

# **Juegos, Ideas y Herramientas para Dinamizar el Ocio y Tiempo Libre y la Participación Juvenil**



**Escuela de Formación en el Tiempo Libre**

**Urtxintxa**



## PROYECTO ACTUA

Textos: Josetxo Ucle, Erkuden Bielsa, Montxo Oroz, Adela González.

Diseño de las ilustraciones: Leyre Pérez González

Coordinación: Escuela de Tiempo Libre Urtxintxa

Un proyecto de:



*«... el principal objetivo de una política de la juventud es incrementar en los jóvenes la capacidad de comportarse como actores sociales, o sea, de modificar su entorno social para realizar proyectos personales... ».*

*Alain Touraine. «Juventud y Democracia en Chile».*

*Revista Iberoamericana de Juventud No.. 1, Madrid, 1996.*

*Lo primero debería ser siempre desarrollar la capacidad general para el pensamiento y el juicio independiente, y no la adquisición de conocimientos especializado.*

*No basta con enseñar a una persona una especialidad, aunque esto puede convertirlo en una máquina útil, no tendrá una personalidad armoniosa y desarrollada.*

*Es esencial que el educando adquiriera una comprensión de los valores y una profunda afinidad hacia ellos. De otro modo, con la especialización de sus conocimientos, más parecería un perro bien adiestrado que una persona de armonioso desarrollo.*

*Debe aprender las motivaciones de los seres humanos, sus ilusiones y sus sufrimientos, para lograr una relación adecuada con su prójimo y con la comunidad.*

*Estas cosas preciosas se transmiten a las generaciones más jóvenes mediante el contacto personal con los que enseñan, no a través de los libros de texto (al menos al principio).*

*La enseñanza debería ser de tal naturaleza que lo que se ofreciese se recibiera como un don valioso y no como un penoso deber.*

**ALBERT EINSTEIN**

## **INTRODUCCION**

La educación no formal y en particular la educación en el tiempo libre defienden una educación integral desarrollando todo tipo de habilidades y cualidades superando las dificultades y trabajando para desarrollar adecuadamente la personalidad. Los y las jóvenes deben descubrir, formar y defender su identidad cuidando su autonomía, autoestima y autocontrol del mismo modo que deben entrar en el proceso de socialización y relación con el grupo de iguales, respetando la diferencia y trabajando la cooperación, respeto, solidaridad y participación. La educación en valores reforzará estas personalidades.

La motivación y la creación de espacios para la educación no formal y la participación deberían de ser los objetivos de una acción social educativa y estar muy presentes en las políticas de juventud, debemos proporcionar a la juventud, herramientas, técnicas y recursos que transmita las habilidades y conocimientos necesarios para poder desarrollar acciones que puedan transformar el mundo y mejorarlo. Activar mecanismos para descubrir intereses individuales y colectivos es la apuesta que hacemos desde la Escuela Urtxintxa para poder conseguir acciones concretas fomentando el asociacionismo y la participación juvenil. Las metodologías utilizadas en la Escuela favorecen estos procesos y el alumnado obtiene los recursos necesarios para pasar a la acción, les permite vivir y experimentar, reflexionar y desarrollar un espíritu crítico que queda impregnado en sus personalidades y se fortalecen en una conciencia social basada en los valores universales y en los derechos humanos.

Este documento presenta algunos de los recursos y técnicas que apoyará estos procesos de aprendizaje.

# 1. OCIO Y TIEMPO LIBRE

Concepto, usos y funciones del tiempo libre, características y metodología de la educación en Tiempo Libre. Introducción a la Educación en Valores.

Vivimos en una sociedad expuesta a continuos cambios en todos los aspectos, el mercado de trabajo exige actualmente un reciclaje profesional continuo, los medios de comunicación de masas acaparan la mayor parte de un tiempo libre y de ocio que aumenta con la disminución de las jornadas de trabajo, el aumento de la esperanza de vida y el retraso en la incorporación al mercado de trabajo. El concepto de *tiempo libre* pasa a ser considerado una buena oportunidad para elaborar planes de intervención educativa al margen de la educación reglada y no sólo como un tiempo pasivo, de consumo.

Todo ello, sin olvidar las características de un contexto social en el que las estructuras sociales han experimentado un profundo cambio y que se caracteriza principalmente por los flujos migratorios, la multiculturalidad, el aumento del tiempo libre y de ocio, las consecuencias de la globalización y la revolución tecnológica y el deterioro del medio ambiente.

En este nuevo panorama, **la educación es pieza clave y un elemento principal en el desarrollo de las sociedades**, lo que supone desde este momento **un gran desafío que exige cambios radicales más allá de los sistemas educativos formales**.

Por lo tanto, **una de las principales misiones de la educación no formal desde las entidades juveniles es la de dotar a los y las jóvenes de instrumentos que les ayuden a acceder a la vida adulta incidiendo especialmente en la participación activa en la sociedad**, convirtiéndose de una manera natural, en los protagonistas del cambio social.

En definitiva, la educación no formal debe ser concebida como una «educación para la acción», como instrumento de lucha contra la pasividad y la alienación dotando al colectivo juvenil de habilidades y mecanismos para la interpretación de la realidad. Una educación que

desarrolle en los y las jóvenes el espíritu crítico ante el mundo que los rodea y los prepare para cambiarlo.

