juego que se pone muy divertido después de unos diez minutos (el tiempo que el grupo normalmente necesita para aprender las posibilidades del juego). De cualquier manera es bueno cortar este juego en el “climax”, cuando todo el mundo se ríe, para que

quede una muy buena impresión y el grupo tenga ganas de retomar la actividad en algún momento libre.

7. Fuente

Idea de Andrew Fluegelman, en: Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 58. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López)

LAS ESTATUAS

Edad A partir de 12 años

Duración 20 minutos **Lugar** Espacio amplio

Ritmo Tranquilo

Material Cámara (opcional), vendas

1. Definición

La mitad del grupo -“la escultora”- hace una estatua con la otra mitad del grupo (ojos vendados) y viceversa.

2. Objetivos

Desarrollar el respeto mutuo y la aceptación y celebración de ideas diferentes a la mía. Fomentar el respeto y el cuidado hacia las personas en situación de desventaja. Coordinación y cooperación en equipo. Comunicación no verbal.

3. Desarrollo

Se divide el grupo en dos. Una mitad será “la escultora” que tiene que trabajar en silencio y sin ponerse previamente de acuerdo. La otra mitad del grupo es “el material” para una sólo estatua que se va haciendo con la aportación de todo el grupo. “El material” se tapa los ojos con una venda, se queda en silencio y se acomoda en la posición que “la escultora” va enseñando. Cuando todo el

equipo escultor está de acuerdo se toma una foto digital de la estatua (decir antes al equipo desde qué punto de la sala se tomará la foto) para enseñar en el momento de la evaluación (¡antes no, porque puede influir en las ideas!). Después se cambian los roles y se hace una segunda estatua.

Para grupos avanzados que ya saben respetarse. De preferencia se pone música tranquila de fondo.

4. Evaluación

Remarcar los aspectos del respeto mutuo que se expresa en el contacto físico, evitar posiciones difíciles o dolorosas, aceptar ideas en el equipo escultor. Apoyar la expresión de inconformidad o incomodidad de “material”. ¿Cómo podemos evitar esta inconformidad o incomodidad en el futuro?

6. Comentario

Los equipos deben de permanecer en silencio. Insistir en que las dos estatuas sean diferentes.

7. Fuente

Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emilia, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos, s.d., p. 42.

OJOS DE ÁGUILA

Edad A partir de 15 años

Duración 10 minutos

Lugar Espacio amplio

Ritmo Activo

Material Música (opcional)

1. Definición

Se trata de moverse durante algunos instantes sin dejar de mirar a los ojos de su pareja.

2. Objetivos

Comunicación y coordinación no verbales con una pareja. Estar muy al pendiente de la pareja durante un tiempo. Recibir esta misma atención de otra persona.

3. Desarrollo

El grupo se acomoda por parejas quienes se paran frente a frente a muy poca distancia y se miran a los ojos. El reto es moverse lentamente por el espacio disponible sin dejar de mirarse a los ojos con la pareja. El/la facilitador(a) puede poner una música muy suave y dar las indicaciones para los movimientos.

Después de alejarse durante algún tiempo, se inicia el movimiento de regreso hasta casi toparse las narices otra vez. Terminado el ejercicio cada pareja se despide como quiera.

4. Evaluación

¿Te gustó el ejercicio? ¿Lograste moverte sin perder a la pareja? ¿Cómo sentiste la atención de tu pareja sobre ti? ¿Cómo ves a tu pareja después del ejercicio?

7. Fuente

Brotto, Fábio Otuzi, *Juegos cooperativos. Si lo importante es competir, lo fundamental es cooperar*. Buenos Aires-México, Grupo Editorial Lumen, 2003, p. 79-82. (traducción de Pablo Bussetti).

CONTROL REMOTO

Edad A partir de 8 años

Duración 10 minutos

Lugar Espacio seguro

Ritmo Activo

Material Paliacates (vendas)

1. Definición

Consiste en seguir el sonido de tu nombre con los ojos vendados y sin chocar con las demás personas del grupo.

2. Objetivos

Favorecer la confianza y la responsabilidad, aprender a orientarse mediante el oído.

3. Desarrollo

Se trabaja por parejas. Una venda por pareja. Una persona de cada pareja se venda los ojos. La otra persona de la pareja se aleja unos dos metros y caminando hacia atrás dice muchas veces el nombre de su pareja quien avanza hacia la fuente del sonido. Las parejas que ven tienen que prevenir choques cambiando de dirección con anticipación y llamando constantemente a su pareja por el nombre.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron? ¿Tuvieron dificultades para orientarse?

¿Sintieron confianza?

¿Escucharon otras voces? ...

6. Comentarios

La mejor manera de hacer el juego es trabajar en un espacio reducido. Es sorprendente y estimulante observar como se logra trabajar sin chocar con muchas parejas en poco espacio.

7. Fuente

Cascón, Paco, (Ed.) *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 3.14.

ESCALAR EN EL AIRE

Edad A partir de 15 años

Duración 15-20 minutos

Lugar Espacio libre

Ritmo Muy activo

Material Ninguno

1. Definición

Se trata crear la ilusión de una persona que camina en el aire.

2. Objetivos

Construir un ambiente de gran confianza y cooperación en grupo. Coordinación de movimientos y toma de decisiones por consenso.

3. Desarrollo

Una persona se mueve en cámara lenta durante algunos minutos y sin tocar el piso, con el apoyo de las demás personas. Puede empezar levantando el pie como si fuera a subir una escalera y las demás forman un escalón, o podría meterse en el 'agua' y nadar, 'volar' en el aire. En grupos avanzados se puede vendar los ojos de la persona que 'escala en el aire'.

