

El tesoro de PAZITA

MATERIALES PARA EDUCAR EN PAZ



El Tesoro de Pazita “Materiales para educar en Paz”

© Nación de Paz/Vicariato Apostólico de Esmeraldas
Junio 2017

Padre José Antonio Maeso
Coordinador de Edición

Nación de Paz/Vicariato Apostólico de Esmeraldas

Calle Sucre, 24 de Mayo y Luis Vargas Torres (Junto a la Catedral “Cristo Rey”)
Teléfono: (593-6) 2724353/2713 807
pazita@naciondepaz.org / vicariatoesmeraldas@yahoo.es
www.naciondepaz.org
Esmeraldas, Ecuador

© El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF
Junio 2017

Los contenidos de este documento son las opiniones del/de los autor/es y no reflejan necesariamente las políticas o los puntos de vista de UNICEF.

UNICEF Ecuador

Av. Amazonas N.2889 y La Granja
Teléfono: (593-2) 2460330
www.unicef.org/ecuador
Quito, Ecuador

Primera edición: Junio, 2017

Colaboradores:

Silvia Maribel Ochoa López
Samuel Rene Montaña Vera

Diseño Gráfico: Diana Guanaluísa Díaz

Adaptación gráfica: Quemacoco

Ilustración: Alan Palacios Morcillo

Impresión:

Para reproducir cualquier sección de esta publicación es necesario solicitar permiso al Vicariato Apostólico de Esmeraldas y al Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF Ecuador.

El tesoro de
PAZITA
MATERIALES PARA EDUCAR EN PAZ

Introducción

Como parte del programa Nación de Paz, presentamos *El Tesoro de Pazita*, una compilación de juegos, fruto de diez años de experiencia y aprendizaje en el área de prevención y provención de la violencia, y la educación para la paz.

Esta publicación refleja nuestro trabajo realizado en calle con agrupaciones urbano juveniles, en zonas marginales del campo y la ciudad, en escuelas y centros de adolescentes infractores.

El Tesoro de Pazita se ha nutrido y consolidado gracias a una serie de aportes y capacitaciones desarrolladas con el Ministerio de Educación y otras actividades que han tenido lugar en el marco humanitario, como es el caso de los eventos suscitados en 2016: el Fenómeno del Niño, el terremoto de 7.8 y la réplica de Atacames.

El contexto de emergencia nos abrió la oportunidad de modificar el proyecto original para hacer las herramientas educativas aún más lúdicas y fáciles de aplicarlas en otros ámbitos, no solo en unidades educativas o en grupos especializados, sino en un público más general.

El resultado es esta serie de juegos tradicionales y dinámicas adaptadas de otros juegos que contribuyen significativamente a la educación y buena convivencia.

Esto ha sido posible gracias los múltiples voluntarios, consultores, amigos y amigas de Nación de Paz que nos han apoyado, así como los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que han participado en este proyecto con fin último de tender puentes de integración, construir el Buen Vivir y lograr que el Ecuador sea un territorio de paz.

Nuestro agradecimiento a UNICEF y Diners Club del Ecuador por haber hecho posible la realización de este proyecto, tanto en el trabajo de campo como en la elaboración de los materiales que aquí presentamos.

Ahora *El Tesoro de Pazita* es una realidad, con este trabajo pretendemos dar un pequeño aporte a la educación para la paz. Deseamos que, como nosotros, disfruten y aprendan jugando.

Vicariato Apostólico de Esmeraldas - VAE



La educación, una llave para construir la paz

UNICEF, guiado por la Convención sobre los Derechos del Niño, ha puesto gran interés en fomentar una educación para la paz, convencido que a través de ella, no solo se garantiza un derecho en sí mismo, sino que se logran garantizar otros derechos fundamentales, como son: la participación, la libertad de expresión y el derecho a vivir en un entorno sin violencia.

La violencia está siendo parte de la vida cotidiana de los niños. Hoy en día, muchos niños, niñas y adolescentes son víctimas de acoso escolar, castigo físico, maltrato psicológico, abuso sexual, criminalidad o vandalismo, entre otros tipos de violencia. Lo más grave es que estas situaciones violentas ocurren en lugares donde los niños deberían estar seguros y protegidos: en sus escuelas, en sus casas o en sus barrios.

Las consecuencias son innumerables y en muchos casos irreversibles. Las víctimas sufren un daño a su integridad física, psíquica y moral. Pierden la confianza en las personas, en sí mismos y en la vida, e incluso pueden llegar a situaciones extremas como el uso de drogas, suicidio, homicidio.

Para combatir la violencia contra los niños se requiere un enfoque multidisciplinario e integral y el compromiso de muchos actores. Por ello, desde UNICEF Ecuador trabajamos desde distintas áreas y con distintos aliados para fomentar la prevención y fortalecer la capacidad de respuesta.

Uno de esos grandes aliados ha sido Nación de Paz, un programa del Vicariato Apostólico de Esmeraldas que nació de la necesidad de romper con el círculo y la cultura de la violencia para construir relaciones de respeto, amor y paz entre las personas.

El programa inició en 2008, conformado por adolescentes y jóvenes de zonas vulnerables con altos índices de inseguridad, quienes fueron construyendo herramientas para pasar de una cultura violenta a una cultura de paz. Así surge *El Tesoro de Pazita*, un manual para educadores, producto de un trabajo conjunto realizado con la participación de los adolescentes, que refleja sus ideas, creatividad y diversidad de expresiones.

Para nosotros es sumamente valioso presentar esta publicación, ya que no solo representa el resultado de un proceso participativo de muchos años, sino que apunta a ser una herramienta replicadora a nivel nacional y regional de educación para la paz.

Estamos convencidos de que la educación abre un abanico de oportunidades para los niños, y permite cambiar vidas. Estamos seguros que *El Tesoro de Pazita* contribuirá a la prevención de la violencia contra los niños, ya que a través de sus juegos, cuentos y canciones se difunden valores como el respeto, el diálogo y la escucha. De esta manera los niños, niñas y adolescentes generan sus propias capacidades para prevenir el consumo de drogas, alcohol y resolver problemas o conflictos sin el uso de la violencia.

Esta metodología también tiene un valor pedagógico ya que desarrolla el pensamiento lógico, la expresión verbal y escrita, y por lo tanto aporta a una educación integral.

Cada vez existe más evidencia de lo valioso que es crear ambientes de conocimiento que tomen en cuenta el aprendizaje social, cognitivo y emocional. Esta comprensión compartida es la puerta para incorporar la educación para la paz como una asignatura específica, actividad extracurricular, o una opción de trabajo conjunto con la comunidad educativa ampliada y la educación informal.

Esperamos que *El Tesoro de Pazita* inspire a educadores, docentes y tomadores de decisiones en la promoción de la educación para la paz. Confiamos que más actores se unirán a poner fin a la violencia contra los niños. La educación para la paz es una de las llaves para lograrlo.

Grant Leaity
Representante
UNICEF Ecuador

Índice



Ruta Naranja:

Manual de educador. Esta mochila está dedicada a dar herramientas a las educadoras y educadores.

Página 16

Ruta Roja:

Derechos de la infancia. Para trabajar con niñas y niños hasta 12 años. Puede ser utilizada por adolescentes con adaptaciones propias de la educadora o educador.

Página 24

Ruta Amarilla:

Sentimientos y emociones. Es importante educar nuestra inteligencia emocional para lograr el equilibrio entre nuestras acciones y emociones.

Página 46



Ruta Verde:

Resolución de conflictos y comunicación. Aprenderemos los cuatro pasos de la mediación: escuchar, dialogar, negociar y acordar.

Página 124

Ruta Azul:

Deporte y cooperación. Juegos para aprender resolución de conflictos, a través de la cooperación.

Página 136

Ruta Negra:

Trabajo en equipo. Juegos cooperativos de grupo para fortalecer las destrezas aprendidas.

Página 164

Los juegos de Nación de Paz

Es importante saber cuáles son los presupuestos metodológicos que vamos a emplear en los juegos.

1.- Juguemos, que es algo muy serio

Mediante el juego, el niño aprende a vivir y ensaya la forma de actuar en el mundo. Al representar situaciones de la vida real, proyecta sus conflictos ante acontecimientos desagradables como medio de dominio, aliviando su ansiedad. Empieza a resolver sus problemas emocionales y a controlar sus incipientes sentimientos. Cuando la niña o niño puede representar simbólicamente aquello que emocionalmente le está afectando, logra superarlo (Librero, 1998, p.3).

Todas las actividades de Nación de Paz [NDP] están basadas en la pedagogía del juego. Creemos que, como dijo Nietzsche, “en el hombre auténtico

siempre hay un niño que quiere jugar”. Con ello, vamos demostrar la importancia del juego como espacio de vivencia de la cotidianidad y en la retroalimentación comunicativa, elemento clave para la consecución de un aprendizaje de éxito.

En el contexto de la comunicación, retroalimentación es la respuesta que transmite un receptor al emisor según el mensaje recibido y que, de manera eficiente, alimenta la conversación. Dentro del proceso comunicativo, la retroalimentación es la cualidad que permite mantener la comunicación activa y que favorece que el emisor cambie o modifique su mensaje en función de las respuestas recibidas.

Creemos que es importante hacer una reflexión desde la propia vivencia e iluminarla para, al aprender de nuestras propias experiencias personales y colectivas, poder avanzar en la construcción de una cultura de paz.

“ El juego fue, es y será parte de la vida del ser humano. Sabemos que jugar es una necesidad, un deseo y un derecho de todos. Es, además, una experiencia humana, rica e intensa. Quien juega tiene la posibilidad de ser feliz, solidario, amigo, y de construir un mundo mejor y más justo para él y para todos”. (Almeida, 2006)

A su vez, debemos reforzar los aprendizajes y conocimientos y apropiarnos de las ideas. No es imposición ni vencimiento, sino convencimiento y apropiación. Es construcción de pensamiento y de praxis. Todo ello se puede lograr con lo aprendido mediante la retroalimentación y análisis del juego. Recordemos que el juego también es un espacio de libertad, y aunque resulte paradójico, es un espacio con reglas. Estos dos ingredientes hacen del juego un medio importante de aprendizaje y autocontrol.

Intentaremos desarrollar los juegos con empatía y asertividad; siendo proactivos al buscar la máxima participación en las actividades. No olvidemos que todos estos son elementos fundamentales en nuestra metodología, que está basada en el conocimiento de las experiencias, su desarrollo y aprendizaje en grupo.

Esto se dificulta en la actualidad por la gran atracción hacia la tecnología entre niñas, niños, adolescentes y jóvenes

[NNAJ] y creemos que debe darse una nueva atención al juego como elemento socializador, de aprendizaje y de comunicación.

Por último, no debemos olvidar que “se gana o se aprende”, a la hora de realizar un juego o actividad. Su función siempre es positiva y da como fruto aprendizajes colectivos.

2.- Ejes transversales

- Cultura de paz, derechos humanos, solidaridad y cooperación.
- Comunicación, asertividad y empatía.
- Resolución de conflictos y pensamiento lateral.
- Inteligencia emocional, resiliencia y manejo de emociones.

Link para consultar Juegos de Paz-Fredo Fox
<https://www.youtube.com/watch?v=-VXPcvNlbfuU>



Algunos consejos para la aplicación de los juegos y actividades

“Hay tres cosas que nunca vuelven atrás: la palabra pronunciada, la flecha lanzada y la oportunidad perdida”. (Proverbio chino)

El Tesoro de Pazita reflexiona sobre cómo construimos y podemos construir paz en la cotidianidad, viendo el conflicto como una oportunidad de desarrollo y crecimiento personal y social.

Es importante que entendamos y aprehendamos de los juegos. Leamos con atención, las siguientes pautas antes de comenzar a descubrir el Tesoro de Pazita:

1.- *“La noción de ‘Sumak Kawsay’ (o Suma Qamaña, en aymara), forma parte del discurso político de los movimientos indígenas del continente, en especial del movimiento indígena de Ecuador y de Bolivia, y, en tal virtud, forma parte de su proyecto político e histórico. Esta noción que ha sido traducida como ‘Buen Vivir’, pero cuya acepción más pertinente sería ‘Vida en plenitud’, ha sido retomada y recreada desde la confirmación de las vivencias ancestrales de los pueblos indígenas y de su forma de construir tanto su socialidad como su relación con la naturaleza. En la recuperación de sus formas ancestrales de convivencia, los pueblos indígenas han encontrado, de una parte, las formas políticas de resistencia al capitalismo y a la modernidad y, de otra, las alternativas a ese mismo sistema capitalista”. Dávalos (2011) citado por Hidalgo An., Guillén Al., Deleg N. (2014)*

El concepto de Sumak Kawsay propuesto por Dávalos también permite

una mirada diferente a los pueblos indígenas que han sido inscritos en la mirada de occidente como “movimientos sociales”, y a su praxis política como “acción colectiva”.

2.- Para cada juego, se debe leer toda la ruta y referencias de internet y/o escritas. Creemos que es importante reforzar los conocimientos y apropiarse de las ideas (aprehender) de forma personal. No es imposición ni vencimiento, sino convencimiento y apropiación; es construcción de pensamiento y de praxis.

Creemos que sería importante que los/las participantes hicieran un acercamiento al libro *Pedagogía del oprimido* de Paulo Freire (1975) y a toda la corriente de educación que viene desde María Montessori y esta corriente pedagógica de educación basada en la experiencia.

3.- Interioriza el objetivo y ve la mejor ruta para alcanzar los resultados.

4.- Visualiza cómo vas a desarrollar el juego o la actividad: preveer los nudos y proyectar soluciones creativas.

5.- Si algo no está claro: pregunta, comparte, socializa e investiga.

6.- Prepara y cuenta con todos los recursos y capacidades necesarias para el desarrollo de los juegos.

7.- Desarrolla con empatía, asertividad y proactividad todas las actividades buscando la máxima participación.

8.- Para realizar el cierre global de cada juego o actividad es importante tener en cuenta la retroalimentación de los participantes. La retroalimentación es un elemento fundamental en nuestra metodología basada en el conocimiento de las experiencias, su desarrollo y aprendizaje en grupo. Por eso hemos empezado a través del juego.

Para hacer la retroalimentación tener en cuenta lo siguiente:

La retroalimentación debe estar centrada en hechos, no en personas, interpretaciones o “bochinches” (peleas). Busca la objetividad pero también ten en cuenta el contexto, la emotividad y el estado de ánimo del receptor. No sólo es importante lo que se dice sino cómo se dice.

Procura ser descriptivo y concreto sobre el comportamiento (no juzgar, describir con objetividad).

Promueve la participación mediante preguntas e involucrando a todos en la conversación. Se recomienda preguntas como: “¿Qué podrías hacer para...?”, “¿Cómo se te ocurre que...?”. El objetivo es buscar soluciones y no centrarse en el problema.

No hacer preguntas cerradas ni categóricas. Es un error decir: “No me gusta tu manera de hablar”; con esa frase la otra persona no tiene una retroalimentación clara; por lo tanto se recomienda decir: “tu tono de voz es muy alto y me incomoda”. La segunda frase indica con claridad el cambio

que se busca en la persona, puesto que ahora sabrá que debe controlar el tono de su voz. Es importante recordar que debemos manifestarnos con empatía y amabilidad, puesto que para las personas es común **olvidar las palabras pero no cómo nos han hecho sentir las personas que las dijeron.**

Es mejor la respuesta empática, la cual consiste en la habilidad de comunicar verbal y no verbalmente lo comprendido mediante diferentes modos de respuesta. Para ello puedes utilizar las siguientes fórmulas:

Reformulación: parafrasear y emplear otras palabras.

Reiteración: volver a decir lo que se ha escuchado.

Aclarar y explicar el mensaje recibido.

Reflejo del sentimiento: reaccionar ante las emociones, implica reflejar el mensaje del interlocutor con expresiones del tipo **“te sientes...”**. Explicar o declarar el sentido del mensaje que nos han enviado.

Se recomienda **destacar aspectos positivos** y se centra en uno o dos aspectos a tener en cuenta para mejorar.

9.- Una vez realizada la retroalimentación de la actividad, es necesario hacer una evaluación personal y en grupo. La evaluación permitirá conocer las dificultades, alternativas, aciertos y como potenciarlos. No olvides, la bitácora del taller, esta servirá como guía en siguientes situaciones.

10.- Nunca olvidar que **“se gana o se aprende”** a la hora de realizar una actividad o juego. Mantente positivo y genera aprendizajes personales y colectivos con los participantes.





Ruta Naranja

MANUAL DE EDUCADOR

Valores y habilidades generales a fomentar:

Liderazgo
Aprender a aprender
Dinamizar la educación

Juegos que se presentan y sus objetivos:

Pelota Paúl:

- Fomentar la participación ordenada en las actividades.
- Abrir espacios de diálogo y escucha activa.

La Educación Prohibida (DVD):

- Motivar una reflexión sobre los modelos educativos.
- Analizar y reflexionar sobre nuestra práctica educativa.

Colección de películas para educar en la paz:

- Entregar materiales de reflexión y fórum para los diferentes niveles educativos sobre distintos aspectos de la cultura de paz.
- Sugerir títulos para un Festival de cine por la paz y buena convivencia.

Colección de cortometrajes para educar en la paz:

- Materiales diversos para la motivación y reflexión en cultura de paz, convivencia y resolución de conflictos.



Pelota Paúl

Origen:

El nombre proviene del Mundial de Fútbol Callejero de Sudáfrica 2010, en el que NDP participó. El juego conmemora al pulpo Paúl, que en los encuentros indicaba cómo iba a quedar la Selección Alemana de Fútbol que, como Paúl predijo, perdió la final ante España. Esta pelota se utiliza en la mediación para dar la palabra a quien la quisiera.

Descripción:

El facilitador explica que la pelota Paúl tiene el poder de dar la palabra y solo aquel que la tenga puede hablar. A continuación, pregunta si han entendido y si los participantes responden “sí”, el facilitador responde que no (porque no deberían hablar si no tienen la pelota). Así sigue la actividad hasta que alguien extiende la mano o haga algún signo de pedir la pelota para poder hablar.

MPATAPO

“Nudo de pacificación / reconciliación”

Símbolo de la reconciliación, la paz y la pacificación.

Mpatapo representa el lazo o nudo que une a las partes de una controversia en una conciliación pacífica y armoniosa. Representa la construcción de la paz después de los conflictos.



La Educación Prohibida



Para abrir esta mochila dedicada a los educadores, presentamos la película La Educación Prohibida. La pueden encontrar y descargar de su página oficial: www.educacionprohibida.com

La Educación Prohibida es una película documental argentina estrenada en agosto de 2012 y dirigida por Germán Doin. La presentaremos con este texto tomado de su página:

“La Educación Prohibida es una película documental que se propone cuestionar las lógicas de la escolarización moderna y la forma de entender la educación, visibilizando experiencias educativas diferentes, no convencionales, que plantean la necesidad de un nuevo paradigma educativo.

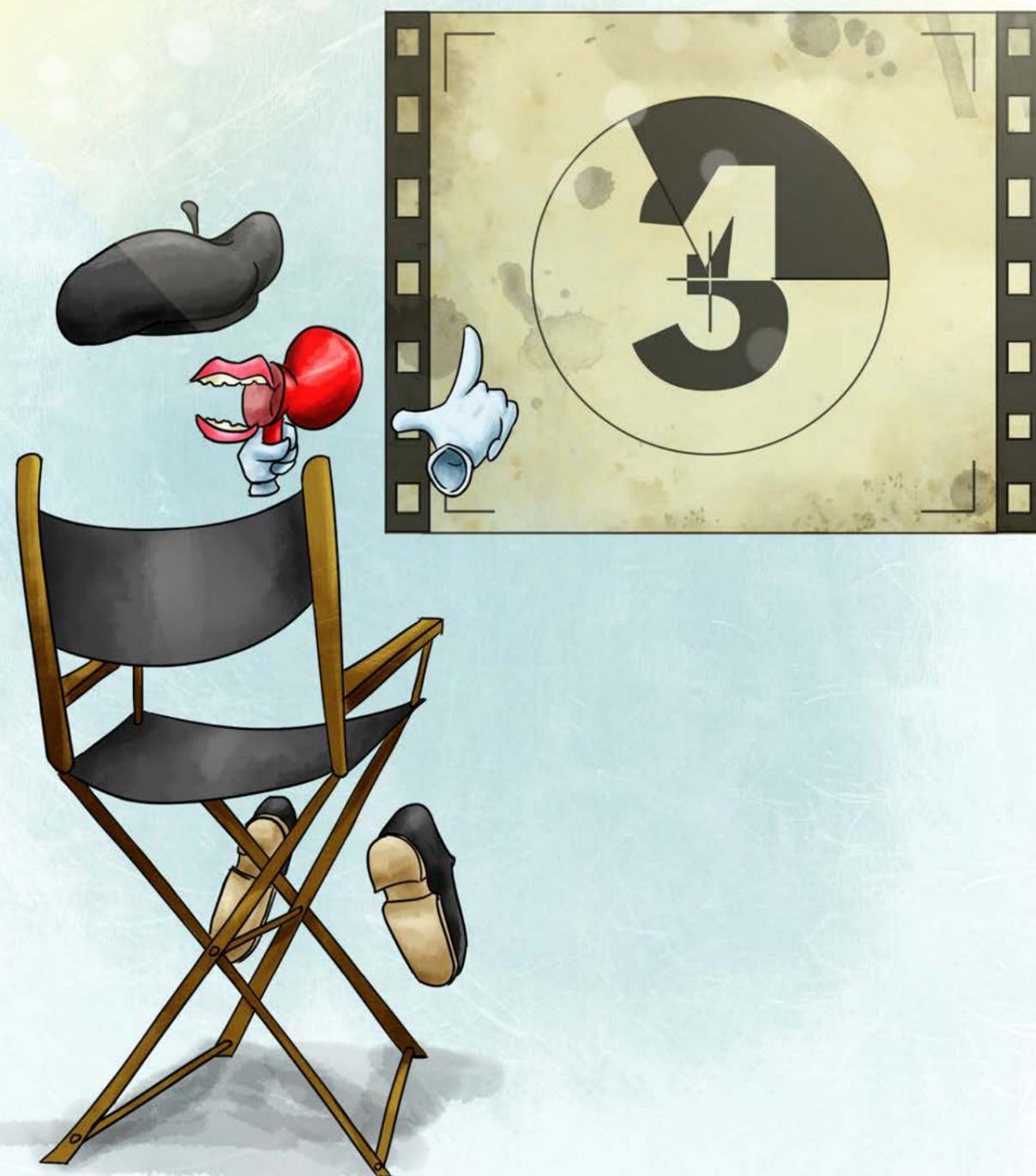
La Educación Prohibida es un proyecto realizado por jóvenes que partieron desde la visión de quienes aprenden y se embarcaron en una investigación que cubre 8 países, realizando entrevistas a más de 90 educadores de propuestas educativas alternativas. La película fue financiada colectivamente gracias a cientos de coproductores, y tiene licencias libres que permiten y alientan su copia y reproducción.

La Educación Prohibida se propone alimentar e introducir un debate de reflexión social acerca de las bases que sostienen la escuela, promoviendo el desarrollo de una educación integral centrada en el amor, el respeto, la libertad y el aprendizaje”.

Esperamos que esta película los ayude a reflexionar y entender mejor el sentido de educar.



Colección de películas para educar en la paz



En este apartado presentamos una serie de películas para fortalecer la paz y desaprender la violencia. Son películas que abren horizontes y construyen esperanza, ya que, por su contenido, hablan por sí mismas. Ya han sido presentadas ante diferentes grupos de NNAJ y hemos tenido un resultado positivo.

Queremos, a partir del cine, concretar ideas gracias a la visualización de un mundo mejor y fomentar el compromiso de construcción de una sociedad fraterna. A través de la fabulación y de los mitos cinematográficos podemos analizar críticamente la realidad y plantear la idea de construir un mundo diferente. El objetivo no es crear falsas expectativas, que serían fruto de una lectura simplista, sino construir esperanza desde el análisis crítico y la reflexión.

El cine nos abre la puerta a otras realidades, nos brinda la oportunidad de conocer y expandir nuestro conocimiento, y nos hace ver y sentir un mundo diferente y fascinante. Pero no desde nosotros, sino desde los otros. Nos ayuda a superar nuestro egocentrismo y salir al encuentro de lo otro y del otro; pensar globalmente, pensar que los otros nos enriquecen, que abrimos ventanas, que descubrimos oportunidades.

No olvidemos que el cine es también reflejo de la realidad, la cual puede ser cruel en muchas ocasiones.

El cine, desde sus orígenes, ha estado ligado a la violencia en muchos de sus guiones. Esto se debe a que la violencia es fiel compañera de la existencia humana y se expresa también en las manifestaciones culturales. El cine refleja nuestros comportamientos y valores.

¿Cómo es posible que, a pesar de ser conscientes de los efectos de la violencia, todos nos podemos ver envueltos en ella? Esto está muy bien reflejado en la película La Ola. Algunos de los títulos que presentamos tienen un contenido violento. Pero no por apología sino como elemento de análisis.

Pondremos estas películas en la mesa quirúrgica de nuestros conocimientos, las analizaremos para conocer sus raíces y desde ahí reconstruir la sociedad. El objetivo es desaprender la violencia que se ha enquistado en nuestro mundo como un cáncer que nos destruye.

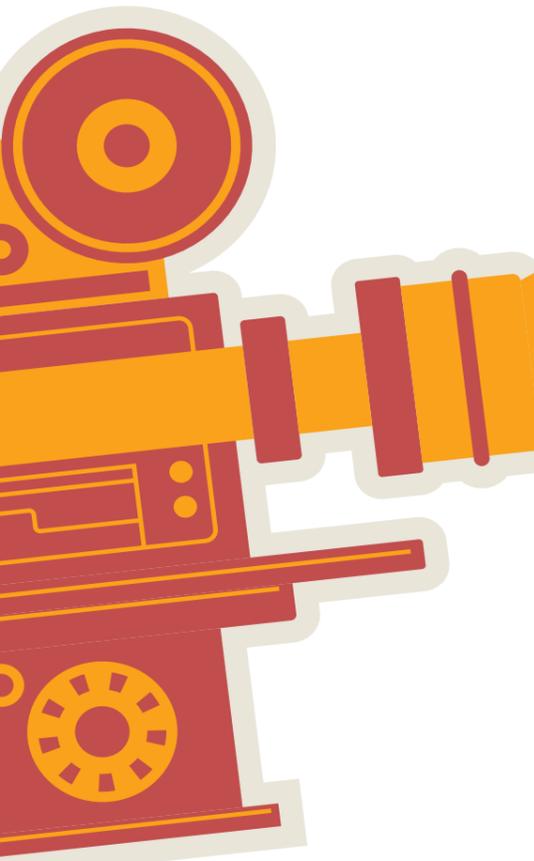
Todo ello, respetando el concepto de educar no como concepto bancario sino como *educere*: sacar lo mejor de nuestras capacidades y construir personas. El objetivo no es imponer nuestra visión de la película o mitificar la realidad. Queremos propiciar la reflexión de los participantes a través del cine, compartir saberes y conocimientos a través del diálogo.

En los siguientes links les indicamos dónde pueden encontrar y descargar las películas sugeridas para educar en la paz, así como una pequeña guía.

Puedes consultar:

<http://naciondepazesmeraldas.blogspot.com>

<http://cineporlapaz.blogspot.com>



¿Cómo trabajar una película?

1. Antes

Presentar la película y situarla en el contexto del grupo de NNAJ.

2. Después

Motivar a la reflexión a través de preguntas similares a estas:

- ¿Cuál es la primera impresión que te produce la película?
- ¿Cuál es el argumento? ¿De qué trata?
- ¿Quiénes son los personajes principales? Define su personalidad.
- ¿Qué situaciones de conflicto se dan y cómo se resuelven?
- ¿Cuál es el mensaje?
- ¿Te llamó la atención alguna escena? ¿Por qué?
- ¿Qué situaciones de la vida real se asemejan a las de la película?

3. Cierre

Hacer un resumen de todos los aportes de grupo e invitar a conocer la realidad a través del séptimo arte.

Puedes consultar:

- <http://educadiver.blogspot.com/2013/03/videoforum.html>
- <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/unidadesguiaorientaciones.htm>

Películas

7 almas	Avatar	Bee Movie	Cadena de favores
El color púrpura	La Ola	El Gigante de Hierro	El guerrero pacífico
El Juego de Ender	El Libro de la Vida	El Lince Perdido	El Principito
Gandhi	Goodbye Bafana	Intensamente	Invictus
Maléfica	Mandela	Ralph El Demolidor	Valiente
La Increíble Historia del Niño de Piedra	El Espíritu del Bosque	La Princesa Mononoke	Madre Teresa de Calcuta

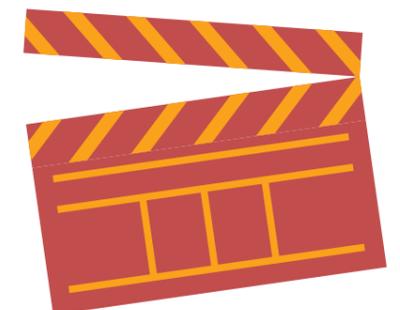
Colección de cortometrajes para educar en la paz

Los recursos audiovisuales cortos son una buena opción para dinamizar y motivar en las aulas y grupos. Gracias a breves cápsulas audiovisuales, podemos aprender y educar sobre cultura de paz, valores y convivencia.

Todos estos cortometrajes están disponibles en línea. Es importante que guíen la discusión y planteen preguntas que generen debate y que motiven a cada miembro del grupo a aprovechar al máximo su potencial.

Puedes consultar:

- <http://naciondepazesmeraldas.blogspot.com>
- <http://cortometrajeporlapaz.blogspot.com>





Ruta Roja

DERECHOS DE LA INFANCIA

Valores y habilidades generales a fomentar:

- Aprendizaje de la propia cultura y sus juegos teniendo los derechos como referente.
- Sociabilidad: el NNAJ desarrollará destrezas para jugar entre amigos.
- Aprender los derechos del NNAJ.
- Reinventar el juego como protector de derechos.
- Desarrollar la protección de derechos en grupo.

Juegos que se presentan y sus objetivos:

Todos los juegos presentados en esta mochila tienen como finalidad dar a conocer y difundir los derechos de los niños y las niñas. Para ello, se utilizan como medio los juegos tradicionales que tienen muchos elementos de sabiduría popular y son una buena herramienta de trabajo, sobre todo para los ciclos de estudios básicos.

- Copias de hojas de los derechos para pintar (Crayones y copias de los derechos)
- Trompo (4 trompos)
- Macateta (4 juegos)
- Estrella para que brillen los derechos (Tapas de los derechos)
- Rayuela de los derechos de la infancia (Caja tizas)
- Tazos
- Juego del gato y el ratón
- Murales
- Saltando por los derechos (2 sogas de 5m cada una)

1 DERECHO A LA IGUALDAD, SIN DISTINCIÓN DE RAZA, RELIGIÓN O NACIONALIDAD.



2 DERECHO A UNA PROTECCIÓN ESPECIAL PARA QUE PUEDAN CRECER FÍSICA, MENTAL Y SOCIALMENTE SANOS Y LIBRES.



3 DERECHO A TENER UN NOMBRE Y UNA NACIONALIDAD.



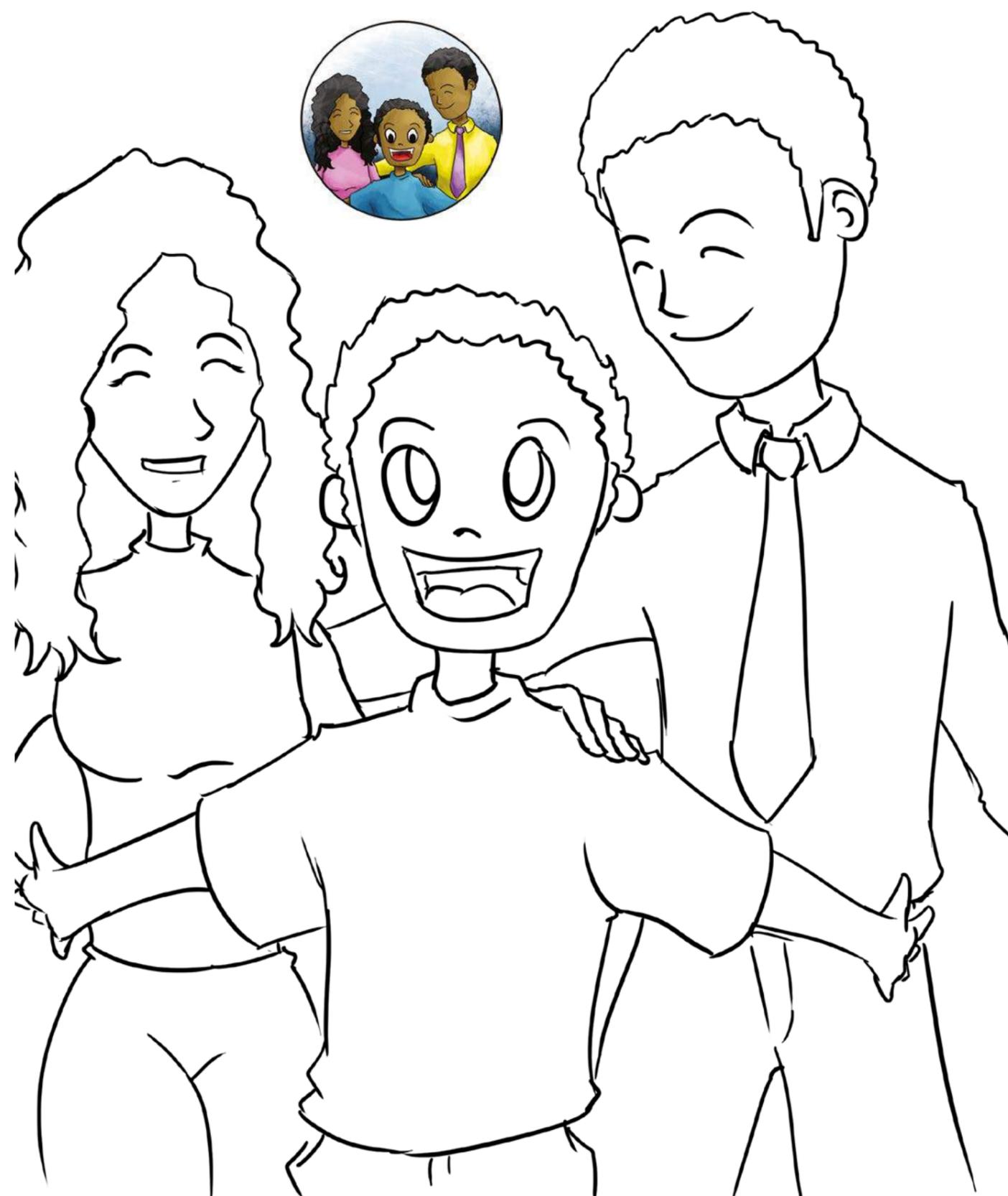
4 DERECHO A UNA ALIMENTACIÓN, VIVIENDA Y ATENCIÓN MÉDICA ADECUADA.