Los ámbitos específicos de la pedagogía del ocio (clubes, centros de tiempo libre, colonias, campamentos, ludotecas, parques infantiles, casas de juventud, civiBox) dentro de la educación no formal pueden ser espacios muy útiles para el trabajo en valores solidarios con niños/as, adolescentes y jóvenes. La educación no formal desde el tiempo libre es un medio con indudable ventajas para el trabajo preventivo con niños/as, adolescentes y jóvenes. Posee en sí misma la posibilidad de crear una actitud, libre, liberadora y humanizadora para la persona, al situarse fuera de la cadena de obligaciones y necesidades que fuerzan el desarrollo personal en los demás ámbitos vitales.

El tiempo libre (TL) es un espacio educativo complementario de la familia y la escuela.



Frente a la obligatoriedad de la educación formal que se centra en la adquisición de conocimientos en la pedagogía del ocio se busca la educación en valores a través de una metodología activa, comunitaria y liberadora, participativa y bidireccional, sin olvidar su esencia lúdica, que lejos de imponerse desde la autoridad se acuerda con las personas en grupo, pero respetando las normas que el mismo grupo se impone.

Las actitudes y comportamientos que se viven en el tiempo libre se traspasan a las demás situaciones de la vida. Así la Educación No Formal se concreta en diferentes áreas educativas.

🦁 **Educación en valores:** promover un proceso de descubrimiento y reflexión personal a lo largo del cual, cada sujeto irá construyendo e identificando aquellos valores que desea hacer propios y que le servirán de base para desarrollarse como ser humano.

🦁 **Coeducación:** educar a todas las personas en un sistema de valores, comportamientos, normas y expectativas ofreciendo las mismas oportunidades y respetando las diferencias. Rompiendo los roles y estereotipos que se adjudican a las personas por su sexo, clases social, cultura, entre otros.

🦁 **Educación ambiental:** Proceso permanente en el cual los/as ciudadanos/as y las comunidades humanas deben adquirir conciencia, destrezas y conocimientos para actuar individual y colectivamente en la resolución de problemas ambientales presentes y futuros.

🦁 **Educación Social:** Desarrollo de las capacidades sociales de individuos y grupos.

🦁 **Educación desde un enfoque de Atención a la Diversidad:**




"La diversidad es una condición inherente al ser humano. Se sustenta en el respeto a las diferencias individuales y las tiene en cuenta a la hora de aprender(...)

Educar para este pluralismo conlleva educar desde la igualdad, en el respeto del otro, del diferente, del que procede de otra cultura, hable otra lengua, practique religión o no, padezca una discapacidad física o psíquica y sufra el rechazo por vivir en situaciones de pobreza y marginación social (Amorós y Pérez, 1993).(...)

Hablar sobre la diversidad supone considerar una serie de indicadores muy diversos, como son el origen social, familiar, cultural, de sexo, intra o interpsicológicos, y ligados a necesidades educativas especiales asociadas a algún tipo de discapacidad o sobredotación(Marchesi y Martín, 1998).

Factores que pueden combinarse entre sí y que requieren una respuesta educativa común con matizaciones diferenciales.

"<https://www.carm.es/> SOBRE LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD" Pilar Arnaiz Sánchez. Universidad de Murcia. Pág.2

-  **Educación para la Ciudadanía Global:** Proceso educativo encaminado a promover una ciudadanía global a través de conocimientos, actitudes y valores capaces de generar una cultura de la solidaridad comprometida en la lucha contra la pobreza y la exclusión, así como con la promoción del desarrollo humano y sostenible.
-  **Educación para la Paz:** Fomento de hábitos de conducta social no violentos, sensibilización a favor de la paz y de la finalización de conflictos armados.
-  **Educación para la Salud:** Construcción de hábitos de vida saludables.

Revista de estudios de juventud 74.

Jóvenes y educación no formal

<http://infojove.caib.es/jovenesyeducacionnoformal.pdf>

La educación no formal en España

<http://infojove.caib.es/jovenesyeducacionnoformal.pdf>



## 2. PERFIL DEL PRE-MONITOR/A

Labor pedagógica. Papel del premonitor/a, perfil, funciones, responsabilidades. Contextos de participación: características de los destinatarios.

Se (pre) monitor/a no es fácil, ya que supone participar en el desarrollo personal de niños y niñas, convirtiéndonos inevitablemente en **modelo de comportamiento** para ellos y ellas.

Es importante por ello que nos cuestionemos nuestros valores y cómo los ponemos en práctica: **coherencia**.

Hay otra norma suprema para el éxito de un monitor o monitora. ¡Insustituible!: **El entusiasmo**. Ya puede no haber hecho cursos de monitores/as... Ya puede saberse de memoria las leyes de la animación... Ya puede conocer todas las técnicas y todas las recetas y todos los trucos habidos y por haber... Si el monitor/a no está "animado/a", apasionado/a por su grupo y por la causa que tiene entre manos, su acción resultará fría, rígida.

Ser monitor/a, no es sólo conocer y poner en práctica una serie de técnicas y juegos, pero tampoco hay que caer en el otro extremo de querer hacer todo únicamente desde la "improvisación apasionada". Hay que reconocer la ayuda que significan las técnicas, programar y evaluar, bien una actividad y la experiencia de los/as demás.

### ROLES QUE NO DEBE DE ASUMIR UN MONITOR/A

**Personaje:** El monitor/a tiende a menudo a hacerse valer ante los niños y niñas. Aparece como un personaje ejemplar sobre el que se proyectan todos los deseos conscientes de seguridad, protección, paternidad, y que **contribuyen a crear una profunda relación de dependencia del niño o niña respecto del responsable**.