4. Evaluación

¿Se logra "escalar en el aire"? ¿Cómo se siente? ¿Qué sienten las demás personas que están ayudando?

5. Variantes

Se puede construir un tipo de “escalera” entre muchas personas y quien vaya subiendo y bajando se acomoda atrás para permitir la participación a una nueva persona de enfrente .

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal, *Aktiviteitenboek. Spelend werken aan bevrijding.* (Libro de actividades. Trabajar para la liberación jugando), Lovaina, Bélgica, 1976,p.49. (variante de **Frans Limpens**)

ENCUENTRA A CIEGAS

Edad A partir de 10 años

Duración 10-15 minutos

Lugar Espacio amplio

Ritmo Activo

Material Paliacates

1. Definición

Se trata de encontrar con los ojos cerrados a una persona idéntica a tú en alguna característica nombrada.

2. Objetivos

Contacto físico espontáneo. Promover actitudes de cuidado y confianza en parejas. Orientación espacial sin referencia visual. Adhesión de grupo e identificación con diferentes personas.

3. Desarrollo

Todo el mundo se pone paliacate y se para en alguna parte del espacio del juego. Se puede poner música tranquila de fondo. Cuando todo el grupo está listo se lanza la primera consigna y cada quien busca –al tanteo- a una pareja que corresponde a esta característica.

Por ejemplo:

- Busca a una persona que tiene el pelo igual que tú
- Busca a una persona que trae el mismo tipo de calzado que tú
- Busca a una persona de tu estatura
- Busca a una persona que trae el mismo número de anillos que tú
- Busca a una persona con el mismo tipo de ropa que tú

Se da un tiempo razonable para juntarse en parejas (puede ser que de repente haya un trío, no importa tanto). Después se da una segunda consigna, las parejas se despiden (puedes dar diferentes sugerencias de despedirse también) y buscan a la nueva pareja. Quien coordina se fija bien en las características del grupo para sugerir características adecuadas (no se organiza „por ropa" en un grupo que va de uniforme, por ejemplo).

4. Evaluación

¿Te gustó el juego? ¿Te costó encontrar parejas? ¿Hubo momentos difíciles para ti?

¿Cómo ves al grupo ahora? ¿Qué aprendiste sobre confianza?

7. Fuente

Encontramos el juego en Internet sin fuente bibliográfica.

LA HISTORIETA

Edad A partir de 15 años

Duración 30-40 minutos

Lugar Interior

Ritmo Activo

Material Ninguno

1. Definición

Se trata de crear una „historieta" con los cuerpos del equipo.

2. Objetivos

Estimular la expresión corporal, la imaginación y la desinhibición. Favorecer el uso de diversos canales de comunicación. Trabajo en equipo.

3. Desarrollo

Se trabaja en equipos de 6 a 8 personas. Cada equipo se imagina una situación como una historieta con varios cuadros (entre 4 y 6). Con la participación de todo el mundo en el equipo y sin recurrir a utilería escenifican la historia para el resto del grupo. (Según el tema del taller se pueden dar instrucciones más detalladas sobre los guiones de la historieta: pueden ser momentos de la historia, de la actualidad, partes de una película famosa, etc ...)

4. Evaluación

¿Les costó trabajo ponerse de acuerdo e imaginarse la historieta?
¿Hubo problemas para trabajar en equipo? ¿Cómo enfrentaron los desafíos? ¿Les costó entender las historietas de los demás equipos?

7. Fuente

Centraal Kaderinstituut, *Dichter. Methodieken: één.* (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 54.

dictar dibujos

Edad A partir de 8 años

Duración 30-40 minutos

Lugar Interior

Ritmo Tranquilo

Material Papel, lápices

1. Definición

Se trata de dibujar lo que nuestra pareja nos comunica verbalmente.

2. Objetivos

Sirve para analizar las limitaciones de una comunicación unidireccional.

3. Desarrollo

Hay que dejar bien claro que, hasta el final de todo el ejercicio, las personas „dibujantes“ no pueden mirar el dibujo modelo, ni los dibujos de las otras parejas.

En la evaluación se comparan los dos dibujos realizados con diferentes reglas. El grupo se divide por parejas que se sitúan de espaldas y sin tocarse. El(la) coordinador(a) dibuja un primer dibujo con figuras geométricas. La persona de cada pareja que lo está viendo trata de dictarle a su pareja el dibujo, sin que la persona „dibujante“ pueda hablar ni hacer ningún sonido o pregunta. Mientras que dura el ejercicio ninguno de los miembros de la

pareja puede volver la cabeza. Una vez acabado por todas las parejas (cuando quienes dictan se callan) y sin mirar sus respectivos dibujos, se vuelve a empezar, cambiando las reglas. Esta vez, quien dicta se pone del otro lado de su pareja, quedando frente a frente, y comienza a dictar, sin hacer gestos con las manos o con la cara. Esta vez la pareja

„dibujante“ puede hablar y hacer preguntas, pero no puede dejar ver su dibujo.

El ejercicio se repite de las dos formas cambiándose los roles en cada pareja y utilizando

un dibujo mucho más abstracto o irregular. En la evaluación (¡muy importante!) se analizan los elementos que estimularon o bloquearon la comunicación.

4. Evaluación

Analizar con calma los diferentes aspectos de la comunicación efectiva (escucha y paciencia, retroalimentación, la necesidad de construir un código común, malentendidos) en las diferentes situaciones del juego. Comparar los resultados de las dos fases del juego. Comentar las diferencias entre el primer dibujo (con figuras geométricas) y el segundo (un garabato).

5. Variantes

Con niñ@s de primaria y secundaria se recomienda trabajar con una o pocas personas que ve(n) el dibujo y que explica(n) al resto del grupo. Primero de espaldas al grupo (silencio del grupo) y luego de cara a cara (el grupo puede hacer preguntas).