5 DERECHO A EDUCACIÓN Y ATENCIONES ESPECIALES PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS CON DISCAPACIDAD.



6 DERECHO A COMPRENSIÓN Y AMOR POR PARTE DE LAS FAMILIAS Y DE LA SOCIEDAD.



7 DERECHO A UNA EDUCACIÓN GRATUITA,
DERECHO A DIVERTIRSE Y JUGAR.



8 DERECHO A ATENCIÓN Y AYUDA
PREFERENTES EN CASO DE PELIGRO.



9 DERECHO A SER PROTEGIDO CONTRA EL ABANDONO Y EL TRABAJO INFANTIL.



10 DERECHO A RECIBIR UNA EDUCACIÓN QUE FOMENTE LA SOLIDARIDAD, LA AMISTAD Y LA JUSTICIA ENTRE TODO EL MUNDO.





Trompo

Macateta



Número de jugadores:
4 NNAJ por cada ronda



Material del juego:
Trompo y piola

Es un juego tradicional que se practica, como su nombre indica, con un trompo, peón o peonza (Rodríguez, 2013).

El trompo un objeto de madera o plástico que tiene una forma parecida a la fruta de la pera. En lugar del tallo de la pera, el trompo tiene un pezón o rabito. En la parte inferior tiene una púa de hierro.



Reglas del juego:

- Todos los participantes deben tener un trompo.
- Los participantes deben respetar el espacio de los demás, especialmente de quien vaya a tirar el trompo.
- Al momento de tirar el trompo, el participante debe decir un derecho de los NNAJ.
- Los participantes deben esperar a que finalice de girar el trompo para que le toque el turno al siguiente.
- Se debe medir el tiempo de giro y durante el giro el participante debe nombrar los derechos de la infancia.
- El participante ganador será quien haya girado su trompo por más tiempo y haya recordado el mayor número de derechos.



Número de jugadores:
4 NNAJ por cada ronda



Material del juego:
• 1 pelota saltarina
• 10 macatetas

Antes de jugar:

- Buscar una superficie lisa, sólida y plana. Puede ser una mesa o el piso.
- Se esparcen 10 macatetas sobre el piso o la mesa.



Reglas del juego:

- Se toma la pelota con una mano y se la hace rebotar sobre la superficie.
- Mientras la pelota está en el aire, el jugador toma una pieza de macateta y dice un derecho de la infancia. Enseguida atrapa la pelota con la misma mano, antes de que vuelva a rebotar.
- El jugador debe poner las macatetas que ha recogido en la mano que no está usando para rebotar la pelota.
- El participante debe recoger todas las macatetas de la misma manera, una por una, hasta completar las 10 piezas. La primera ronda se llama "la ronda de unos".
- El jugador vuelve a esparcir las macatetas y esta vez recoge dos durante el rebote. Esta se llama "la ronda de dobles".

- Luego, recoge tres macatetas en cada rebote y la que sobre en el último rebote; después, cuatro macatetas y en el último rebote las dos que sobren. Así sucesivamente hasta recoger en un solo rebote las 10 macatetas.
- De esta forma acaba la primera ronda.
- Durante la segunda ronda, el jugador (a) debe dar un golpe en el suelo con la mano abierta después de rebotar la pelota y el juego continúa con las mismas reglas de la primera ronda.
- Si el jugador comete una falta, debe cederle el turno al jugador que esté ubicado a su lado derecho.
- Existen muchas formas diferentes de cometer una falta:
 - Que se escape la pelota o dejar que rebote más de una vez.
 - No decir el derecho de los NNAJ al momento de recoger las macatetas.
 - Recoger el número incorrecto de macatetas.
 - Dejar caer una macateta que se haya recogido.
 - Mover accidentalmente una macateta de su lugar en el suelo (a esto se le llama “inclinarse”).
- En su siguiente turno, el jugador debe empezar desde donde estaba antes de cometer la falta.
- El ganador será la primera persona en completar la ronda de 10 macatetas diciendo los derechos de los NNAJ.



Estrella para que brillen los derechos



Número de jugadores:
10 NNAJ



Material del juego:

- Pelota Paúl
- Tapas de recipientes en las que estén escritos los derechos de la infancia



Explicación del juego:

Se ubican dos equipos, uno a cada lado de la cancha. Habrá un jugador (delegado) de cada equipo situado en el campo contrario por fuera de los límites del rectángulo. Con una sola pelota en juego, los jugadores de uno y otro equipo tratarán de “quemar” a los contrarios lanzándoles la pelota para que esta los golpee sin ningún pique previo y caiga al suelo.

Los jugadores quemados irán al área donde se encuentra el delegado y podrán quemar a los jugadores contrarios si la pelota llega hasta sus manos.

Cuando todos los jugadores de un equipo hayan sido quemados, ingresará el delegado. El juego termina cuando sea quemado el delegado de uno de los equipos (Rangel, 2014).



Reglas del juego:

- Formar dos equipos de 5 jugadores cada uno.
- Los equipos deben ubicarse en dos lados contrarios de la cancha.
- Las tapas de los derechos deben estar ubicadas en distintos puntos de la cancha. El lado de la tapa donde está escrito el derecho debe estar boca abajo.
- El primer equipo debe tratar de “quemar” con la pelota a los miembros del segundo equipo mientras estos corren e intentan voltear las tapas de los derechos.
- Los participantes que son “quemados” quedan eliminados.
- Cuando los participantes del segundo equipo terminen de voltear todas las tapas, deben gritar “estrella”.
- El primer equipo gana si logra “quemar” a todo el equipo contrario antes de que logren voltear todas las tapas de los derechos de NNAJ.
- El segundo equipo gana si logra voltear todas las tapas y decir “estrella” antes de que todos sus miembros sean eliminados. Si el equipo grita “estrella” y no ha volteado todas las tapas, pierde.



Rayuela de los derechos de la infancia

Tazos



Número de jugadores:
De 10 a 14 NNAJ



Material del juego:
Trompo y piola

Antes de jugar:

- Con una tiza, dibujar una rayuela compuesta por 10 cuadros.
- Escribir números del 1 al 10, con diversos colores de tiza.
- El tamaño de la rayuela dependerá de la edad y las capacidades de los NNAJ.



Reglas del juego:

- El participante debe ponerse de pie detrás del primer cuadrado y lanzar la piedra en el primer cuadrado.
- El participante no puede pisar el cuadro donde esté la piedra.
- El participante comenzará el circuito con un salto en un pie (si solo hay un cuadro) o dos pies (si el cuadrado es doble).
- El objetivo es recorrer toda la rayuela y regresar. Antes de salir de la rayuela debe recoger la piedra.
- Si el participante se cae o pisa los bordes de la rayuela, o si la piedra se sale del cuadro al lanzarla, será el turno del siguiente jugador.
- Cuando el participante termine de pasar todos los cuadros, uno por uno, con la piedra, debe hacer su casa de derechos de la infancia.
- Para hacer su casa, el participante debe ponerse de espaldas a la rayuela y tirar la piedra.
- Debe tratar de que la piedra caiga dentro de un cuadro para que pueda escribir un derecho en ese cuadro.
- Si la piedra no cae dentro de un cuadro, debe cederle el turno al siguiente participante.
- Los participantes no pueden repetir los derechos que ya están escritos en la rayuela.
- Ganará quien construya más casas de derechos.



Número de jugadores:
Cuatro grupos de 5 NNAJ



Material del juego:
30 tazos: 10 tazos de los derechos y 20 en blanco (uno por cada jugador)

Los tazos (también conocidos como Flippos, POG, Caps, entre otros) es el nombre de figuras, normalmente circulares, de una pulgada de diámetro, con dibujos de caricaturas. En este caso comprenden ilustraciones animadas de derechos.

Antes de jugar:

- Colocar los 10 tazos de los derechos en el piso boca abajo.
- A cada participante se le entrega un tazo vacío para que pueda voltear el tazo de los derechos.



Reglas del juego:

- El participante debe tratar de voltear un tazo, de forma que quede boca arriba el lado de los derechos.
- Si no puede voltear el tazo, intenta voltear el siguiente tazo.
- El jugador no puede voltear los tazos con los dedos de la mano, solo con el tazo respectivo.
- Cada participante tendrá 2 minutos para intentar voltear los 10 tazos.
- Se debe respetar el tiempo y los turnos de cada participante.
- Pasado ese tiempo, el participante deberá conceder el turno al siguiente jugador.
- El ganador es aquel que voltee más tazos en el menor tiempo.



Juego del gato y el ratón



Número de jugadores:
Mínimo 10 NNAJ

Antes de jugar:

- Dos personas serán escogidas al azar. También se puede hacer un sorteo para elegir a los afortunados.
- Una persona tendrá el papel del gato y otra el del ratón. Hacer un círculo entre todos los participantes tomados de la mano.
- La persona que hace el papel del gato se coloca fuera del círculo y el ratón se ubica dentro del círculo.



Reglas del juego:

- Los jugadores que están en el círculo deben tratar de proteger al ratón.
- La persona que hace el papel del gato será la que persiga al ratón, quien es la víctima. El juego comienza con un pequeño diálogo:
 - Gato: *Ratón, ratón...*
 - Ratón: *¿Qué quieres gato ladrón?*
 - Gato: *Comerte quiero.*
 - Ratón: *Cómeme si puedes...*
 - Gato: *¿Estás gordito?*
 - Ratón: *Hasta la punta del rabito.*
 - Gato: *Tengo hacha y martillo para romper el castillo (Salvador, 2004).*
- Cuando el gato dice “tengo hacha y martillo para romper el castillo”, los jugadores que conforman el círculo deben soltarse de la mano para que el gato entre al círculo y persiga al ratón fuera del círculo.
- Cuando el ratón vuelva a entrar al círculo, los que conforman el círculo se agarran de la mano para que el gato no entre.
- Si el gato no logra atrapar al ratón, debe volver a pedir permiso para entrar al círculo. Si el gato atrapa al ratón, el juego termina.



Pintando nuestros derechos



Número de jugadores:
Aula completa (25 alumnos aproximadamente)



Material del juego:

- 35 metros de tela
- 1 galón de cada color básico (rojo, amarillo, azul)
- 1 galón de color blanco
- 3 brochas de cada uno de los números 1, 2, 3 y 4 pulgadas
- 12 pinceles redondos y planos entre 6 y 10
- 12 platos plásticos
- 10 tarrinas para agua y pintura
- Trapos para secarse

¿Cómo realizar la actividad?

Dividimos a los participantes en grupos y asignamos responsabilidades a todos los NNAJ para que colaboren en la actividad y expresen cómo viven los derechos de la infancia.

Especificaciones técnicas:

Tamaño total del mural: 2 X 13 metros
Tamaño de cada mural: 2 X 1 metros
Separación entre murales: 5 centímetros
Total de murales: 13 módulos

Observaciones generales:

Para los docentes:

- Traer la ilustración que se escogió (sea a lápiz, impresa o copia) para plasmar en el mural.
- Diseñar con sus alumnos el boceto para su espacio en el mural.
- Graficar la ilustración sobre la tela con ayuda de sus alumnos.
- Pintar adecuadamente según el boceto elegido.

Para los NNAJ:

- Traer ropa para pintar.



Saltando por los derechos



Número de jugadores:
Mínimo 10 NNAJ



Material del juego:
2 sogas de 5 metros

Plantilla para los murales

(Hoja para imprimir)

Murales derechos de los niños, niñas, adolescentes				
TEMA	RESPONSABLE	TÍTULO	MURAL	OBSERVACIÓN
Derechos		Derecho a tener casa, familia y hogar.	1	
		Derecho a la salud.	2	
		Derecho a jugar.	3	
		Derecho a la alimentación.	4	
		Derecho a crecer en libertad.	5	
		Derecho a la educación.	6	
		Derecho a la protección.	7	
		Derecho a la igualdad.	8	
		Derecho a cuidados especiales.	9	
		Derecho a un nombre y nacionalidad.	10	
Murales del proyecto de futuro				
TEMA	RESPONSABLE	TÍTULO	MURAL	OBSERVACIÓN
Proyecto		Lo que fui.	11	
		Lo que soy.	12	
		Lo que quiero ser.	13	



Reglas del juego:

- Dos participantes toman los extremos de la cuerda y la hacen girar.
- Los demás participantes, por turnos, saltarán sobre la cuerda utilizando la siguiente canción:
Con el tono de: "En el nombre de María que 5 letras tiene" dirán: "En el nombre de los niños/as que 10 derechos tienen..."
También pueden utilizar la canción: "Monja, viuda, soltera, casada divorciada..." y reemplazarla por: "Niño, niña, adolescente o joven que 10 derechos tiene..."
- Se aumentará poco a poco la velocidad al girar la cuerda, de acuerdo a la duración de la canción.
- El participante que toque la cuerda y no diga el derecho será descalificado.
- Otra variación del juego es pronunciar cualquier derecho que el participante quiera decir y después deletrearlo.
Por ejemplo: "Vamos a deletrear los derechos, el derecho a opinar...La O..."
- Las dos personas que tienen la cuerda, la alzan cuando el participante dice una letra, y el participante se agacha.
*"La P...
La I...
La N...
La A...
La R...
¡OPINAR!"*
- Gana la persona que salte la cuerda por más tiempo, que deletree bien el derecho y que no toque la cuerda.



Ruta Amarilla

SENTIMIENTOS Y EMOCIONES

Valores y habilidades generales a fomentar:

- Cooperación
- Creatividad
- Manejo de emociones
- Cultura de paz

Juegos que se presentan y sus objetivos:

- **Paztionary (Tablero, fichas y dados):**
 - Iniciarse en el conocimiento de conceptos básicos de derechos, emociones y valores.
- **Paz y letras (Cajita con letras):**
 - Aprender vocabulario de cultura de paz y buena convivencia.
- **Juegos de las emociones (Película, cartas y dados):**
 - Debatir y compartir cómo las emociones son parte de nuestra vida.
 - Aprender a expresar lo que sentimos.
 - Descubrir caminos para el recto manejo de las emociones.
- **Karaopaz (Libro y CD):**
 - Celebrar y cantar a la paz, generando una reflexión con los valores que se expresan a través de los diferentes géneros musicales.
- **El palenque de Pazita (Títeres y cuentos):**
 - Desarrollar destrezas y habilidades para la expresión de valores y emociones que fortalezcan la personalidad de los niños y las niñas como constructores de paz.

Paztionary



Número de jugadores:
4 grupos de 2 a 6 NNAJ



Material del juego:

- 1 tablero
- 4 pizarras o 4 carpetas con hojas bond
- 4 lápices
- 4 borradores
- 1 dado
- 1 reloj de arena
- 32 tarjetas de palabras



Reglas del juego:

- Los participantes se dividen en grupos de 4 a 6 personas.
- En cada grupo debe haber mínimo dos participantes: uno que maneje la ficha en el tablero y otro que dibuje las palabras.
- Se ubica el tablero en la mitad.
- Luego de definir los turnos, el primer grupo debe lanzar el dado y mover su ficha en el tablero según el número que este marque.
- De igual manera, se contará en la baraja el número de cartas que marcó el dado y se le enseñará la carta únicamente a la persona encargada de dibujar. El dibujo va a depender del color del casillero donde quedó la ficha en el tablero.
- A continuación, esta persona intenta dibujar en la pizarra (o en la carpeta con papel bond) lo que le sugiere la palabra. El participante encargado de dibujar no puede hablar ni escribir letras.
- El reloj de arena marcará el tiempo que tiene la persona para dibujar la palabra y el grupo para adivinarla.

- Cuando alguien del grupo adivine la palabra, será el turno del siguiente equipo. Si, por el contrario, nadie puede adivinar la palabra en el tiempo dado, la ficha debe colocarse en el puesto que estaba antes de que se tirase el dado.

- El juego finaliza cuando un equipo llega al último casillero del tablero.

Una variante del juego consiste en que cada vez que salga un derecho en la baraja, participan todos los equipos.

El dibujante será la persona que lanzó el dado.

El grupo que adivine el derecho será quien avance con su ficha el número de casilleros que marcó el dado.



¿Qué Sí se puede hacer?

- Se pueden resaltar partes del dibujo con símbolos, por ejemplo, flechas, pero nunca con palabras, letras o números.

- Se puede dividir la palabra asignada en letras o sílabas y representarla por partes. Por ejemplo, si el participante debe dibujar la palabra COTO y no sabe cómo hacerlo, puede dibujar otras palabras que empiecen con las letras correspondientes. En este caso, podría dibujar una casa (C), un ojo (O), y un tenedor (T). De esta manera, ninguna palabra será imposible de representar.

- El dibujante también puede representar una palabra que suene igual a la asignada, aunque tenga otro significado. Por ejemplo, si la persona debe dibujar la palabra VOTA, del verbo votar, la persona puede dibujar una BOTA de vestir. El objetivo es lograr que los otros miembros del equipo pronuncien la palabra deseada.

- De la misma manera, se puede dibujar una situación en la que la frase que se adivine contenga la palabra deseada. Por ejemplo, si el dibujante debe representar la palabra ALGODÓN y el equipo dice la frase: "Recogedor de algodón", gana la ronda al pronunciar la palabra asignada.



¿Qué NO se puede hacer?

- Usar letras y números en los dibujos.

- Hablar.

- Mímica, esto es hacer señas con las manos o gestos con la cara que indiquen qué tan cerca está el participante de la respuesta.

- Indicar la cantidad de letras que contiene una palabra.

- No se puede cambiar de palabra hasta que se acierte o el tiempo se agote (Cuellar, s.f).

LAS FICHAS POR COLORES

Amarilla: Derechos

Azul: Valores

Violeta: Emociones

Naranja: Objetos



Paz y letras



Número de jugadores:
4 jugadores o 4 grupos de 4 NNAJ



Material del juego:

- 2 juegos de letras de diferentes puntuaciones por grupo.
- Soportes para las letras
- Glosario



Desarrollo del juego:

- Los participantes se sientan alrededor de una mesa.
- Al empezar el juego, se ponen las fichas en el centro de la mesa con la letra hacia abajo.
- Para decidir quién empieza, cada jugador debe de tomar una ficha.
- El jugador que obtenga la letra "P", de PAZ, va primero. Si dos jugadores obtienen esta letra, se seleccionará a quien tenga otra letra de la palabra PAZ, es decir la "A" o la "Z". Si ningún jugador tiene estas letras, deben escoger otras fichas.
- Cuando se haya seleccionado al primer jugador, le seguirá el de su izquierda y así sucesivamente. Todos los nombres de líderes por la paz están permitidos.
- Cada jugador toma 12 letras y las pone en su soporte, fuera de la vista de los otros jugadores. Los jugadores deben de tomar las fichas en orden.
- El primer jugador debe inspeccionar sus letras. Cuando encuentre una palabra de cultura de paz, o constructores de paz, la debe de poner en el tablero. La palabra se puede poner horizontal o verticalmente, como aparecen en un crucigrama.

- Si el primer jugador no puede formar una palabra de cultura de paz, debe cederle el turno al siguiente. Así sucesivamente hasta que uno de los jugadores ponga una palabra de paz en el tablero. Si ningún jugador logra formar la palabra, deben devolver sus fichas y tomar otras del centro de la mesa.
- Después de la primera ronda, cada jugador debe utilizar al menos una letra que ya esté en el tablero para completar otras palabras de forma horizontal o vertical, a modo de crucigrama.
- Los jugadores debe reponer las fichas que usaron después de cada ronda. De este modo, siempre tendrán 12 fichas, hasta que se acaben.
- El puntaje de la ronda se calcula sumando los valores de cada letra de la palabra.
- El puntaje involucra todas las letras que estén en la palabra que se formó, incluyendo las que ya estaban en la mesa. Al final de cada ronda, se suma el total de cada jugador y sus puntos.
- El juego continúa de esta manera hasta que ya no haya letras en el centro de la mesa y alguien haya jugado la última letra en su poder.
- Cuando esto ocurre, la suma del valor de las letras con las que se quedó cada jugador se le resta a su puntaje.
- Así termina el juego.



Reglas del juego:

- Los jugadores pueden "desafiar" a alguien que puso una palabra que ellos no creen que esté bien escrita (o que existe). Pueden verificar las palabras en el glosario.
- Si un participante se equivoca al escribir una palabra, debe tomar sus letras y saltarse un turno.
- Los participantes deben saber el significado de la palabra que formaron, si no lo saben, pierden un turno.
- Si un participante usa 6 letras o más en un turno, automáticamente obtiene 30 puntos extras.
- Mientras más letras ponga un participante en el tablero, más puntos acumulará.
- Cuando un participante completa una palabra, todo el puntaje de las letras se sumará a su palabra.
- Los participantes deben investigar y aprender el significado de todas las palabras del glosario.

A
Acompañamiento
Adicciones
Amor
Arbitraje
Asesinato
Asertividad
Atención

B
Bélico

C
Capacidades
Capital social
Cooperación
Cohesión social
Competencia
Conciliación
Conflicto
Consejos
Convención
Comunicación
Cultura de paz

D
Derecho
Desafiliación
Destrezas
Desarrollo
Discapacidad
Diversidad
Dominación

E
Ecología
Educación
Emoción
Empoderamiento
Equidad
Erradicación
Espiritual
Esteriotipo
Estrés
Exclusión

F
Feminicidio
Feminismo

G
Género

H
Habilidades
Hogar
Holístico
Homosexualidad
Humano

I
Igualdad
Indicador
Índice

J
Juventud
Joven

L
Ley
Lío
Leyenda

M
Machismo
Masculinidad
Marginación
Mediación
Misoginia
Modelo
Mortalidad
Morbilidad
Muerte

O
Observatorios
Objeto

P
Participación
Paz
Perspectiva
Persona
Poder
Políticas
Prevención
Protocolo
Pobreza

R
Reconciliación
Retaliación
Resiliencia
Riesgo

S
Sanción
Segregación
Seguridad
Sexualidad

T
Transexual
Transgénero
Transversalidad
Trata

U
Unicef
Unidad
Único

V
Valor
Valores
Violencia
Vulnerabilidad

Juego de las emociones



Número de jugadores:
2 grupos de 6 a 8 NNAJ y una educadora o educador



Material del juego:

- Película Intensamente
- 2 dados
- 2 barajas
- Fichas de emociones
- Tablero de emociones y de números.



Antes de jugar

El facilitador conversa con los NNJA acerca de qué son las emociones y qué es la inteligencia emocional antes de presentar la película Intensamente.

Después de ver la película, el juego comienza.

El objetivo de esta actividad es que los participantes puedan identificar cuáles son sus emociones y aprendan a gestionarlas/manejarlas.

Desarrollo del juego

- Los participantes se dividen en grupos de 6 a 8 jugadores.
- Cada grupo tiene una baraja y un dado.
- Los participantes, por turnos, deben barajar las cartas, sacar una carta al azar y tirar el dado.
- En la primera ronda, el jugador definirá qué significa para ella o él la emoción que describe la carta.
- Después, todos los miembros del grupo responderán la pregunta según el número que marque el dado (Ver cuadro).



Reglas del juego:

- No se critica.
- No se juzga.
- No se moraliza.
- Se comparte y se escucha.



IRA



DESAGRADO



ALEGRÍA



MIEDO



TRISTEZA

TRAICIÓN	ODIO A SI MISMO	MELANCOLÍA	ANSIEDAD	DESESPERACIÓN	TRISTEZA
ODIO	REPUGNANCIA	SORPRESA	TERROR	ANSIEDAD	MIEDO
JUSTICIA	INTRIGA	ÉXTASIS	SORPRESA	MELANCOLÍA	ALEGRÍA
ABORRECIMIENTO	PREJUICIO	INTRIGA	REPUGNANCIA	ODIO A SI MISMO	DESAGRADO
FURIA	ABORRECIMIENTO	JUSTICIA	ODIO	TRAICIÓN	IRA



Funciones del dado según el número

1. Explica: ¿por qué sucede y qué le pasa a la persona cuando siente esa emoción?
2. ¿Cómo influye la emoción que se expresa en la carta en nuestra relación con los otros?
3. Recuerda la última vez que experimentaste esa emoción y cómo reaccionaste.
4. Explica un modo de manejar la emoción agradable o desagradable que contiene la carta de forma positiva.
5. ¿Cómo podrías gestionar esta emoción con otros?
6. ¿Qué expresiones en la cara de la otra persona te ayudan a identificar esta emoción? ¿Cómo podrías identificarla sin fijarte en su cara?

KARAOPAZ



Tras nuestra experiencia de trabajo, hemos sido testigos de cómo nuestro pueblo esmeraldeño vibra con la música y el ritmo. Es parte de su construcción cultural.

Vivimos en un mundo convulsionado y somos conscientes de que la música “pacifica las almas”.

Nosotros afirmamos que la música une voces y corazones. Cantar, vivir en paz y exigir nuestros derechos es parte de la construcción de un mundo más justo.

Por eso hemos reunido estas canciones para contribuir a la construcción de un mundo mejor.



Puedes consultar:

<http://karaopaz.blogspot.com/>

https://www.youtube.com/channel/UCq_MUN-mHL7j1SnF5WhHJ2jg

Vocalización:

Se evaluará la buena pronunciación y entonación de la voz.

Interpretación:

Se evaluará la capacidad interpretativa y técnica vocal.

Presentación:

Se evaluará el dominio de escena, vestuario e interacción con el público.

Ritmo:

Se evaluará la correcta sincronización de canto y puesta en escena con el fondo musical.

El ganador será quien obtenga el puntaje más alto al promediar los 4 criterios de evaluación.



Reglamento Karaopaz

1. La inscripción para el Karaopaz es gratuita. Los concursantes deberán haberse inscrito con anterioridad. No se recibirán concursantes una vez iniciado el concurso.

2. Cada concursante podrá inscribirse solo una vez. Cada uno debe preparar 2 canciones para su presentación. Se puede participar con coreografías o sin ellas.

3. El concurso tendrá 2 rondas. En la primera participarán todas las personas inscritas. En la segunda ronda estarán solo los participantes que hayan clasificado.

4. La organización se reserva el derecho a cerrar inscripciones si es que se alcanza el límite de cupos.

5. El concurso está dirigido a aficionados, por lo que está prohibida la participación de cantantes profesionales o que sean parte de algún grupo musical.

6. La edad mínima para participar en el Concurso de Karaopaz es la que acuerde la organización. Pueden participar personas de todas las etnias, sexos y religiones.

7. La cantidad mínima de inscritos para que inicie el concurso es de 10 NNAJ.

8. Los participantes deben tener el título de la canción y estar presentes 30 minutos antes de comenzar el concurso.

9. Si existiese una falla técnica o de organización (por ejemplo, falla del sistema de sonido) que afecte la presentación de un participante, este podrá repetir su presentación al final del concurso. Olvido de la letra, nervios o errores de los participantes no son responsabilidad del organizador del evento.

10. El tiempo límite de cada presentación es de 8 minutos o la duración de la pista.

11. La interacción con la audiencia y/o

el presentador no está prohibida si no se incurre en ninguna ofensa, no se excede del tiempo límite y no genere inconvenientes para el progreso del concurso.

12. Para mantener la igualdad entre los participantes, no podrán traer material adicional de sonido como micrófonos u otros aparatos electrónicos de cualquier índole que no estén permitidos en el reglamento.

13. No es válida la participación con instrumentos musicales, a menos que estos sean ancestrales o culturales; el participante necesariamente deberá apoyarse con una pista de karaoke original.

14. Está prohibida la interpretación a capela (sin audio de respaldo). Toda participación deberá ser con música. A no ser que sea una canción de la propia cultura.

15. Los participantes podrán complementar su presentación con trajes especiales, disfraces y/o accesorios.

16. El concurso será totalmente de cultura de paz con enfoque de derechos y de género. Por lo tanto, será obligación de los participantes demostrar buena conducta y comportamiento correcto; esto incluye mantener un lenguaje y coreografía adecuados. El incumplimiento de esta norma generará la descalificación del participante.

17. Al inscribirse, el participante acepta todas las reglas del concurso.

18. Los participantes serán evaluados por el panel de jurados elegidos por los organizadores. La decisión del jurado es absoluta e inapelable.

19. El jurado evaluará los criterios de: vocalización, interpretación, presentación y ritmo. Cada uno recibirá notas de 1 (uno) a 5 (cinco) puntos. La nota de 0 (cero) se le dará únicamente a los descalificados.

Ficha de inscripción Karaopaz

Nombre del concursante	Edad	Título de la canción	Coreografía Sí / No	Fecha de inscripción	Firma

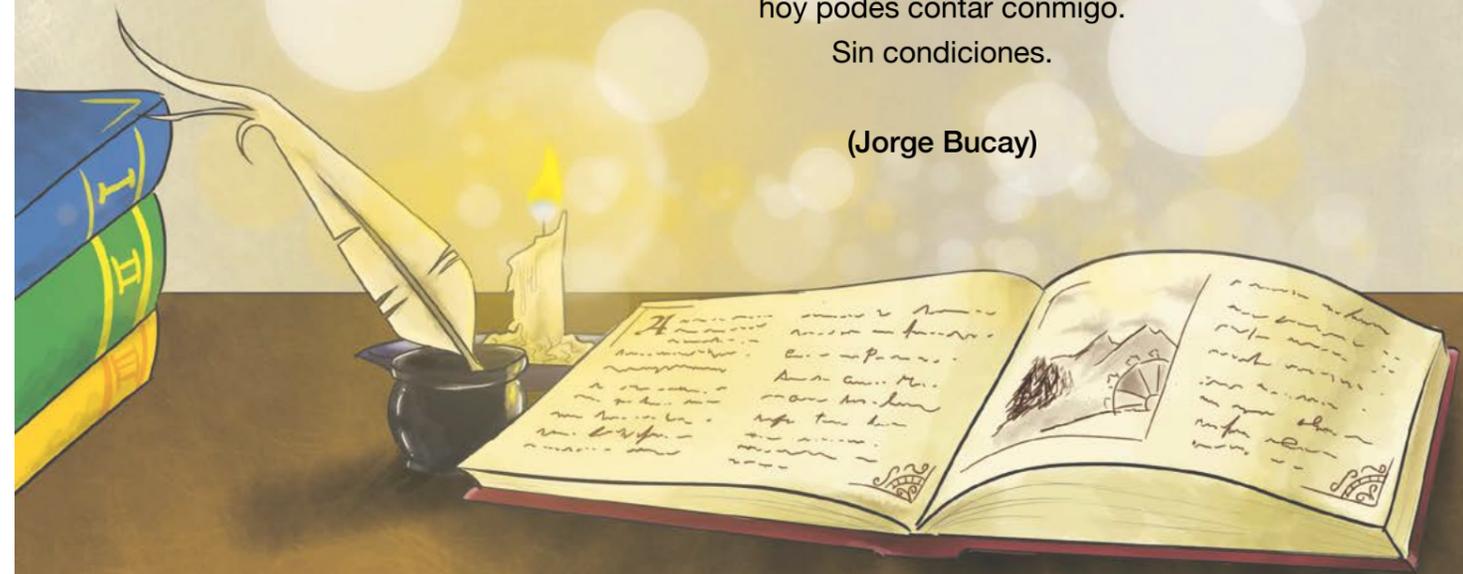


Cuenta Cuentos

QUIERO

Quiero que me oigas, sin juzgarme.
 Quiero que opines, sin aconsejarme.
 Quiero que confíes en mí, sin exigirme.
 Quiero que me ayudes, sin intentar decidir por mí.
 Quiero que me cuides, sin anularme.
 Quiero que me mires, sin proyectar tus cosas en mí.
 Quiero que me abracés, sin asfixiarme.
 Quiero que me animes, sin empujarme.
 Quiero que me sostengas, sin hacerte cargo de mí.
 Quiero que me protejas, sin mentiras.
 Quiero que te acerques, sin invadirme.
 Quiero que conozcas las cosas más
 que más te disgusten,
 que las aceptes y no pretendas cambiarlas.
 Quiero que sepas, que hoy,
 hoy podés contar conmigo.
 Sin condiciones.

(Jorge Bucay)



Patás Arriba. La escuela del mundo al revés, de Eduardo Galeano, nos enseña a aceptar la realidad en lugar de rechazarla, aprender del pasado en lugar de padecerlo y a confiar en el futuro en lugar de temerlo.



¡VAYAN PASANDO, SEÑORAS Y SEÑORES!

¡Vayan pasando!
¡Entren en la escuela del mundo al revés!
¡Que se alce la linterna mágica!
¡Imagen y sonido! ¡La ilusión de la vida!
¡En obsequio del común lo estamos ofreciendo!
¡Para ilustración del público presente y buen ejemplo
de las generaciones venideras!

¡Vengan a ver el río que echa fuego!
¡El Señor Sol iluminando la noche!
¡La Señora Luna en pleno día!
¡Las Señoritas Estrellas echadas del cielo!
¡El bufón sentado en el trono del rey!
¡El aliento de Lucifer nublando el universo!
¡Los muertos paseándose con un espejo en la mano!

¡Brujos! ¡Saltimbanquis!
¡Dragones y vampiros!
¡La varita mágica que convierte a un niño en una moneda!
¡El mundo perdido en un juego de dados!
¡No confundir con las groseras imitaciones!
¡Dios bendiga a quien vea!
¡Dios perdone a quien no!
Personas sensibles y menores, abstenerse.

(Eduardo Galeano)

Guía para usar los cuenta cuentos



Antes de nada, utilizaremos la Mano de Pau para comunicar nuestro mensaje:

- **Pulgar (Mensaje):** Dedo del mensaje, fuerte y seguro. Identificar qué debemos y queremos contar.
- **Índice (Convicción):** Con el que apuntamos. Creemos firmemente en el mensaje de la historia. La hacemos nuestra y única.
- **Corazón (Sentimiento):** Ponemos sentimiento y buscamos empatía para conectarnos con los demás.
- **Anular (Compromiso):** Nos comprometemos. No es importante solo lo que contamos, sino que el receptor se apropie de la historia. Con lo que se compromete.
- **Meñique (Invitación):** Animamos al auditorio para que se sienta invitado a llevar adelante el mensaje y valores aprendidos. Proponemos, no imponemos.

Les ofrecemos pautas sencillas para poder trabajar esta sección. Pero, sin duda, pueden encontrar muchas otras. Los animamos a que busquen y exploren.

1. Para trabajar los valores

- Motivar a los NNAJ para que expresen las ideas y sentimientos que han tenido al escuchar el cuento y, si es posible, que expliquen por qué. Dependerá de la edad de los NNAJ.
- Describir las personalidades de los personajes del cuento. Identificar los valores que demuestran en sus acciones.
- Debatir sobre el final de la historia y sugerir otros finales.
- Expresar lo que aprendieron con cada cuento y representarlo con dibujos o de forma creativa, a criterio del educador.