**Salvador:** El monitor/a queda colocado en una situación de poder que le hace parecer un salvador/a ante todas las deficiencias del niño/a.

**Maestro:** "La persona responsable es la que sabe", tiene la ciencia o la experiencia del adulto, y esto justifica su puesto de superioridad, su

capacidad de enseñar y guiar, y en los/as jóvenes, su obligación de obedecer y aprender. Esta postura anula toda relación personal y suprime en el educando toda libertad y creatividad.

El personaje, el salvador/a, y el maestro/a son tres estilos educativos que impiden un auténtico desarrollo de las personas y falsean la relación educativa.



## **APTITUDES QUE DEBE DE TENER UN MONITOR/A DE TIEMPO LIBRE SEGÚN EL ESTILO NO DIRECTIVO**

Partiendo de la idea de que la relación entre el responsable y el chico o chica se basa en la influencia que el primero/a ejerce sobre el/la segunda, y que dicha influencia puede ser positiva o negativa, he aquí unas pautas sobre algunas de las actitudes más importantes que sí debe tener el/la responsable.



- 1. Empatía:** *La empatía es la capacidad de una persona de vivenciar la manera en que siente otra persona y de compartir sus sentimientos.*
- 2. Respeto:** Debemos buscar siempre el bien del niño o la niña. Debemos considerarlos personas únicas e irrepetibles. Por eso mismo, el educador **es exigente**. Hay que procurar evitar valoraciones sobre la vida del niño/a, evitar órdenes o juicios, la ridiculización y la actitud morbosa, los interrogatorios. Respeto no significa neutralidad, frialdad o distancia. Si el/la educador/a carece de capacidad para respetar, puede resultar excesivamente protector/a, condescendiente, o incluso tratar con desprecio a los/as demás.
- 3. Autenticidad:** Es la capacidad de la persona educadora para ser libre y ella misma, sin dobles caras. La persona educadora no ha de mostrarse ante su grupo, variable ni influenciado por los acontecimientos o las personas. El educador/a monitor o monitora, se sitúa más allá del afán de contentar a los/as educandos.

## 3. PARTICIPACION, RECURSOS, REUNIONES DE EQUIPO

Recursos para el fomento de la participación, organización grupal, importancia y formas de trabajar en grupo, reuniones.

### ¿QUÉ SIGNIFICA LA PALABRA PARTICIPACIÓN?

*“La Real Academia Española (RAE) define la participación como la acción y efecto de participar, en esta definición aparentemente simple, se encuentran tres conceptos que se deben analizar para su comprensión integral. Según la RAE la palabra participar significa tomar parte de algo, si se habla de acción nos referimos al ejercicio de hacer y por el término efecto se debe entender aquello que sigue por virtud de una causa, es decir, el fin para lo que se hace algo. Por lo anterior se puede decir que participación es un proceso, que incluye la posibilidad de hacer, al tomar parte de algo, con la finalidad de provocar una reacción, participar entonces debe ser comprendida como una causa y como una consecuencia. Si la participación es una causa se debe atender la necesidad de investigar qué es lo que provoca, cuáles son los productos de ésta; si la participación es una consecuencia, se debe investigar qué factores intervienen para motivarla”.<sup>1</sup>*

iiiEntonces Con esta definición parece que nos dicen que tenemos que prestar atención y ENTERARNOS si cuando decimos o dicen participar incluye

**A) posibilidad de hacer algo.** ( Seria una consecuencia de algo que ha pasado )

**B) provocar una reacción** ( Seria una causa de algo que va a pasar después )

---

1 [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N80/M80/07\\_DuenasGarcia\\_M80.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N80/M80/07_DuenasGarcia_M80.pdf). Pág 2 RAZÓN Y PALABRA Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación [www.razonypalabra.org](http://www.razonypalabra.org)

**C) Ambas cosas** (...sería un proceso continuo de causa-consecuencia- causa...)





Bueno tampoco es tanto lio...

*“De manera general Rebollo y Martí (2002) señalan que la participación no es una finalidad en sí misma sino un medio para conseguir algo, advierten que debe ser comprendida como un derecho y no como un mero cumplimiento formal. Si se asumiera como ambos autores sugieren debe entenderse no únicamente como un derecho a reunirse, sino como un derecho a conformarse en grupos para lograr un objetivo, y ejercerse como un proceso que no se trate solamente de la convocatoria para conformar al grupo, sino para el logro, seguimiento y evaluación de objetivos”.*<sup>2</sup>

Vaya parece que estos autores **también distinguen** entre la participación **como un FIN**( es decir que lo que se busca es poder hacer algo y ya esta) o participación como **MEDIO** ( para lograr algo concreto , desarrollar unas ideas o unos objetivos)

*“A Geilfus le llama la atención la división que se hace sobre el concepto, “Claro está, existen muchas definiciones diferentes de participación. Los unos llaman participación, lo que para los otros no es más que manipulación o pasividad de la gente” (1997, p. 1); el autor señala que un aspecto que no debe descuidarse en el tema es la voluntad. A partir de esta visión se puede asumir que cuando la gente forma parte de algo por su voluntad puede considerarse como participación, no así en el caso de la coerción donde la ausencia de la voluntad mantiene un círculo vicioso alimentado por la pasividad, la indiferencia, la ignorancia o el miedo.”*<sup>3</sup>

Después de leer las distintas definiciones de algunos autores y pensar sobre ello opinamos que pueden surgir varias reflexiones y dudas, compartimos algunas de las nuestras:

-  ¿Entonces cuándo participamos, dónde y cómo participamos las personas?
-  ¿Participamos todas las personas de la misma manera?
-  ¿Tenemos todas las personas las mismas capacidades para participar?
-  ¿De qué dependen esas capacidades?