6. Comentarios

Se tiene que repetir varias veces de que no se trata de terminar lo más pronto posible, sino de explicar lo mejor que se pueda. Puedes sugerir que es mejor repetir más de una vez las instrucciones del dibujo (igual como tú repites las mismas instrucciones del juego).

7. Fuente

Idea original de **Leavitt y Mueller (1951)** en **Antons, Klaus**, *Práctica de la dinámica de grupos. Ejercicios y técnica*. Barcelona, Editorial Herder, 1990, p. 87- 91. (traducción de *Praxis der Gruppendynamik*, 1975, por DIORKI). Variación de **Frans Limpens**.

MÍMICA

Edad A partir de 10 años

Duración 20 minutos

Lugar Interior

Ritmo Activo

Material Ninguno

1. Definición

Se trata de contar una historia con mímica solamente.

2. Objetivos

Explorar las posibilidades y las limitaciones de los diversos canales de la comunicación. Analizar malentendidos y códigos.

3. Desarrollo

Salen cuatro personas. El grupo se pone de acuerdo sobre una pequeña historia y designa a un(a) intérprete. Entra la primera persona de afuera y observa la historia relatada por el(la) intérprete con *pura mímica*. Luego recibe la consigna de relatar la misma historia *otra vez con mímica* a la segunda persona. Así hasta la cuarta persona quien tiene que contar qué entendió de la historia.

En todo el proceso no se vale hacer preguntas ni hacer aclaraciones. Las representaciones de mímica se hacen una sola vez por persona.

4. Evaluación

¿Se logró contar la historia con mímica? ¿Hubo muchos cambios? ¿Cuáles eran los malentendidos? ¿Qué aprendimos sobre la comunicación?

7. Fuente

Limpens, Frans (Ed.), *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y*

primaria. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 142.

REBOTES

Edad A partir de 12 años

Duración 15-20 minutos

Lugar Espacio amplio

Ritmo Tranquilo

Material Cartón para huevos, pelotas de ping-pong

1. Definición

Se trata de llenar (una parte de) un cartón para huevos con pelotas de ping-pong lanzadas desde cierta distancia por todo el equipo.

2. Objetivos

Toma colectiva de decisiones, coordinación y cooperación. Generación de diferentes ideas. Manejo de la frustración. Diversión.

3. Desarrollo

La idea es muy sencilla: se pone un cartón para huevos a cierta distancia (2-3 metros) del equipo (mejor entre 2 y 12 personas), cerca de una pared. El equipo dispone de una docena (o más) de pelotas de ping-pong (u otras pelotitas que rebotan mucho) y trata llenar los espacios del cartón con pelotitas, lanzándolas desde la distancia acordada (se puede trazar una línea). Se recogen las pelotitas “perdidas” y se vuelven a tirar.

Después de unos minutos de ensayo el equipo puede formular su reto:

- Full house: se llenan todos los espacios (muy difícil)
- Cuadrado de tres por tres: se llena un cuadrado con un total de 9 espacios
- Tres en línea: se llenan tres espacios
- etcétera
- No importa el reto: se trabaja como un solo equipo.

4. Evaluación

¿Lograron formular un reto interesante para el grupo? ¿Tuvieron que cambiar el reto durante el juego? ¿Por qué (no)? ¿Lograron vencer los obstáculos para lograr el objetivo?

¿Cuáles eran? ¿Cómo se hizo? ¿Qué aprendieron sobre la cooperación en este juego?

7. Fuente

Deacove, Jim, Co-op games manual. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990(2), 1974 (1), p. 8.

EL CIEMPIES (1)

Edad A partir de 8 años

Duración 20 minutos

Lugar Interior

Ritmo Muy activo

Material Ninguno

1. Definición

Se trata de que un grupo de participantes camine como ciempiés.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos y cooperación. Diversión.

3. Desarrollo

Formamos una fila larga, sentad@s en el piso. Cada persona pone las piernas en los hombros de la persona en frente y se recarga únicamente en las manos. La primera persona de la fila formará la última parte del ciempiés, obviamente se recarga en manos y pies. Caminar una cierta distancia sin deshacer esta formación.

4. Evaluación

¿Lograron hacer el ejercicio? ¿Cuáles fueron los retos u obstáculos a vencer? ¿Cómo lo hicieron?

5. Variantes

Es posible darse la vuelta (como tortilla) todo el grupo junto.

Fuente

Informatief Spelmateriaal & Infodok, *Spel in zicht, Activiteitenboek 3* (El juego en la mira. Libro de actividades no. 3), Lovaina, Bélgica, 1981, p. 15. Ilustraciones de **Joan Carmona**.

DE VASO EN VASO

Edad A partir de 8 años

Duración 10-15 minutos

Lugar Exterior (día de calor)

Ritmo Activo

Material Vasos de plástico, agua

1. Definición

Se trata de pasar agua de vaso en vaso por todo el grupo.

2. Objetivos

Coordinación fina de movimientos, cooperación, diversión.

3. Desarrollo

El grupo permanece en círculo. Todo el mundo toma un vaso en la boca (el borde cogido entre los dientes). Una persona tiene su

vaso con agua y la vierte dentro del vaso de la persona a la derecha, sin utilizar las manos y así sucesivamente alrededor del círculo, hasta que llegue nuevamente a quien inició el juego.

4. Evaluación

No hace falta.

5. Variantes

Se puede pasar un sinnfín de pequeños objetos con la boca o con la nariz (pequeños cilindros u otras figuras de plástico comunes en muchos juegos infantiles didácticos, abiertos de los dos lados).