2. Para trabajar los cuentos con títeres

- Necesitarán tiras de papel de cuatro colores distintos, o cuatro marcadores de diferentes colores.
- Escribir el conflicto que deseamos trabajar en la primera columna (franja de color).
- En la segunda columna (franja de color), identificar a los personajes de la historia.
- En la tercera columna (franja de color), desarrollar la historia de resolución de conflictos.
- En la última columna (franja de color), proponer una solución basada en la

justicia y los derechos respecto al conflicto.

- La forma de encontrar más soluciones es escribir más opciones. Esta es una actividad de mucha creación y abrirá espacio para la resolución de conflictos de forma participativa y responsable.

3. Breves pautas para un cuento

- Pueden trabajar también con los títeres Pazita y Zapito o con el personaje que escojan.
- Lo fundamental es buscar un breve relato, que no dure más de diez o quince minutos. La extensión del relato depende de la edad del grupo.
- Buscar o hacer copias de las ilustraciones para adornar el aula o sala.
- Propiciar la interacción con preguntas a la audiencia. También pueden utilizar mímica y distintas entonaciones.
- Pueden poner sonidos o música de fondo que acompañe la historia pero que no distraiga a los NNAJ.
- La idea es crear un espacio acogedor y festivo, que facilite la concentración y motive a participar e interactuar.

4. Algunas ideas para el cuento

- Disfrazarse de personajes con material reciclado.
- Dibujar la historia en viñetas.
- Representarla con títeres de mano.



Historia de Pazita

(José Antonio Maeso)

Zapito vivía muy feliz en su palenque en medio de la selva. Allí, en sus noches de canto a la luz de la luna, conoció a la abuelita Paz. Ella era muy vieja, tenía muchas arrugas en su cara y el pelo completamente blanco. Pero sus ojos brillaban como estrellas, y eran incluso mucho más hermosos, pues su expresión era dulce y acogedora.

¡Qué lindo era ser amigo de la abuelita Paz!

No todos tenían esa suerte, pero él sí, y la disfrutaba mucho porque Paz era una abuela con una enorme paciencia: narraba viejas historias y cuentos interesantes; sabía las mejores canciones y los juegos más divertidos; cosía los vestidos de muñecas más lindos y cocinaba las tortas y los dulces más ricos.

Pero un día, sin que nadie supiera por qué, la abuela Paz amaneció seria y preocupada.

Y no contó sus viejas historias ni cantó canciones, ni jugó. ¡Ni siquiera cocinó! ¡Nada!

Toda la comunidad se asustó. ¿Qué le pasaba a la abuela Paz? ¿Estaría enferma?

A la mañana siguiente, cuando Zapito fue a verla, descubrió que la abuela había salido muy temprano y estaba sentada en su sillón favorito leyendo el periódico y pensando.

Pero eso no fue todo. Cuando Zapito le preguntó qué leía y si había alguna noticia importante, la abuela contestó que estaba buscando trabajo.
Sí: tra-ba-jo.

Zapito no pudo terminar de hablar, ya que se atragantó con la tostada que estaba comiendo, se ensució los dedos con mermelada, derramó el café con leche y se cayó de la silla.



Y la abuela Paz, sin darse cuenta de los desastres causados, siguió leyendo muy tranquila.

Finalmente, cerró el periódico y dijo:

- ¡Qué barbaridad! No puedo encontrar el trabajo que busco; tendré que poner un aviso.

- ¿Y cuál es el trabajo que estás buscando, abuelita? - preguntó Zapito.

- Justamente, de eso quiero trabajar, de abuelita - contestó y le explicó a Zapito que había muchos niños y niñas que no tenían abuela y que eso era muy triste, ya que muchos vivían sumidos en un mundo de violencia.

Entonces, había pensado trabajar para los niños y niñas en su tiempo libre. Es decir, cuando no estaban en la escuela.

A Zapito le pareció una idea genial, como todas las que se le ocurrían a Paz.

Al día siguiente, el extraño aviso ofreciendo trabajo de abuelita salió en el periódico y mucha gente la buscó. Fueron tantos los pedidos, que era imposible cumplir con todos. Y esto, por supuesto, preocupó a Paz, que se fue a pensar al monte.

Y pensó y pensó... Pensó tanto, que ese día no almorzó ni cenó. Solo apareció cuando ya todos habían concluido su jornada de trabajo.

Entonces, anunció muy contenta que ya tenía la solución para el problema: fundaría la primera compañía de voluntarias y voluntarios por la paz. La abuela llamó a su compañía "El Palenque de Pazita".

Fue, en verdad, una excelente solución porque había muchos niños y niñas que no tenían quién les contase historias.

El Palenque de Pazita fue un éxito. Todos podían conseguir abuelitas que les amasen y educasen con amor. Y la abuela Paz ya no se preocupó más y se sintió muy feliz de poder trabajar por la paz con los niños y niñas. Tan feliz se puso que rejuveneció y encontró la fuente de la eterna juventud. Desde entonces no la llaman Paz sino Pazita, con cariño por ser una buena amiguita.

Y el que quiera contar un cuento como una auténtica abuelita y trabajar por la paz y buena convivencia, que busque "El Palenque de Pazita" y comience a ser una o uno de sus voluntarios.

¿Te animas?

Facilitonia, el paraíso de las cosas fáciles

(Pedro Pablo Sacristán)

Cuenta la leyenda que existía un país llamado Facilitonia donde todo era extremadamente fácil y sencillo. Roberto y Laura, una pareja de aventureros, dedicó mucho tiempo a investigar sobre aquel lugar, y cuando creyeron saber dónde estaba, fueron en su busca. Vivieron mil aventuras, pasaron cientos de peligros, contemplaron lugares preciosos y conocieron animales nunca vistos. Hasta que, finalmente, encontraron Facilitonia.

Todo estaba en calma, como si allí se hubiera detenido el tiempo. Les recibió quien parecía ser el único habitante de aquel lugar, un anciano hombrecillo de ojos tristes.

- Soy el desgraciado Puk, el condenado guardián de los durmientes- dijo con un lamento. Y ante la mirada extrañada de los viajeros, comenzó a contar su historia.

El anciano explicó que los facilitones, en su búsqueda por encontrar la más fácil de las vidas, una vida sin preocupaciones ni dificultades, habían construido una gran cámara en la que todos dormían plácidamente y tenían todo lo que podían necesitar.



Pero el azar había condenado a Puk a una vida más dura y difícil, ya que tenía la misión de cuidar del agradable sueño del resto de facilitones, mantener los aparatos y retirar a aquellos que fueran muriendo por la edad. Todo aquello ocurrió muchos años atrás, y los pocos facilitones que quedaban, aquellos que como Puk eran muy jóvenes cuando iniciaron el sueño, eran ya bastante ancianos.

Los viajeros no podían creer lo que veían.

-¿En serio sientes envidia del resto?

-¡Pues claro! -respondió Puk.- Mira qué vida tan sencilla y cómoda llevan. Yo, en cambio, tengo que buscar comida, sufrir calor y frío, reparar las averías, preocuparme por los durmientes y mil cosas más. ¡Esto no es vida!

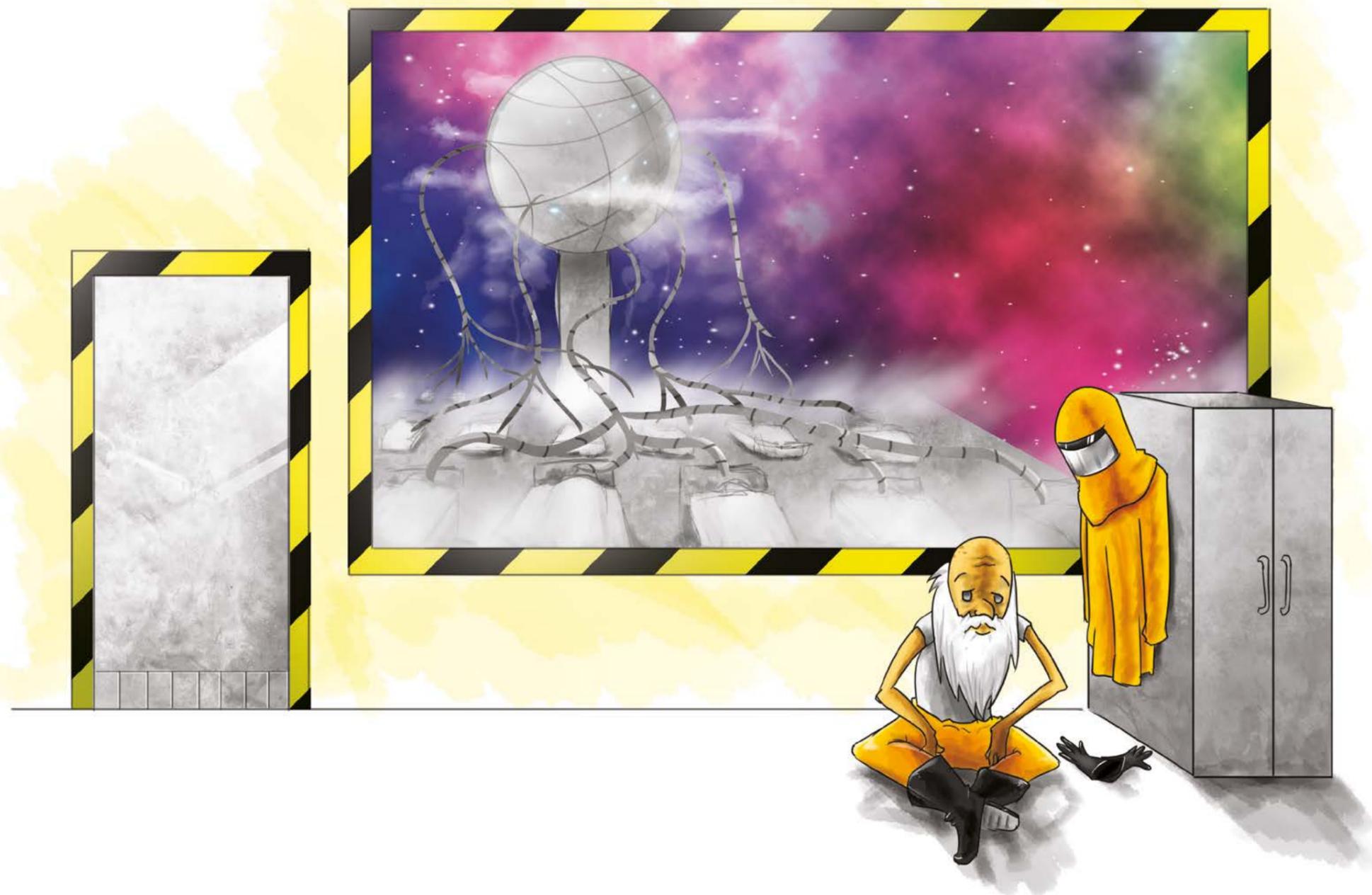
Los aventureros insistieron en poder hablar con alguno de los facilitones, y convencieron a Puk de que despertara a uno de los durmientes para que les contara sobre su maravillosa existencia. El viejo protestó, pero se dejó convencer, pues en el fondo él también quería escuchar lo felices que eran los facilitones. Así, despertaron a un anciano.

Pero cuando hablaron con él, resultó que solo era un anciano en apariencia, pues hablaba y pensaba como un niño. No sabía prácticamente nada, y solo contaba lo bonitos que habían sido sus sueños. Puk se sintió horrorizado y despertó al resto de durmientes para evaluar si a todos les había ocurrido lo mismo.

Habían hecho tan pocas cosas en su vida, habían superado tan pocas dificultades, que apenas sabían hacer nada, y al verlos se dudaba de que hubieran llegado a estar vivos alguna vez.

Ninguno quiso volver a su plácido sueño, y el bueno de Puk, con gran paciencia, comenzó a enseñar a aquel grupo de viejos todas las cosas que se habían perdido. Y se alegró enormemente de su suerte en el sorteo, de cada noche que protestó por sus tareas, de cada problema y dificultad que había superado, y de cada vez que no entendió algo y tuvo que probar cien veces hasta aprenderlo.

En resumen, de haber sido el único de todo su pueblo que había llegado a vivir de verdad.



El despertar de Pesadillo

(Pedro Pablo Sacristán)

Ogro Mogro, Gigantón y Abominable llevaban cientos de años encerrados en la cárcel de los monstruos. Habían entrado allí voluntariamente, después de darse cuenta de que asustar a los niños y niñas no era una buena forma de ganarse la vida.

Desde entonces, los tres andaban tristes y solitarios; no sabían hacer otra cosa que asustar, así que carecían de ilusiones y pensaban que no servían para nada. Ya habían cumplido sus condenas varias veces, pero cuando les decían que podían marcharse, respondían que a dónde iban a ir, si solo sabían asustar.

Pero todo cambió el día en que encerraron a Pesadillo. Pesadillo era un monstruo pequeño, que asustaba más bien poco y se pasaba todo el día durmiendo, pero era realmente muy divertido. Contaba cientos de historias sobre cómo había cambiado los sueños de la gente para que fuesen más divertidos, y de cómo casi siempre sus cambios salían tan mal que acababan asustando a cualquiera.

A Ogro Mogro y sus amigos les encantaban sus historias, pero había que esperar a que el dormilón de Pesadillo se levantase para escucharle. Y no era nada fácil, porque parecía que ni un trueno era capaz de despertarle.

Hasta que un día, los tres monstruos juntaron sus más terroríficos gritos. Pesadillo dio un bote en la cama y se despertó al instante. Los miró con los ojos muy abiertos, pero no parecía estar asustado, ni enfadado; más bien parecía estar contento.

-¡Genial! -dijo-, siempre he querido levantarme temprano. El día se aprovecha mucho más. ¿Sabéis? deberíais hacer de despertadores, sé de muchos dormilones que os lo agradecerían.

Los tres monstruos se sintieron felices al oír aquellas palabras, ¡servían para algo! Después de tantísimos años, resulta que podían hacer más cosas de las que habían creído, y sin asustar ni molestar a los niños y niñas.

Ese mismo día abandonaron la cárcel dispuestos a crear su primer despertador. Y así, los tres monstruos se hicieron famosísimos con su negocio para dormilones, muy contentos de haber comprendido que siempre hay algo genial que podemos hacer, pero que a veces está por descubrir (Sacristán, s.f).



La extraña pajarería

(Pedro Pablo Sacristán)



El señor Pajarían era un hombrecillo de cara simpática y sonriente que tenía una tienda de pajaritos. Era una pajarería muy especial, en la que todas las aves caminaban sueltas por cualquier lado sin escaparse, y los niños y niñas disfrutaban de sus colores y de sus cantos.

Tratando de saber cómo lo conseguía, el pequeño Nico se ocultó un día en una esquina de la tienda. Estuvo escondido hasta la hora del cierre, y luego siguió al pajarero hasta la trastienda.

Allí pudo ver cientos de huevos agrupados en pequeñas jaulas, cuidadosamente conservados. El señor Pajarían llegó hasta un grupito en el que los huevecillos comenzaban a moverse. No tardaron en abrirse, y de cada uno de ellos surgió un precioso ruiseñor.

Fue algo emocionante, Nico estaba como hechizado, pero entonces oyó la voz del señor Pajarían. Hablaba con cierto enfado y desprecio, y lo hacía dirigiéndose a los recién nacidos.

-¡Ay, miserables pollos cantores, ni siquiera volar sabéis. Menos mal que algo cantaréis aquí en la tienda!

Repitió lo mismo muchas veces. Y, al terminar, tomó los ruiseñores y los introdujo en una jaula estrecha y alargada, en la que solo podían moverse hacia adelante.

A continuación, sacó un grupito de petirrojos de una de sus jaulas alargadas. Los petirrojos, más crecitos, estaban en edad de echar a volar, y en cuanto se vieron libres, se pusieron a intentarlo. Sin embargo, el señor Pajarían había colocado un cristal suspendido a pocos centímetros de sus cabecitas, y todos los que pretendían volar se golpeaban en la cabeza y caían sobre la mesa.

-¿Veis los que os dije? -repetía- solo sois unos pobres pollos que no pueden volar. Mejor será que os dediquéis a cantar.

El mismo trato se repitió de jaula en jaula, de pajarito en pajarito, hasta llegar a los mayores. El pajarero ni siquiera tuvo que hablarles: en su mirada triste y su andar torpe se notaba que estaban convencidos de no ser más que pollos cantores.

Nico dejó escapar una lágrima pensando en todas las veces que había disfrutado visitando la pajarería. Y se quedó allí escondido, esperando que el señor Pajarían se marchara.

Esa noche, Nico no dejó de animar a los pajaritos.

-Claro que podéis volar! ¡Sois pájaros! ¡Y sois estupendos! -decía una y otra vez.

Pero solo recibió miradas tristes y resignadas, y algún que otro bello canto. Nico no se dio por vencido, y la noche siguiente, y muchas otras más, volvió a esconderse para animar el espíritu de aquellos pobres pajarillos. Les hablaba, les cantaba, les silbaba, y les enseñaba innumerables libros y dibujos de pájaros voladores.

-¡Ánimo, pequeños, seguro que podéis! ¡Nunca habéis sido pollos torpes! -seguía diciendo.

Finalmente, mirando una de aquellas láminas, un pequeño canario se convenció de que él no podía ser un pollo. Y tras unos pocos intentos, consiguió levantar el vuelo. ¡Aquella misma noche, cientos de pájaros se animaron a volar por vez primera! Y a la mañana siguiente, la tienda se convirtió en un caos de plumas y cantos alegres que duró tan solo unos minutos: los que tardaron los pajarillos en escapar de allí.

Cuentan que después de aquello, a menudo podía verse a Nico rodeado de pájaros, y que sus agradecidos amiguitos nunca dejaron de acudir a animarle con sus alegres cantos cada vez que el niño se sintió triste o desgraciado

¿Te has sentido así alguna vez?

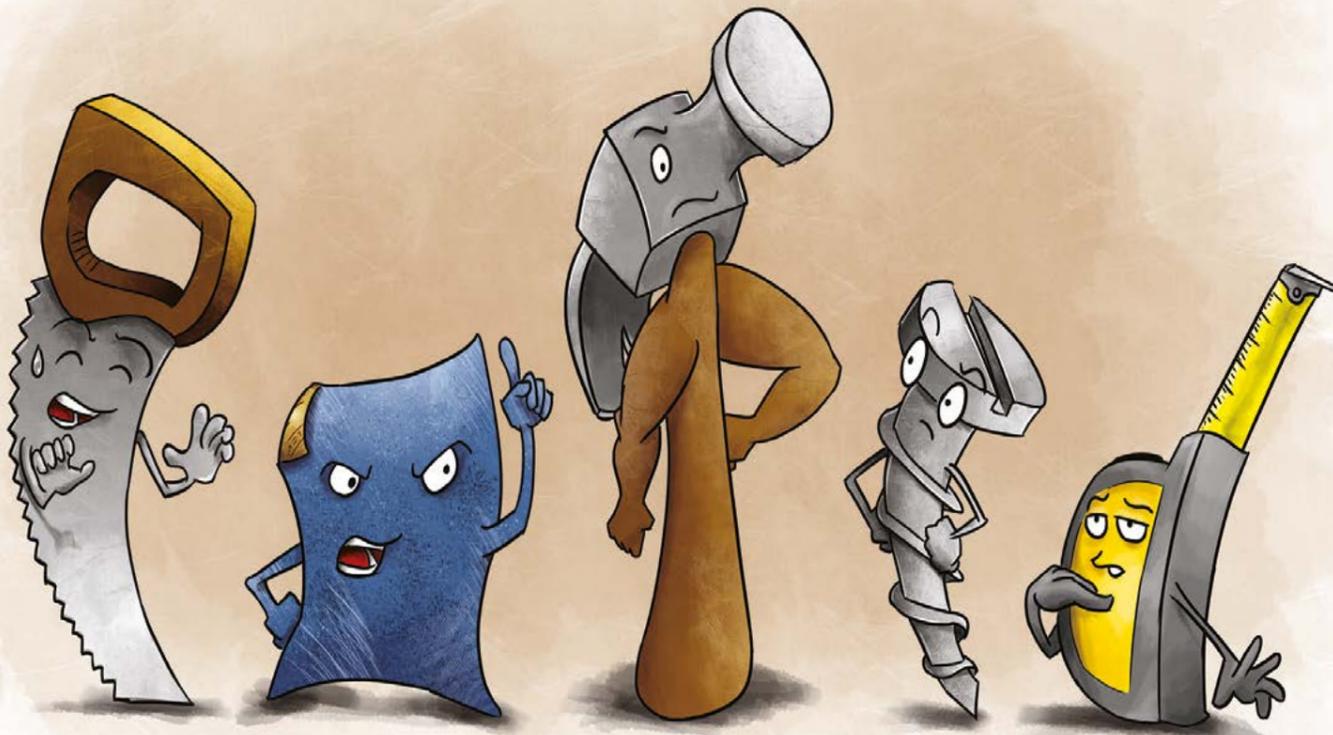
¿Cuándo?

¿Por qué?

¿Qué has hecho entonces?

Asamblea en la carpintería

(Anónimo)



Cuentan que a medianoche hubo en la carpintería una extraña asamblea. Las herramientas se habían reunido para arreglar diferencias que no las dejaban trabajar.

El Martillo pretendió ejercer la presidencia de la reunión, pero enseguida la asamblea le notificó que tenía que renunciar:

-No puedes presidir, Martillo -le dijo el portavoz de la asamblea-. Haces demasiado ruido y te pasas todo el tiempo golpeando.

El Martillo aceptó su culpa, pero propuso:

-Si yo no presido, pido que sea expulsado el Tornillo, puesto que siempre hay que darle muchas vueltas para que sirva para algo.

El Tornillo dijo que aceptaba su expulsión, pero puso una condición:

-Si yo me voy, expulsad también a la Lija, puesto que es muy áspera y siempre tiene fricciones en su trato con los demás.

La Lija dijo que no se iría a no ser que fuera expulsado el Metro. Afirmó:

-El Metro siempre está evaluando a los demás según su propia medida, como si él fuera el único perfecto.

Estando la reunión en tan delicado momento, apareció inesperadamente el Carpintero, que se puso el delantal e inició su trabajo. Utilizó al Martillo, a la Lija, al Metro y al Tornillo. Trabajó la madera hasta acabar un mueble. Al acabar su trabajo, se fue.

Cuando la carpintería volvió a quedar a solas, la asamblea reanudó la deliberación. Fue entonces cuando el Serrucho, que aún no había tomado la palabra, habló:

-Señores, ha quedado demostrado que tenemos defectos, pero el carpintero trabaja con nuestras cualidades. Son ellas las que nos hacen valiosos. Así que propongo que no nos centremos tanto en nuestros puntos débiles y que nos concentremos en la utilidad de nuestros puntos fuertes.

La asamblea valoró entonces que el Martillo era fuerte, el Tornillo unía y daba fuerza, la Lija era especial para afinar y limar asperezas y observaron que el Metro era preciso y exacto.

Se sintieron un equipo capaz de producir muebles de calidad. Se sintieron orgullosos de sus fortalezas y de trabajar juntos.

(Soler y Mercé, 2014)



Historia del café, el huevo y la zanahoria

(Anónimo)

Érase una vez la hija de un viejo hortelano que se quejaba constantemente sobre su vida y sobre lo difícil que le resultaba ir avanzando. Estaba cansada de luchar y no tenía ganas de nada; cuando un problema se solucionaba otro nuevo aparecía, eso le hacía resignarse y sentirse vencida.

El hortelano le pidió a su hija que se acercara a la cocina de su cabaña y que tomara asiento. Después, llenó tres recipientes con agua y los colocó sobre el fuego. Cuando el agua comenzó a hervir, colocó en un recipiente una zanahoria, en otro un huevo y en el último vertió unos granos de café. Los dejó hervir sin decir palabra mientras su hija esperaba impacientemente sin comprender qué era lo que su padre hacía.

A los veinte minutos, el padre apagó el fuego. Sacó las zanahorias y las colocó en un tazón. Sacó los huevos y los colocó en otro plato. Finalmente, coló el café.

Miró a su hija y le dijo:

-¿Qué ves?

-Zanahorias, huevos y café - respondió ella.

El padre la hizo acercarse y le pidió que tocara las zanahorias. Ella lo hizo y notó que estaban blandas. Luego le pidió que tomara un huevo y lo rompiera.

Ella le quitó la cáscara y observó el huevo duro. Luego, le pidió que probara el café. Ella sonrió mientras disfrutaba de su dulce aroma. Humildemente, la hija preguntó:

-¿Qué significa esto, papá?

Él le explicó que los tres elementos habían enfrentado la misma adversidad: agua hirviendo. Pero habían reaccionado de forma muy diferente.

La zanahoria llegó al agua fuerte y dura; pero después de pasar por el agua hirviendo se había vuelto débil, fácil de deshacer.

El huevo había llegado al agua frágil, su cáscara fina protegía su interior líquido; pero después de estar en agua hirviendo, su interior se había endurecido.

El café, sin embargo, era único; después de estar en agua hirviendo, había cambiado el agua.



-¿Cuál eres tú? -le preguntó a su hija-. Cuando la adversidad llama a tu puerta, ¿cómo respondes? ¿Eres una zanahoria que parece fuerte pero que cuando la adversidad y el dolor te tocan, te vuelves débil y pierdes tu fortaleza? ¿Eres un huevo, que comienza con un corazón maleable? ¿Poseías un espíritu fluido, pero después de una muerte, una separación o un despido, te has vuelto dura y rígida? Por fuera eres igual, pero, ¿cómo te has transformado por dentro? ¿O eres como el café? El café cambia el agua, el elemento que le causa dolor. Cuando el agua llega al punto de ebullición, el café alcanza su mejor sabor. Si eres como el grano de café, cuando las cosas se ponen peor tú reaccionas mejor y haces que las cosas a tu alrededor mejoren.

Y tú, ¿cuál de los tres eres?

Ser un huevo o una zanahoria solo te perjudica a ti, así que, ¡levántate y sigue! No te pares. Lucha. Porque no vas a tener fuerzas mañana si lo dejas pasar hoy. Sé fuerte y confía en ti. Aprende a manejar la adversidad.

Cada uno da lo que tiene en su corazón

(Anónimo)



Marita, una joven muy pobre, iba a cumplir 15 años y decidió festejarlo e invitar a sus compañeros del colegio. Para esto, ahorró dinero por mucho tiempo.

Al enterarse de la fiesta, un grupo de amigos decidieron hacerle una broma. El líder del grupo era Pedrito, quien siempre se divertía mofándose de todos. Les dijo que se encargaría personalmente de preparar el regalo.

Llenó una caja muy bonita con basura y desperdicios mal olientes, la envolvió con papel dorado, le puso un gran moño y una tarjeta con agradables palabras.

Llegó la hora del brindis, le cantaron el Feliz Cumpleaños y fue el momento en que Pedrito, en representación de todos, le entregó el regalo.

Marita, que estaba disfrutando la fiesta de una manera increíble, abrió la caja con ilusión delante de los presentes. Entonces se encontró con la desagradable sorpresa. Pedrito y sus compinches se rieron y se burlaron de Marita, haciendo comentarios desagradables y humillantes.

Sin perder la sonrisa, Marita le pidió a Pedrito que la esperara un momento. Ella se retiró por unos minutos de la fiesta, tiró la basura, limpió la caja, la llenó de flores y la envolvió con el mismo papel.

Cuando la vieron entrar nuevamente al salón, todos se quedaron sorprendidos.

Fue al encuentro de Pedrito y con mucho cariño y dulzura, le dijo:

-Este es mi regalo para ti.

Expectantes y en silencio, los presentes pensaron que la devolución de la broma iba a ser más pesada. Pedrito, con las manos temblorosas, abrió la caja y se sorprendió.

Entonces, le preguntó:

-¿Qué significa esto?

Marita le contestó:

-Cada uno da lo que tiene en su corazón.

No te entristezcas con la actitud de algunas personas; no pierdas tu serenidad. La ira perjudica la salud y el rencor envenena el corazón.

Domina tus emociones negativas. Sé dueño de ti mismo. No arrojes leña al fuego de tu frustración. No pierdas la calma. Piensa antes de hablar y no cedas a tus impulsos, por muchas razones que tengas.

«Alimentar el resentimiento es como aquel que toma veneno y espera que muera otro».



El árbol de los problemas

(Jorge Bucay)

El carpintero que había contratado para que me ayudara a reparar mi vieja granja, acababa de finalizar su primer día de duro trabajo. Su cortadora eléctrica se había averiado, y le había hecho perder una hora de su trabajo, y ahora su antiguo camión se negaba a arrancar.

Mientras lo llevaba a su casa, permaneció en silencio.

Una vez que llegamos, me invitó a conocer a su familia.

Mientras nos dirigíamos a la puerta, se detuvo brevemente frente a un pequeño árbol, tocando las puntas de las ramas con ambas manos.

Al entrar a su casa, ocurrió una sorprendente transformación. Su bronceada cara sonreía plenamente. Abrazó a sus dos pequeños hijos y le dio un beso a su esposa. Posteriormente, me acompañó hasta el coche.

Cuando pasamos cerca del árbol, sentí curiosidad, y le pregunté acerca de lo que vi cuando entramos.

-Ese es mi árbol de los problemas- contestó.
-Sé que yo no puedo evitar tener problemas en el trabajo, pero hay algo que es seguro: los problemas no pertenecen ni a mi casa, ni a mi esposa, ni a mis hijos.

Así que, simplemente, los cuelgo en el árbol cada noche cuando llego. Después, por la mañana, los recojo otra vez.

Lo más divertido es que cuando salgo a la mañana a recogerlos, ni remotamente encuentro tantos como los que recordaba haber dejado la noche anterior.



El elefante encadenado

(Jorge Bucay)

Cuando yo era pequeño, me encantaban los circos, y lo que más me gustaba de los circos eran los animales. Me llamaba especialmente la atención el elefante que, como más tarde supe, era también el animal preferido por otros niños.

Durante la función, la enorme bestia hacía gala de un peso, un tamaño y una fuerza descomunales. Pero después de su actuación y hasta poco antes de volver al escenario, el elefante siempre permanecía atado a una pequeña estaca clavada en el suelo con una cadena que aprisionaba una de sus patas.

Sin embargo, la estaca era solo un minúsculo pedazo de madera apenas enterrado unos centímetros en el suelo. Y, aunque la cadena era gruesa y poderosa, me parecía obvio que un animal capaz de arrancar un árbol de cuajo con su fuerza, podría liberarse con facilidad de la estaca y huir.

El misterio sigue pareciéndome evidente.

¿Qué lo sujeta entonces?

¿Por qué no huye?



Cuando tenía cinco o seis años, yo todavía confiaba en la sabiduría de los mayores. Pregunté entonces a un maestro, un padre o un tío por el misterio del elefante. Alguno de ellos me explicó que el elefante no se escapaba porque estaba amaestrado.

Hice entonces la pregunta obvia: «Si está amaestrado, ¿por qué lo encadenan?». No recuerdo haber recibido ninguna respuesta coherente. Con el tiempo, olvidé el misterio del elefante y la estaca, y solo lo recordaba cuando me encontraba con otros que también se habían hecho esa pregunta alguna vez.

Hace algunos años, descubrí que, por suerte para mí, alguien había sido lo suficientemente sabio como para encontrar la respuesta: el elefante del circo no escapa porque ha estado atado a una estaca parecida desde que era muy, muy pequeño.

Cerré los ojos e imaginé al indefenso elefante recién nacido sujeto a la estaca. Estoy seguro de que, en aquel momento, el elefantito empujó, tiró y sudó tratando de soltarse. Y, a pesar de sus esfuerzos, no lo consiguió, porque aquella estaca era demasiado dura para él.

Imaginé que se dormía agotado y que al día siguiente lo volvía a intentar, y al otro día, y al otro...

Hasta que un día, un día terrible para su historia, el animal aceptó su impotencia y se resignó a su destino.

Ese elefante enorme y poderoso que vemos en el circo no escapa porque, pobre, cree que no puede.

Tiene grabado el recuerdo de la impotencia que sintió poco después de nacer. Y lo peor es que jamás se ha vuelto a cuestionar seriamente ese recuerdo.

Jamás, jamás intentó volver a poner a prueba su fuerza.

Todos somos un poco como el elefante del circo: vamos por el mundo atados a cientos de estacas que nos restan libertad. Vivimos pensando que «no podemos» hacer montones de cosas, simplemente porque una vez, hace tiempo, cuando éramos pequeños, lo intentamos y no lo conseguimos. Hicimos entonces lo mismo que el elefante, y grabamos en nuestra memoria este mensaje: No puedo, no puedo y nunca podré.

Hemos crecido llevando ese mensaje que nos impusimos a nosotros mismos y por eso nunca más volvimos a intentar liberarnos de la estaca.

Cuando, a veces, sentimos los grilletes y hacemos sonar las cadenas, miramos de reojo la estaca y pensamos: no puedo y nunca podré (Bucay, 2016).

Preguntas para el diálogo:

- ¿Puedes inventar otro título para esta historia?
- ¿Qué podemos aprender de este cuento?
- ¿Cómo se sienten los personajes del cuento?
¿Por qué?

El buscador

(Adaptación de Jorge Bucay)

Esta es la historia de un hombre al que yo definiría como un buscador.

Un buscador es alguien que busca; no necesariamente alguien que encuentra. Tampoco es alguien que, necesariamente, sabe qué es lo que está buscando. Es simplemente alguien para quien su vida es una búsqueda.

Un día, el buscador sintió que debía ir hacia la ciudad de Kammir. Había aprendido a hacer caso riguroso de estas sensaciones que venían de un lugar desconocido de sí mismo. Así que lo dejó todo y partió.

Después de dos días de marcha por los polvorientos caminos, divisó, a lo lejos, Kammir. Un poco antes de llegar al pueblo, le llamó mucho la atención una colina a la derecha del sendero. Estaba tapizada de un verde maravilloso y había un montón de árboles, pájaros y flores encantadores. La rodeaba por completo una especie de pequeña valla de madera lustrada. Una portezuela de bronce lo invitaba a entrar. De pronto, sintió que olvidaba el pueblo y sucumbió ante la tentación de descansar por un momento en aquel lugar.

El buscador traspasó el portal y empezó a caminar lentamente entre las piedras blancas que estaban distribuidas como al azar, entre los árboles. Dejó que sus ojos se posaran como mariposas en cada detalle de aquel paraíso multicolor. Sus ojos eran los de un buscador, y quizá por eso descubrió aquella inscripción sobre una de las piedras:

Abdul Tareg, vivió 8 años, 6 meses, 2 semanas y 3 días.