---

2 [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N80/M80/07\\_DuenasGarcia\\_M80.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N80/M80/07_DuenasGarcia_M80.pdf). Pág 2 RAZÓN Y PALABRA Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación [www.razonypalabra.org](http://www.razonypalabra.org)

3 [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N80/M80/07\\_DuenasGarcia\\_M80.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N80/M80/07_DuenasGarcia_M80.pdf). Pág 3 RAZÓN Y PALABRA Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación [www.razonypalabra.org](http://www.razonypalabra.org)

- 🍌 ¿Hay una edad para poder participar?
- 🍌 ¿Se nos permite participar siempre de la misma manera?
- 🍌 ¿Qué o quién nos permite participar?

Bueno sentimos decirlos, o no; que estas reflexiones y dudas no tienen una respuesta fija y simple. Como muchas cosas en esta vida, las respuestas a estas preguntas dependen de un montón de factores.

De todas formas hace ya algún tiempo, a Roger Hart (1993) que también le surgieron como a nosotros estas dudas y desarrollo una teoría sobre la participación y **creo concepto** para explicar todo esto: **La Escalera de la Participación**. A muchas personas del mundo educativo, social y psicológico, esta escalera les pareció magnífica para poder recoger y dar respuesta a muchas de estas preguntas. Y desde entonces se le dio su nombre.

#### LA ESCALERA DE PARTICIPACIÓN INFANTIL<sup>4</sup>

De forma metafórica Roger Hart nos presenta la escalera de la participación infantil, que está dirigida a presentar cómo los adultos pueden prestar apoyo a la implicación de los niños y niñas en el proceso de participación infantil, cómo evitar la manipulación y cómo lograr modelos de participación genuina y cómo estructurar alternativas para la participación.

---

4 <http://www.sename.cl/wsename/otros/unicef.pdf>. Pág 10-11



Hart divide la escalera de participación de los niños, niñas y jóvenes en 8 niveles; a partir del nivel 4 se consideran modelos de participación genuina:

### **1. Manipulación o engaño**

El nivel más bajo de la escalera es aquel en que los adultos utilizamos a los niños y niñas para transmitir nuestras propias ideas y mensajes. Un ejemplo práctico de esto es cuando se realiza una publicación y se utilizan dibujos que han hecho los niños/as bajo las instrucciones de las personas adultas para ilustrar conceptos que estas creen que ellos/as tienen, o bien cuando utilizamos estos dibujos sin que los/as niños/as estén implicados en el proceso de selección. Otro ejemplo es cuando los niños y las niñas participan en alguna manifestación promoviendo con carteles alguna campaña de la que previamente no se ha hecho ningún intento para que ellos y ellas comprendan la idea real o el objetivo. Ésta es una de las formas más negativas para empezar a enseñar a los niños y

niñas lo que es el proceso de una acción democrática de participación infantil.

## **2. Decoración**

En el segundo escalón, similar al anterior, nos situamos cuando las personas adultas utilizamos a los/as pequeños/as para promover una causa sin que éstos/as tengan implicación alguna en la organización de dicha causa. Un ejemplo que muestra de manera clara el uso “decorativo” de los niños y niñas es cuando en una manifestación sobre cuestiones medioambientales los pequeños/as cantan una canción sobre el tema escrita por otra persona, sin comprender previamente el problema, es decir se utiliza a los niños y niñas para reforzar una causa sin importar si la comprenden o no.

## **3. Política de forma sin contenido**

El tercer peldaño, según Hart, continúa dentro de las formas inaceptables de participación infantil. Este peldaño hace referencia a aquella actuación de los niños y niñas como “fachada”, utilizada muchas veces para impresionar a políticos o a la prensa. Un caso común de este fenómeno se produce cuando en debates públicos o conferencias de niños y niñas, los adultos seleccionan a aquéllos que son más elocuentes y que tienen más facilidad de palabra, sin dar oportunidades para que el proceso de selección lo lleven a cabo los mismos niños y niñas a quienes supuestamente representan.

## **4. Asignados/as, pero informados/as**

Este punto representa la movilización social y es la forma más utilizada por los organismos internacionales que llevan a cabo proyectos en los países del Sur en el área de cooperación infantil.

En este escalón de participación infantil, en la mayoría de los casos los niños y las niñas no son los iniciadores del proyecto, pero están informados/as y pueden llegar a sentir el proyecto como propio. Si se utiliza sólo la movilización social se logra poco en el proceso de democratización infantil, ya que los mensajes que se transmiten son sólo de los adultos hacia los niños y niñas. Para que estas experiencias funcionen mejor se debe continuar con prácticas en las que haya más participación por parte de los pequeños/as.

## **5. Consultados/as e informados/as**

Cuando un proyecto es creado y dirigido por adultos, no siempre implica que no sea participativo para los niños, niñas y jóvenes, ya que éstos



pueden involucrarse activamente en él en la medida en que entiendan el proceso, sean consultados y tomados en cuenta. Como ejemplo, se puede citar el caso de encuestas ciudadanas para recoger la opinión de los y las jóvenes en las que éstos sean los/las encuestados/as y los que participen en el análisis y la discusión de los resultados.