6. Comentarios

Es bueno crear una meta colectiva en el grupo. Por ejemplo: llenar una botella de agua con el apoyo de todo el grupo.

7. Fuente

Idea de **Martha Harrison** en **Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición.*** Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 65-66.

FORZAR EL CÍRCULO

Edad A partir de 12 años

Duración 20-30 minutos

Lugar Exterior

Ritmo Muy activo

Material Ninguno

1. Definición

Una persona intenta forzar (desde fuera) un círculo formado por todas las demás personas del grupo.

2. Objetivos

Resolución cooperativa y noviolenta de conflictos. Negociación. Compromiso en un conflicto. Búsqueda creativa de soluciones sin romper la consigna inicial.

3. Desarrollo

Todo el grupo formara un círculo bien cerrado con la consigna de “no permitir la entrada al círculo a nadie nuevo”, mientras una o varias persona(s) se queda(n) afuera, con la consigna de “intentar de formar un círculo con todas las demás personas del grupo”. No se vale utilizar violencia (lastimar, golpear, romper cosas) pero si se vale utilizar fuerza o maña. Para grupos avanzados.

4. Evaluación

Se analizan con detalle los diferentes ensayos de soluciones violentas y noviolentas.

6. Comentarios

Un juego sumamente interesante para ilustrar reacciones ante la violencia, la formación y cerrazón en bloques, la necesidad de generar compromiso en un conflicto, la búsqueda de soluciones creativas que no violan las consignas de partida,

7. Fuente

Adaptación por **Frans Limpens** de un juego en **Informatief Spelmateriaal, Aktiviteitenboek. Spelend werken aan bevrijding**. (Libro de actividades. Trabajar para la liberación jugando), Lovaina, Bélgica, 1976, p. 14.

L@S FUMADORE/AS (JUEGO DE ROL)

Edad A partir de 18 años

Duración 60-90 minutos

Lugar Espacio amplio

Ritmo Tranquilo

Material Cigarros, papeles con los roles, encendedor, cenicero

1. Definición

Consiste en resolver un conflicto entre fumadora/es y personas afectadas por el humo.

2. Objetivos

Concienciar sobre la importancia de enfrentar un conflicto para el buen funcionamiento del grupo y para la óptima realización de la tarea común. Visualización de mecanismos de obstrucción en la comunicación. Búsqueda de una metodología para la resolución colectiva de un conflicto.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo amplio. En el centro hay una mesa con un cenicero, un paquete de cigarros y un encendedor o cerillos, siete sillas.

Siete personas (voluntarias) reciben una hojita con las instrucciones del rol (ver abajo) y se imaginan una junta importante para planear muchas actividades de su organización durante todo el semestre. La junta se realiza en un espacio cerrado durante un día muy frío. Cada cinco minutos reales representan media hora para el juego de rol. Se sientan en una silla del centro y empiezan el juego.

El resto del grupo observa detalladamente el juego (se pueden repartir aspectos de las observaciones: observar a una persona, observar la parte verbal, observar la parte no verbal, etc) y tiene

que hacer apunte concretos, para mejorar la retroalimentación. El(la) coordinador(a) para el juego en un momento de mucho caos o cuando se vislumbra la buena resolución del conflicto. Se analiza el juego con todo el junto.

Normalmente se juega dos veces (con otras personas) para aplicar las conclusiones de la primera ronda de observaciones.

4. Evaluación

Según la actuación concreta, la evaluación se centra en diversos aspectos de la resolución de conflictos: problemas de comunicación, hablar desde posturas o desde intereses y necesidades, mecanismos de ataque directo o desviación de la atención, etc ...

6. Comentarios

Esta actividad normalmente se hace después de una variada serie de actividades sobre diferentes aspectos de la resolución de conflictos. Su grado de complejidad pide una cierta familiaridad en todo el grupo con las reglas básicas de comunicación y resolución de conflictos que ahora se pueden contrastar con un intento de ponerlas en práctica en el ejercicio.

7. Fuente

Adaptación del juego 6.14 en **Cascón, Paco, (Ed.)** *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, s.p.

8. Material de entrega (siete roles)

Coordinador(a)

Eres la persona encargada de comenzar y moderar la reunión.

Tienes verdadera adicción al tabaco. Necesitas **al menos fumar un cigarro cada media hora** (no lo dices de entrada, las demás personas tendrán que llegar a ello), en caso contrario te pones muy nervios@, tanto a nivel físico (corporal) como al hablar.

No quieres molestar, pero la adicción y la ansiedad son superiores a ti.

Eres un(a) activ@ ecologista y naturista. Tienes mucha información sobre los efectos del tabaco, y de cómo l@s no fumadore/as (fumadore/as pasiv@s) pueden tener incluso efectos peores, al aspirar el humo del ambiente, que l@s propi@s fumadore/as. **No quieres que se fume** en una sala cerrada y en presencia de no fumadore/as. Tienes mucha iniciativa, y siempre **planteas esto al comienzo** de las reuniones.

No fumas, pero **no te importa** que otr@s lo hagan. Te gusta aprovechar cualquier oportunidad para hacer bromas y „reírte“ del personal.

Llevas varios días con una fuerte bronquitis y **no puedes soportar el humo** del tabaco. **Ni, claro está, las corrientes de aire.** Has hecho un importante esfuerzo viniendo a la reunión, dada su importancia.

Estas fumando. Eres bastante indiferente, no defiendes tu postura mientras nadie te enfrente directamente. Aunque asientas a todo lo que se diga, también sobre el tema del tabaco, continuarás fumando discretamente.

Eres fumador(a), pero no te importa no fumar. Lo que **no** estás dispuest@ a tolerar es que **se pierda mucho tiempo** en estas cosas. El orden del día tiene puntos de mucha importancia y hay poco tiempo.