Se sobrecogió un poco al darse cuenta de que aquella piedra no era simplemente una piedra: era una lápida. Sintió pena al pensar que un niño de tan corta edad estaba enterrado en aquel lugar. Mirando a su alrededor, el hombre se dio cuenta de que la piedra de al lado también tenía una inscripción. Se acercó a leerla. Decía:

Yamir Kalib, vivió 5 años, 8 meses y 3 semanas.

El buscador se sintió terriblemente conmovido. Aquel hermoso lugar era un cementerio, y cada piedra era una tumba. Una por una, empezó a leer las lápidas. Todas tenían inscripciones similares: un nombre y el tiempo de vida exacto del muerto. Pero lo que lo conectó con el espanto fue comprobar que el que más tiempo había vivido sobrepasaba apenas los once años. Embargado por un dolor terrible, se sentó y se puso a llorar.

El cuidador del cementerio pasaba por allí y se acercó. Lo miró llorar durante un rato en silencio y luego le preguntó si lloraba por algún familiar.

-No, por ningún familiar -dijo el buscador- .¿Qué pasa en este pueblo? ¿Qué cosa tan terrible hay en esta ciudad? ¿Por qué hay tantos niños muertos enterrados en este lugar? ¿Cuál es la horrible maldición que pesa sobre esta gente, que les ha obligado a construir un cementerio de niños?

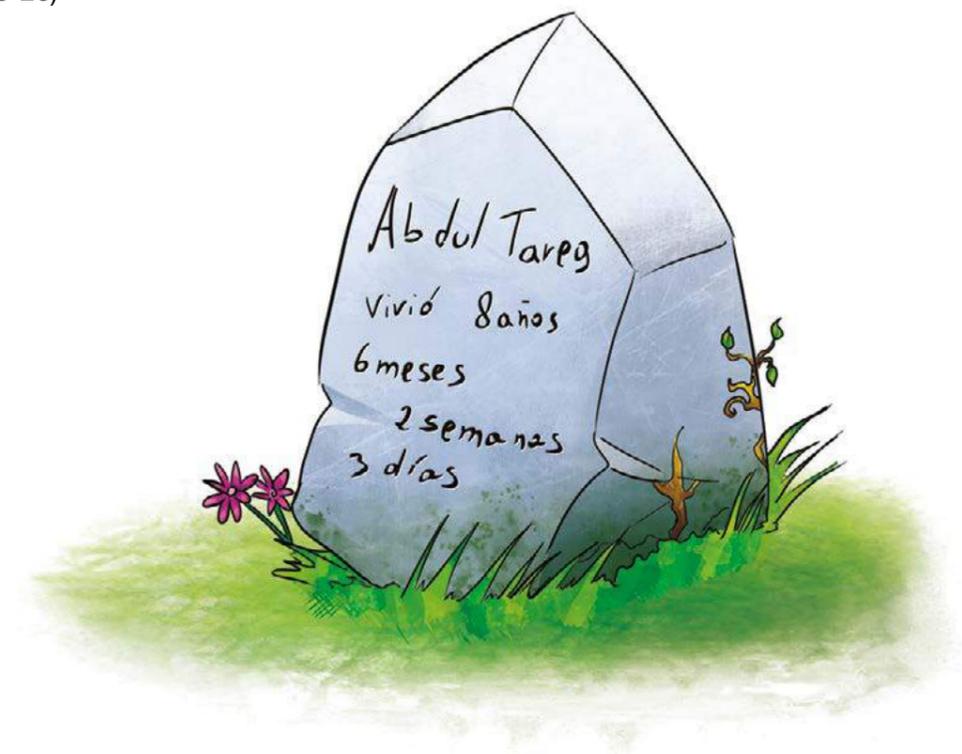
El anciano sonrió y dijo:

-Puede usted serenarse. No hay tal maldición. Lo que pasa es que aquí tenemos una vieja costumbre. Le contaré:

«Cuando un joven cumple quince años, sus padres le regalan una libreta como esta que tengo aquí, para que se la cuelgue al cuello. Es tradición entre nosotros que, a partir de ese momento, cada vez que uno disfruta intensamente de algo, abre la libreta y anota en ella: a la izquierda, qué fue lo disfrutado; a la derecha, cuánto tiempo duró el gozo.

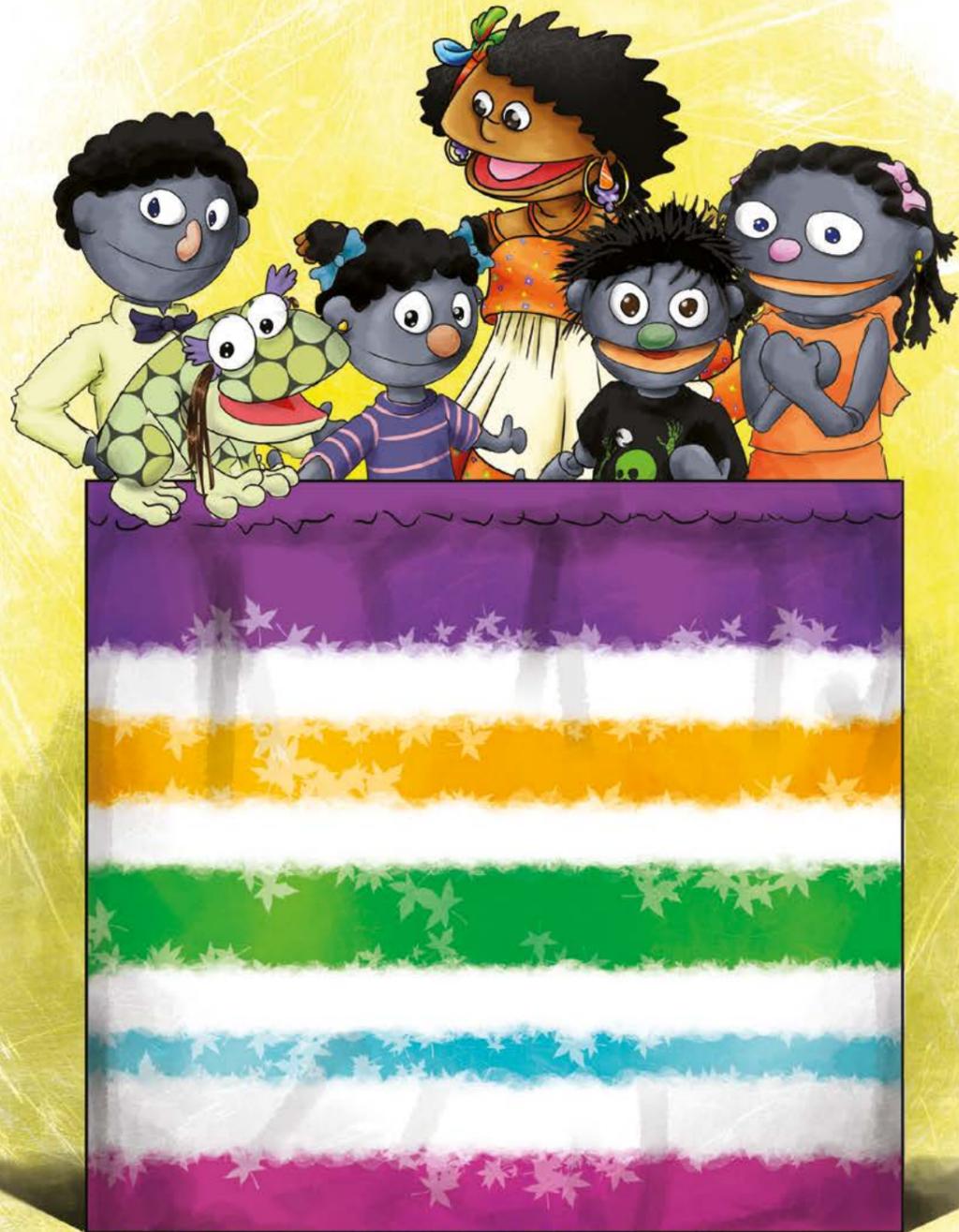
«Conoció a su novia y se enamoró de ella. ¿Cuánto tiempo duró esa pasión enorme y el placer de conocerla? ¿Una semana? ¿Dos? ¿Tres semanas y media? Y después, la emoción del primer beso, el placer maravilloso del primer beso. ¿Cuánto duró? ¿El minuto y medio del beso? ¿Dos días? ¿Una semana? ¿Y el embarazo y el nacimiento del primer hijo? ¿Y la boda de los amigos? ¿Y el viaje más deseado? ¿Y el encuentro con el hermano que vuelve de un país lejano? ¿Cuánto tiempo duró el disfrutar de estas situaciones? ¿Horas? ¿Días? Así, vamos anotando en la libreta cada momento que disfrutamos. Cada momento.

«Cuando alguien se muere, es nuestra costumbre abrir su libreta y sumar el tiempo de lo disfrutado para escribirlo sobre su tumba. Porque ese es para nosotros el único y verdadero tiempo vivido».
(Bucay, 1997, pp. 23-26)



Palenque de Pazita

TÍTERES



Guía para usar los títeres

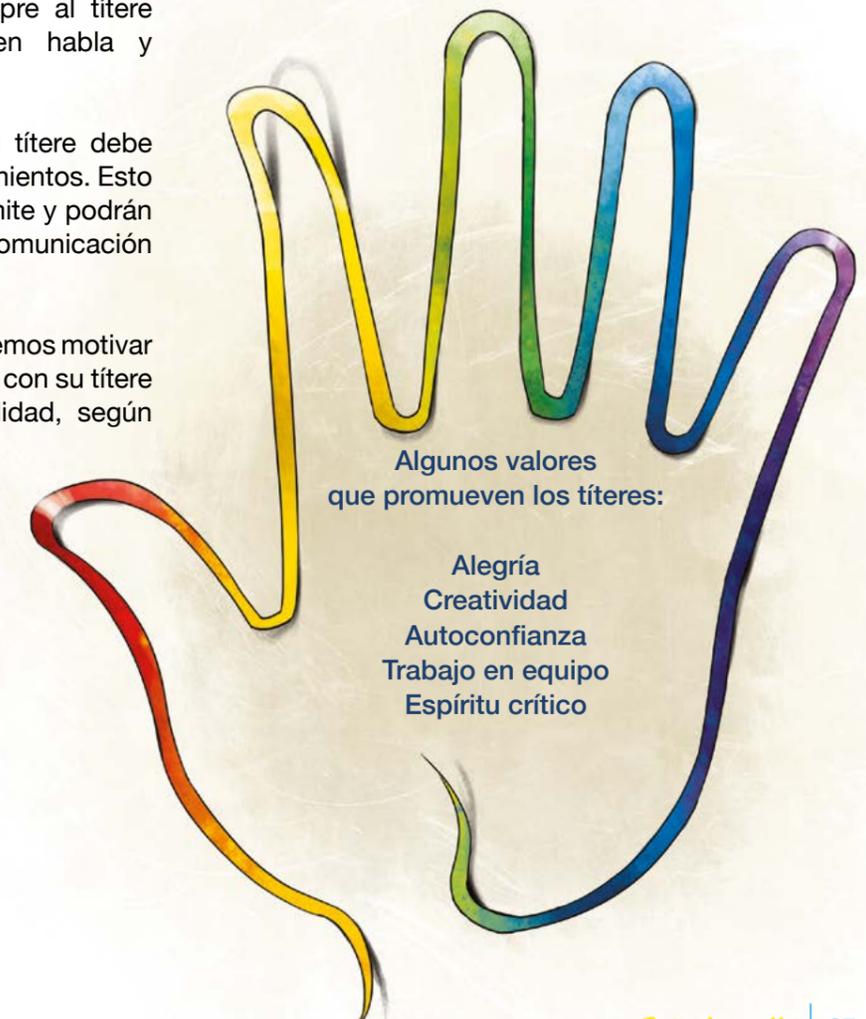
Nuevamente vamos a utilizar la Mano de Pau para ayudarlos en el desarrollo de las actividades:

- **Pulgar (Mensaje):** El títere tiene que saber de dónde viene y a dónde va. Debe tener vida, historia, una personalidad.
- **Índice (Convicción):** El títere debe apropiarse de su historia. Debe ser auténtico, debe indicar y dar seguridad.
- **Corazón (Sentimiento):** Debe existir un compromiso entre el títere y el educador o educadora. Deben interactuar; el educador debe mirar siempre al títere cuando es el títere quien habla y viceversa.
- **Anular (Compromiso):** El títere debe expresar emociones y sentimientos. Esto ayudará a que el NNAJ lo imite y podrán establecer un ambiente de comunicación y creatividad.
- **Meñique (Invitación):** Debemos motivar a los niños y niñas a trabajar con su títere para que expresen su realidad, según sus destrezas y habilidades.

Para saber más:

www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/download/267203/368957

Oltra Albiach, M. A. (2013). "Los títeres: un recurso educativo". Educación social. Revista de Intervención Socioeducativa, 54, p. 164-179



Algunos valores que promueven los títeres:

Alegría
Creatividad
Autoconfianza
Trabajo en equipo
Espíritu crítico



Justificación de nuestro trabajo en emergencias

El muñeco es el primero y más fiel amigo y confidente de las niñas y los niños. En él descargan sus frustraciones, en él se proyectan en íntimo diálogo. Cuando no encuentran apoyo familiar, se refugian en los brazos del muñeco, y lo hacen partícipe de sus tensiones y de su violencia, y también de su ternura.

Para la niña o niño, el muñeco es el primer medio de evasión de una realidad incomprensible y opresiva. Una evasión de su soledad, como dice Erich Fromm, de su individualidad. El muñeco es el intérprete perfecto, le sirve a la niña o niño de careta, de escudo, de distanciamiento, de desinhibición, y se vierte en ella o él de manera espontánea, liberando sus tensiones y sus problemas. Es el mismo juego del avestruz cuando mete su cabeza bajo la tierra para evitar algún peligro: al no ver, piensa que no es visto.

El muñeco lo libera de la exigencia de mostrarse.

Cuanto la niña o niño maneja el títere, está expresando en este su personalidad. Por eso, el títere -el muñeco, en general-, es uno de los medios más idóneos para combatir las inhibiciones, ya sean de acción corporal como de expresión verbal.

El teatro de títeres constituye el más puro teatro popular. Es un teatro de participación, cualquiera que sea el sentido en que esta se entienda: como receptor activo (en sus dos facetas, silencioso y colaborador), como intérprete o como constructor.

Otra de sus ventajas viene dada por el aglutinamiento del trabajo individual en el colectivo para la consecución de

un todo armónico: el espectáculo. No importa que al final se consiga o no ese espectáculo ideal, en su sentido tradicional o teatral. Lo verdaderamente importante es conseguir, a través del juego, la creación.

Otra de sus ventajas consiste en el reducido espacio necesario para su montaje. Se puede incluso improvisar en cualquier sitio y en cualquier momento. Es importante que en estas dramatizaciones intervengan la totalidad de las niñas y niños, sin preferencias por parte del educador o educadora. Las niñas y niños deben desempeñar el papel en el que se encuentren más a gusto, en el que su contribución sea mayor, mejor, más creativa.

Por último, el teatro de títeres ofrece un campo insuperable de experimentación práctica, por su carácter globalizador de actividades de la creación dramática, que pertenece a diferentes áreas: expresión corporal, expresión plástica, expresión musical, desarrollo del lenguaje, así como el estudio del desarrollo de la imaginación, el análisis, la síntesis y la comunicación.

También nos facilita la observación de los comportamientos y la evaluación de la educación estética (concepto que abarca todo lo expuesto relacionado con la formación integral del individuo, a cuyo fin, insistimos una vez más, están orientadas todas las materias docentes, tanto técnicas como culturales y humanísticas).

TEATRO ARBOLÉ!
PARQUE DEL AGUA LUIS BUÑUEL
Paseo del Botánico 5 - 50018 Zaragoza

Antes de pegar, es mejor hablar

Objetivo:

Fomentar el diálogo como método de buena convivencia.

Personajes:

Padre, Jefe, Madre, Hijo, Hermana, Zapito, Titiritero

Desarrollo:

Pequeña representación que promueve el diálogo como medio para la resolución no violenta de conflictos.

- Tierra, Mar, Aire y Fuego con NNAJ
- Presentación de la obra
- Canción: Zapito
- Bailo terapia: actividad interactiva con NNAJ
- Representación
- Canción: Ecuador vamos escucha
- Juego: El teléfono dañado

1. Juego tierra, mar, aire y fuego

Objetivos:

- Facilitar la escucha y la atención para una buena comunicación.
- Ayudar a los participantes a desarrollar la capacidad de una escucha activa.

Desarrollo:

El animador selecciona un espacio plano y, con una tiza, lo divide en tres columnas.

Fase 1: El animador explica las reglas del juego sin dar demasiadas explicaciones y sin admitir preguntas. Solicita a los participantes que se concentren en las reglas.

2. Juego del teléfono dañado

- Todos los jugadores se ubican en la columna de la mitad.
- Si el animador dice “mar”, todos los jugadores deben moverse a la columna de la derecha; si dice “tierra”, todos se mueven a la columna de la izquierda; si dice “aire”, se quedan en esa columna y saltan; y si dice “fuego”, se quedan en la columna y se agachan.
- Si alguna persona se despista o equivoca, queda eliminada.
- El objetivo es aguantar el mayor tiempo dentro de la cancha sin equivocarse.

Fase 2: Cuando los participantes tengan más claro el juego, el animador puede modificar el orden y la velocidad de las instrucciones para despistarlos. Si es necesario, para que los participantes se tomen el juego más seriamente, puede propiciar la competitividad entre ellos.

Fase 3: Durante el juego, el animador propiciará tres situaciones diferentes y premeditadas:

- Situación 1: Si un participante falla, el animador observará la reacción del grupo sin decir nada. Si el jugador sale del juego por su cuenta, lo respetará. Si el participante sigue jugando, el animador no dirá nada y observará cómo responde el grupo. Si alguien protesta, se suspenderá el juego y el animador motivará al grupo a comentar qué ha pasado y cómo afecta eso a los jugadores. ¿Cómo es posible ponernos de acuerdo y en el lugar del otro? ¿Por qué es importante escuchar?

Después de haber reflexionado, el animador sugerirá que los jugadores hagan un pacto acerca de qué hacer si se repite la situación y, a partir de ese momento, respetarlo durante el resto del juego. Se trata de observar cómo responde el grupo ante la impunidad cuando alguien no obedece las normas. Si el animador lo considera oportuno, puede pactar con algún participante, antes del juego, que ejerza el rol de árbitro.

- Situación 2: El animador dice, por ejemplo, “mar”, pero en lugar de moverse a la derecha, da un salto. Muchos jugadores se van a confundir y lo van a imitar. El animador debe explicar que él ha dado una orden y no ha dicho que lo imiten. Esta actividad motiva la reflexión acerca de los modelos e imaginarios que nos llevan a imitar las acciones sin pensar en lo que estamos haciendo.
- Situación 3: El animador debe decir “viento” en lugar de “aire”. Muchos participantes van a confundirse y van a saltar. El animador debe hacer énfasis en que la instrucción, aunque se parece, no es la misma, por eso es importante poner atención.

Valoración y conclusiones:

Al acabar el juego, el animador evalúa la reacción de los jugadores y jugadoras. ¿Cómo se sintieron en las diferentes situaciones? ¿Qué pasó en cada una de ellas? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Cuáles han sido las consecuencias? ¿Las normas eran adecuadas? ¿Estaban bien explicadas? ¿Qué ha fallado? ¿Cómo lo resolverían si volvieran a comenzar el juego?

Objetivos:

- Ilustrar las distorsiones que suelen ocurrir durante la transmisión de información desde una fuente de origen (emisor), a través de varios individuos, hasta un receptor final.
- Ayudar a los participantes a desarrollar la capacidad de una escucha activa.

Desarrollo:

- El animador escogerá, al azar, un NNAJ del grupo.
- Debe decirle una frase corta y pedirle que la se la repita al oído del siguiente jugador.
- Este la escucha la repite al oído del siguiente.
- Así sucesivamente, hasta llegar al último jugador.
- El último jugador dice en voz alta lo que ha escuchado y el primero dice lo que le dijo el monitor del juego.

Siempre hay una evidente diferencia entre el mensaje original y lo que escuchó el último jugador. Esta actividad sirve para demostrar que algo transmitido verbalmente siempre es distorsionado por los que van pasando la información.

El animador debe conversar con los NNAJ sobre la importancia de evitar que crean cualquier cosa que les cuentan, sobre todo cuando no saben de dónde partió el mensaje original. Es importante que sean críticos y que pidan detalles basados en las siguientes preguntas:

¿Quién vio o escuchó lo que se cuenta?
¿Cuándo ocurrió? ¿Dónde tuvo lugar?
¿Cómo sucedió la historia? ¿Quiénes fueron los protagonistas y otros testigos? ¿Por qué ocurrió esto?

Si alguien es capaz de responder a estas preguntas, no es un rumor, porque la información es cierta.



Antes de pegar, es mejor hablar

(Leslie Garrett. Adaptación de Nación de Paz)



Personajes: JEFE, PADRE, MADRE, HIJO, HERMANA, ZAPITO, TITIRITERO

ESCENA 1:

JEFE (En off): ¡Usted está despedido!

PADRE (En off): ¿Pero por qué?

JEFE (En off): Porque sí y punto.

PADRE (En off): Pero si yo he trabajado bien...

JEFE (En off): ¡A la calle!

Empieza la música y aparece el PADRE caminando cabizbajo, la escenografía se mueve tras él, dando la impresión de que camina hacia algún lado.

Aparece aun lado una casa y al otro un bar. El PADRE mira ambos lados y duda si entrar a su casa o ir al bar. Al final decide entrar en el bar.

Se escuchan sonidos de botellas y borrachos cantando, la escenografía del bar se mueve por el espacio, da vueltas primero lentamente y luego frenéticamente. El sonido del bar aumenta y en un clímax de ruido y movimiento, el bar expulsa al personaje del PADRE, que tiene una botella en la mano. Entra a la casa entonando desafinadamente una canción.

Comedor casa.

El PADRE se tumba en la mesa, entra la MADRE.

MADRE: ¿Qué pasó mi vida?

PADRE: ¿Qué, qué?

MADRE: ¿Por qué estás así?

PADRE: No pasó nada, déjame.

MADRE: ¿Cómo que no pasó nada, mira cómo vienes?

PADRE: ¡Te dije que me dejes tranquilo!

El PADRE se levanta de la silla y le pega. Se va maldiciendo.
La MADRE se queda llorando en la cocina.

HIJO (Entra a la cocina): ¡Mamá! ¿Qué hay de comida? (Va directo a las cazuelas).

MADRE (Alterada): ¡Saca las manos de la comida! (Le pega al HIJO).

El HIJO se queda llorando en el otro extremo y la MADRE se va, entra la HERMANA.

HERMANA: ¿Por qué lloras hermanito?

HIJO: ¡Déjame tranquilo! Siempre metida donde no te llaman. (Le pega y se va).

La HERMANA se queda llorando, entra ZAPITO, intenta saludarla y jugar con ella.

HERMANA: ¡Sale sapo cochino!

La HERMANA se va de la escena y ZAPITO se queda llorando.

Entra un TITIRITERO que escuchó llorar a ZAPITO.

TITIRITERO: (Al público). ¿Qué pasa, quién llora así?
¿Es Zapito? (Dirigiéndose a Zapito).
¿Qué pasó, Zapito, Zapito? (Lo trata de acariciar y ZAPITO le intenta morder).
¡Oye! ¿Qué te pasa?

ZAPITO: ¡Déjame tranquilo!

TITIRITERO: ¿Pero por qué me quieres morder a mí?

ZAPITO: ¿Por qué? ¿No ves que me estás molestando?

TITIRITERO: Yo no quería molestarte, solo me preocupé porque te vi llorando.

ZAPITO: Sí, como no.

TITIRITERO: No deberías actuar así conmigo, que soy tu amigo. A ver, ven acá. (Trata de cogerlo y ZAPITO se rehúsa). ¡Oye!

ZAPITO: ¡Déjame tranquilo!



TITIRITERO: No está bien que me trates así, yo te construí con estas manos que tú quieres morder, pero además con mis manos te doy movimiento y vida para que las niñas y niños puedan verte.

ZAPITO: Es verdad, discúlpame.

TITIRITERO: No te preocupes, a ver, ven conmigo. Cuéntame qué te pasó.

ZAPITO: Es que yo venía a saludar a mi dueña como hago todos los días y ella me pegó.

TITIRITERO: (Al público). ¿Eso es verdad? ¿Sabes una cosa? Quizás a tu dueña le pasó algo.

ZAPITO: ¿Tú crees?

TITIRITERO: Claro que sí, mira lo que te pasó conmigo, tú no eres así. Nunca me habías mordido, pero como estabas molesto, preferiste morderme en lugar de hablar.



ZAPITO: Es verdad, ella nunca me había pegado, prefirió pegarme en lugar de hablar y contarme qué le había pasado.

TITIRITERO: Yo creo que deberías tratar de hablar con tu dueña, puede que le haga falta tu ayuda.

ZAPITO: Tienes mucha razón, llévame al retablo, voy a buscarla; es mejor hablar antes que pegar.

El **TITIRITERO** le hace un cariño a **ZAPITO** y lo mete al retablo. Este comienza a buscar a la **HERMANA**. Ella entra. Ambos se quedan parados en una esquina, mirándose.

HERMANA: ¿Qué haces aquí?

ZAPITO: Vine para que hablemos, nunca antes me habías pegado y estoy muy preocupado por ti.

HERMANA: Es que me estabas molestando.

ZAPITO: Yo nunca te había molestado, ¿qué te pasó?

HERMANA: Es verdad, discúlpame. Es que cuando fui a saludar a mi hermano, no sé por qué, me gritó y me pegó. Él nunca había hecho eso.

ZAPITO: Creo que debes hablar con él, quizás puede necesitar tu ayuda.

HERMANA: Tienes razón, es mejor hablar antes que pegar. Discúlpame mi Zapito lindo.

La **HERMANA** y **ZAPITO** se abrazan. Por una esquina entra el **HIJO**, caminando bruscamente. Ve a su **HERMANA** y se detiene.



ZAPITO y la **HERMANA** se miran. **ZAPITO** le da un pequeño empujón.

HERMANA: Hermano...

HIJO: ¿Qué quieres?

HERMANA: Hablar.

HIJO: Ahora no tengo tiempo, me están esperando para jugar pelota.

HERMANA: Es que nunca antes me habías pegado, ¿te pasó algo que yo no sé?

HIJO: No es nada, cosas de hombres.

HERMANA: Yo soy tu hermana y quiero ayudarte.

HIJO: Mira, es que... entré a comer algo y mamá no sé por qué se molestó conmigo y me pegó.

HERMANA: Algo debió pasarle porque mamá nunca antes te había pegado. Ella es muy cariñosa con nosotros.

HIJO: Sí, pero me dio duro.

HERMANA: ¿Por qué no hablas con ella? Puede que necesite ayuda si algo le pasó. Mira, cuando tú me pegaste yo me molesté mucho y le pegué a Zapito.

TITIRITERO: Y luego me mordió.

HIJO (A la **HERMANA**): ¿Tú mordiste al titiritero?

HERMANA: (Riendo). No ñaño, Zapito mordió al Titiritero porque estaba molesto conmigo.

HIJO: Debemos hablar con mamá, es mejor hablar antes que pegar.

TITIRITERO: Eso digo yo.

HIJO: Gracias hermanita. (Se abrazan).

MADRE: (Entrando). ¿Qué me miran los dos? (craa **ZAPITO**). Bueno, los tres.

HIJO: Mamá, queremos hablarle. Usted siempre ha sido cariñosa con nosotros. ¿Qué le pasó que me pegó?

MADRE: Es que te pones insoportable con la comida, metiendo las manos en las ollas.

HERMANA: Mamá, si usted sabe que a mi hermano y a mí nos encanta como cocina.

MADRE: ¿Y usted qué pinta en todo esto?

MADRE: ¡Ay! lo que faltaba.

ZAPITO: ...su hermana me pegó a mí cuando trataba de jugar con ella y yo mordí al Titiritero cuando trató de interesarse por mí.

HIJO: ¿Qué le pasó, mamá?

MADRE: Es que su padre vino de la calle hoy como nunca había venido. Tomó mucho alcohol y tenía muy mal carácter.

HERMANA: ¿Papá con mal carácter y tomando?

MADRE: Eso mismo me llamó la atención, pero cuando le pregunté...

HIJO: Le pegó.

MADRE: ¡Sí! Algo muy malo debe haberle pasado, y como estaba muy molesta con él, entonces te pegué a ti, mi niño, discúlpame.

HIJO: ¡Claro, mamá, si usted siempre es muy cariñosa! (Todos se abrazan).

MADRE: Debemos hablar con su papá para ver en qué podemos ayudarle.

El PADRE entra apenado por un extremo de la escena.

PADRE: Buenas tardes, mi vida yo quiero aprovechar que están los niños aquí... (ZAPITO croa). Bueno, y nuestro sapo también, para pedirte disculpas por lo que pasó antes y decirles a todos que ante cualquier problema la solución no está en el trago ni en la violencia. Ante cualquier problema, lo mejor es conversar y llegar a entendernos de la mejor manera, con cariño y respeto.

Todos se abrazan en escena.

TITIRITERO: Por suerte ellos lograron solucionar sus diferencias. Antes de pegar, es mejor hablar. Dile NO a la violencia.

FIN



El día en que la tierra bailó regaetton

(Adaptación de Nación de Paz)

Objetivo:

Que las niñas y niños expresen sus emociones y compartan sus experiencias, en un entorno de confianza, seguridad y orientación.

Descripción:

Realizar una breve obra de títeres según la historia que se adjunta, con el fin de ayudar a las niñas y niños a canalizar las experiencias y emociones producto del terremoto.

Esta actividad debe realizarse en un espacio abierto, con los materiales que se disponga en el entorno y cuidando que se preste seguridad a las niñas y niños.

El desarrollo de la historia está diseñado para que se establezca una interacción y un diálogo con los NNAJ, que permita que expresen sus experiencias y temores. La obra también proporciona información sobre las medidas a seguir frente a un terremoto.

Finalmente, esta obra invita a unirse y trabajar solidariamente para reconstruir el entorno, fortalecer la esperanza de un futuro mejor y detectar si hay niñas o niños que presenten más dificultades y que requieran de una atención profesional especializada y personalizada para superarlas.

Personajes: Niño, Niña adolescente, Mamá, Papá, Niña/o Amigo.

Desarrollo:

Sugerimos que la historia sea adaptada a las realidades de cada zona y que los diálogos sean simples, cercanos y lúdicos.

1. El día antes:

La historia se inicia con las niñas y niños haciendo su vida normal durante el día (previo al terremoto). Juegan con sus amigos; comparten espacios familiares cotidianos como el almuerzo, la cena o la hora de acostarse; y finalmente, se duermen. La situación cotidiana debe reflejar la interacción entre los niños y sus padres, sus actividades conjuntas y algún juego que sea típico de la zona. Los personajes de la obra invitan a las niñas y niños a participar al preguntarles: ¿Qué podemos jugar?

Tiempo estimado: 3 minutos

2. La noche del terremoto:

Las acciones y experiencias posteriores. Temores, reacciones de los adultos, información entregada. Este momento se inicia con el evento del terremoto, las niñas y niños asustados.

El Niño sale corriendo de la casa y la Niña adolescente espera en su lugar. Uno de los Padres mantiene la calma, busca un espacio para protegerse y reúne a la familia. El otro Padre está descontrolado.

En este momento es importante hacer una pausa y dialogar con las niñas y niños del público: ¿Creen que estuvo bien la reacción de cada personaje? Los participantes deben analizar el comportamiento de todos los personajes.

Recomendamos que la Niña adolescente sea la que establezca el diálogo con los niños del público, tanto por la cercanía etaria como por la posibilidad de destacar un rol más protector.

El objetivo es que los niños del público comprendan cuáles son los pasos correctos a seguir en caso de terremoto. Los personajes de la historia siguen las recomendaciones del público y termina el terremoto.

Enseguida, los Padres hablan con sus Hijos y los felicitan por las acciones realizadas. También les explican por qué se produce un terremoto y les advierten que habrán réplicas durante algunos días, pero que tendrán menor fuerza.

Antes de finalizar esta parte, debemos preguntar a los niños del público cómo se sintieron y cuáles fueron sus temores y reacciones. Debemos darles espacio y seguridad para que reflexionen y dialoguen sobre estas experiencias.

Tiempo estimado: 5 minutos

3. El día después:

¿Cómo se vivió? ¿Qué hicieron los adultos, niños y adolescentes?

La historia continúa cuando al día siguiente se encuentran con sus amigas y amigos y comentan lo sucedido. La Niña o Niño amigo está asustado y cree que la situación no se va a resolver, que va a ser peor, etc. El otro Niño, con la información ya más clara, le explica a su Amigo qué es un terremoto y qué es lo que puede pasar. En este punto, debemos preguntar a los NNAJ qué es lo que se debe hacer en esa situación.

Otro punto importante es mostrar la actitud de ayuda entre las personas, donde los Padres hablen sobre la necesidad de ayudar a sus vecinos, organizarse, cooperar, compartir y mostrar solidaridad ante la catástrofe. Los NNAJ pueden proponer roles como juntar agua, ordenar el alimento que se junte, organizar las donaciones, etc. Debemos preguntar a los NNAJ qué se ha hecho para ayudar y qué es lo que falta.

En otro momento de la historia, el Niño amigo muestra actitudes individualistas. Se preocupa solo de su vida y ya que a él no le pasó nada con el terremoto, dice que no le importan los demás ya que él está bien, tiene alimento y está protegido. Debemos preguntar a los NNAJ si esa actitud está bien.

Podemos concluir esta parte reforzando la actitud solidaria y proactiva que es necesaria para sobrellevar esta clase de situaciones. Sugerimos ejemplificar con hechos de la vida real de esa localidad.

Al terminar la historia, hacemos un llamado a:

- Mantener la esperanza y la gratitud porque estamos bien y podremos salir adelante. Lo material se puede recuperar. Podemos reconstruir un futuro mejor y esa actitud hay que transmitirla a los NNAJ.
- Reflexionar en que es probable que lo peor ya haya pasado. Aunque haya réplicas del terremoto, sus familias les ofrecerán cuidado y protección para evitar que sufran algún daño. Los NNAJ deben sentir que sus figuras de apego cercanas se sienten habilitadas para cuidarlos y mantenerlos a salvo.
- Identificar comportamientos que suelen darse como consecuencia de esta clase de situaciones traumáticas. Debemos conversar con los NNAJ sobre sus temores y cómo pueden manifestarse estos en forma de pesadillas, dificultades para dormir, falta de concentración, etc. Enfatizar en que es normal lo que les sucede y motivarlos a que hablen con sus padres para que los ayuden o que busquen ayuda profesional.