#### **6. Iniciado por un adulto, con decisiones compartidas con los niños y las niñas.**

En este tipo de acciones se toman decisiones conjuntas entre las personas adultas y los niños y niñas y se da una relación de igualdad. Para que este tipo de proyectos funcione, es necesario que los niños y niñas se impliquen en cierto grado en todo el proceso y que entiendan cómo se llega a compromisos y por qué. Algunos ejemplos son las experiencias de asociacionismo infantil y juvenil en el tiempo libre.

#### **7. Iniciado y dirigido por niños y niñas.**

Este penúltimo peldaño de la escalera de la participación, se da cuando los niños y niñas deciden qué hacer y los adultos participan sólo si los niños y niñas solicitan su apoyo y ayuda. Un ejemplo de estos proyectos puede observarse cuando los niños y niñas solicitan un espacio para reunirse, jugar o realizar cualquier actividad.

#### **8. Iniciado por niños y niñas, con decisiones compartidas con las personas adultas**

El último peldaño de la escalera sigue incluyendo a las personas adultas porque según su autor, Hart, la meta "no es dar ánimos al desarrollo del 'poder infantil' ni ver a los niños y niñas actuando como un sector completamente independiente de su comunidad. Si inician su propio proyecto, se debe permitir que sigan dirigiéndolo gestionándolo. Y si eligen colaborar con las personas adultas en un proyecto emprendido por ellos y ellas, se debe aplaudir como una demostración de que estos niños y niñas se sienten suficientemente competentes y confiados en su condición de miembros de la comunidad para no negar su necesidad de colaboración ajena."

Los proyectos que se encuentran en este nivel aún son poco frecuentes, lo cual se debe a que a veces las personas adultas muestran poco interés en entender a los niños, niñas y jóvenes.

## CONSECUENCIAS POSITIVAS DE LA PARTICIPACIÓN Y CONSECUENCIAS NEGATIVAS DE LA NO-PARTICIPACIÓN. <sup>5</sup>

CONSECUENCIAS NEGATIVAS DE LA NO PARTICIPACIÓN	CONSECUENCIAS POSITIVAS DE LA PARTICIPACIÓN
Dependencia: Infancia/juventud depende personas adultas para cualquier decisión	Mejora de capacidades y potencialidades personales
Escasa iniciativa	Autonomía
Pasividad, comodidad, conformismo	Creatividad
Falta de respuesta en situaciones críticas	Experimentación
Falta de sentido crítico	Capacidad de razonamiento y elección
Inseguridad, baja estima personal	Aprendizaje de los errores
Reducción de la creatividad e imaginación si las actividades son dirigidas	Se configura una mayor personalidad, se fomenta el sentido crítico
Estancamiento en el desarrollo personal y formativo	Se incrementan las relaciones personales y el intercambio de ideas
Miedo a la libertad, a tomar decisiones	Aprendizaje más sólido
Baja capacidad de comunicación	Se desarrolla la capacidad de escucha, negociación y elección de alternativas
Bajo aprendizaje de valores democráticos	Aprendizaje de valores democráticos: participación, libertad
Baja creencia en la democracia	Valor de la democracia intergeneracional
Infancia /Juventud como objeto no participativo	Infancia como sujeto activo social
Desconocimiento de derechos de expresión	Ejercicio y reivindicación de derechos de expresión
Invisibilidad social de la infancia y juventud	Mayor riqueza y diversidad social

<sup>5</sup> ADAPTACIÓN CUADRO. Plataforma de Organizaciones de la Infancia.  
<http://www.sename.cl/wsename/otros/unicef.pdf>. Pág 12

A continuación, queremos compartir 10 claves sobre participación que nos han parecido muy interesantes y la Escuela Urtxintxa, también adopta en el desarrollo de su actividad como agente de la Educación No Formal.

## 10 IDEAS CLAVES SOBRE LA PARTICIPACION INFANTIL Y JUVENIL EN EL AMBITO SOCIAL <sup>6</sup>

La participación infantil y juvenil es un derecho fundamental pero ¿qué tipo de participación promovemos las personas y las organizaciones que trabajamos con niños/as y/o jóvenes? ¿Es dicha participación realmente efectiva?

Tratando de conectar la teoría con la práctica, hemos elaborado un compendio con los 10 principios que considero fundamentales para llevar a cabo una participación efectiva de los niños, niñas y jóvenes en el ámbito social.

Esperamos que te resulten útiles y te animen a pasar a la acción 😊

# 1

## LA PARTICIPACIÓN SOCIAL INFANTIL Y JUVENIL ES UN DERECHO FUNDAMENTAL.

La Convención de los Derechos de la Infancia reconoce de forma explícita y clara el protagonismo de la infancia y su capacidad de participar en la sociedad. El derecho a participar pertenece a TODOS y TODAS sin exclusión ninguna por razones de raza, sexo, idioma, religión, el origen nacional, étnico y social, la posición económica, los impedimentos físicos, el nacimiento o cualquier otra condición del niño, de sus padres o de sus representantes legales.