LAS ÓPTICAS DIFERENTES (EL CUBO DE NECKER)

Edad A partir de 8 años

Duración 15 minutos

Lugar Interior

Ritmo Tranquilo

Materia Pizarra, gis

1. Definición

Consiste en experimentar dos diferentes puntos de vista.

2. Objetivos

Comprobar que para todo hay distintos puntos de vista que son válidos.

3. Desarrollo

El(la) coordinador(a) dibuja en la pizarra un cubo en perspectiva. Cada quien lo mira atentamente durante un minuto con los ojos fijos en el centro de la figura. La mayoría tendrá la impresión de que el cubo cambia de orientación varias veces por minuto, según sea el cuadrado que parezca más cerca.

4. Evaluación

Observar que nuestro ojo no funciona como una cámara, sino como un sistema de búsqueda y tratamiento activo de la información que *construye* y *reconstruye* la realidad. Analizar de qué manera vemos cada una de las cosas. Hay interferencias de lo que sabemos, lo que queremos y lo que pensamos en la observación. Entender qué es la objetividad y la imparcialidad.

5. Variantes

Existen un sinnúmero de pequeños experimentos de la psicología de la percepción en cualquier manual básico de psicología. Reproducimos algunos de los más comunes en anexo: Ilusión de Müller-Lyer (B parece más largo que A), Ilusión del círculo de Ebbinghaus (segundo círculo central parece más pequeño), Ilusión de paralelas de Hering (las líneas largas no parecen paralelas), el cubo de Necker, una imagen reversible con tres cubos, Imagen de la copa de Rubin (ver una copa o dos caras), mujer anciana y mujer joven, constancia de magnitudes (¿cuál de las tres figuras es más grande?)

7. Fuente

Adaptación de las técnicas *Percepción y Percepción, transmisión de información* en Antons, Klaus, *Práctica de la dinámica de grupos. Ejercicios y técnica*. Barcelona, Editorial Herder, 1990, p. 53-57. (traducción de *Praxis der Gruppendynamik*, 1975, por DIORKI)

DOS ES SUFICIENTE, TRES ES DEMASIADO

Edad A partir de 9 años

Duración 15 minutos

Lugar Exterior

Ritmo Rápido

Material Un paliacate (opcional)

1. Definición

Se trata de perseguir a las personas sin base para pasar la “roña”.

2. Objetivos

Diversión, juego deportivo.

3. Desarrollo

Una versión del juego de la roña. La mayoría de las personas se acomodan como bases fijas en un pequeño espacio. Las bases se forman con dos personas, una detrás de otra. Quedan un@ cuatro o cinco jugadora/es sin base y una persona 'con la roña' (un paliacate en la mano para distinguirla fácilmente). La persona con roña persigue a las personas sin base que tratan de que la perseguidora no les toque. Pueden refugiarse en una base, poniéndose en frente o detrás de una. En este momento la base tiene tres integrantes, así que tiene que salir corriendo la tercera persona, contando desde la persona que acaba de llegar. Si alguien se deja tocar por la perseguidora cambian sus roles.

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal & Infodok, *Spel in zicht, Activiteitenboek 3* (El juego en la mira. Libro de actividades no. 3), Lovaina, Bélgica, 1981, p. 15.

LAS TRAES...POR PAREJA

Edad A partir de 12 años.

Duración 15 minutos

Lugar Espacio amplio

Ritmo Muy activo

Material Ninguno

1. Definición

Se trata de caminar en persecución a la pareja para tocarla.

2. Objetivos

Favorecer la risa y la distensión. Buen ejercicio físico sin necesidad de correr. Estimular la espontaneidad y el contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

El juego se desarrolla en un espacio limitado. Mucha gente juega en poco espacio. Todo el mundo tiene pareja y en cada pareja alguien tiene “la roña” que quiere pasar a su pareja, quien trata de escabullirse (sin salir de los límites del espacio marcado). Nadie puede correr, todo el mundo tiene que caminar. Cuando alguien logra alcanzar y tocar a su pareja esta tiene que dar dos vueltas completas de 360° antes de iniciar, a su vez, la persecución de su pareja. Todas las persecuciones se hacen a la vez y causan un bonito caos.

4. Evaluación

No hace falta evaluar.

5. Variantes

Se puede hacer el juego en cuartetos: *las traes...por parejas al cuadrado*. Cada pareja (tomada de la mano, no se vale soltarse) persigue a la otra pareja de su cuarteto. Mismas reglas. De esta manera puede ser más fácil de controlar la regla de no correr (sobre todo útil en grupos más jóvenes).

7. Fuente

Juego original (*pair tags*) de Karl Rohnke, la variación (*pairs squared*) se encuentra en **Butler, Steve & Rohnke, Karl, QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership.** Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 90.

A CIEGAS

Edad A partir de 12 años.

Duración 10-15 minutos

Lugar Espacio amplio

Ritmo Activo

Material Paliacates, pelotas suaves

1. Definición

Las personas ciegas, con ayuda de su pareja, tratan „darle“ a otra persona ciega con una pelota suave.

2. Objetivos

Confianza, comunicación y cooperación en un juego divertido y fácil de entender.

3. Desarrollo

Se trabaja en un terreno bien delimitado (no demasiado grande, para permitir más interacción y diversión). Todo el grupo por

parejas. En cada pareja hay una persona con los ojos vendados, la otra persona es su guía. Cada persona ciega recibe dos pelotas muy suaves para lanzar. Las guías no pueden lanzar las pelotas (pero si recogerlas, siempre y cuando sus parejas tienen menos de dos proyectiles en las manos). La guía puede dar instrucciones verbales únicamente: no puede tomar a su pareja de la mano ni guiarla con el tacto.