Tiempo estimado: 7 minutos

Actividad:

1. Preparar el espacio que recibirá a las niñas y niños:

- Contar con un espacio cómodo que permita tranquilidad y seguridad.
- Disponer de un espacio visible, como una tarima, donde se montará el escenario para la obra de títeres. No debe circular gente por atrás del escenario, para no distraer al público.

2. Palabras de bienvenida:

- Iniciar la actividad con palabras de bienvenida e invitar a compartir un momento de entretenimiento y aprendizaje.
- Solicitar atención y participación.

3. Inicio de la obra:

- Dar inicio a la obra según la historia señalada.
- Pedir silencio para que el diálogo pueda ser escuchado por todos. Este debe ser claro y fácil de entender.
- Establecer una interacción permanente entre los títeres y el público infantil.

4. Observadores:

- Estar atentos en caso de que algún NNAJ presente conflictos relacionados con el contenido de la obra.
- Ofrecerles seguridad y apoyo.
- Acoger, orientar, derivar.

5. Cierre de la actividad:

- Cerrar la actividad con palabras de motivación y esperanza.
- Felicitar a los NNAJ por su participación.
- Acoger a NNAJ que necesiten atención o apoyo.
- Ordenar el espacio.

El Duende del Bosque

(Manuel Domínguez Gómez)



PERSONAJES:

- Narrador
- Pazita (niña de 8 años)
- Ciclo, Duende del Bosque
- Limpia, la Bruja de la Basura
- Leñador 1
- Leñador 2

ACTO PRIMERO

Aún con el telón cerrado, sale el NARRADOR y presenta la obra a todo el público.

NARRADOR: Madres, padres, familiares, profesores... adultos en general. Va a dar comienzo la obra: El Duende de Paz, que el grupo de teatro (nombre del grupo) presenta y que va a ponerlos delante de vuestros adultos ojos los problemas que nosotros, los niños y niñas, vemos que existen en el mundo y que queremos solucionar.

Se abre el telón mientras el NARRADOR está hablando y en el escenario está PAZITA, una niña que está leyendo un libro sentada bajo un árbol. El decorado es un bosque que mana la naturaleza viva; los árboles, las nubes y el sol poseen cara completa. Hay tres árboles en el escenario, en uno de los cuales está PAZITA.

NARRADOR: Os voy a presentar a Pazita. Pazita es una niña de ocho años a quien le encanta leer bajo la sombra del árbol milenario que, según dicen, transmite la sabiduría del bosque.

Asoma CICLO, un duendecillo con orejas puntiagudas y un gran sombrero verde, por detrás de uno de los árboles. Intenta ver a PAZITA.

NARRADOR: Por cierto, aquí tenemos a la sabiduría del bosque. Se llama Ciclo y es el duende que protege estos lugares.

Él sabe todo lo que hay que saber sobre nuestra madre Naturaleza, pero... dejemos que dé comienzo la historia. (Sale).

PAZITA recita en voz alta un poema de Federico García Lorca mientras CICLO la escucha atentamente.

PAZITA: Eran tres.
(Vino el día con sus hachas).
Eran dos.
(Alas rastreras de plata).
Era uno.
Era ninguno.
(Se quedó desnuda el agua).

CICLO comienza a llorar y PAZITA se sorprende por los sollozos que escucha. Asustada, se levanta y comienza a buscar entre los árboles hasta que encuentra al duende que está acurrucado en una esquina y llorando por lo que PAZITA recitaba.

PAZITA: Hola. Soy Pazita. ¿Por qué lloras? ¿Qué te ha ocurrido?

CICLO: (Sollozando). Acabas de leer un homenaje a mis tres mejores amigos del bosque. Eran tres hermosos robles que habían vivido más de doscientos años cada uno y yo me había criado entre sus hojas y sus bellotas. Pero vino el ser humano y los cortó porque preciaban su madera.

PAZITA: Lo siento mucho, no lo sabía. Pero, ¿quién eres? Nunca antes te había visto por aquí.

CICLO: (Se presenta ante la niña como un héroe). Soy Ciclo, el Duende del Bosque. Soy el encargado de proteger estas tierras de la cruel mano del ser humano, que tala árboles, caza animales, contamina los ríos y el aire y no se da cuenta de que sin nosotros no podría vivir. Nosotros, la Naturaleza, le damos todo lo que él necesita, pero ya estamos agotados y no podemos trabajar más.

PAZITA: No te entiendo, duendecillo.

CICLO: Si el ser humano nos respetara y nos protegiera tendría muchas más cosas. Nosotros no podemos trabajar a este ritmo toda nuestra vida y,

por ejemplo, los árboles, cansados de reciclar tanto aire, mueren antes o son talados; los animales no encuentran comida suficiente porque el ser humano construye casas en las praderas; los pájaros ya no tienen sitios donde hacer sus nidos en el bosque y se tienen que marchar a la ciudad, donde las niñas y niños les tiran piedras, los cazan, y los meten en jaulas. Los ríos ya no llevan peces, sino latas, y el aire nos hace toser. (Tose)

PAZITA: Pues sí que es serio el problema, pero vosotros aquí no tenéis que preocuparos por nada. Hay grandes árboles y los animales corretean sin temor.

CICLO: (Mira a ambos lados como si estuviera siendo observado. Habla en voz baja, como asustado). No te creas, porque hay una malvada bruja que...

Aparece por la puerta de entrada del público LIMPIA, la bruja que no hace honor a su nombre, sino todo lo contrario. Lleva un vestido negro que está adornado con basura. Es la Bruja de la Suciedad y hará lo imposible para que PAZITA no ame la naturaleza. PAZITA y CICLO la miran atónitos.

LIMPIA: Soy Limpia, la Bruja de la Suciedad y de la Contaminación. No dejo nada sin ensuciar. Tiro la basura a la calle. Asusto a los conejos y a los pájaros y arranco las flores de los jardines. Los niños gamberros hacen lo que yo les ordeno porque si no me obedecen les pongo las orejas más grandes que un abanico y la nariz más larga que mi sombrero. Soy Limpia, la Bruja de la Basura, y disfruto mientras veo al ser humano cortar árboles y contaminar ríos. (Se ríe a carcajadas).

CICLO, asustado, se pone detrás de PAZITA.

PAZITA: (Haciendo mala cara a LIMPIA). Oye, Bruja. ¿Sabes que con ese nombre no deberías ser así? Hueles mal (Se aprieta la nariz para dejar de oler) y tu vestido no es de lo más bonito que digamos. Además, no das miedo. A mí me das pena. Una bruja debería ayudar con sus poderes a la Naturaleza para que no haya más contaminación, pero tú eres la bruja más fea y antipática que he visto.

LIMPIA: (Engreída) Pues soy así niña, y nadie me hará cambiar. Soy la Bruja de la Suciedad y a los niños y niñas doy miedo porque les convierto en ratas que huelen mal. Y a ti, niña, te convertiré en una lata si no dejas de meterte en donde no te llaman.

PAZITA: Pues claro que sí. La basura hay que reciclarla y no tirarla a la calle. A los árboles hay que cuidarlos para que puedan dar cobijo a los pájaros y así se llene de música el bosque.

LIMPIA: Pues yo haré lo posible para que eso no ocurra. La belleza del bosque debe morir para que deje paso a las carreteras y así, con el humo de los coches del ser humano, poder contaminar todos los rincones. (Se vuelve a reír).

CICLO: (Haciéndole mala cara y con los brazos en jarra). Oye, Limpia. No vuelvas a decir eso o te las verás conmigo.

LIMPIA: ¡Pero si está aquí el enclenque de Ciclo! ¿Quieres que te vuelva a poner una narizota grande y fea como una patata? (Se remanga como para hacer magia).

CICLO se vuelve a poner detrás de PAZITA. LIMPIA se ríe.

PAZITA: No te metas con Ciclo, él sí que ama la Naturaleza y hace todo lo posible para que sobreviva. No debes abusar de tus poderes en hacer cosas inservibles, mejor úsalos para el bien y no hacer que este precioso bosque desaparezca.

LIMPIA: ¿Pero quién te has creído que eres? Una niña como tú no podrá derrotar mis planes para que la Naturaleza pierda ese encanto que posee y que a gente como tú le gusta. Yo intentaré con todas mis fuerzas que tú y los que son como tú, lloréis de pena al ver que desaparece el bosque. (Sale riéndose).

CICLO: (Asegurándose de que LIMPIA se ha marchado). ¿Te has dado cuenta de lo mala que es Limpia?

PAZITA: Sí, va a intentar que el bosque desaparezca y con él toda la belleza y la grandeza de la Naturaleza. ¡Hay que hacer algo para que sus planes no lleguen a su fin! Hay que pensar en algo rápidamente.

PAZITA se mueve desesperadamente por el escenario.

TELÓN RÁPIDO

ACTO SEGUNDO

Se abre el telón. El mismo decorado. En el escenario están CICLO y PAZITA apoyados en uno de los árboles. Están durmiendo. Es de noche y se escuchan los grillos y a un búho. Amanece y aparecen dos LEÑADORES con sus hachas. El LEÑADOR SEGUNDO es un poco rechoncho.

LEÑADOR 2º: (Suspira). No tengo ganas de cortar árboles ahora. Hemos hecho un largo camino para venir hasta este bosque y me apetece comer algo antes de ponerme a trabajar. ¡Estoy cansado!



LEÑADOR 1º: Venga, no digas eso. Tenemos que terminar el encargo que nos hizo esa mujer maloliente que vino a la cabaña ayer por la tarde. Nos dijo que teníamos que cortar toda esta fila de árboles. (Mira los troncos de los tres árboles que están en el escenario). Mira, estos nos vienen muy bien porque son grandes y robustos, así la carretera será grande para que pasen los camiones. Si no los cortamos hoy, la Bruja no nos pagará y no tendremos qué comer.

LEÑADOR 2º: (Enfurrñado). ¡Yo quiero comer! (Tira el hacha al suelo y se cruza de brazos).

LEÑADOR 1º: Venga, no te enfades. Si antes terminamos de cortar estos árboles, antes comeremos. Además, yo aquí soy el jefe y me tienes que obedecer.

LEÑADOR 2º: (Negándose ante la propuesta del LEÑADOR 1º). Pues no quiero. Primero a comer algo y luego a trabajar. Que ya te conozco yo a ti. Primero trabajamos y nunca comemos.

LEÑADOR 1º: (Enfadado y alzando la voz). Vamos, no digas eso. ¿Cuándo te he mentado yo?

LEÑADOR 2º: (Moviendo las manos). ¡Siempre me haces pasar hambre! (Gritando). Si no como primero, ¡no trabajo!

Mientras tanto, PAZITA y CICLO se han despertado con el ruido que hacen los LEÑADORES.

LEÑADOR 1º: Venga, te prometo que después comemos. (Persuadiéndolo). Si cortamos estos árboles, la Bruja nos pagará lo suficiente y llenaremos la despensa de la cabaña.

LEÑADOR 2º: (Más sereno). Venga, vale. (Mientras suspira). ¡Todo sea por la comida!

¡PAZITA y CICLO se levantan con mucho cuidado para no ser descubiertos. Se ponen detrás de un árbol. Los LEÑADORES cogen sus hachas dispuestos a cortar los árboles.

PAZITA: (Ululando como si fuera el espíritu del bosque) ¡No me cortéis! ¡No os he hecho nada!

LEÑADOR 1º: (Asustado, coge el hacha en forma de espada y grita). ¡¿Quién anda ahí?!

LEÑADOR 2º: (Sin darle importancia). Es el viento que pasa por entre las hojas. Venga, date prisa y vamos a ponernos a cortar los árboles, que yo quiero comer. PAZITA se tapa la boca con las manos para no reírse.

CICLO: (Imitando el modo de ulular de PAZITA). ¡Si me cortáis no tendréis nada para comer!

LEÑADOR 2º: (Asustado por lo que ha oído y poniéndose en guardia). ¡Sal de tu escondite! ¡No me voy a quedar sin comer por tu culpa! (Mirando alrededor).

LEÑADOR 1º: (Temblando). ¿Quién eres? ¿Qué quieres de nosotros?

PAZITA: (Sigue ululando). Que dejéis de cortar árboles o seréis convertidos en ratones de campo. (Hace un gesto con la cabeza para que CICLO salga de su escondite).

CICLO da un brinco y salta a la vista de los LEÑADORES.

CICLO: (Lleva de sombrero una corona de hojas, con los brazos en alto y aspecto amenazante). Si no hacéis caso a la voluntad de la Madre Naturaleza, recaerá sobre vosotros la peor maldición que jamás hayáis visto. Os convertiré de por vida en dos insignificantes ratones de campo y os comeré bien fritos.

(Mientras CICLO habla, los LEÑADORES han tirado las hachas al suelo y se han abrazado del miedo que tienen).

LEÑADOR 1º: (Sollozando y tartamudeando). Va... Va... Vale... ya... ya nos vamos...

CICLO: (Con voz terrorífica). ¡No os quiero volver a ver por estos lugares! (Avanza hacia los LEÑADORES para asustarlos).

Los LEÑADORES dan un grito y salen de escena despavoridos.

PAZITA: (Sale de detrás del árbol, riéndose). Ciclo, les has dado un susto tremendo. (Sin parar de reír). Creo que no los verás por aquí durante una larga temporada.

CICLO: Gracias a ti hemos derrotado los planes de la Bruja Limpia. Sin tu genial idea no me hubiera atrevido nunca. Los seres humanos me dan miedo y soy incapaz de enfrentarme a ellos.

PAZITA: Pues aquí tienes mi ayuda para lo que necesites, Ciclo. Pero antes vamos a guardar bien estas hachas para que no puedan hacer ningún daño a nadie.

CICLO: Vale.

CICLO y PAZITA recogen las hachas y con ellas en el hombro dan vueltas mientras no paran de cantar y reír.

CICLO y PAZITA: (Cantando). Los Leñadores asustados, han dado un grito y se han marchado. La Bruja Limpia no

ha podido cumplir su plan. ¡La hemos vencido!

CICLO y PAZITA salen mientras repiten la canción.

Aparecen los LEÑADORES. Detrás de ellos, LIMPIA.



LIMPIA: (Enfadada y cogiendo a cada leñador por una oreja). Venga, dejados de fantasmas y de tonterías y a cortar los árboles ahora mismo.

LEÑADOR 1º: (Lleno de miedo). Es cierto, se nos apareció el espíritu del bosque y nos dijo que recaería sobre nosotros una terrible maldición si cortábamos los árboles.

LIMPIA: Pamplinas, ese espíritu del bosque no es más que un vulgar duendecillo.

LEÑADOR 2º: Pues nosotros escuchamos claramente la voz de la Naturaleza que la traía el viento, ¿a que sí? (Mira al LEÑADOR 1º y este asiente con la cabeza).

LIMPIA: (Sin darle importancia). Pero, ¿se puede saber por qué le hicisteis caso? ¡Yo soy la Bruja Limpia, la reina de la suciedad y de la basura! Y si no hacéis lo que acordamos no os pagaré las tres monedas y no tendréis qué comer. (Les señala con el dedo amenazante).

LEÑADOR 1º: Pues si quieres la leña tendrás que pagar el nuevo precio: seis monedas de oro.

LIMPIA: (Enfadada). Vale, acepto vuestro precio. Pero que os quede bien claro que si mañana no están cortados estos árboles, os transformaré en insignificantes gusanos por no hacer lo acordado. Y ahora, ¡a talar estos árboles!

LEÑADOR 2º: Pues perdimos nuestras hachas cuando nos asustó el espíritu del bosque y salimos corriendo. (El LEÑADOR 1º asiente con la cabeza).

LIMPIA: (Muy enfadada). ¡Pues las buscáis y os ponéis manos a la obra! ¿Entendido?

LEÑADOR 1º: Sí, sí, entendido.

LIMPIA sale del escenario mientras que los LEÑADORES se ponen a buscar las hachas entre los árboles.

LEÑADOR 1º: Es como si alguien se las hubiera llevado. ¡No lo entiendo! (Sigue buscando).

LEÑADOR 2º: Pues por aquí no están. ¡No sé a dónde han ido a parar! (Se encoge de hombros y sigue buscando).

Aparece CICLO con actitud amenazante. Los LEÑADORES paran la búsqueda.

CICLO: ¿Qué hacéis vosotros aquí? ¿No os dije que no os quería ver por estos lugares? Si no os marcháis me veré obligado a utilizar mi poder y convertirlos en ratones de campo a los dos.

Los LEÑADORES se ríen de CICLO.

LEÑADOR 1º: No seas aguafiestas, duendecillo. Ya no nos das miedo. La Bruja Limpia nos ha mandado a cortar estos hermosos árboles y tú no te impondrás en nuestro trabajo.

LEÑADOR 2º: (Replicando). Que para eso somos leñadores.

LEÑADOR 1º: (Señalando a CICLO con el dedo y acercándose a él). ¿Tú no sabrás dónde están nuestras hachas, verdad? Porque las hemos dejado aquí cuando nos hemos ido antes.

EL LEÑADOR 2º se esconde detrás de uno de los árboles.

CICLO: (Muerto de miedo). Pues yo no tengo ni idea de dónde están. (Mira a su alrededor).

CICLO intenta escapar, pero el LEÑADOR 2º lo ataja desde donde está escondido.

Los LEÑADORES hacen sentar a CICLO y lo encadenan a un árbol para que no se mueva. CICLO comienza a llorar mientras los LEÑADORES se ríen y le hacen burla.

LEÑADOR 1º: Venga, duendecillo llorón, dínos dónde has metido nuestras hachas o te colgamos boca abajo toda la noche...

LEÑADOR 2º: ... y sin comer. (Ríe).

LEÑADOR 1º: Si no nos dices dónde están las hachas, tendremos que llevarte ante la Bruja y que ella haga contigo lo que quiera. (Ríe con ganas).

PAZITA aparece en escena, viene a salvar a CICLO.

PAZITA: (Muy enfadada). ¿Qué le estáis haciendo al protector del bosque? ¡Caerá sobre vuestras cabezas una gran maldición si no dejáis en paz a Ciclo!

LEÑADOR 1º: Venga, niña, no digas tonterías. Nosotros hacemos nuestro trabajo, que es cortar leña en estos bosques.

LEÑADOR 2º: La Bruja nos encargó cortar estos árboles y lo haremos. Tan solo debemos encontrar nuestras hachas.

PAZITA: (Intentando entablar un diálogo con los LEÑADORES). Si cortáis estos árboles, dejarán de dar cobijo a los pájaros y a las ardillas. Además, si los cortáis los niños y niñas no tendrán sitios donde disfrutar de la naturaleza y respirar aire puro. (PAZITA se agacha para desatar a CICLO).

CICLO: Además, si cortáis los árboles estáis matando a la naturaleza y tarde o temprano no tendréis nada bello en



el planeta para poder pintar. Si cortáis los árboles, los animales se morirán porque no tienen donde dormir o donde hacer sus nidos tranquilamente sin que vosotros, los seres humanos, les hagáis daño.

LEÑADOR 2º: Pero si no cortamos estos árboles, la Bruja no nos pagará y no tendremos nada de dinero para comprar comida.

PAZITA: Pues cambiad de trabajo. Muy fácil es cortar los árboles, pero mucho más difícil es cuidarlos para que crezcan bien fuertes y sanos. No hay guardabosques por estos lugares.

LEÑADOR 1º: ¿Y qué ganaríamos nosotros siendo guardabosques? ¿Cuánto nos íbas a pagar niña?

CICLO: ¡Ser guardabosques no se paga con dinero! Tendrías todo lo necesario para vivir sin tener que salir del bosque.

LEÑADOR 2º: ¿Y la comida nos saldría gratis?

PAZITA: (Casi riéndose). ¡Por supuesto!

LEÑADOR 1º: Llevas razón niña. (Mirando al LEÑADOR 2º). Ser guardabosques y proteger estos bellos lugares, proteger y defender a los animales y a las plantas es mucho más interesante que cortar árboles.

Los LEÑADORES se acercan para hablar en voz baja mientras la luz del escenario se apaga. Se escuchan grillos y a un búho.

TELÓN RÁPIDO

ACTO TERCERO

Se abre el telón.

El escenario está vacío. Aparecen los LEÑADORES con nuevos vestidos de guarda bosques. CICLO está durmiendo detrás de un árbol.

LEÑADOR 2º: ¡Qué bien he desayunado!

LEÑADOR 1º: ¡Qué bonita mañana hace! ¡Cómo brilla el sol!



LEÑADOR 2º: Espero que no tengamos mucho trabajo hoy...

Aparece la Bruja LIMPIA en escena. Tiene aspecto de estar muy enfadada.

LIMPIA: ¿Qué pasa con la leña? ¿Qué hacéis que no estáis con vuestras hachas cortándola? ¿Qué son esos trajes nuevos? ¿Y con placa?

LEÑADOR 1º: (Haciéndole mala cara). Ya no somos leñadores y no nos puedes mandar nada.

LIMPIA: (Con las manos en alto y haciendo gestos de magia con la varita). ¡No sabéis con quién estáis hablando! ¡A la malvada bruja Limpia no se le hace esto! ¡Os convertiré en gusanos rastreros y asquerosos para que os coman los cuervos! (Ríe con risa malvada).

Aparece PAZITA con su libro para ponerse a leer a la sombra del árbol.

PAZITA: ¡Buenos días guardabosques! ¿Habéis visto a Ciclo? Quedé con él para leerle un cuento... (Mira la escena y pregunta a los LEÑADORES). ¿Qué pasa aquí? Bruja Limpia, no hagas nada a los guardabosques que, al contrario que tú, cuidan estos preciosos lugares.

LIMPIA: Pero, ¿a quién tenemos aquí? Si es la niña Pazita otra vez. (En tono irónico). ¡La salvadora del bosque!

LEÑADOR 1º: Pues claro que sí. Ella nos hizo ver que ser guardabosques es mucho más emocionante que ser leñadores.

LIMPIA: Pues si de verdad queréis disfrutar de vuestra querida naturaleza, hacedlo mientras podáis, porque os incendiare vuestro horrible bosque que huele a flores y a pinos. (Risa malvada).

LIMPIA intenta escapar, pero CICLO, que estaba escondido detrás del árbol, se cruza en su camino y le quita la varita mágica. Ahora es CICLO quien tiene el poder.

CICLO: (Enfadado). Bruja Limpia, no puedes seguir así. ¡La naturaleza es demasiado bella para que tú y tus ideas vengan a estropearla! ¡Este precioso bosque perdurará en el tiempo y tú no lo vas a impedir!

LEÑADOR 2º: (Sin atreverse a tocar a LIMPIA). Bien, Ciclo, bien. ¡No la dejes marchar!

CICLO: (Dirigiéndose a los LEÑADORES). Cogedla y no la dejéis escapar.

LEÑADOR 1º: Entre rejas deberías estar. (Los LEÑADORES la cogen para que no se escape e intentan llevársela).

PAZITA: Esperad. Yo sé cuál es el castigo por querer matar a la naturaleza. (CICLO y los LEÑADORES se miran atónitos).

PAZITA: Bruja Limpia, te condenamos a hacer de Limpia-Bosques. Serás la encargada de plantar flores y cuidarlas, además de hacer casetas para los pájaros que los guardabosques colgarán después y muchas cosas más (Domínguez, s.f).

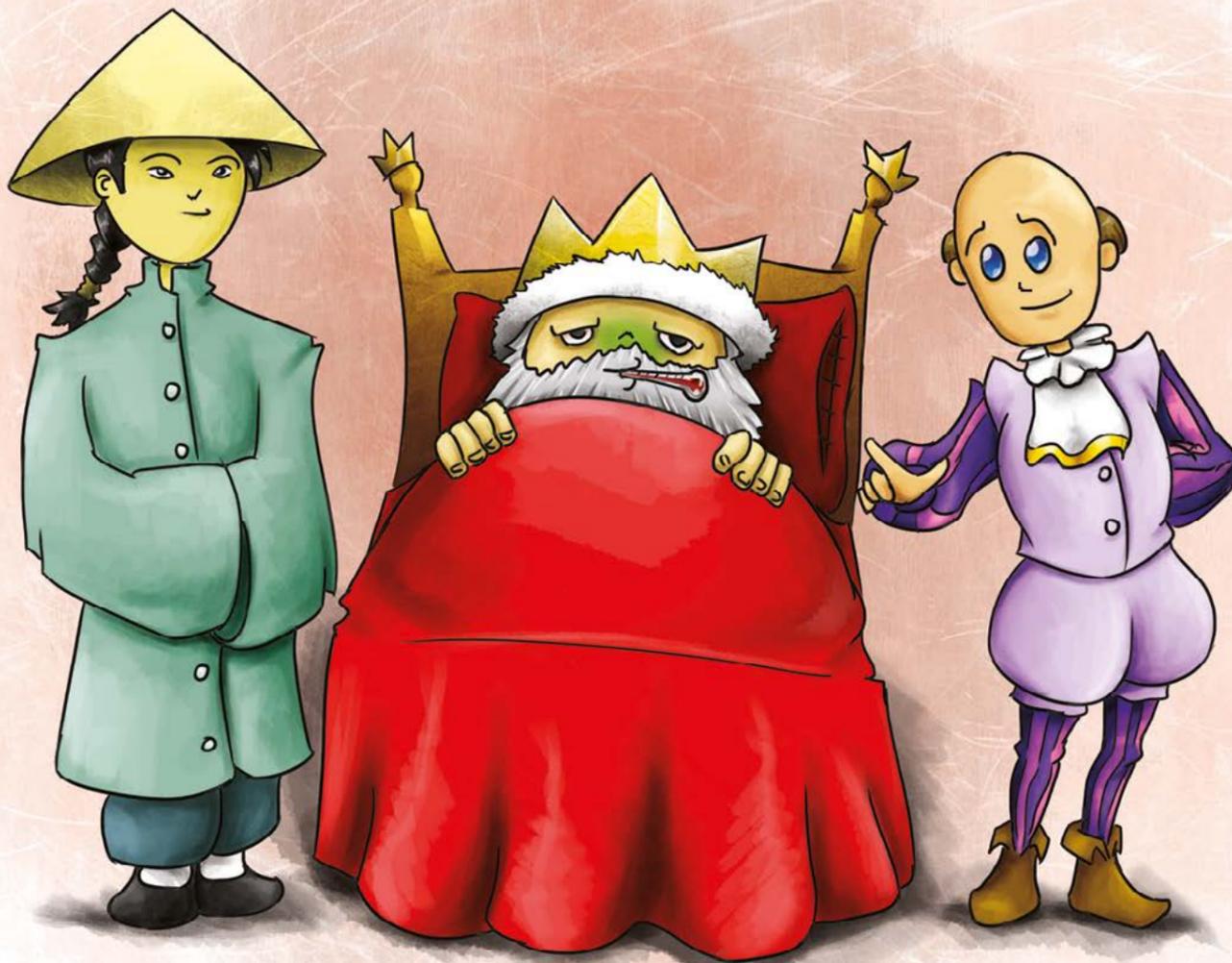
FIN

La camisa del Hombre Feliz

(Adaptación: José Luis García)

La camisa del hombre feliz es una adaptación teatral del cuento del mismo título, escrito por León Tolstoi. El tema es la eterna y humana búsqueda de la felicidad. Y es que, como dice uno de los personajes de la obra, “la felicidad aparece donde menos esperamos encontrarla”.

Recomendado a partir de los 7 años.



PERSONAJES:

- Presentador 1
- Presentador 2
- Doctor 1
- Doctor 2
- Consejero
- Rey
- Médico Chino
- Hombre Feliz

Las cortinas del teatro están cerradas, El escenario está oculto.

Entran los dos PRESENTADORES, uno es alto y delgado, y el otro bajo y regordete.

PRESENTADOR 1: Estamos en los tiempos de Carlota Castaña.

PRESENTADOR 2: En el País de los Alcornoces Felices.

PRESENTADOR 1: Donde reina Antipasto I, llamado el Grande.

PRESENTADOR 2: Es el más grande porque es el hombre más gordo del reino.

PRESENTADOR 1: Pero se ha puesto enfermo; malo, malísimo. Y el Consejero ha convocado a los mejores doctores del reino.

PRESENTADOR 2: Nosotros nos vamos, para no molestar a su majestad Antipasto I.

AMBOS: ¡El Grande!

Salen ambos.

Se abren las cortinas. En una cama, y tumbado en ella, está Antipasto I. Entran

dos DOCTORES y el CONSEJERO.

DOCTOR 1: No hay remedio a su mal.

DOCTOR 2: No ha servido nada de lo que hemos probado.

DOCTOR 1: El Rey se muere.

CONSEJERO: ¿Pero qué decís?

DOCTOR 2: Que la palma, que la casca; que se va a criar malvas.

REY: (Desde su cama, como en un sueño).

Nunca me han gustado las malvas.

DOCTOR 1: Nos vamos para no molestar.

DOCTOR 2: A su majestad, Antipasto I.

PRESENTADORES: (Que asoman por un extremo).
¡El Grande!

(Salen los PRESENTADORES y los DOCTORES).

CONSEJERO: Esto es un desastre.

Entran los dos PRESENTADORES.

PRESENTADOR 1: ¿Sabe usted que habla solo?

CONSEJERO: Es normal. El rey está peor cada día y ningún doctor haya solución.

PRESENTADOR 2: Anímese, que acaba de llegar un Médico Chino que todo lo sabe.

Entra el MÉDICO CHINO y se dirige hacia el CONSEJERO.

MÉDICO CHINO: (Trae consigo una gran aguja, con la que pincha al CONSEJERO, que grita).
Este hombre está nervioso.

PRESENTADOR 1: (Que señala al REY).
El enfermo es ese otro.

MÉDICO CHINO: Vaya... Pero ese tiene muy mala cara.
(Se acerca hasta la cama).

PRESENTADOR 2: Tengo la sensación de que esto no lo arregla ni el Médico Chino.

MÉDICO CHINO: (Pincha con la aguja en la cabeza del REY, que no se queja).
Su mal no está en la cabeza. Tiene cabeza de madera.

PRESENTADOR 1: Como Pinocho.

MÉDICO CHINO: (Que pincha al REY a la altura del corazón, y tampoco se queja).
Del corazón no es. Tiene corazón de corcho.

PRESENTADOR 2: Como mi abuelo.

MÉDICO CHINO: (Pincha al REY en la barriga, y el enfermo grita como loco).
Su mal está en el estómago. Mucho ha comido y poco ha trabajado.

CONSEJERO: ¿Hay remedio?

MÉDICO CHINO: Que lo aten a un arado y que durante tres días tire de él, de sol a sol.

CONSEJERO: Eso es imposible. Él es el rey, Antipasto I.

PRESENTADORES: (Al mismo tiempo).
¡El Grande!

MÉDICO CHINO: Entonces, debe seguir una dieta estricta, a base de verdura y algas de la China.

CONSEJERO: Eso también es imposible. Como rey, siempre debe ser "El Grande".

MÉDICO CHINO: ¡Uhm!
(Vuelve a pinchar al REY y su majestad vuelve a gritar).
Grita como cochino.

CONSEJERO: Muy limpio no ha sido nunca.

MÉDICO CHINO: ¡Uhm! Hay una solución. Debe llevar durante tres días la camisa de un hombre feliz. Solo así sanará.

PRESENTADOR 1: ¿Un hombre feliz?

CONSEJERO: ¿Y dónde encontrarlo?

MÉDICO CHINO: ¿No es este el país de los Alcornos Felices?

CONSEJERO: Eso es. Los alcornos son felices, pero no sus habitantes.

PRESENTADOR 2: Es que el rey se ha comido la riqueza y la felicidad del país.

MÉDICO CHINO: No encuentro otra solución.

PRESENTADOR 1: Buscaremos al hombre feliz.

PRESENTADOR 2: Y lo traeremos, aunque no quiera.

Salen ambos.

MÉDICO CHINO: Vaya... Antipasto I el Gordo.

CONSEJERO: El Grande, ¡es el Rey!

MÉDICO CHINO: Si no aparece esa camisa, lo será por poco tiempo.

PRESENTADOR 1: (Que entra).
Lo hemos encontrado.



Historia del Zap-pito raperito

(Adaptación José Antonio Maeso)

MÉDICO CHINO: ¿Al hombre feliz?

CONSEJERO: ¿Dónde lo habéis encontrado?

Entran el PRESENTADOR 2 y el HOMBRE FELIZ, que viene cubierto con una manta.

HOMBRE FELIZ: Vivo en una cueva.

CONSEJERO: ¿Cómo puedes ser feliz si vives en una cueva?

HOMBRE FELIZ: Porque no deseo otra ni temo perder la que tengo.

CONSEJERO: ¿Pero dónde encuentras tu felicidad?

HOMBRE FELIZ: Dentro de mí mismo.

CONSEJERO: ¡Venga esa camisa!

PRESENTADOR 1: Hay un ligero problema.

(Quita la manta que cubre al HOMBRE FELIZ y vemos que este no tiene camisa).

CONSEJERO: ¡Válgame el cielo!

Durante un instante, todos miran al hombre sin camisa.

MÉDICO CHINO: Veo una solución...

CONSEJERO: ¡Habla!

MÉDICO CHINO: El Hombre Feliz puede ser el nuevo rey del País de los Alcornocques

Felices. ¿Qué mejor rey que aquel que ha encontrado la felicidad dentro de sí mismo?

CONSEJERO: ¿Y Antipasto?

MÉDICO CHINO: Dejará de ser rey, y en lugar de grande, será gordo y entonces podrá hacer dieta.

PRESENTADOR 2: Ganamos todos.

HOMBRE FELIZ: Pero yo no deseo ser rey.

PRESENTADOR 1: ¿Ni siquiera para hacer feliz a un pueblo infeliz?

HOMBRE FELIZ: En tal caso, sí quiero.

CONSEJERO: Debo preparar la coronación.

Sale acompañado del HOMBRE FELIZ.

MÉDICO CHINO: Y yo la dieta de Antipasto.
(Sale).

PRESENTADOR 1: Y así acaba este cuento sobre la felicidad.

PRESENTADOR 2: Y es que la felicidad aparece donde menos esperamos encontrarla.

Salen ambos. Se cierran las cortinas.

FIN



Objetivo:

- Que los niños y niñas reduzcan sus índices de violencia y busquen la amistad.

Descripción:

- Cuenta la historia de Zap-pito, el sapo que va de pito en pito y no consigue amigos ni amigas.

Personajes:

- Narrador, Pazita y Zap-pito, Mamá, Niño o niña.

Desarrollo:

- Canción de la rumbera
- Historia
- Juegos cooperativos con paracaídas

NARRADOR: Había una vez un Zap-pito enojado y triste...

ZAP-PITO: Soy un Zap-pito enojadito. Y me llaman así porque me meto en todo pito. Por eso soy Zap-pito. No quiero estar solito, quiero ser amistoso y valiente, quiero ser un buen amiguito. Nadie me quiere porque soy violento y agresivo, pero a mí no me gusta ser peleón, yo no quiero ser malo...