---

<sup>6</sup> <http://www.infanciayeducacion.com/las-10-ideas-clave-sobre-la-participacion-infantil-y-juvenil-en-el-ambito-social/>

## 2

### **HAY DIFERENTES NIVELES Y FORMAS DE PARTICIPACIÓN.**

¿A qué llamamos participación? ¿Tenemos todos los y las educadoras y agentes que intervenimos con la infancia las mismas creencias acerca de este término? Hay mucha bibliografía publicada al respecto pero me permito recomendar uno de los recursos más citados, [La Escalera de Participación](#) de Roger Hart, explicado de una forma muy pedagógica por nuestros amigos/as CIBERCORRESPONSALES. ¿En qué escalón de la escalera te encuentras tú o tu organización?

## 3

### **A PARTICIPAR SE APRENDE PARTICIPANDO.**

Los niños, niñas y jóvenes aprenden de forma significativa a través de la experiencia, el conocimiento y las emociones. El derecho a la participación supone una cierta capacidad genérica para participar por lo que esta capacidad debe desarrollarse. Por eso no es suficiente con reconocer este derecho si no que es necesario formar, a través de la práctica, en las competencias participativas.

## 4

### **LOS NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES DEBEN PARTICIPAR EN LOS TEMAS QUE LES AFECTAN DIRECTAMENTE**

Y en los asuntos que les son significativos en su experiencia cotidiana. Es necesario promover experiencias que permitan a los niños y a las niñas aprender a intervenir participando de su entorno más cercano. La familia, la escuela y otras instituciones educativas constituyen los principales ámbitos de referencia para iniciar la acción participativa. Promoviendo estos procesos estamos educando a los niños y niñas para que sean ciudadanos activos HOY.

# 5

## **LA PROMOCIÓN DEL DERECHO A LA PARTICIPACIÓN ES UNA RESPONSABILIDAD COMPARTIDA.**

Entre los órganos públicos, las organizaciones civiles y la comunidad en general. En la medida en que cada organización atiende e incide en diferentes aspectos, todos deben contemplar y poner en práctica acciones encaminadas a promocionar la participación infantil y juvenil de una manera operativa y eficaz.

# 6

## **ES PRECISO CONTAR CON LOS CANALES, LOS MEDIOS Y LOS RECURSOS ADECUADOS.**

Los programas de participación infantil y juvenil requieren de unos recursos que son necesarios contemplar en el proceso inicial del proyecto para asegurar una verdadera participación infantil, efectiva y sostenible en el tiempo.

# 7

## **LOS ADULTOS TENEMOS QUE ESTAR DISPUESTOS A ASUMIR LAS IMPLICACIONES QUE CONLLEVA UNA VERDADERA PARTICIPACIÓN INFANTIL.**

Desterrando los mitos del poder de los niños y niñas y promoviendo relaciones más horizontales. En la medida en la que los menores se impliquen y tomen como suyo el proyecto en el que se les propone participar, más nos estaremos acercando a un verdadero modelo de participación.

# 8

## **EL DERECHO A LA PARTICIPACIÓN LLEVA ASOCIADO EL DEBER DE LA RESPONSABILIDAD.**

Participar supone aceptar las características inherentes a la participación, lo que significa que los niños y niñas deben aprender que no siempre se va a llevar a cabo lo que propongan. Participar supone poner en común todas las opiniones e intereses y por tanto hay que lograr consensos. En la medida que las decisiones se compartan con ellos y se expliquen las razones finales que han llevado a tomar dichas decisiones, la experiencia formará parte de su proceso de aprendizaje.

# 9

## **EL FIN ÚLTIMO QUE DEBE MOVERNOS ES LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL.**

Participar es implicarse, querer cambiar las cosas y aspirar a transformarlas hacia algo mejor. Implicarse en la vida social supone que los niños y niñas se preocupan, reflexionan, hablan y proponen mejoras en aquellos aspectos relacionados con su vida cotidiana que consideran que mejora la calidad de vida de todos y todas.

# 10

## **LA PARTICIPACIÓN ES UNA ACTITUD, UNA FILOSOFÍA DE VIDA.**

La participación es un derecho, no una obligación. Promoviendo la participación infantil y juvenil estamos fomentando el empoderamiento y la capacidad de decidir de los/as menores sobre sus propias vidas.

## ADEMÁS DE ESTAS 10 CLAVES APORTAMOS OTRAS IDEAS ENTORNO A LA PARTICIPACIÓN

- **¿QUÉ ES LA PARTICIPACIÓN JUVENIL?<sup>7</sup>**

Un proceso de desarrollo que necesita de un apoyo continuo.

Incluye oportunidades para que los/as jóvenes y las personas adultas trabajen juntas.

Exige relaciones respetuosas entre los/as jóvenes y adultos.

Exige el deseo de escuchar y adaptarse

Es considerada por los/as jóvenes como significativa y proporciona a la organización una perspectiva valiosa.

Garantiza el acceso a los cuerpos encargados de la toma de decisiones.

Exige un reclutamiento continuo.

Incluye el desarrollo de las destrezas de jóvenes y adultos.

Asociación canadiense de salud mental.2003

- **¿CÓMO EVITAMOS LA PARTICIPACIÓN SIMBÓLICA?<sup>8</sup>**

La participación simbólica se refiere a las situaciones donde parece que a las personas se les da la oportunidad de participar, cuando, en efecto, su participación no tiene efecto alguno en la toma de decisiones.