Cada pareja intenta alcanzar con la pelota a otra persona ciega. Su pareja que ve no puede interponerse como escudo. Cuando se logra tocar a una persona ciega en esta pareja se cambian los roles: guía se convierte en ciega y viceversa. Inmediatamente siguen jugando. Nadie puede salir del terreno marcado (ni para ir por pelotas, el/la responsable del juego se encarga de lanzarlas de vuelta).

4. Evaluación

No hace falta evaluar.

7. Fuente

Descrito en Butler, Steve & Rohnke, Karl, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 129-130.

PREGUNTAS INDISCRETAS

Edad A partir de 15 años

Duración 5 minutos

Lugar Sala de conferencia

Ritmo Activo

Material Ninguno

1. Definición

Se trata de pararse de vez en cuando en respuesta a algunas preguntas al público de una conferencia.

2. Objetivos

Romper el tedio de un ciclo de conferencias. Distensión. Concientización sobre la importancia de los derechos humanos en la vida diaria.

3. Desarrollo

Se hacen algunas *“preguntas indiscretas”* al público: *“¿Quienes - hombres y mujeres- han expresado alguna vez el deseo de viajar al extranjero? Párense, por favor.”* (muchas personas se paran). *“Para las mujeres: ¿Quienes se han puesto minifalda alguna vez?”* (algunas mujeres se paran). *“Para los hombres: ¿Quienes han tenido el pelo largo alguna vez en su vida?”* (algunos hombres se paran). *“Para todas y todos: ¿Quienes han recibido la educación básica en su propio idioma?”* (casi tod@s se paran). Luego se explica al público:

“Hace no tantos años „expresar el deseo de viajar al extranjero“ (hacia Alemania Occidental) se consideraba subversivo en Alemania Oriental y se castigaba con la cárcel. Días después de los golpes militares en Chile, Argentina y Uruguay se encarcelaba a mujeres por traer minifaldas o pantalones y a los hombres por tener el pelo largo. Much@s indígenas de nuestro continente no reciben educación básica en su propio idioma y se enfrentan a un triple problema en la escuela: tienen que aprender el castellano, tienen que aprender un lenguaje cultural ajeno al suyo y tienen que aprender a leer y a escribir.”

4. Evaluación

No hace falta evaluar: el efecto es obvio e inmediato.

5. Variantes

Cambiar las preguntas según el tema de la conferencia.

7. Fuente

Adaptación de **Frans Limpens** de una idea cuya fuente desconocemos.

MANGUERA DE COLORES

Edad A partir de 15 años

Duración 30-45 minutos

Lugar Exterior

Ritmo Activo

Material Manguera larga, botes, vasos pintura, agua

1. Definición

Se trata de pasar cuatro colores de agua por una manguera muy larga sin mezclarlos.

2. Objetivos

Toma de decisiones y liderazgo en un grupo numerosos. Lograr una comunicación fluida en un grupo grande y disperso. Cooperación y coordinación. Diversión.

3. Desarrollo

Se preparan cuatro botes (2 litros) con agua coloreada (cuatro colores muy distintos) y una cubeta con agua limpia, cuatro vasos vacíos, una manguera de más de 50 metros y (opcionalmente) un pequeño embudo.

El reto es sencillo de explicar pero difícil de lograr: por un lado de la manguera se introducen las cuatro aguas de colores y tienen que salir por lo menos un vaso de cada color, sin mezclarse, por el otro lado de la manguera después de recorrer un pequeño circuito (75-100 metros). Primero se extiende toda la manguera y luego

se empieza a mover según el camino acordado. Para mover la manguera se forman personas en fila y ellas pasan la manguera de mano en mano. **No se vale caminar con la manguera** (esto sería demasiado fácil). Personas del principio de la fila quienes ya no cargan la manguera se muevan hasta el otro lado de la fila para esperar la manguera y pasarla a su vecin@ hasta terminar el circuito. ¿No se mezclaron algunos colores?

4. Evaluación

Hablar en pequeños grupos sobre la experiencia, los problemas de interacción encontrados y las soluciones ensayada, el tipo de liderazgo ejercido, los resultados de la (d)eficiente cooperación y comunicación.

6. Comentarios

Juego bastante interesante y revelador para grupos grandes (80-100 personas).

7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**.

LA ISLA DESIERTA

Edad A partir de 12 años

Duración 30 minutos

Lugar Interior

Ritmo Tranquilo

Material Una hoja grande por subgrupo, plumones de dos diferentes colores, copias de las tarjetas (un juego por subgrupo).

1. Definición

Se trata de redactar reglas de convivencia para naufrag@s en una isla desierta.

2. Objetivos

El grupo descubre cuales son los derechos fundamentales para una comunidad.

3. Desarrollo

Se divide al grupo en equipos de diez personas quienes se imaginan que sobrevivieron un naufrago frente a una isla desierta pero con las mínimas condiciones para alimentarse y cobijarse bien. Como no hay manera de comunicarse con el mundo exterior, las personas se tendrán que acomodar en la isla por un periodo prolongado (tal vez toda la vida). Cada equipo redactará algunas reglas mínimas de convivencia para su nueva comunidad, tomando en cuenta *que no saben qué rol les toca vivir*. Las y los participantes no saben si son hombre, mujer, niño, niña, persona de la tercera edad. Se apuntan todas las reglas

en una hoja (con plumón o bolígrafo azul). Es importante insistir en que se trata de “reglas de convivencia” y no de arreglos demasiado prácticos sobre el tipo de verduras que se sembrará (por ejemplo).