NARRADOR: Cuando los otros niños y niñas lo invitaban a jugar, él se ponía muy contento. Pero luego se enojaba, peleaba con los otros y les hacía daño. Nadie entendía por qué se enojaba. Triste, Zap-pito decía:

ZAP-PITO: Yo no quiero ser malo, quiero tener muchos amigos y amigas a quienes les guste jugar conmigo. ¡Sí, eso quiero!

NARRADOR: Zap-pito quería ser amistoso y valiente, pero tenía mucho miedo. Tenía miedo de la oscuridad, de estar solo y tenía miedo de que los otros se dieran cuenta de que él tenía miedo. Deseaba tanto cambiar que inventó esta canción:

ZAP-PITO: (Cantando).

Quiero tener muchos amigos que vengan a jugar conmigo. No quiero estar solito, quiero ser amistoso y valiente, quiero ser un príncipe, no quiero ser más un Zap-pito.

PAZITA: ¿Por qué quieres ser un príncipe?

ZAP-PITO: Porque si soy fuerte y grande como los príncipes, ya no voy a tener miedo de nada, con solo hablar todos huirán de mí.

PAZITA: ¡Pero los príncipes también tienen temor!

ZAP-PITO: ¿Príncipes con susto? No lo creo.

PAZITA: Es verdad. El miedo se esconde dentro de una persona, no importa cuál sea su tamaño. Se instala adentro y asusta todo el tiempo. Es como una enfermedad y tenemos que luchar contra él.

ZAP-PITO: ¿Y cómo se lucha contra el miedo?

PAZITA: Es difícil, pero es posible hacerlo. Hay que pensar en aquello

que nos asusta y darnos cuenta de que debemos vencerlo. Lentamente, el temor va saliendo de nosotros.

ZAP-PITO: ¿Cómo sabes eso?

PAZITA: ¡Así curé mi temor! Inventé una canción que te voy a enseñar. (Cantando). Puedes ser un grandulón y tener miedo en el corazón, y ser un valiente porque la valentía y la confianza viven en el corazón.

NARRADOR: Después de despedirse de Pazita, Zap-pito se puso a pensar en lo que ella le había dicho. En cierto momento vio una mamá que jugaba con su hijoy los dos reían felices.

ZAP-PITO: ¡Qué bonito sería tener una mamá que me abrazara con cariño y que jugara conmigo! Si tuviera una mamá, nunca volvería a tener miedo ni a enojarme, nunca más me pondría triste...¿Y si le pidiese a esa mamá de allá que fuera mi mamá también?

PAZITA: Escuché lo que dijiste y quiero explicarte esto, es verdad que todas y todos los pequeñitos tienen derecho a una madre, pero una mamá no es una fruta que cogemos de un árbol y podemos quedarnos con ella.

ZAP-PITO: ¿Entonces, ¿cómo podemos conseguir una mamá cuando no la tenemos?

PAZITA: Primero, tenemos que conquistar el corazón de los que nos rodean. Tener amigos, ayudar a los que necesitan ayuda, jugar, reír, compartir la alegría con los otros. Y también trabajar para mostrar a las otras y a los otros que somos valiosos y que podemos dar muchas cosas. Solo así vamos a conquistar el corazón de las personas y vivir en paz.

ZAP-PITO: ¿Y así voy a conseguir una madre?

PAZITA: No vas a conseguir una madre, sino muchas madres, muchas hermanas y muchos hermanos, muchas amigas y muchos amigos. Voy a enseñarte una canción que me gusta cantar. (Empieza a cantar). Todos tenemos que ser amigos, ayudar a los que nos necesitan, reír, jugar, perdonar y compartir lo que tenemos.

NARRADOR: Zap-pito se hizo muy amigo de Pazita y sus amigos y amigas, y le enseñaron muchas cosas. Zap-pito ya no era un Zap-pito furioso porque tenía amigas y amigos que le enseñaban todas las cosas que no entendía.

ZAP-PITO: Ahora entiendo muchas cosas, puedo vivir alegre y sin miedo y ya tengo muchos amigos porque sé jugar sin enojarme. Pero siempre se necesita aprender más, como dice la canción. (Empieza a cantar). Tenemos que aprender y descubrir todo lo que no conocemos, porque el miedo se esconde en lo que no entendemos.

NARRADOR: Como a Zap-pito le gustaba ayudar a otros, todas y todos en la región empezaron a llamarlo amiguito. Y un día, Zap-pito se dio cuenta de que todas las mamás del lugar lo trataban como a un hijo, que los niños y niñas lo trataban como a un hermano y como a un amigo. Y se dio cuenta de que había ganado una familia grande, tan grande como la comunidad en donde vivía. Él sentía a todas y todos en su corazón.

ZAP-PITO: Soy fuerte y valiente porque toda la gente está en mi corazón. Me gusta ayudar, jugar, aprender, cantar, bailar. Yo soy constructor de paz porque en mi corazón cabe toda la gente.

FIN

La guerra de los ratones

(José Luis García)

El guion de esta obra trata el tema de la guerra para resaltar el valor de la paz y de la no violencia. ¿Cómo iniciaron ratones, gatos y perros su enemistad ancestral? La respuesta a esa pregunta nos lleva al porqué de la guerra. Es una historia recomendada para niños y niñas a partir de los 5 años.



PERSONAJES:

- Presentador
- Perro
- Ratón grande
- Ratón mediano
- Ratón pequeño
- Gato

En un extremo del escenario vemos un grupo de árboles, callados, como verdaderos árboles.

Entra el PRESENTADOR.

PRESENTADOR: La historia de hoy nos cuenta por qué se llevan tan mal los gatos y los ratones.

PERRO: (En off). ¡Guau!

PRESENTADOR: Y los perros con los gatos.

Entra el PERRO.

PERRO: Vaya, esto me interesa. ¿Puedo quedarme a escuchar?

PRESENTADOR: Es algo irregular, pero...

PERRO: Prometo que no me haré pis.

PRESENTADOR: Eso es un detalle.

PERRO: Cuenta, cuenta... que estoy impaciente.

PRESENTADOR: Esto, vale...

PERRO: ¡Guau!

PRESENTADOR: ¡Guau!... Digo, no... Quiero decir... Había una vez tres ratones. Los tres compartían una porción de tierra tan grande como la palma de mi mano. (Muestra su mano). Durante el invierno, cayó sobre la tierra un puñado de nieve. Los ratones comenzaron a quitar la nieve

y se encontraron un pedacito de tocino del tamaño de un guisante.

(Al PERRO). Escondámonos entre los árboles...

PERRO: Guau, esto me gusta.

PRESENTADOR: ¡Guau!

PERRO: Veo que me entiendes.



Se esconden ambos entre los árboles.

Entran los tres RATONES. Uno de ellos es claramente más pequeño que los otros dos. El RATÓN GRANDE lleva el pedazo de tocino entre sus manos.

RATÓN GRANDE: Deberíamos guardar este trozo de tocino para cuando tengamos hambre.

RATÓN MEDIANO: Efectivamente, hay que ahorrar; nunca se sabe cuándo será difícil conseguir comida. Te propongo, juicioso hermano, que se lo demos a nuestro hermano pequeño para que lo guarde y aprenda el valor del ahorro.

RATÓN GRANDE: Sabias palabras, hermano.

Entra el GATO.

GATO: Hola coleguillas... Hoy estoy más cansado que nunca. Esta noche ha sido muy larga y me he cansado como jamás lo he estado.

RATÓN GRANDE: Si uno está cansado, hay que descansar.

RATÓN MEDIANO: Sabias palabras, hermano.

GATO: Por favor, no hagáis ruido, no me despertéis.

RATÓN MEDIANO: Seremos tan silenciosos como ratones.

RATÓN GRANDE: Sabias palabras, hermano.

GATO: ¿Eh?... Da igual, solo quiero dormir. (El GATO se hace un ovillo sobre sí mismo y queda dormido al instante).

RATÓN GRANDE: ¿De qué hablábamos?

RATÓN MEDIANO: De darle el trozo de tocino a nuestro hermano pequeño para que lo guarde hasta que tengamos hambre.

(El RATÓN GRANDE se acerca al PEQUEÑO y le tiende el trozo de tocino).

RATÓN GRANDE: Aquí tienes, pequeño.

RATÓN PEQUEÑO: (Coge el trozo). Gracias. (Se lo come en un momento. Visto y no visto, había tocino, y ahora no lo hay). ¡Riquísimo!

RATÓN GRANDE: ¿Qué has hecho, pedazo de ratón?

RATÓN MEDIANO: Lo he entendido, es pedazo de ratón, porque es tan pequeño que no parece un ratón entero... ¡Un momento! ¡El muy pedazo de ratón se ha comido el trozo de tocino!

RATÓN PEQUEÑO: Es que tenía hambre. Y dijiste que lo guardara hasta que tuviera hambre. Y yo ya tenía hambre.

RATÓN GRANDE: ¿Y te parece bonito?

RATÓN PEQUEÑO: Bonito, no sé; pero estaba bueno.

RATÓN GRANDE: ¡Esto es una infamia!

RATÓN MEDIANO: ¡Se ha comido el tocino y encima bromea!

RATÓN GRANDE: ¡Merece un castigo! Necesitamos un juez que dicte sentencia.

RATÓN MEDIANO: Eso es, una sentencia dictada por un juez.

RATÓN GRANDE: El señor Gato nos servirá.

El RATÓN GRANDE y RATÓN MEDIANO agarran cada uno por un brazo al RATÓN PEQUEÑO y lo llevan hasta el lugar en el que duerme el GATO.

RATÓN MEDIANO: ¡Señor Gato!

GATO: (Sin moverse, dormido). Eso, un gato; un gato soy...

RATÓN GRANDE: Necesitamos su juicio. Somos tres hermanos.

GATO: (Sin moverse. Seguirá así hasta que se diga lo contrario). ¡Oh, sí!, un enorme pueblo.

RATÓN MEDIANO: Compartimos un trozo de tierra tan grande como la palma de una mano.

GATO: Sois toda una nación; dejadme dormir...

RATÓN GRANDE: Encontramos un pedazo de tocino del tamaño de un guisante.



GATO: Extraordinario festín...

RATÓN MEDIANO: Se lo dimos a nuestro hermano pequeño para que lo guardara y se lo ha comido.

GATO: ¡Qué comilón!

RATÓN MEDIANO: (Tropa sobre el GATO dormido). ¡Necesitamos un castigo!

GATO: Solo quiero dormir...

RATÓN MEDIANO: (Salta sobre el GATO). ¡Despierta Gato!, ¡necesitamos justicia!

RATÓN MEDIANO sigue con sus saltos sobre el durmiente hasta que este se levanta de un salto.

GATO: Sois unos bichos horribles.

RATÓN MEDIANO: (Cae al suelo cuando se levanta el GATO. Sin embargo, RATÓN MEDIANO se incorpora de un salto). Necesitamos un castigo.

GATO: Claro que vais a tener vuestro castigo. Os voy a comer, igual que vuestro hermano pequeño se comió el tocino.

RATÓN GRANDE: ¡Es injusto!

GATO: ¿No queréis justicia? Os condeno a los tres por pesados. Venid aquí, tocinos con patas.

Los TRES RATONES corren sin concierto de un lado al otro.

RATÓN MEDIANO: ¡Socorro!, ¡la justicia nos trata como a tocinos!

GATO: Tocinos pesados, tocinos horribles, tocinos asquerosos...

El GATO persigue a los TRES RATONES. Salen todos de escena.

El PRESENTADOR y el PERRO abandonan su escondrijo entre los árboles.

PERRO: ¡Ha comenzado la guerra!

PRESENTADOR: Aunque yo preferiría que firmasen la paz.

Entran los TRES RATONES, que huyen del GATO; pasan junto al PRESENTADOR y el PERRO y salen de escena.

PERRO: ¡Cómo corren estos ratones!

Entra el GATO y en su persecución tropieza contra el PERRO y lo tira al suelo.

GATO: ¡Quita de en medio, adoquín!

PERRO: Yo no tengo nada que ver con vuestra guerra.

GATO: Claro que no, tienes cara de no ver nada. Pero, ¿qué hago?, ¿hablo con una piedra con pelos?

PERRO: Sin pelos te voy a dejar, por insolente y apestoso.

GATO: Tú. ¿Cuántos tocinos como tú?

PERRO: ¡Guau!

GATO: Vaya, ese ruido no me gusta nada.

PERRO: ¡Guau!

GATO: Eso lo serás tú, ¡miau!

PERRO: ¿Me has llamado qué?, ¿miau?; ven aquí que voy a acabar contigo.

GATO: Creo que no voy a esperar a eso.

Y entre “gaaus” y “miaus”, el PERRO y el GATO entran y salen de escena con sus persecuciones; sin olvidar a los TRES RATONES. Todo es un correr y un gritar sin fin.

PRESENTADOR: Y así, por un pequeño trozo de tocino inocente, comenzó la guerra entre ratones y gatos y entre perros y gatos. Una guerra que dura siglos y que se hereda de generación en generación. (Gritos y carreras). Todas las guerras son tan miserables como esta. Se lucha por un trozo de tierra, por un pedazo de comida, por creernos más importantes que nuestros vecinos. (Gritos y carreras).

¡Basta de luchas, insensatos!, ¿no veis que termina la obra?

Gritos y carreras en las que atropellan al PRESENTADOR y lo tiran al suelo.

PRESENTADOR: (Se levanta del suelo). La guerra, como el rascar, es fácil de empezar; pero nunca sabe uno cuándo acabará.

Entran con sus carreras y vuelven a atropellar al PRESENTADOR.

PRESENTADOR: Y así termina esta historia, en la que no fueron felices, ni comieron perdices... (Entran y atropellan al PRESENTADOR. Este se levanta). Bueno, me voy, otro día os contaré una historia de perdices felices que no tocan las narices. (Sale).

Persecuciones y carreras (García, 2012).

FIN





Ruta Verde

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y COMUNICACIÓN

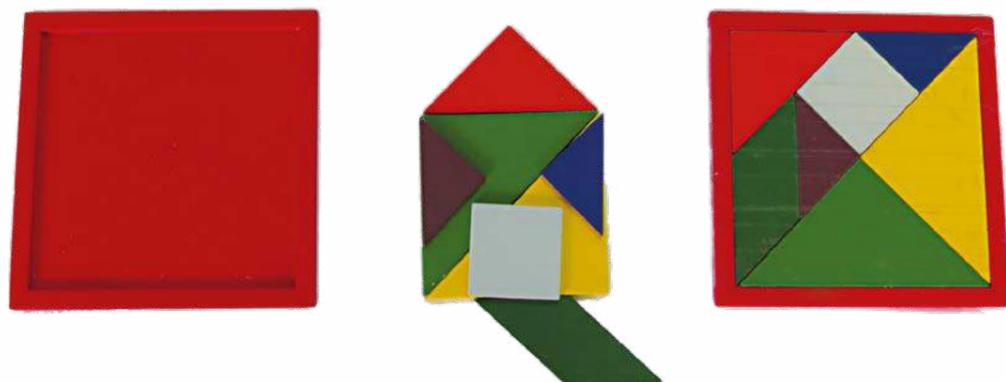
Valores y habilidades generales a fomentar:

- Cooperación
- Creatividad
- Habilidad y destreza mental
- Creatividad para la resolución positiva de conflictos
- Pensamiento lateral

Juegos que se presentan y sus objetivos:

- **Tangram**
 - Asumir actitudes y practicar valores como la constancia, creatividad, cooperación y pensamiento lógico para la resolución de conflictos.
- **Torre de Hanói**
 - Aprender a resolver problemas de la forma más rápida posible.
- **La pitarra**
 - Estimular la imaginación, facilitar la comunicación y fortalecer las relaciones y orígenes al ser un juego prehispánico.
- **El alquerque**
 - Aprender a realizar estrategias para cumplir objetivos en la resolución de conflictos.
- **El coyote y las gallinas.**
 - Descubrir que en los conflictos existe una diversidad de intereses de cada una de las partes.
- **Babel 1**
 - Conocer y practicar los 4 pasos de la mediación: escuchar, dialogar, negociar y acordar, a través del juego.
 - Desarrollar los valores de la escucha activa.
- **Babel 2**
 - Aprender a reconocer las injusticias y ver cómo funcionan las lógicas de poder en el mundo que hacen que haya países empobrecidos.
- **Pincho y punto**
 - Aprender a elegir la estrategia adecuada para resolver un problema mediante el trabajo en equipo.
- **Juegos de pensamiento lateral con palillos**
 - Desarrollar y escudriñar las diferentes formas de resolver un conflicto o problema.

Tangram



Número de jugadores:
4 jugadores o 4 grupos de 4 a 6 NNAJ

Origen:

Guix (2008), la leyenda dice que el sirviente de un emperador chino llevaba un mosaico de cerámica muy caro y muy frágil. El sirviente tropezó y rompió el mosaico en pedazos (p.87).

Desesperado, el sirviente trató de formar de nuevo el mosaico en forma cuadrada, pero no pudo. Sin embargo, se dio cuenta de que podía formar muchas otras figuras con los pedazos.



Descripción:

El Tangram es un juego chino muy antiguo. Consiste en formar siluetas de figuras utilizando las 7 piezas del juego, llamadas Tans.

Las 7 piezas, que al juntarse forman un cuadrado, son las siguientes:

- 5 triángulos de diferentes tamaños
- 1 cuadrado
- 1 paralelogramo

El objetivo del juego es formar una figura específica (basada en una silueta o esbozo) utilizando las 7 Tans. Las piezas no pueden montarse unas sobre otras.

Desesperado, el sirviente trató de formar de nuevo el mosaico en forma cuadrada, pero no pudo. Sin embargo, se dio cuenta de que podía formar muchas otras figuras con los pedazos.

Torre de hanói



Número de jugadores:
2 jugadores o 2 grupos de 4NNAJ



Material del juego:
Una base con 3 varillas y 8 aros.

Origen:

Según una leyenda india, en el Templo de Benarés hay una torre formada por 64 discos de oro y diamantes de distintos tamaños. Siguiendo designios divinos, los brahmanes llevan generaciones cambiando de lugar los niveles de la torre. En ningún momento un disco mayor debe descansar sobre otro más pequeño.

(Esta leyenda fue inventada por el matemático francés Édouard Lucas, creador del juego).



Descripción:

Consiste en tres varillas verticales y un número indeterminado de discos. No hay dos discos iguales; están colocados en orden ascendente, de mayor a menor, en la primera varilla. El objetivo del juego es mover todos los discos a otra varilla y ponerlos en el mismo orden en el que estaban en la primera varilla.



Reglas del juego:

- Cada jugada consiste en mover un disco de la varilla hacia otra varilla.
- Solo se puede mover un disco por jugada.
- No se pueden mover los discos internos, solo el externo.
- No se puede poner un disco de mayor tamaño sobre uno más pequeño.

La Pitarra



Número de jugadores:
4 jugadores o 4 grupos de 4 a 6 NNAJ



Material del juego:
Tablero, 24 fichas de 2 colores (12/12)



Descripción:

Se juega entre dos personas en un tablero. Cada jugador tiene 12 fichas (12 amarillas o 12 rojas). Abre la partida el jugador que tiene las fichas rojas. Se puede hacer solo una jugada por turno.

Cada jugador coloca sus fichas, una a una, en las intersecciones de las líneas. Su objetivo es poner 3 fichas en línea recta horizontal, vertical o diagonal, es decir, hacer una "tercia".

Al realizar una terciada, podrá tomar una ficha del jugador contrario a su elección y conveniencia.

Una vez que los jugadores colocan todas sus fichas en el tablero, las deben mover para seguir formando terciadas. Las fichas pueden moverse en cualquier dirección, directo a espacios libres o de intersección a intersección, y siguiendo el trazo de las líneas del tablero. No se pueden saltar fichas contrarias o propias.

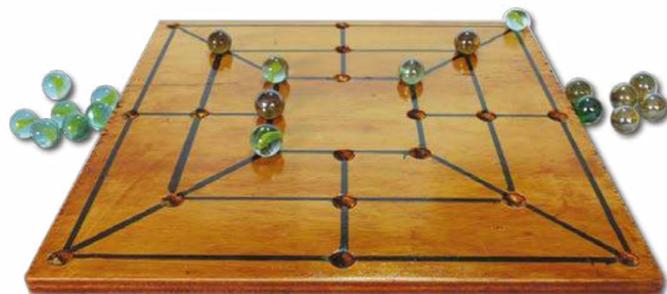
Cuando se tiene una terciada ya formada, cualquier ficha de esta puede moverse a otro espacio y regresar. Este movimiento, conocido como "columpio", se considera una nueva terciada (con la posibilidad de formar 2 o más terciadas con un solo movimiento).

El juego se termina cuando uno de los jugadores o grupos no cuenta con fichas suficientes para formar terciadas; también por empate, acuerdo o rendición.



Reglas del juego:

- La apertura del juego es por sorteo (elección de las fichas rojas).
- Las tiradas son alternadas.
- Al formar una terciada se toma una ficha contraria a elección.
- Cuando al mover una pieza un jugador forma más de una terciada, solo podrá obtener una ficha contraria.
- Gana el jugador con más fichas contrarias.



El Alquerque



Número de jugadores:
2 jugadores o 2 grupos de 4 NNAJ

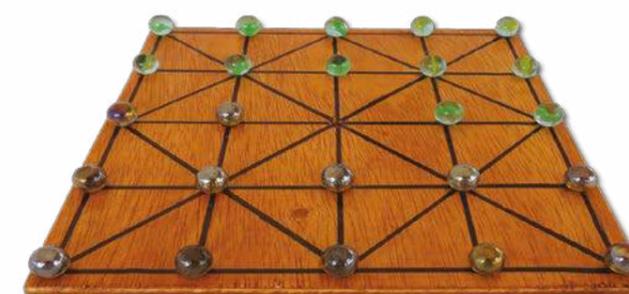


Material del juego:
Tablero, 24 fichas de 2 colores (12/12)



Reglas del juego:

- Se colocan las fichas en la posición inicial, como indica la figura.
- En su turno, los jugadores mueven una de sus piezas a una posición vacía adyacente, unida por una recta.
- En lugar de mover, también pueden capturar (retirar piezas del oponente) mediante un salto corto sobre una pieza contraria.
- Las capturas se pueden encadenar, pero siempre con la misma pieza inicial.
- En algunas versiones, es obligatorio capturar cuando se tiene la oportunidad; si no se lo hace, el oponente retirará del juego la pieza con la que el jugador debía haber capturado.
- Gana quien captura todas las piezas del oponente o le impide moverlas.



Origen:

El nombre del alquerque proviene del árabe al qirkat. Se cree que las variedades 3 y 9 nacieron en el antiguo Egipto, donde se preservan tableros grabados en piedras recuperados de varios templos del Mediterráneo.

El alquerque de 12 se fusionó en el siglo XV con el tablero de ajedrez y dio lugar a las damas.

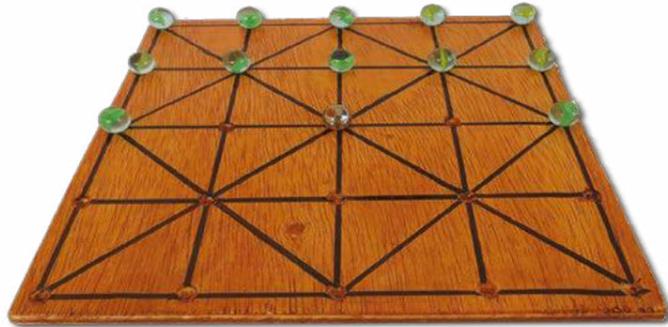
La primera mención del juego de alquerque de 3 y 9 en la literatura es de finales del siglo X, cuando Abu'l-Faraj al-Isfahani habla de él en su obra *Kitab al-Aghani (El libro de las canciones)*. Las reglas más antiguas conocidas del juego de alquerque de 12 son las que aparecen en el siglo XIII en la obra *Libro de axedrez, dados e tablas*, de Alfonso X de Castilla.



Descripción:

El tablero está formado por cuatro cuadrados que a su vez forman otro más grande. Cada uno de los cuadrados tiene las mitades horizontal y vertical marcadas, así como las diagonales. Se usan 24 piezas, 12 de un color y 12 de otro.

El coyote y las gallinas



Número de jugadores:

2 jugadores o 2 grupos de 4 NNAJ



Material del juego:

Tablero de alquerque y 13 fichas de 2 colores (1/12)

Origen:

Este juego es la versión americana de Cercar la liebre, que aparece en el manuscrito de Alfonso X, en 1283. El juego de Cercar la liebre está considerado como el primer juego de persecución en Europa y se piensa que es de origen árabe.



Descripción:

Se clasifica como juego de captura y bloqueo. Es un juego para dos jugadores que juegan con fuerzas desiguales. Se necesita un tablero (tablero de alquerque), una ficha para el coyote y 12 fichas de otro color para las gallinas.

La misión de las gallinas es rodear al coyote e impedirle que se mueva o pueda comer. La misión del coyote es eliminar al menos seis gallinas para que no puedan bloquearle las restantes.



Reglas del juego:

- Se colocan las fichas en la posición inicial (ver imagen).
- Los jugadores mueven por turno sus fichas siguiendo las líneas. El coyote y las gallinas pueden desplazarse en todas las direcciones a una casilla contigua vacía.
- El jugador que tiene las gallinas comienza la partida.
- El coyote elimina a una gallina saltando sobre ella (como en el juego de damas). Puede capturar varias gallinas en un solo movimiento por medio de varios saltos.

Babel 1



Número de jugadores:

4 grupos de 4 a 6 NNAJ



Material del juego:

4 torres de 12 filas de 3 bloques, pintados de 6 colores
Un dado de colores



Tiempo estimado:

60 minutos



Desarrollo:

1. Cada grupo construye una torre de 12 pisos (la distribución de los colores es aleatoria), poniendo tres bloques boca abajo, luego tres bloques que estén girados noventa grados hacia la derecha y así sucesivamente hasta que ya no queden más bloques.
2. Cada uno de los jugadores lanza el dado en su turno. El bloque que se debe extraer de la torre será del color que marque el dado.
3. El objetivo es sacar un bloque dándole pequeños golpecitos o tirando de él, solo con una mano y sin tocar los otros bloques.
4. Una vez que el jugador logre sacar el bloque, coloca el bloque en la parte superior de la torre. Su objetivo es construir el mayor número de pisos sin que se derrumbe la torre.
5. Al derrumbarse la torre, los jugadores deben comenzar nuevamente el juego.
6. Ganará el grupo que más pisos haya construido al acabarse el tiempo.

Sugerimos dividir el juego en tres fases, que se ejecutarán con las mismas reglas. Esta actividad es similar a la construcción de mesas de negociación y conciliación escolar.

Fase 1: Cada jugador juega solo. Los demás no pueden intervenir, solo observar. Después de 5 minutos, el jugador debe contar los bloques que ha logrado extraer y decir cómo se ha sentido. El resto de jugadores lo escucha con actitud respetuosa.

Fase 2: Cada miembro del grupo, en su turno, intenta sacar de la torre un bloque del color que marque el dado. Al azar, se asigna a un jugador para que decida, en todos los turnos, qué bloque deben sacar los otros jugadores. Después de 5 minutos, deben contar los bloques que han logrado extraer y decir cómo se han sentido al trabajar bajo la dirección de otro jugador.

Fase 3: Todos los jugadores del grupo extraen el bloque que escojan según el color que marque el dado. Tienen 3 minutos. Si se cae la torre, deben construirla nuevamente. Se debe conversar con los jugadores sobre el hecho de que a veces es necesario tocar fondo y volver a empezar. Es importante descubrir que, tras el aprendizaje, uno resuelve mejor los problemas. Lo mismo sucede en la vida.



Reglas del juego:

- El bloque solo puede sacarse con los dedos.
- No se puede tocar más que el bloque que se va a sacar y una vez que se lo toca, hay que sacarlo.
- Si se cae la torre, se debe iniciar desde el principio.
- Cada bloque sacado se colocará en la parte superior de la torre.

Babel 2



Número de jugadores:
4 grupos de 4 a 6 NNAJ

Desarrollo:

1. Hacer una torre con los bloques de colores distribuidos aleatoriamente.
2. A cada jugador se le asignará un país que deberá identificar en el Mapa de Peters (descargar en internet https://es.wikipedia.org/wiki/Proyección_de_Peters) con la ayuda de su profesora o profesor.
3. La distribución de países por grupo variará según las indicaciones: un país desarrollado, dos países emergentes, tres países empobrecidos.
4. Se comienza a jugar en el siguiente orden: país desarrollado, países emergentes y países empobrecidos.
5. Para extraer los bloques, los jugadores deben seguir las indicaciones:



Material del juego:
4 torres de 12 filas de 3 bloques, pintados de 6 colores
Un dado de colores



Tiempo estimado:
60 minutos

País desarrollado: (Primer Mundo) En cada turno saca un recurso de la torre (Ver cuadro). Debe extraer, en el orden que elija, un bloque de cada recurso y dos bloques de recursos sociales. En los turnos pares (2,4,6...) podrá elegir entre quitarle un bloque a un país empobrecido o sacarlo de la torre.

País emergente: (Países de economías en alza). En cada ronda sacará un bloque según el color que marque el dado. En los turnos pares (2,4,6...) podrá elegir entre darle un bloque al país desarrollado, sacar dos bloques de la torre tirando el dado dos veces, o quitarle un bloque a un país empobrecido.

País empobrecido: (Tercer mundo) En cada ronda sacará un bloque según el color del dado. En los turnos pares (2,4, 6...) sacará dos bloques tirando el dado dos veces.

6. Cuando se derrumbe la torre, ganará el jugador (país) con más puntos de recursos. Al jugador que derrumbe la torre se le descontarán 5 puntos.

TABLA DEL VALOR DE LOS RECURSOS

COLOR	RECURSO	PTOS.
Morado	Derechos sociales	1
Amarillo	Recursos agrícolas	2
Verde	Recursos naturales	5
Blanco	Minerales	6
Rojo	Recursos industriales	8
Azul	Agua	10

Retroalimentación:

Después de jugar, la profesora o profesor conversa con las alumnas y alumnos sobre los siguientes temas:

- ¿Creen que esto ocurre en la realidad? ¿Cómo y por qué?
- ¿Qué clase de país es Ecuador?
- Si todos los países están sacando bloques de recursos, ¿les parece justo que se penalice al país que derrumba la torre?
- ¿Qué relación existe entre este juego y lo que ocurre en la realidad?
- ¿Cómo relacionarían lo que sucede en el juego con el comercio internacional y las injusticias sufridas por algunos países, que encuentran serias dificultades en exportar o vender sus productos mientras que los comercios locales se ven invadidos por productos de otros países?
- Habitualmente se argumenta que en el mundo existe una libre y del libre comercio. Pero es muy complejo competir, o negociar, cuando un país, empresa o persona debe enfrentarse con un poderío económico superior. Motive a sus alumnas y alumnos a expresar su opinión con respecto a este tema.

Pincho y Punto (Mikado)

Juego de pensamiento lateral con palillos



Número de jugadores:
4 grupos de 4 a 6 NNAJ



Material del juego:
41 palos de pincho o brocheta.



Origen:

Aparentemente, escritos budistas del siglo V a.C. hacen referencia al juego de Mikado. Se trata, ciertamente, de un juego ancestral; su sencillez permitió su expansión en diversas civilizaciones, con múltiples variantes.

En el siglo XIX ya aparece en Europa con el nombre de bastoncillos. Los bastoncillos llevaban en sus extremos símbolos similares a los juegos de cartas (rey, reina, caballo y sota).



Descripción:

El juego consta de 41 palos, de cinco colores diferentes. Cada color tiene una puntuación. El valor total de los palos es de 170 puntos.

- 1 palo negro: es la varita mágica, llamado "Mikado". Tiene un valor de 20 puntos.
- 5 palos azules: 10 puntos cada uno.
- 5 palos verdes: 5 puntos cada uno.
- 15 palos rojos: 3 puntos cada uno.
- 15 palos amarillos: 2 puntos cada uno.



Reglas del juego:

Se toman todos los palos en una mano y uno de los jugadores, seleccionado al azar, los deja caer sobre la mesa de forma que queden apilados.

El jugador que está a la derecha de quien dejó caer los palos trata de sacar un palo del montón sin mover los demás. Una vez que se ha tocado un palo, no se puede elegir otro. Si lo consigue, sigue jugando; sino es el turno del jugador que está a su derecha.

Quien consiga el palo negro podrá utilizarlo para sujetar, sacar o evitar el movimiento. Gana quien más puntos tenga al sacar todos los palos.

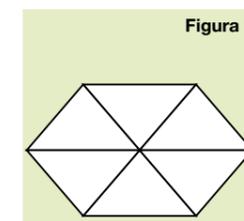


Figura 1

- 1. Con 12 palillos haz, un hexágono (Figura 1):**
- Quita 3 palillos y dejarás formados 3 rombos.
 - Mueve 6 palillos y quedarán formados 3 rombos.

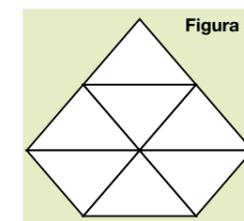


Figura 2

- 2. Con 14 palillos, forma 7 triángulos equiláteros (Figura 2):**
- Quita 1 palillo y deja 6 triángulos.
 - Quita 2 palillos y deja 6 triángulos.
 - Quita 2 palillos y deja 5 triángulos.
 - Quita 8 palillos y deja un hexágono.
 - Quita 3 palillos y deja 5 triángulos.
 - Quita 3 palillos y deja 4 triángulos.
 - Quita 4 palillos y deja 3 rombos.
 - Quita 4 palillos y deja 4 triángulos.
 - Quita 5 palillos y deja 3 triángulos.

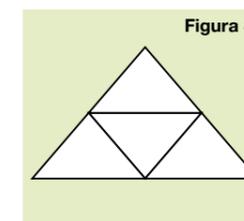


Figura 3

- 3. Forma la figura con 9 palillos (Figura 3):**
- Quita 6 palillos y deja 1 triángulo.
 - Quita 2 palillos y deja 3 triángulos.
 - Quita 1 palillo y deja un rombo y 2 triángulos.
 - Quita 3 palillos y deja 1 triángulo.
 - Quita 2 palillos y deja 2 triángulos.
 - Mueve 2 palillos y deja 2 rombos y 1 triángulo.

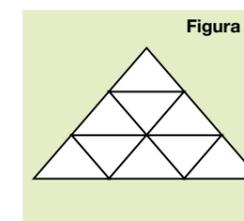


Figura 4

- 4. Con 18 palillos, forma un triángulo equilátero (Figura 4):**
- Quita 6 palillos y deja 3 triángulos y un hexágono.
 - Quita 3 palillos y deja 3 rombos y 3 triángulos.
 - Quita 6 palillos y deja 3 rombos.

Recuerda que se debe dialogar antes de mover o quitar los palillos, puede haber varias soluciones.