*Comunicarse con los y las jóvenes.*

Según Robert Hart (1992), existen cuatro requisitos que se deben cumplir para evitar la participación simbólica. Los/as jóvenes deben:

- comprender las intenciones del proyecto,
- conocer quien tomó las decisiones sobre su participación y por qué,
- tener un papel significativo y
- ofrecerse como voluntarios/as para el proyecto luego de tenerlo claro.

---

7 [Www.dipujaen.es/Modulo](http://www.dipujaen.es/Modulo) Metodología Acción participativa juvenil. Pág. 7.

8 [Www.documentacion.edx.es/docs/1607CANman.pdf](http://www.documentacion.edx.es/docs/1607CANman.pdf). Manual de Participación Juvenil.Pág11.

## INJUVE



Con objeto de fomentar la participación de los y las jóvenes en los diferentes ámbitos de la sociedad, de promover el asociacionismo juvenil y de apoyar las actividades de las asociaciones juveniles y de las entidades que presten servicios a la juventud, anualmente se convocan ayudas y subvenciones para la realización de determinadas actividades y programas.

El Instituto de la juventud, con cargo a sus presupuestos, realiza una convocatoria anual de subvenciones y ayudas para el desarrollo de programas destinados a jóvenes entre 14 y 30 años pertenecientes a grupos sociales desfavorecidos y/o en situación de marginación o alto riesgo social.

<http://www.injuve.es/conocenos/ediciones-injuve/asociacionismo-juvenil>



Juventud en Cifras viene recogiendo de forma sistematizada la información estadística y de encuesta sobre juventud de tal forma que permita una visión lo más completa y rápida posible sobre las características del colectivo juvenil.

El apartado de **VALORES Y ACTITUDES** incluye entre otros indicadores el interés por la política, su distribución por ideología política e identificación religiosa, las cuestiones importantes para la gente joven, las actitudes ante diversos temas controvertidos y su participación en asociaciones voluntarias.

- **Valores y actitudes**
- **Formas de participación**
- **Distribución y evolución en la escala de ideología política**

<http://www.injuve.es/observatorio/valores-actitudes-y-participacion/valores-actitudes-formas-de-participacion-y-asociacionismo-escala-de-ideologia-po>





Guía de servicios Injuve



El Estatuto actual del Instituto de la Juventud establece dos principios generales para las actividades del Organismo: por un lado, promover la igualdad de oportunidades entre los y las jóvenes; por otro, propiciar la participación libre y eficaz de la juventud en el desarrollo político, social económico y cultural en España.

Como un instrumento de difusión y de conocimiento que es, esta Guía de Servicios contiene información genérica sobre las actividades que en estos momentos lleva a cabo el Injuve, con una reseña concisa del conjunto de programas y servicios que desarrolla y con la detallada descripción de los datos de la unidad que los gestiona. De esta manera, administraciones públicas y organizaciones sociales, profesionales y técnicos/as de organizaciones y entidades de juventud y también los/las jóvenes, además de estar mejor informados, podrán optimizar los recursos disponibles.

<http://www.injuve.es/conocenos/ediciones-injuve/guia-de-servicios-injuve>



El objetivo de este número monográfico es el abordaje del tema del voluntariado y de la participación juvenil, desde un punto de vista desmitificador y, por ello, abierto a su complejidad y riqueza de matices.

El voluntariado es desde su propio origen un hecho que se arma y compone en múltiples dimensiones, entre otras cosas porque el mismo fenómeno cruza los límites habituales de lo económico, lo político y lo social, creando un conjunto de experiencias y acciones colectivas difíciles de desentrañar analíticamente, pero, a la vez, muy interesantes en lo que se refiere a las potencialidades de cambio social que su estructura laberíntica induce, así como en su carácter de indicador de nuevas formas de construcción de la identidad y, en general, del vínculo social.

<http://www.injuve.es/observatorio/ocio-y-tiempo-libre/n%C2%BA-45-tercer-sector-y-participacion-juvenil>



Erasmus+ es el programa de la Unión Europea para la educación, la formación, la juventud y el deporte que estará en vigor **hasta el 31 de diciembre de 2020**. El capítulo de juventud brinda apoyo para que los jóvenes adquieran habilidades esenciales para su desarrollo personal y profesional mediante la educación no formal e informal y potencia el papel de los trabajadores y las organizaciones favoreciendo la movilidad y la cooperación en el ámbito de la juventud.

<http://www.injuve.es/conocenos/folleto-erasmus-juventud-en-accion>



Una de las acciones previstas por el Injuve en esta Campaña Europea contra la Intolerancia en Internet (Campaña No Hate) es la de llevar a cabo una recopilación de materiales editados, relacionados con la Campaña. Por un lado, estudios, investigaciones, análisis y ensayos; por otro, materiales didácticos, guías y manuales de educación en derechos humanos y también manuales de interés editados por el Consejo de Europa.

La búsqueda de estos materiales se ha llevado a cabo en el centro de documentación del Observatorio de la Juventud del Injuve y en los de las entidades colaboradoras en la Campaña No Hate.

Entre otros temas tenéis materiales para trabajar el cyberacoso, grooming, sexting. Desigualdad de género en las redes, xenofobia. Etc.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/2014/24/publicaciones/Recopilaci%C3%B3n%20de%20materiales%20-%20Campa%C3%B1a%20Europea.pdf>



### Transitar a la intemperie: Jóvenes en busca de integración. Marzo 2014

Esta investigación analiza los procesos de integración de las nuevas generaciones desde los propios contextos de experiencia de los protagonistas.