Después de 10-15 minutos se reparten las tarjetas con los roles a todos los equipos y se cambian los plumones o bolígrafos por uno de otro color. Ya conociendo sus roles las y los participantes seguramente añadirán nuevas reglas que se apuntan en la misma hoja, buscando satisfacer las nuevas necesidades que surgen desde su rol (otros 10-15 minutos).

Tarjetas : Niña indígena , Joven delincuente, Anciano judío, Negro ateo, Mujer embarazada, Niño discapacitado, Estudiante extranjero, Banquero, Albañil socialista, Homosexual

4. Evaluación

Al final todos los equipos comparten sus reglas de convivencia y se evaluarán los cambios propuestos desde las necesidades de los diferentes roles. A partir de ahí se puede introducir el concepto de derechos humanos como reglas de convivencia que quieren cubrir las necesidades básicas de todos los seres humanos.

7. Fuente

Variación de la técnica *Planning for a world community* en **Pettman, Ralph & Henry, Colin, *Teaching for human rights: grades 5-10***. Australian Human Rights Commission, Canberra, 1986, cap. 2 p. 11 (disponible en internet) (<http://erc.hrea.org/Library/secondary/Teaching-HR-s-10/Ch2.html>)

CAMUFLAJE (REGLAS INJUSTAS)

Edad A partir de 6 años

Duración 10-15 minutos

Lugar Exterior

Ritmo Activo

Material Hilos de colores

1. Definición

Se trata de buscar objetos escondidos de un color por equipo.

2. Objetivos

Pequeña actividad introductoria sobre reglas y condiciones justas e injustas.

3. Desarrollo

Se preparan 20 o 30 pedacitos de estambre de tres colores diferentes: un color muy llamativo y dos colores que se pierden en

el entorno (por ejemplo verde y café en un terreno con pasto, o gris y color barro en un patio de cemento). Previamente se esconden todos los pedacitos en algún espacio determinado (el patio), luego se divide al salón en tres grupos. Cada grupo recibe una muestra del color de tela que tendrá que buscar durante un tiempo limitado (dos-tres minutos). Al final se cuentan los pedacitos encontrados y se comparan los resultados.

4. Evaluación

Obviamente gana el equipo de color llamativo. ¿Por qué? ¿Es justo esto? El grupo analiza la trampa del juego.

7. Fuente

Amnesty International, *First steps. A manual for starting human rights education*.

London, 1996, p. 83.

BLANCA COMO LA LECHE (PREJUICIOS)

Edad A partir de 15 años

Duración 20-30 minutos

Lugar Espacio amplio

Ritmo Tranquilo

Material Jeringa, colorante, tetrapack de leche, vela blanca, vaso

1. Definición

Se trata de convencer a una persona a quien no le gusta la leche a tomar un pequeño trago.

2. Objetivos

Demostrar los procesos de influencia interpersonal y cambio personal. Explorar las dinámicas del cambio. Sorprendente actividad sobre los prejuicios inconscientes.

3. Desarrollo

(Antes de empezar se inyecta un bote de un cuarto de leche con colorante comestible de color verde. El agujero se cierra con algo de cera derretida de una vela blanca).

El grupo se divide en dos: una parte a quien le gusta la leche y la otra parte a quien no le gusta. De cada subgrupo una persona viene al frente y las dos se sienten alrededor de una mesa con un bote cerrado de leche y algunos vasos.

Empieza la discusión: la persona a favor de la leche utilizará todos los argumentos disponibles para persuadir a la persona que la detesta a probar un poquito. La otra persona tiene la consigna de no dejarse influir arbitrariamente, pero tampoco puede actuar de manera necia frente a argumentos sólidos y razonables. Las demás personas a favor de la leche pueden apoyar con argumentos que se pasan por escrito o se pueden turnar con la primera persona en la mesa de discusión.

La leche se abrirá al final: cuando la persona en contra de la leche se ha dejado convencer o como último argumento de su defensora. Se sirve la leche (verde) en un caso y... ¿Qué pasa?

4. Evaluación

En este momento se para la discusión y se abre la evaluación de la experiencia: ¿Qué tácticas utilizó el equipo a favor de la leche para convencer al otro lado? ¿cuál te parece la más exitosa? ¿cuáles eran las tácticas de la resistencia a la leche? ¿cuáles eran más exitosas? ¿cuál fue la reacción de la persona a favor de la leche al verla? ¿cuáles son las diferencias entre demandar y aceptar el cambio? ¿qué es más difícil? ¿qué experiencia ofrecen las reacciones de las dos personas –y del público- hacia el color de la leche en términos de procesos de cambio? ¿qué te enseña sobre prejuicios? ¿qué nos enseña la experiencia sobre el cambio personal?

6. Comentarios

Se recomienda preparar al grupo para apuntar sus observaciones –de manera literal- durante la discusión, para disponer de material concreto y confiable en la evaluación.

7. Fuente

Acevedo Ibáñez, Alejandro, *Aprender jugando. 60 dinámicas vivenciales (tomo 2)*.

México, Noriega-Limusa, México, 1991 (1981), p. 150-152.

EL GRUPO EN CUATRO MOMENTOS

Edad A partir de 12 años

Duración 15-20 minutos

Lugar Espacio amplio

Ritmo Activo

Material Ninguno

1. Definición

Se trata de acomodar a todas las personas del grupo en varias posiciones que simbolizan diferentes momentos antes, mientras y después del curso-taller.

2. Objetivos

Expresión creativa de mi opinión. Evaluación de algunos aspectos del curso-taller.