Ruta Azul

PREADOLESCENTES Y ADOLESCENTES

Valores y habilidades generales a fomentar:

- Cooperación
- Habilidad y destreza mental
- Resolución positiva de los conflictos y negociación
- Trabajo en equipo

Juegos que se presentan y sus objetivos:

- **Olimpaz (Aros, pañoletas, soga, piola, 50 globos)**
 - Aprender el sentido de ganar-ganar y diversión frente a la competitividad del juego.
- **Canicas cooperativas (100 canicas de diferentes colores y tamaños)**
 - Desarrollar habilidades de trabajo en común y cooperativo a través de juegos tradicionales.
- **Fútbol callejero (10 chalecos de dos colores, balón, 4 conos)**
 - Profundizar en la mediación y sus cuatro pasos: escuchar, dialogar, negociar y acordar, a través del juego.
 - Aprender a hacer acuerdos y responsabilizarse de ellos.
 - Implementar la metodología de jugar por valores y no por goles.

DINÁMICAS DE INTEGRACIÓN

Olimpaz

1. EL LAVACOCHE

 **Tiempo estimado:** 10 minutos

- DEFINICIÓN:** Se trata de que todos tomen contacto físico con el resto de los participantes.
- OBJETIVOS:**
 - Favorecer la afirmación.
 - Sentirse querido y acogido por el grupo.
- PARTICIPANTES:** Grupos de 10 personas
- MATERIALES:** Ninguno
- CONSIGNA DE PARTIDA:** Jugar despacio y con cuidado.
- DESARROLLO:**

El grupo forma dos filas, mirándose una a otra. Cada pareja frente a frente, se convierte en una parte de una máquina de lavado de coches, haciendo los movimientos adecuados.

Acarician, frotan y palmean al “coche” mientras pasa a través del túnel de lavado.

Al llegar al final, se incorpora a la máquina, mientras otra persona reinicia el juego: Así sucesivamente, hasta que todos los participantes han sido “lavados”.

2. EXPLOTA GLOBOS

 **Tiempo estimado:** 10 minutos

- DEFINICIÓN:** Consiste en decir el nombre de una compañera o compañero de una forma muy original.

- OBJETIVO:** Aprender los nombres del resto de jugadores.
- PARTICIPANTES:** Grupos de 10 o 15 personas
- MATERIALES:** Globos
- CONSIGNA DE PARTIDA:** Se hace un círculo entre todos los participantes de un grupo.
- DESARROLLO:**

Se reparte un globo a cada participante. Un participante se dirige al centro del círculo con el globo entre las piernas y dando pequeños saltos. Cuando llega al centro, señala a otra persona, que irá también hacia el centro. El primer participante coge su globo y se lo pone en el pecho, abraza al segundo y grita su nombre. Después de esto, le da un fuerte apretón para explotar su globo. Cuando el globo explote, el primer participante volverá a su sitio en el círculo, y el segundo llamará a otra persona. Así sucesivamente hasta que todos hayan explotado su globo.

3. BALONCESTO CON PARACAÍDAS

 **Tiempo estimado:** 20 minutos

- DEFINICIÓN:** Se trata de que las pelotas del propio equipo se introduzcan por el agujero central del paracaídas, tratando de evitar que caigan fuera. Gana el equipo que más pelotas introduce.
- OBJETIVO:** Favorecer el trabajo en equipo.
- PARTICIPANTES:** Dos equipos de 10 personas
- MATERIALES:**
 - Paracaídas
 - Pelotas de ritmo de dos colores distintos
- CONSIGNA DE PARTIDA:** Jugar despacio y cooperativamente.
- DESARROLLO:**

Se extiende el paracaídas en el piso. Los participantes forman dos equipos. El coordinador entrega a cada equipo sus respectivas pelotas. El primer participante de cada equipo se acerca al paracaídas, lanza la pelota y comienza a hacer “olas” con el paracaídas. El objetivo es que la pelota que representa a su equipo se introduzca por el agujero central antes que la del otro equipo. También debe evitar que la pelota se

salga del paracaídas. En cada turno interviene un participante de cada equipo. Gana el equipo que logra introducir la mayor cantidad de pelotas por el agujero de la cesta central. Las pelotas que salen fuera del paracaídas no pueden volver al juego.

4. FÚTBOL CON PARACAÍDAS

 **Tiempo estimado:** 20 minutos

- DEFINICIÓN:** Se trata de meterle gol al equipo contrario.
- OBJETIVO:** Favorecer el trabajo en equipo.
- PARTICIPANTES:** Dos equipos de 10 personas
- MATERIALES:**
 - Paracaídas
 - Pelota de fútbol
- CONSIGNA DE PARTIDA:** Jugar despacio y cooperativamente.
- DESARROLLO:**

Los dos equipos se paran uno frente a otro. La actividad consiste en hacer pasar el balón por encima del otro equipo. Si se toca por debajo del paracaídas con el balón es penalti y el equipo contrario, desde el paracaídas, lanzará el balón al otro.

Gana el equipo que más goles haga en un tiempo determinado. Fuera del paracaídas, es válido tocar con cualquier parte del cuerpo, menos con las manos.

5. VÓLEY COOPERATIVO

 **Tiempo estimado:** 10 a 15 minutos

- DEFINICIÓN:** Se trata de soplar un papel para mantenerlo en el aire.
- OBJETIVO:** Propiciar un ambiente alegre y distendido.
- PARTICIPANTES:** Entre seis y diez

- MATERIALES:** Trocitos de papel muy ligero (Por ejemplo: papel de calco)
- CONSIGNA DE PARTIDA:** Los participantes de cada equipo se sientan uno al lado de otro. Forman dos filas y dejan un pasillo entre ambos.
- DESARROLLO:**

Las dos filas representan los dos bandos adversos. El coordinador del juego, en el centro, echa un trocito de papel al aire. La misión de los jugadores es soplar el papel hacia arriba, impidiendo que les caiga encima o que se caiga al piso. Si el papel cae encima de un jugador, el bando contrario suma un punto; si se cae al suelo, el coordinador lo pone de nuevo en juego.

6. CARRERA DE BARCOS

 **Tiempo estimado:** 10 minutos

- DEFINICIÓN:** Se trata de moverse con los ojos vendados, siguiendo las instrucciones de un jugador.
- OBJETIVO:** Fomentar la atención y la coordinación de los jugadores.
- PARTICIPANTES:** Dos grupos de 4 a 8 jugadores
- MATERIALES:**
 - Pañoletas o pañuelos
 - Dos sillas o dos objetos de tamaño similar.
- CONSIGNA DE PARTIDA:** Se dividen los participantes en dos grupos.
- DESARROLLO:**

Los miembros de cada grupo se ponen la pañoleta sobre los ojos de forma que no puedan ver. Después, se paran en una fila con las manos puestas sobre los hombros de la compañera o compañero que está al frente. El líder del grupo se para al final de la fila. El líder no está vendado, pero no puede moverse del lugar donde está.

Al final del local y frente a cada grupo debe haber dos sillas u objetos separados entre sí a tres pies de distancia. Estas sillas representan la entrada a un puerto o bahía segura. A la señal de comenzar, los dos grupos se dirigen al puerto guiados por las instrucciones de su respectivo líder. Los líderes deben gritar “babor” para que el grupo se mueva a la izquierda y “estribor” para que giren a la derecha (Giraldo, s.f, p.10).

7. SUBIR EL ARO



Tiempo estimado: 10 minutos

- a. **DEFINICIÓN:** Consiste en elevar un aro desde el suelo hasta la cabeza sin utilizar las manos.
- b. **OBJETIVOS:**
 - Desarrollar la cooperación y el trabajo en equipo.
 - Estimular la coordinación de movimientos.
- c. **PARTICIPANTES:** Grupos de cinco jugadores
- d. **MATERIALES:** Un aro por equipo
- e. **CONSIGNA DE PARTIDA:** No se puede tocar con las manos el aro.
- f. **DESARROLLO:**

El coordinador invita a cada equipo a colocarse alrededor del aro. Se colocan muy juntos, con los brazos sobre los hombros de las compañeras o compañeros, de forma que el aro quede sobre sus pies. El objetivo es subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos la cabeza dentro de este.

g. VARIANTE:

Otra posibilidad de juego con el aro, o una forma de terminar el juego con todo el grupo, es hacer una fila y tomarse de las manos de una forma un poco especial. Mirando todos en la misma dirección, cada jugador pasa su brazo derecho por debajo de sus piernas para tomar la mano izquierda de la persona que está detrás de él. De igual forma, leda su mano izquierda al jugador que tiene delante. El primer jugador de la fila coge el aro con su mano izquierda y este debe pasar hasta el final de la fila sin que los jugadores se suelten las manos.

8. BÉISBOL



Tiempo estimado: 20 minutos

- a. **DEFINICIÓN:** Consiste en recoger el mayor número de pañoletas sin ser tocados con el balón.
- b. **OBJETIVO:** Potenciar el trabajo en equipo

c. **PARTICIPANTES:** Equipos de 10 jugadores

d. **MATERIALES:**

- 4 pañoletas
- Un balón

e. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañoletas en las puntas de un cuadrado de más o menos 15 metros por lado. El equipo B se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, pero fuera de este; el equipo A se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B.

f. **DESARROLLO:**

El juego comienza cuando el primer jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar las cuatro pañoletas. El equipo A debe atrapar el balón y mediante pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger las cuatro pañoletas y regresar a la fila.

Luego de que pasen todos los jugadores del equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañoletas (Giraldo, s.f, p.3).

9. TELARAÑA



Tiempo estimado: 15 minutos

- a. **DEFINICIÓN:** Se trata de que todas las personas participantes pasen a través de una "telaraña" sin tocarla.
- b. **OBJETIVOS:**
 - Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos.
 - Fomentar la cooperación.
 - Desarrollar la confianza del grupo.
- c. **PARTICIPANTES:** Diez a veinte.
- d. **MATERIAL:** Cuerda
- e. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se debe buscar un espacio que tenga dos postes o dos árboles, entre los que se pueda construir la telaraña. Utilizando la cuerda, deben construir una telaraña de dos metros de ancho aproximadamente. Conviene hacerla dejando muchos espacios de varios tamaños, los más grandes de más de un metro.

Canicas cooperativas

f. DESARROLLO:

El grupo debe pasar por la telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas. El coordinador puede plantearle al grupo que están atrapados en una cueva o una prisión y que la única salida es a través de la telaraña. Los participantes deben buscar la solución para pasar con la ayuda de los demás.

10. SERPIENTE



Tiempo estimado: 15 minutos

- DEFINICIÓN:** Se trata de formar entre todos una serpiente gigante y simular distintas situaciones.
- OBJETIVO:** Desarrollar la confianza del grupo.
- PARTICIPANTES:** Indefinido
- MATERIAL:** Ninguno
- CONSIGNA DE PARTIDA:** Debe haber coordinación entre todos los participantes.
- DESARROLLO:**

Una persona se acuesta boca abajo y toma los tobillos de la persona que está delante de ella para hacer una serpiente. Las dos personas se deslizan por el suelo, sobre sus estómagos, sin soltarse. Después, se unen para formar una serpiente de cuatro personas; luego una de ocho y así sucesivamente hasta lograr que todo el grupo se una en una serpiente gigante. Deben intentar hacer que la serpiente se voltee sobre su lomo sin acabar separada. La serpiente puede subir "montañas" y atravesar "agujeros".

También puede acurrucarse e irse a dormir si así lo indica el coordinador. Se necesita una serpiente coordinada para hacer estas últimas cosas.

Lo que a los niños parece divertirlos más es hacer todos juntos una gran serpiente.

Estos juegos son especiales. Están concebidos para divertirse, no para competir con los demás ni para quedarse con sus canicas. Se trata de fortalecer las relaciones jugando juntos, no unos contra otros. Se trata también de aprender juntos a superar las dificultades.

1. SEXTEAR

MATERIALES:

- 10 canicas como blancos
- 1 lanzador por jugador

INICIO:

Marquen un círculo de 1 metro de diámetro e identifiquen el centro con un punto. Ubiquen la línea de lanzamiento a 3 metros. Pongan las 10 canicas (blancos) a 20 centímetros del punto central (Ver ilustración).

OBJETIVO:

Sacar 6 de las 10 canicas fuera del círculo.

DESARROLLO:

Cada jugador tira su lanzador. Los turnos se deciden según lo cerca que esté del círculo cada lanzador. Los jugadores deben empezar desde la posición donde haya quedado su lanzador. En su turno,

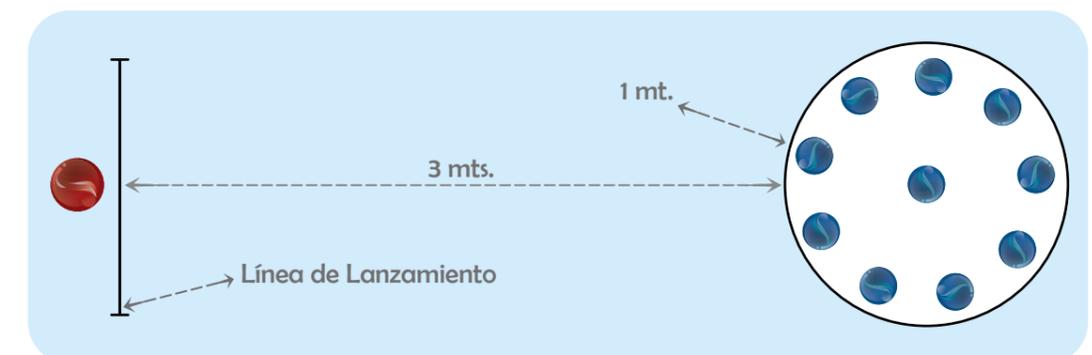
cada jugador intenta golpear con el lanzador las canicas (blancos) y sacarlas del círculo. Después de cada jugada se recogen todas las canicas que ha sacado un jugador.

REGLAS:

Si un lanzador se queda en el círculo, está capturado. Hay que pagar un rescate de dos canicas del montón que se haya sacado. Si no hay suficientes canicas, tiene que esperar a que otro jugador saque más canicas del círculo. Una vez que saque el lanzador, elige desde dónde lanzar.

GANAR:

Todos ganan cuando consiguen sacar 6 canicas del círculo y mantener los lanzadores dentro. Pierden si los lanzadores quedan fuera.



2. BURBUJAS

MATERIALES:

- 6 canicas como blancos
- 1 lanzador por jugador

INICIO:

Marquen un círculo de 25 centímetros de diámetro. Después, marquen 5 círculos pequeños de 10 centímetros de diámetro alrededor del grande. Coloquen 5 canicas en el exterior de cada burbuja pequeña y otra en medio de la grande. Enciérrenlas en un círculo de 1 metro (Ver ilustración).

OBJETIVO:

Dejar dentro de cada burbuja una canica.

DESARROLLO:

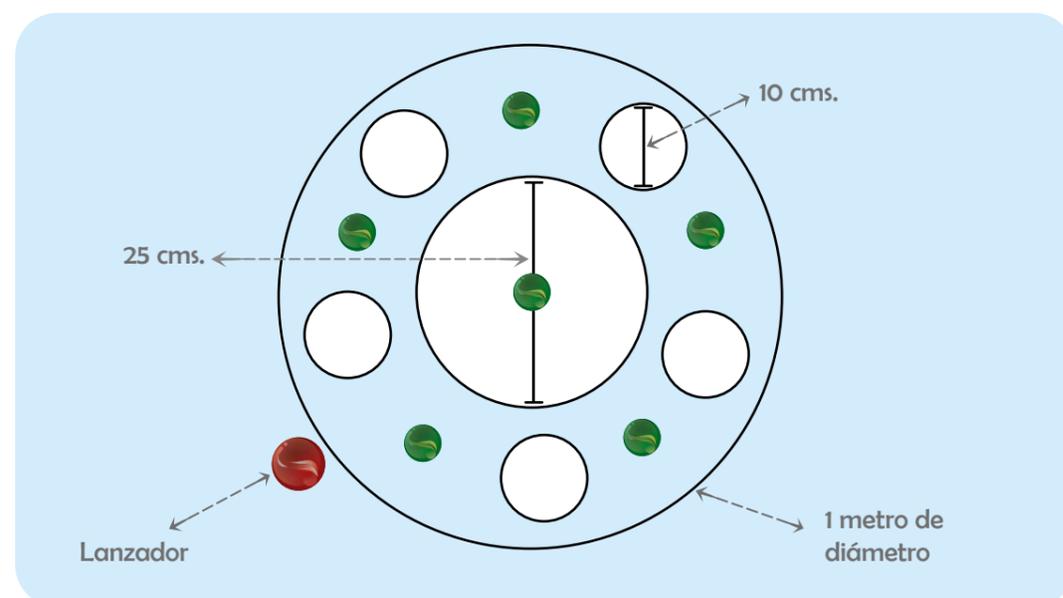
Los jugadores se turnan para lanzar desde el borde del círculo grande. Se deja el lanzador dentro hasta que todos hayan lanzado y lo vuelven a sacar en su turno.

REGLAS:

Si un lanzador no golpea ninguna canica, este escoge la que va al centro de la burbuja grande. Con el lanzador se pueden sacar las canicas que están dentro de la burbuja del centro hasta que quede solo una.

GANAR:

Ganan el juego si cada una de las seis burbujas acaba con solo una canica adentro. Pierden si las 6 acaban en el centro.



3. VARICELA

MATERIALES:

- 24 canicas como blancos
- 1 lanzador por jugador

INICIO:

Marquen un círculo de 50 centímetros de diámetro. Marquen 2 líneas para dividir en 4 el círculo. Marquen la línea de lanzamiento a 3 metros, paralela a una de las que dividen en cuartos. 12 canicas se esparcen fuera del círculo y 12 en la línea paralela al diámetro (Ver ilustración).

OBJETIVO:

Sacar las canicas del círculo, quitar los granos de varicela.

DESARROLLO:

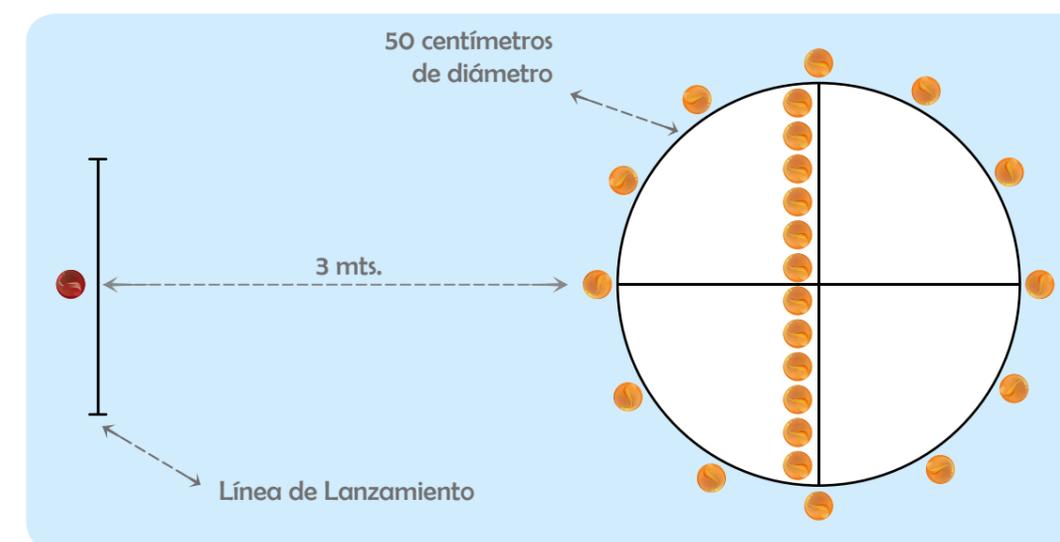
Cada jugador tira un lanzador desde la línea de lanzamiento. Cada canica que se saque se añade al montón exterior. Se debe lanzar siempre desde donde quedó el lanzador en el último turno, a no ser que quede dentro. En ese caso, debe lanzar nuevamente desde la línea de lanzamiento.

REGLAS:

Los granitos se pueden contagiar. Si algún jugador no golpea ninguna canica del círculo, debe añadir dos de las que están fuera del círculo con el lanzador, sin tocarlas.

GANAR:

Ganan el juego si no queda ninguna canica dentro del círculo.



4.- SARAMPIÓN

Igual que la Varicela pero de un diámetro de 1,50 centímetros.

5. GRANDE Y PEQUEÑO

MATERIALES:

- 20 canicas como blancos
- 3 lanzadores por jugador
- 1 bolón
- 1 recipiente pequeño

INICIO:

Marquen un círculo pequeño de 25 centímetros de diámetro y señalen el centro. Encierren el círculo pequeño en otro mayor de 3 metros de diámetro. Coloquen el bolón en el centro y las 20 canicas en el recipiente. Marquen dos líneas para dividir en 4 el círculo. Marquen una línea de lanzamiento a 3 metros, paralela a una de las que dividen el círculo en cuartos (Ver ilustración).

OBJETIVO:

Meter 10 canicas en el círculo pequeño sin que se toquen.

DESARROLLO:

Cada jugador tira sus lanzadores desde la línea de lanzamiento. En cada turno, cada jugador lanza tres canicas a no ser que meta una en el círculo pequeño o golpee a otra antes de acabar de utilizar las tres.

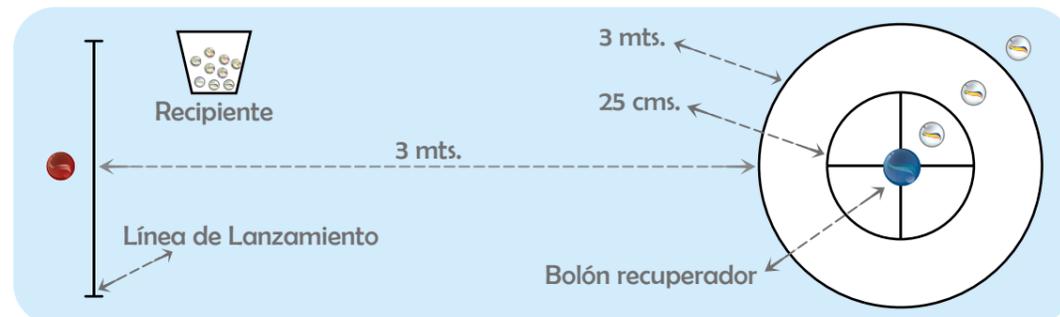
Si un lanzamiento no entra en el círculo pequeño, se queda donde está. Si la canica cae fuera del círculo grande, no se puede volver a utilizar.

Si una canica golpea a otras dentro del círculo pequeño, la canica golpeada queda fuera del juego y no se puede volver a utilizar. La golpeadora permanece donde se detiene.

El bolón es especial. Si un lanzador golpea el bolón, tres canicas que estaban fuera del juego se pueden recuperar. Pero si el bolón sale fuera del círculo, todos pierden. La canica no puede golpearlo de rebote, el golpe tiene que ser certero. Recuerden que la canica que se golpea dentro del círculo se pierde, pero no las golpeadas de carambola. Cada canica que se saca se añade al montón exterior. Se lanza siempre desde donde quede el lanzador, a no ser que quede dentro del círculo pequeño.

GANAR:

Ganan el juego si meten 10 canicas, excluido el bolón, en el círculo pequeño. Pierden si se quedan sin canicas.



6. EL MURO

MATERIALES:

- 5 bolones (1 para blanco y 4 para vigilantes)
- 1 lanzador por jugador
- Pared o tabla para los muros

INICIO:

Pongan el bolón que sirve de blanco a una cuarta del muro y marquen una línea de lanzamiento a 1 metro de la pared (Ver ilustración).

OBJETIVO:

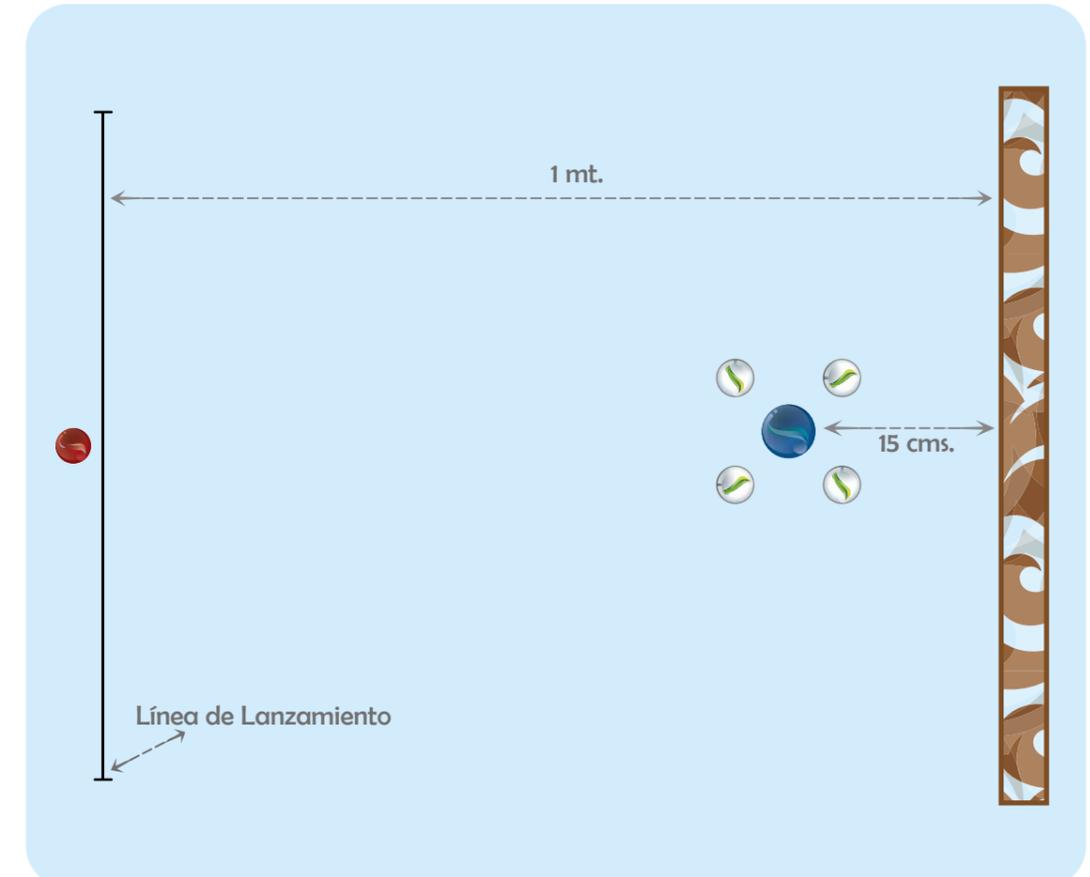
Golpear el bolón (blanco) rebotando en la pared o muro en menos de 5 tiradas.

DESARROLLO:

Cada jugador tira un lanzador desde la línea de lanzamiento. Si golpea el bolón (blanco) en primer lanzamiento, se gana el juego. Si falla, deben poner un vigilante a 2 centímetros del blanco, haciendo los 4 puntos cardinales. Cada lanzamiento fallido se hace una cuarta más lejos.

REGLAS:

Todos los lanzamientos deben rebotar en la pared. Si no es así, no vale.



7. REBAÑO

MATERIALES:

- 25 canicas como ovejas
- 5 bolones como perros.

INICIO:

Marquen un punto central y un cuadrado de 2 metros por cada lado. Pongan un perro en cada esquina y el restante con las ovejas (Ver ilustración).

OBJETIVO:

Sacar las 25 ovejas del cuadrado con el bolón.

DESARROLLO:

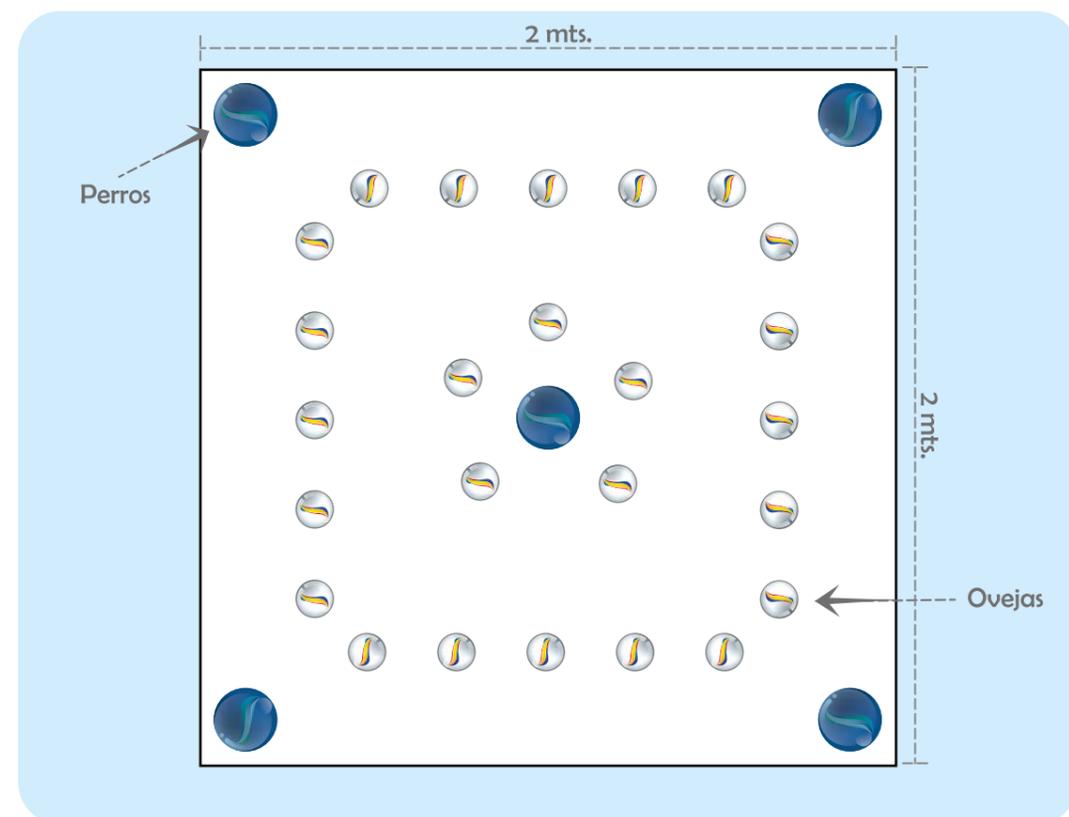
Esparcirlas 25 ovejas desde el centro del cuadrado, volcándolas con un vaso o recipiente.

REGLAS:

Por turnos, los lanzadores comienzan a sacarlas canicas (ovejas) del cuadrado, pero no los perros. Cuando se saca un perro, el lanzador es suspendido un turno. Cuando no saca ninguna oveja también pierde un turno. El bolón perro se lanza desde donde caiga.

GANAR:

Ganan el juego si sacan todas las ovejas. Pierden si se quedan sin perros.



8. SUERTE

MATERIALES:

- 12 canicas para hacer de bolos
- 1 bolón por jugador

INICIO:

Los 12 bolos se agrupan de 2 en 2, cada grupo separado 15 centímetros. Los dos bolos de adelante están a unos 3 metros de la línea de lanzamiento (Ver ilustración).

OBJETIVO:

Golpear y conseguir 7 de 12 bolos.

DESARROLLO:

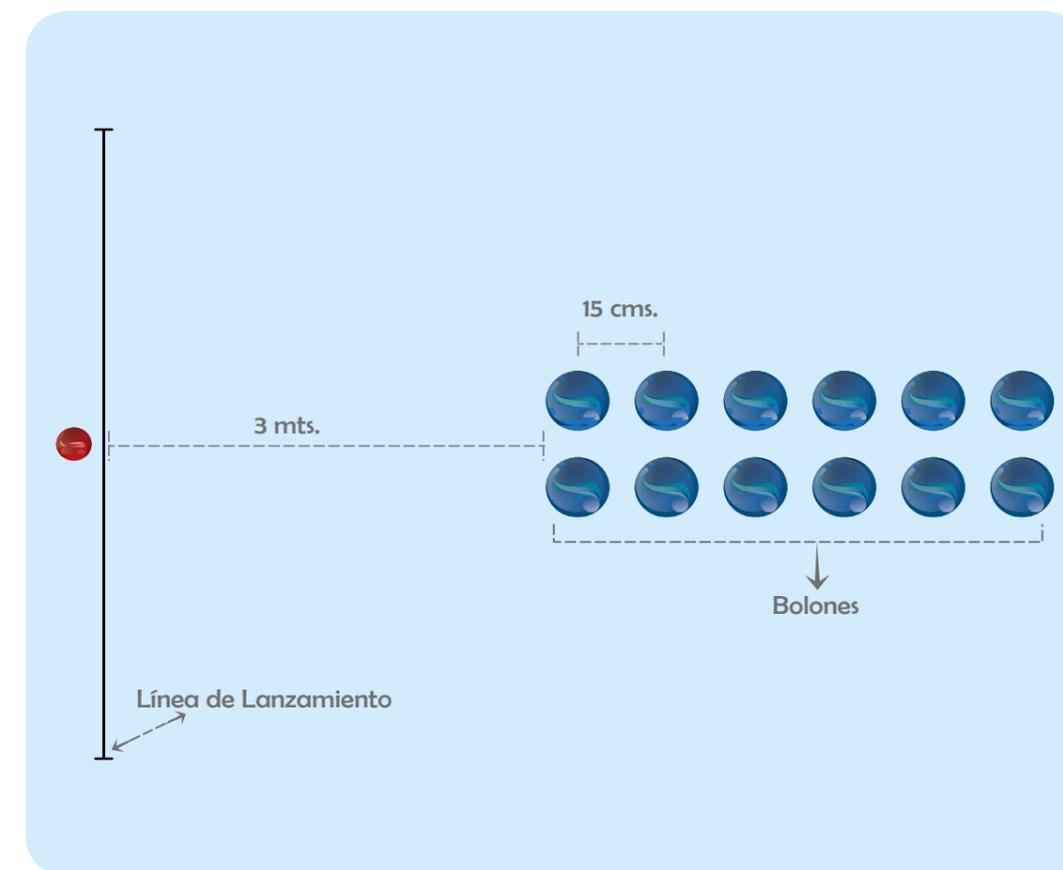
Una vez repartidos los turnos de juego se lanzan los bolones y se van quitando los bolos en el menor número posible de tiros.

REGLAS:

Si un lanzador no golpea ninguna canica, se queda en el campo. Debe jugar el siguiente turno con una de las rescatadas, con lo cual se dificulta el juego.

GANAR:

Ganan cuando los bolones sacados son 7 y cada lanzador tiene una canica.



9. DAR

MATERIALES:

- 24 canicas
- 1 lanzador por jugador

INICIO:

Hagan un hoyo de unos 10 centímetros de ancho por 8 de hondo. Después, dibujen un círculo de 1 metro de diámetro y espárzanlas canicas dentro del círculo (Ver ilustración).

OBJETIVO:

Meter las 24 canicas en el hoyo.

DESARROLLO:

Por turnos, los jugadores tienen que ir metiendo las canicas en el hoyo. Si falla no meten ninguna canica, ceden el turno al siguiente jugador. Si no fallan, siguen lanzando con la misma canica.

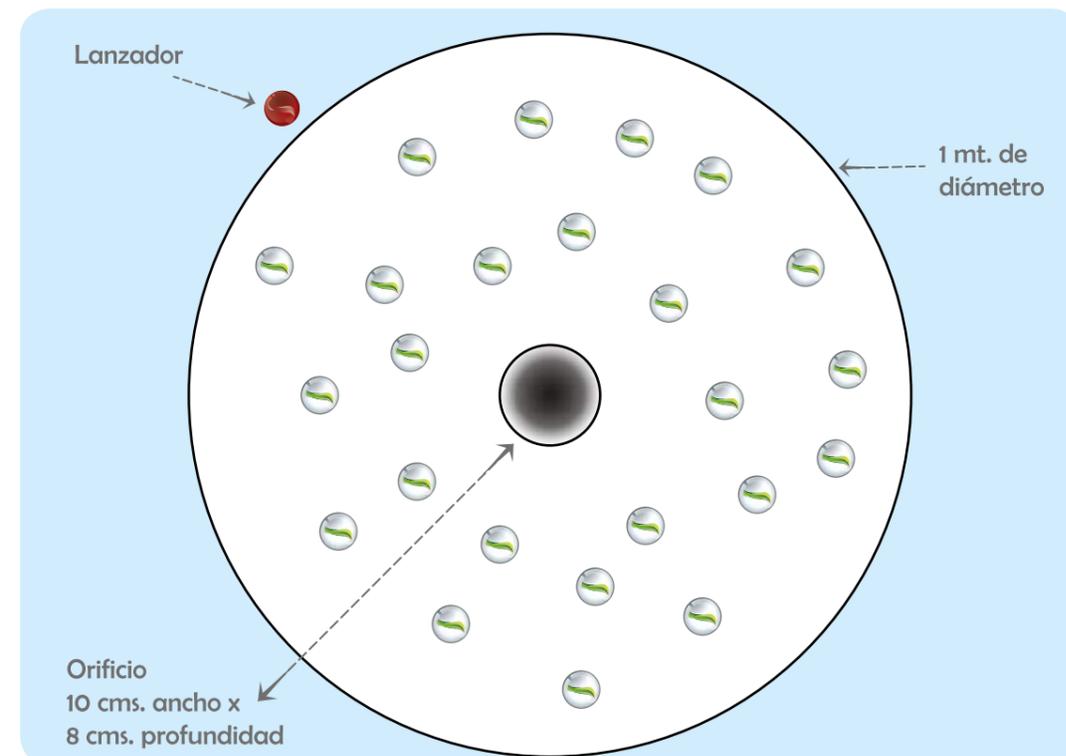
REGLAS:

Si un jugador no golpea nada, deja su canica donde cayó hasta que otro jugador la golpee. Si la canica sale del círculo, el jugador pierde un turno.

Si el lanzador de un jugador cae en el hoyo, deben liberarlo sacando todas las canicas que hay en el hoyo y colocándolas en el círculo. Vuelven a lanzar desde afuera del círculo.

GANAR:

Ganan cuando todas las canicas están en el hoyo. Pierden si los jugadores se quedan atrapados en el hoyo y no hay canicas para liberarlos.



10. TRESES

MATERIALES:

- 3 canicas
- 1 lanzador por jugador

INICIO:

Hagan un hoyo de 10 centímetros de ancho por 8 de hondo. Tracen una línea de lanzamiento a 3 metros del hoyo (Ver ilustración).

OBJETIVO:

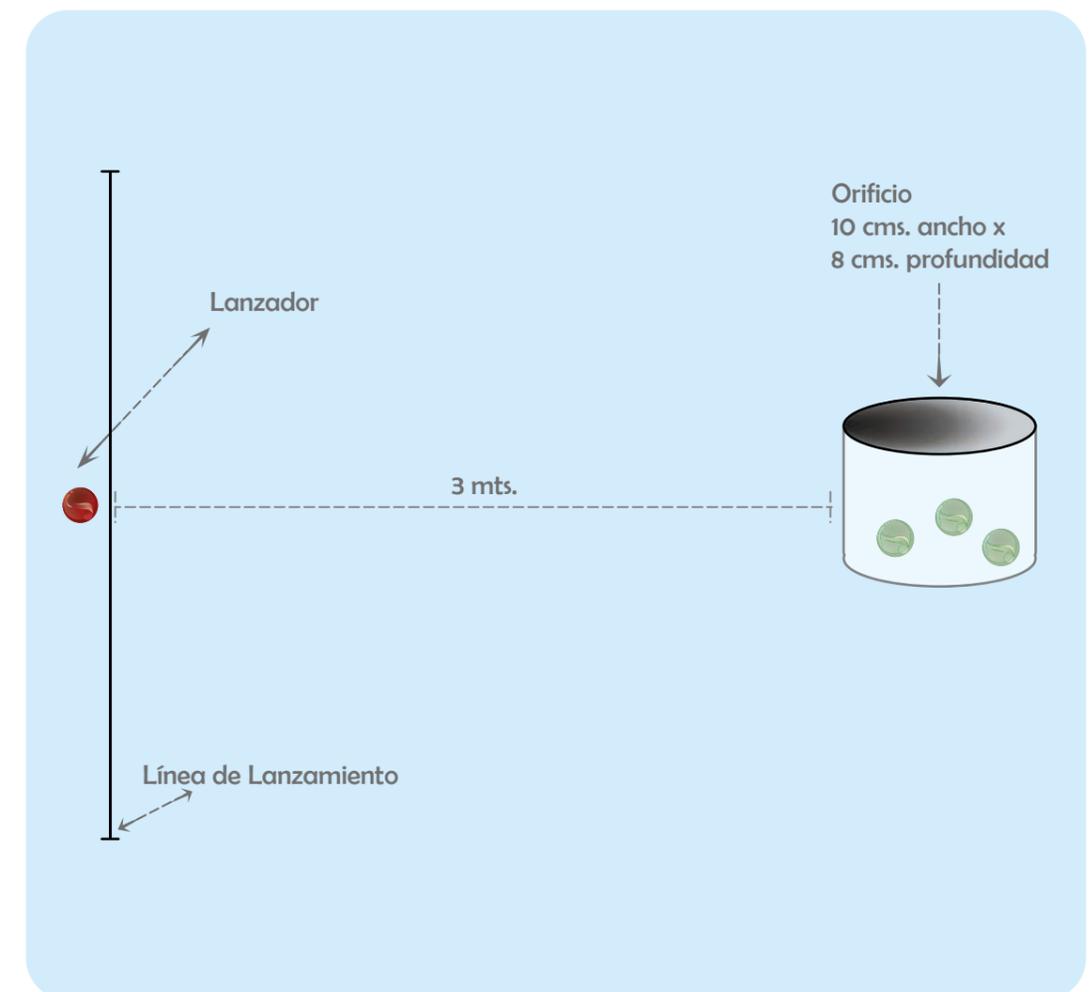
Tratar de meter el lanzador y sacar las canicas del hoyo.

DESARROLLO:

Una vez repartidos los turnos de juego, los participantes tienen tres intentos para meter el lanzador en el hoyo y tres intentos para sacar las canicas del hoyo.

GANAR:

Ganan cuando sacan todas las canicas del hoyo.



11. CONGELAR

MATERIALES:

- 3 lanzadores por jugador

INICIO:

Hagan un hoyo de unos 10 centímetros de ancho por 8 de hondo. Después, dibujen un círculo de 1 metro de diámetro (Ver ilustración).

DESARROLLO:

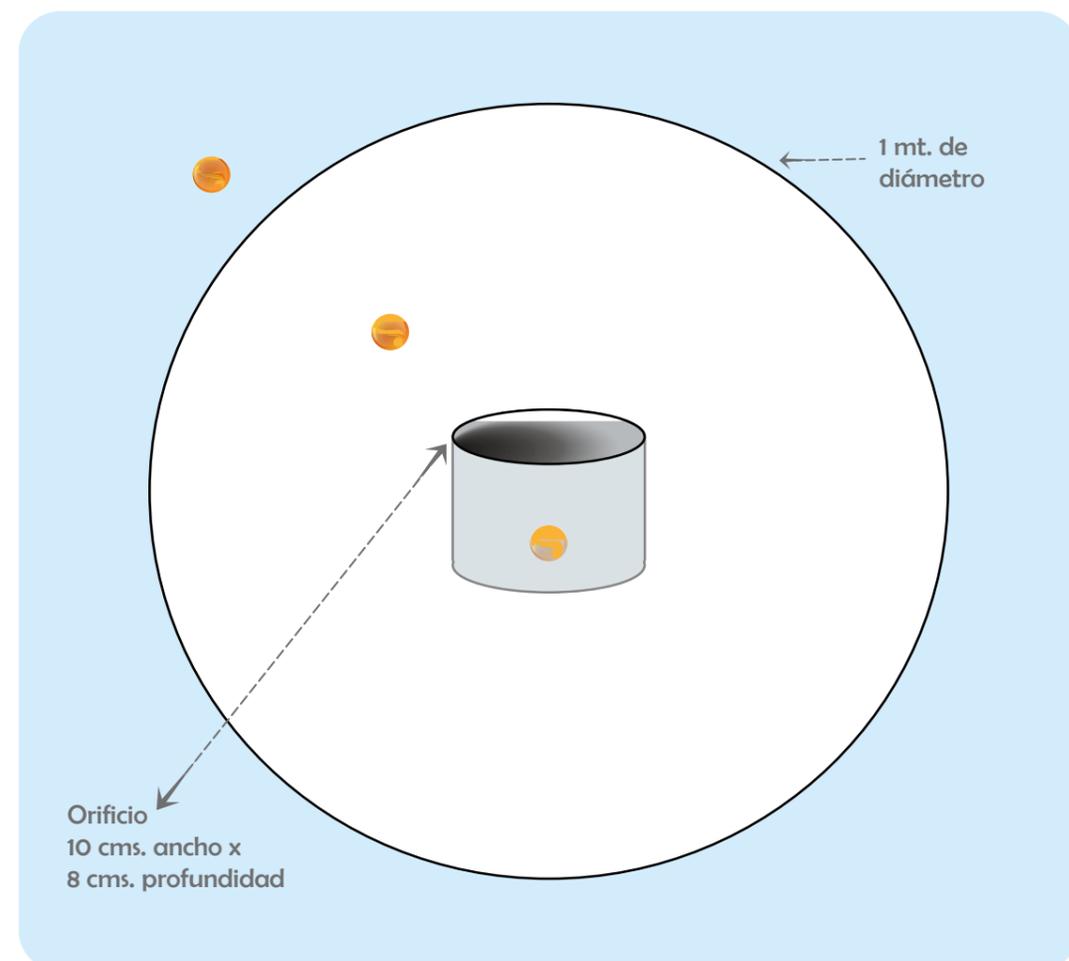
Meter las canicas en el hoyo desde afuera del círculo.

REGLAS:

Si el lanzador se queda dentro del círculo y no cae en el hoyo, queda congelado. Los lanzadores que están fuera del círculo pueden seguir jugando. Una canica se libera si otro jugador la saca del círculo. Si en ello una canica entra en el hoyo, se la deja en el hoyo y todas las canicas congeladas serán rescatadas.

GANAR:

Ganan si logran meter todas las canicas en el hoyo.



Fútbol callejero

Cooperación y resolución de conflictos

¿QUÉ ES EL FÚTBOL CALLEJERO?

El street football, conocido también como fútbol callejero, es aquel deporte derivado del fútbol que combina lo que conocemos como "fulbito" e "indor".

¿DÓNDE SE JUEGA?

Se juega en las calles de los barrios o unidades educativas y se lo señala con conos. Sus arcos son acordados antes de empezar el juego.

¿CUÁNTO DURA CADA PARTIDO?

El encuentro dura 30 minutos:

- Definición de reglas: 5 minutos
- Partido: 15 minutos
- Evaluación: 10 minutos

¿CUÁNTOS JUGADORES PARTICIPAN?

Cada equipo debe tener diez jugadores: cinco en cancha, incluido el arquero, y al menos una mujer en la cancha. Están permitidos todos los cambios que el coordinador disponga. Los equipos deben ser mixtos.



METODOLOGÍA Y REGLAS GENERALES.

- Equipos mixtos. Hombres y mujeres (sin diferencia de género).
- Sin árbitros, con coordinadores formados (escuela de formación).
- Los participantes acuerdan las reglas que van a seguir.
- El encuentro no se detiene, a no ser que la pelota salga del terreno de juego.
- Se privilegian los valores, no solo los goles.
- Se desarrolla un trabajo de mediación social.
- Se establece la metodología de tres tiempos.

¿CÓMO SE ESTABLECEN LAS REGLAS?

Las reglas deben ser constituidas como tales, a través de un proceso de reflexión y construcción entre los actores.

Los mismos NNAJ son los que deben acordar las reglas antes de cada partido. Al finalizar el mismo, los equipos tienen un momento de reflexión, junto a un mediador social, para evaluar si cumplieron o no las reglas acordadas. Según esto, le darán la puntuación que consideran apropiada tanto a su propio equipo como al contrario.

JUEGO LIMPIO

Los partidos se disputan sin árbitros. Si una persona siente que ha cometido una falta, levanta la mano para que el juego se detenga. Es decir, los jugadores que cometen una infracción cobran las faltas.

ROLES PRINCIPALES DE LOS ACTORES

- **Coordinadores:**
Son las personas representantes de las organizaciones referentes y tienen la función de llevar a cada comunidad la metodología del fútbol callejero.
- **Mediadores:**
Son quienes acompañan el proceso de participación y reflexión durante el partido de fútbol. Propician el diálogo para la resolución de conflictos o situaciones de juego complicadas. Los mediadores son personas clave, verdaderos compañeros y compañeras que les recuerdan a los jugadores el espíritu del juego en caso de que la pasión del encuentro les quiera jugar una mala pasada.
- **Jugadores:**
Son los protagonistas participantes de las diferentes iniciativas (beneficiarios)

El fútbol callejero, a través de su metodología particular, permite un acceso despreocupado, motivado y orientado a los espacios vitales. Se enfoca en temas como manejo de conflictos, valor cívico, aprendizaje intercultural, justicia participación. Es sencillo de entender y de fácil acceso.

Adicionalmente, el fútbol callejero va más allá de lo cultural, pues es el mayor denominador común, una forma de idioma universal que le da sentido a la vida de los NNAJ. Es en este campo de acción donde está la gran oportunidad para vincular a las niñas, niños y adolescentes, aparentemente sin oportunidades, a procesos de desarrollo y participación en el ámbito tanto local como global.

Una analogía perfecta con la vida

Los juegos y el fútbol callejero implican la exigencia de un juego limpio, de una mentalidad de equipo, de tolerancia, de inclusión y de comprensión, tanto hacia uno mismo como hacia los demás, sin distinción entre contrincantes y compañeros de equipo.

Los NNAJ aprenden a ganar y a perder, a asumir responsabilidades individuales y grupales y a participar activamente en la constitución de una comunidad.

Lo que aprenden en los entrenamientos y los encuentros pueden aplicarlo en la vida real, fuera del campo de juego. Los programas de Desarrollo a través del Fútbol ofrecen tranquilidad y alegría en el presente y esperanza para el futuro. Le proporcionan a los participantes confianza en sí mismos, pensamiento crítico y otras herramientas importantes y útiles para la vida diaria.



Componentes del Festival de Fútbol Callejero (FFC)

El FFC pretende facilitar procesos educativos alternativos de integración efectiva y afectiva de NNAJ a través de la metodología de mediación del fútbol callejero y sus diferentes actividades. Crea un espacio de convivencia pacífica y solidaria. Ofrecemos una propuesta en tres fases para 6, 12 o 18 equipos.

FASE 1

El Festival comienza con un primer acercamiento con los barrios y/o comunidades o Unidades Educativas y sus responsables. Les presentamos la propuesta.

Tras ello, se da un reconocimiento de los líderes y se realiza un taller sobre el fútbol callejero. Posteriormente, se forman los grupos y se les capacita sobre la metodología. También se forma a los mediadores de los encuentros y se presenta su misión y función a los coordinadores y equipos.

Una vez realizada esta fase se decide dónde y cuándo van a realizarse los encuentros. Esta decisión debe acomodarse a la realidad de cada barrio.

FASE 2

Tras cada día de juego habrá una reunión de coordinadores para evaluar el desarrollo de los encuentros. A todos los equipos se les dará una inducción sobre resolución pacífica de conflictos. Esta fase se hará en un ambiente festivo a favor de la comunidad.

Organización por días:

El formato de 4 días, 16 jornadas y 20 equipos, es el siguiente:

DÍA PRIMERO –Inauguración

- Desfile festivo
- Presentación del Festival
- Juegos de exhibición
- Concierto o presentación artística inaugural

DÍA SEGUNDO

- Karaopaz, aeróbicos y música durante todos los encuentros

- Tres jornadas de juego en tres canchas por colores y bajo el siguiente método:
- Se repartirán, según lleguen, números de colores para comenzar los encuentros lo antes posible. Debe haber dos mediadores por color.
- Se reparten de dos en dos los equipos por color para poder comenzar a la vez.
- Las canchas estarán marcadas por colores rojo, negro y azul. Cada color jugará según este criterio.

Jornada 1: 1 y 2, 3 y 4, 5 y 6.

Jornada 2: 1 y 3, 2 y 5, 4 y 6.

Jornada 3: 1 y 4, 3 y 5, 2 y 6.

DÍA TERCERO

- Juegos con paracaídas
- Tres jornadas como las del anterior día, pero cambiando los equipos de colores

DÍA CUARTO – Clausura

- Música en vivo
- Jornadas de juego
- Entrega de trofeos haciendo hincapié en el fair play, juego limpio

FASE 3

- Evaluar el Festival.
- Incorporar el trabajo de cultura de paz al grupo de jóvenes que lo desee a través de los juegos.
- Buscar espacios que fomenten nuevos festivales que promuevan el convivir en paz y solidaridad.

Reglamento del Fútbol Callejero

- 1 La inscripción para el FFC es gratuita. El único requisito para participar es inscribirse en la Unidad Educativa o con el docente encargado. Los concursantes deberán haberse inscrito con anterioridad, no se recibirán participantes una vez iniciado el FFC.
- 2 La organización proporcionará camisetas y/o chalecos para el juego.
- 3 La organización se reserva el derecho a cerrar inscripciones al alcanzar el cupo límite.
- 4 El Festival está dirigido para aficionados, por lo que está prohibida la participación de profesionales o jugadores que sean parte de alguna liga.
- 5 La edad mínima para participar será definida por los docentes.
- 6 El encuentro dura 30 minutos: 5 minutos definición de reglas, 15 minutos en la cancha, 10 minutos de evaluación.
- 7 Número de jugadores: Cada equipo debe tener cinco jugadores (incluyendo al arquero) en la cancha y otros 5 de reserva. Por lo menos dos de los jugadores en cancha deben ser mujeres.
- 8 Están permitidos todos los cambios que el coordinador del equipo disponga.
- 9 En lugar de árbitros se trabajará con mediadores. Los mediadores deberán participar en un taller previo al encuentro.

10

Los encuentros se disputan sin árbitros. Para que el juego se detenga, un jugador levanta la mano y entre todos los jugadores definen qué paso. Los infraccionados cobran la falta.

11

Los participantes acuerdan las reglas que van a seguir según la ficha de mediación que se adjunta.

12

Los mismos NNAJ son los que deben acordar las reglas antes de cada encuentro. Al finalizar, los equipos tienen un momento de reflexión, junto a un mediador, para evaluar si cumplieron o no las reglas acordadas y dar, en consecuencia, la puntuación que consideran apropiada tanto para su propio equipo como para el contrario.

13

Se privilegian los valores, no solo los goles.

14

Este es un Festival de cultura de paz, con enfoque de derecho y de género. Por lo tanto, será obligación de los participantes respetar a todos los jugadores, sin hacer distinciones de género y suprimiendo todo elemento agresivo o discriminatorio. El incumplimiento de esta norma generará la descalificación del participante.



FICHA DE INSCRIPCIÓN

Fútbol Callejero

Nombre y Apellido		Firmas
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

Coordinador	

FICHA DE MEDIACIÓN

Fútbol Callejero

Equipo 1: _____
Equipo 2: _____

Reglas acordadas	Detalles	Otras reglas	
	Línea de salida portero		
	Cobrar faltas		
	Celebrar goles		
	Gol de mujer		
	Salida fuera de juego		
Caídas			

Nombre del Mediador		Equipo 1		Equipo 2	
		SÍ	NO	SÍ	NO
Respeto	A las reglas acordadas.				
	Puntualidad.				
Solidaridad y cooperación	Actitud ante el otro equipo.				
	Actitud ante el propio equipo.				
	Jugaron limpio.				
Sub-total	<i>Cada Sí vale 1 punto</i>				
Resultado en el 2º tiempo	3 al ganador 1 por participar.				
Total					

SUCESOS Y OBSERVACIONES EN EL 2º TIEMPO DEL PARTIDO



Ruta Negra

TRABAJO EN EQUIPO

Valores y habilidades generales a fomentar:

- Cooperación
- Destreza y atención
- Trabajo en equipo

Juegos que se presentan y sus objetivos:

- Juegos con paracaídas (Paracaídas y pelotas Paúl)



ATENCIÓN: La tela del paracaídas debe ser de buena calidad y bien cosida. Hay paracaídas que tienen un hueco en el centro y otros que no. De ello depende la factibilidad de algunos juegos. Se ha de insistir en su cuidado y mantenimiento: no clavar las uñas ni hacer una competencia de fuerza al estirar el paracaídas. De estas indicaciones dependerá la conservación del paracaídas.

1. La ola

Pida a los participantes que cojan un borde del paracaídas. Todos los participantes se sientan y a la señal del coordinador se levantan, cada uno en su turno, y hacen una ola con el paracaídas. El coordinador puede especificar a qué altura deben levantar el paracaídas; por ejemplo, a nivel de la espalda o por detrás de la cabeza.

2. El mar

Los participantes toman un extremo del paracaídas. Se trata de agitar el paracaídas. Deben comenzar con olas suaves y aumentar progresivamente la fuerza, hasta terminar con una verdadera tormenta.

3. La crepe

Los jugadores sujetan el paracaídas a ras del suelo. A la señal del coordinador, todos levantan el paracaídas al mismo tiempo y dejan que este vuele.



4. El gato y el ratón

Un participante comienza a trabajar con el rol del ratón. Se pone debajo del paracaídas. Otro jugador hace el rol del gato y se mete debajo del paracaídas para atrapar al ratón. Los otros participantes sostienen los bordes y agitan el paracaídas para que el ratón no pueda escaparse. Cuando el gato atrapa al ratón, este ocupa su puesto debajo del paracaídas.

5. El paraguas

Los participantes cogen el borde del paracaídas. A la señal del coordinador, las niñas y niños levantan el paracaídas para formar un paraguas.

6. El champiñón

Los participantes levantan el paracaídas en el aire, lo bajan rápidamente y lo cierran para que el aire no se escape y formar así un champiñón.

7. La montaña rusa

Los participantes sujetan el paracaídas por encima de sus cabezas. El coordinador pone un balón sobre el paracaídas. Los participantes realizan el movimiento de olas, levantándose y agachándose por turnos. El balón se moverá de un lado al otro del paracaídas. Los jugadores deben intentar mantener el balón sobre el paracaídas el mayor tiempo posible. Si el balón se cae, deben volver a empezar.

8. Ensalada de frutas

El coordinador divide en tres grupos de frutas a los NNAJ. Los participantes levantan la tela en el aire como para hacer el paraguas, pero deben cambiar de posición cuando el coordinador dice el nombre de la fruta que les han asignado. Si el coordinador dice "ensalada" cambian todos de posición. Pierden si es que la tela toca el piso.



> El campeón



> Ensalada de frutas

9. Los intercambios frenéticos

Los participantes lanzan el paracaídas al aire y cambian de sitio mientras el paracaídas desciende lentamente. Primero 4 cambian de sitio, después 8 y para finalizar, todas las chicas y luego todos los chicos. Pueden variar el juego según ciertos criterios (por ejemplo: todos los que hayan nacido en enero, todos los que tengan hermanos menores, etc...).

10. Canguil

Los participantes cogen el paracaídas por el borde. Ponen pelotas blandas sobre el paracaídas y los participantes deben mover energicamente el paracaídas para hacerlas volar por el aire. Pueden usar pelotas Paúl, pelotas de espuma o bolas de papel de aluminio.

11. Canguil (Variante)

El objetivo del juego es hacer saltar la pelota lo más alto posible, pero cogiéndola con el paracaídas. Los participantes tienen el paracaídas al nivel de la cintura. El coordinador pone una pelota en el centro del paracaídas. Los jugadores sacudirán la pelota hasta hacer que vuele. Cuando la pelota desciende, el paracaídas debe seguirla para que caiga dentro y pueda ser sacudida de nuevo por los jugadores. Cuando ya han practicado, pueden añadir más pelotas.

12. Co-co-dri-lo

Los participantes cogen el borde y se sientan alrededor del paracaídas estirando las piernas. Hacen pequeñas olas con el paracaídas. Un jugador es designado como cocodrilo. Este deberá meterse a escondidas dentro del paracaídas y darle un pellizco en un dedo del pie a uno de los participantes. El elegido debe gritar lo más fuerte que pueda y meterse debajo del paracaídas mientras el otro sale. Es su turno como cocodrilo.

13. Fútbol

Los participantes se ponen alrededor del paracaídas cogiendo los bordes. El coordinador divide a los participantes en dos equipos y pone una pelota Paúl en juego. Haciendo olas, los jugadores de un equipo (parados todos del mismo lado) deben tratar de sacar la pelota por el lado contrario para marcar un gol. No pueden tocar la pelota con las manos ni golpearla por debajo del paracaídas.

14. Los cabellos electrizados

El coordinador divide el grupo en dos equipos. El primer equipo se sienta debajo del paracaídas. Los otros cogen el paracaídas alrededor del borde y lo mueven de arriba abajo y de un lado al otro para crear contacto con la cabeza de los participantes sentados. El resultado es espectacular. Propónganles que tomen fotos.

15. El hueco

Los participantes toman un borde del paracaídas y lo estiran al máximo, a la altura de sus hombros, pero sin forzarlo. El coordinador pone una pelota en el paracaídas y, con movimientos de derecha a izquierda, los jugadores intentan pasar el balón por el agujero del centro del paracaídas.

16. Tiburón

Los participantes se sientan alrededor del paracaídas con las piernas estiradas y hacen pequeñas olas. Uno de los jugadores, designado como tiburón, se mete debajo del paracaídas y elige una víctima. La jala de los tobillo se intenta meterla debajo del paracaídas. Cuando el tiburón logra meter a la víctima dentro del paracaídas, esta se convierte en el tiburón. El juego continúa hasta que todos los participantes estén dentro del paracaídas.

17. El tiburón y los peces

El tiburón deberá encontrar el pecesito y el resto de los participantes deberán impedirlo. Uno de los participantes será elegido como pecesito y deberá meterse por debajo del paracaídas. Otro participante, designado como tiburón, se meterá también en busca del pecesito. Mientras busca, el resto de participantes mueven el paracaídas para que el mar este agitado. Una vez que el tiburón haya atrapado al pecesito, se cambian los roles.

18. Carrera con una mano

Cada participante debe tener el paracaídas con una sola mano, estirando la otra mano para tener más equilibrio. Todos deben correr en círculo en una dirección y, cuando el coordinador lo indique, cambiar de mano y correr en la otra dirección. Otra posibilidad es poner música y, cuando la música se detiene, todos los participantes deben cambiar de dirección.

19. El pañuelo

El coordinador pone pañuelos de distintos colores sobre el paracaídas. A los jugadores se les asigna un color de los pañuelos. Los jugadores hacen olas con el paracaídas y, cuando el coordinador da la señal, todos sueltan el paracaídas y corren lo más rápido posible sobre la tela para coger el pañuelo de su color.

20. El ciempiés

Los participantes deben desplazarse en cuatro patas, uno detrás del otro, con el paracaídas sobre la espalda. Serán un ciempiés gigante que debe coordinar sus movimientos para poder movilizarse.

21. Las escondidas

Los participantes van a desplazarse por toda la sala al son de la música. Cuando la música se detenga, los participantes deben agacharse y taparse los ojos. El coordinador le da un toquecito en la cabeza a uno o varios participantes para que se escondan bajo el paracaídas. A su señal, los participantes deben abrir los ojos y adivinar quién está escondido bajo el paracaídas.

22. Tienda de animales

Los participantes hacen olas pequeñas con el paracaídas a la altura de la cintura mientras que el coordinador le susurra a cada uno en la oreja el nombre de un animal. Es importante que los nombres se repitan más de una vez.

A la señal del coordinador, todos levantan el paracaídas lo más alto posible. El coordinador dice un nombre de animal y todos los participantes que representen a ese animal deben cambiarse de sitio.



> Escondidas

Referencia Bibliográfica

- Bucay J. (1997). El Buscador. Cuentos para pensar (pp. 23-26). Recuperado de: <https://books.google.com.ec/books?id=tAFw2hk05MQC&printsec=frontcover&dq=libro+cuento+para+pensar&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjxnoaJkbPTAhUE7yYKHSrC3AQ6AEIITAA#v=onepage&q=El%20Elefante%20&f=false>
- Bucay J. (2016). El elefante encantado. Recuperado de: <https://evolucionconsciente.org/el-elefante-encadenado/>
- Cuellar G. (s.f). Pictionary. Recuperado de: <http://www.academia.edu/9216788/Pictionary>
- Cuentos de ecología emocional para despertar - Aplicate el cuento. (2014). Asamblea de la carpintería. Recuperado de: https://books.google.com.ec/books?id=Vw51BQAAQBA-J&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Deacove J. (1992). Juegos cooperativos de canicas. [Figuras]. Recuperado de: https://books.google.com.ec/books?id=fCM3hEMQ1SAC&pg=PA101&dq=juego+cooperativo+de+canica&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiS_aT8jLjTAhWIKiYKHaf8DrQQ6AEIITAA
- Domínguez M. (s.f.). Teatro sobre la paz. Recuperado de: <https://construyamoslapaz.wordpress.com/teatro-sobre-la-paz/>
- Funsepa (s.f). El trompo. Recuperado de: http://www.funsepa.net/guatemala/docs/El_Trompo_de_prepa_1ro_2do_y_3ro.pdf
- GiseA. (2016). La importancia de la Retroalimentación y Feedback. Recuperado de: <https://seminarioiintref.wordpress.com/2016/04/26/la-importancia-de-la-retroalimentacion-y-feedback/>
- García J. (2012). Guiones de títeres: la guerra de los ratones. Recuperado de <https://www.titerenet.com/2012/10/08/guiones-para-titeres-la-guerra-de-los-ratones/>
- Giraldo M. (s.f). Deporte Word. Recuperado de: <http://es.calameo.com/read/004329273ebbc619376ce>
- Guía Infantil (s.f). Rayuela. Juego para niños. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/rayuela-juegos-para-ninos/>
- Guix X. (2008). El sentido de la vida. La vida sentida, 85. Recuperado de: <https://books.google.com.ec/books?id=KgRzdNqJbfcC&pg=PA87&lpg=PA87&dq=onepage&q&f=false#v=onepage&q&f=false>
- Hidalgo An., GullénAl., Deleg N. (2014). Antología del pensamiento indigenista ecuatoriano sobre SumakKawsay. Recuperado de: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/525550/mod_forum/intro/pablo_davalos_sumakKawsay.pdf
- Hop R. (2014). 25 ideas de actividades alrededor del paracaídas. Recuperado de: <https://www.bloghoptoys.es/25-ideas-actividades-alrededor-del-paracaidas/>

- Juegos tradicionales y actividades (2014). Saltar laso o cuerda. Recuperado de: http://juegostradicionalesyactividades.blogspot.com/2014/05/blog-post_8743.html
- Lebrero, M. (1998). Aprender a pensar, hacer y ser a través del juego. Recuperado de <http://www.waece.org/biblioweb07/pdfs/d068.pdf>
- Machuca M. (s.f). Mattatena (Jacks). Recuperado de: http://juegos.about.com/od/juegos_ninos/fl/Matatenas-Jacks.htm
- Ministerio de Educación del Gobierno de Chile, (2010). Guía para la intervención en situaciones catastrófica. Recuperado de: http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/CR_Articulos/baile_reggaeton.pdf
- Murillo X. (s.f). Macateta. Recuperado de: http://www.educa.madrid.org/web/cp.pinardesanjose.madrid/tablon/historico/curso05_06/librojuegos/macateta/MACATETA.htm
- Nación de paz. (2012). Materiales para educar en la paz. Esmeraldas.
- OCSI (2014). Propuesta de educación para el desarrollo jugando con la jenga y el paracaídas. Recuperado de: <http://www.e-ocsi.org/IMG/pdf/GuiaYengaParacaidasV4.pdf>
- Opción por los derechos de los niños y niñas. (2010). Guía para la intervención en situaciones catastróficas. Recuperado de: http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/CR_Articulos/baile_reggaeton.pdf
- Pérez C. (2017). Modelo de Juego. Recuperado de: http://wiki.ead.pucv.cl/index.php/Catalina_P%C3%A9rez/_modelo_de_juego
- Pinheiro M. (2010). El juego cooperativo y la cultura de la paz en la educación infantil. Recuperado de: <http://www.labrinjo.ufc.br/phocadownload/artigo%20-%20o%20brincar%20cooperativo%20e%20a%20cultura%20da%20paz%20na%20educao%20infantil%20en%20espaol.pdf>
- Rangel M. (2014). Juegos y las actividades tradicionales. Recuperado de: <http://anailuj96ju.blogspot.com/2014/11/creacionde-blog-de-forma-colaborativa.html>
- Rodríguez S. (2013). Juego tradicionales de Boyaca. Recuperado de: <http://juegostradicionalesdeboyaca.blogspot.com/2013/>
- Sacristán P. (s.f). El despertar de pesadillo. Recuperado de: <https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/el-despertar-de-pesadillo>
- Sacristán P. (s.f). La-extraña pajarería. Recuperado de: <https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/la-extrana-pajareria>
- Salvador Z. (27 de junio de 2004). Gato ladrón, cómeme si puedes, por un juego divertido de antaño que sobrevive por divertido. La Hora. Recuperado de: <http://www.eluniverso.com/2004/06/27/0001/15/A7F9963518C549F6909073A7069D7E70.html>
- UNICEF (2007). El retorno de la alegría. Recuperado de: https://www.unicef.org/republicadominicana/MANUAL_TERAPIAS_Y_JUEGOS.pdf