3. Desarrollo

Se invita a quien quiera del grupo a evaluar el trabajo en grupo, haciendo de escultor(a) con todo el mundo. En un primer momento acomoda a las personas como estuvieron antes del taller, en un segundo momento como las recuerda en algún momento del taller, el tercer momento es el ahora y en un cuarto momento puede imaginarse el grupo en el futuro. Para preparar

estas escenificaciones toma en silencio a las personas del grupo y las acomoda en la posición y postura adecuada, como si fueron gigantescas bolas de masa. Obviamente las personas del grupo colaboran fluidamente para ponerse donde sugiere el(la) escultor(a). Terminada la actividad explica brevemente los cuatro momentos. Se invita a más personas a hacer lo mismo.

5. Variantes

Se pueden organizar equipos para hablar unos minutos y ellos pueden escenificar, de la misma manera su evaluación en cuatro momentos con todas las personas del grupo.

6. Comentarios

Puede hacer falta dar unas sugerencias concretas (¿Qué distancia pones entre las personas del grupo antes y después? o ¿Quién se relacionaba con quién? O preguntas por el estilo para facilitar la escenificación o visualización.

7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**.

SOCIOGRAMA DEL ZAPATO

Edad A partir de 15 años

Duración 20-30 minutos

Lugar Interior

Ritmo Tranquilo

Material Zapatos

1. Definición

Se trata de colocar zapatos cómo se ve al grupo.

2. Objetivos

Expresión creativa de la manera como se ve al grupo o como se quiere que fuera el grupo.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. Tod@s se quitan un zapato (el otro se lo dejan puesto para la evaluación). Un(a) participante coloca los zapatos tal como él(la) vive y siente al grupo o como él(la) desearía para sí. Se puede indicar un código sencillo para saber cuando se trata de la situación real (poner los zapatos en el suelo, por ejemplo) o de una situación deseada (poner los zapatos en un pliego grande de papel, por ejemplo).

5. Variantes

Una persona pone su propio zapato en el centro y agrupa los otros a su alrededor (cerca, lejos, la punta hacia dentro o hacia fuera, ...). En las dos formas se puede invitar a personas del grupo a reacomodar algunos zapatos y discutir el resultado.

6. Comentarios

7. Fuente

Antons, Klaus, *Práctica de la dinámica de grupos. Ejercicios y técnica*. Barcelona, Editorial Herder, 1990, p. 252. (traducción de *Praxis der Gruppendynamik*, 1975, por DIORKI).

LA ROPA SUCIA SE LAVA EN CASA

Edad A partir de 8 años

Duración 20 minutos

Lugar Interior

Ritmo Tranquilo

Material Ropita de papel, pinzas, cuerda, lápices

1. Definición

Se trata de tender la “ropa” con mis opiniones en diferentes lugares del tendero.

2. Objetivos

Visualizar la evaluación del grupo de una manera lúdica y clara.
Favorecer la participación de todo el grupo.

3. Desarrollo*Preparación*

Se recortan en papel de reuso un montón de „ropitas“ (camisetas, faldas, pantalones, calzones, calcetines, ...). Se coloca una cuerda a lo largo del salón.

A tender la ropita

Todo el mundo toma algunas ropitas y pinzas (o cinta) y contesta algunas preguntas de evaluación (por ejemplo: la mejor actividad y por qué, la peor actividad y por qué). Cuando termina de escribir cada persona coloca las diferentes ropitas en alguna parte de la cuerda (desde un extremo es sumamente positivo y otro extremo es sumamente negativo, el centro es neutral, más cerca de un extremo más fuerte la opinión)

Una vez colocada la ropita se invita a todo el mundo a pasear por el tendedero, leer los comentarios y hacer conclusiones.

7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**.

EN TIERRA DE CIEG@S...

Edad	A partir de 12 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Espacio muy amplio
Ritmo	Activo
Material	Paliacates, vasos, jarras, agua

1. Definición

Se trata de llevar a ciegas un vaso agua de un lado a otro de un terreno algo difícil bajo las instrucciones de tus líderes.

2. Objetivos

Análisis de estilos de liderazgo. Estudio de diferentes maneras de impartir o recibir órdenes. Exploración de las emociones y los mecanismos de resistencia y aceptación relacionados al liderazgo de otra persona.

3. Desarrollo

Unas personas del grupo funcionarán como observadoras. El resto del grupo se divide en equipos de cinco personas. Cada equipo recibe un número diferente de paliacates (entre uno y cuatro). *Si hay dos equipos únicamente se hará un equipo con 4 paliacates y otro con 1.* Se utiliza cada paliacate para vendar los ojos de algunos integrantes de los equipos (en un equipo con 2 paliacates son 2 quienes se tapan los ojos). Las personas sin paliacates serán las y los dirigentes de las personas ciegas de su equipo. Cada dirigente tiene que participar plenamente y constantemente en el juego (se pueden dar instrucciones específicas por escrito, por ejemplo: no vale quedarse callado).

En una mesa apartada se ponen jarras con agua (una jarra por equipo) y suficientes vasos para las personas ciegas. Las personas ciegas tienen que llenar su vaso y llevarlos según un circuito algo difícil (subir y bajar obstáculos), bajo las direcciones de sus dirigentes, lo más rápido que pueden (obviamente con cuidado de no lastimar a nadie). Al final vacían sus vasos en la jarra correspondiente de su equipo.

4. Evaluación

¿Notaron algunas diferencias en los diferentes equipos? ¿Por qué? ¿Cómo se sintieron en su rol de dirigentes o ciegos? ¿Te sentiste presionado? ¿Hubo resistencias a los dirigentes? ¿Qué aprendiste sobre liderazgo?

7. Fuente

Adaptación de **Acevedo Ibáñez, Alejandro**, *Aprender jugando. 60 dinámicas vivenciales*

(tomo 2). México, Noriega-Limusa, México, 1991 (1981), p. 112-113

6

Orientaciones
para la **Pastoral**