Equipo de investigación: Jorge Benedicto (UNED-GESP), Laura Fernández de Mosteyrin (UDIMA-GESP), Marta Gutiérrez Sastre (Univ. Salamanca), Alberto Martín Pérez (UB-GESP), Eva Martín Coppola (GESP) y María Luz Morán (UCM-GESP).

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2014/15/publicaciones/Transitar\\_a\\_la\\_intemperie.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2014/15/publicaciones/Transitar_a_la_intemperie.pdf)

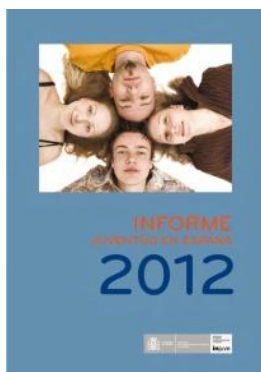


En este monográfico vemos como **la creatividad es el elemento central que ha de acompañar a la proactividad**: hay que generar oportunidades, reinventarse, pensar el futuro de forma innovadora (no como una extensión del pasado y el presente), e integrar de forma abierta múltiples visiones que permitan un abanico más amplio de posibilidades.

**El futuro se ha de abordar de forma creativa**; hay que inventarlo, decidiendo a donde se quiere llegar a partir de la situación presente, poniendo los medios para conseguirlo, y garantizando la sostenibilidad del proceso (entre la acción y la visibilidad de cambios pueden mediar décadas).

Por tanto, la proactividad ha de ir acompañada de la creatividad a la hora de generar imágenes de futuro sobre las que diseñar y planificar una estrategia para una comunidad (sea ésta nacional, supranacional, institución, organización o empresa).

<http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/104-imagenes-de-futuro-en-la-juventud>



Los informes de juventud son **estudios sociológicos cuatrienales que se iniciaron en 1984** como aportación investigadora al Año Internacional de la Juventud que se celebró un año después. De modo que son ya casi tres décadas, u ocho ediciones, las que atraviesa esta colección de

<http://www.injuve.es/observatorio/demografia-e-informacion-general/informe-de-la-juventud-en-espana-2012>

## Los jóvenes ¿Ciudadanos en Proyecto?

Jorge Benedicto UNED, María Luz Morán UCM

[http://xuventude.xunta.es/uploads/Aprendiendo\\_a\\_ser\\_ciudadanos.Experiencias\\_sociales\\_y\\_construccion\\_de\\_la\\_ciudadana\\_entr\\_e\\_los\\_jvenes.pdf#page=37](http://xuventude.xunta.es/uploads/Aprendiendo_a_ser_ciudadanos.Experiencias_sociales_y_construccion_de_la_ciudadana_entr_e_los_jvenes.pdf#page=37)

## **Algunas páginas web de interés sobre jóvenes y ciudadanía activa**

Información interesante sobre la construcción de ciudadanía activa entre jóvenes.

<http://www.multired.com.uy>

Centro Latinoamericano sobre juventud (CELAJU). Se trata de una institución no gubernamental, creado en 1986, dedicada a la formulación, ejecución y evaluación de proyectos y programas relativos a la juventud en América Latina. Su página incluye un volumen notable de documentos en formato electrónico sobre políticas públicas dirigidas a la juventud y sobre experiencias de participación ciudadana de los jóvenes.

<http://www.cinterfor.org.uy/jovenes>

Dentro de la página de la OIT dedicada a América Latina, existe una sección dedicada en exclusiva a los jóvenes. A través de ella, se accede a una abundante información sobre los debates y experiencias desarrollados en estos últimos años que introducen la participación directa de los jóvenes tanto en el mundo del trabajo como en los programas de capacitación para el empleo. Destacan en la página las experiencias concretas llevadas a cabo en sentido en América Latina y las publicaciones sobre este tema. Incluye también referencias a experiencias y trabajos realizados en otros países; en especial en los europeos.

<http://www.clacso.org>

Página del Centro Latinoamericano de Ciencias Sociales. Se trata de un organismo académico que fomenta el establecimiento de redes de investigación dentro del campo de las Ciencias Sociales. Destacan, además sus publicaciones. En concreto, existe formado un grupo de trabajo sobre juventud que ha trabajado durante los últimos años en el análisis de la participación política y social de los jóvenes en América Latina. Se pueden encontrar las referencias de la composición de este grupo y de sus trabajos en la página. Además, algunas de las publicaciones están disponibles "on line". Merece la pena consultar, también, las bases de datos y la biblioteca virtual de esta organización.

<http://www.imjuventud.gob.mx>

Página oficial del Instituto Mexicano de la Juventud. Además de datos estadísticos y de encuestas sobre la situación de la juventud en México, incluye información sobre políticas que fomentan la participación de los jóvenes en este país y sobre distintas experiencias participativas de ciudadanía activa.

---

<http://www.lanic.utexas.edu>

Para los interesados en América Latina se trata, sin duda, de la página web más completa sobre la región. Creada y mantenida por la Universidad de Texas, permite consultar un volumen muy notable de información sobre muy distintos temas: medios de comunicación, educación, datos estadísticos... Desde la ventana de "Children and Family" se puede acceder a un gran número de institutos y organizaciones dedicados tanto al estudio como a la elaboración de programas y políticas concretas sobre Juventud en América Latina. Su base de datos permite también consultar trabajos y documentos sobre juventud y ciudadanía activa en la región.

<http://citizen21.org.uk>

Página que contiene abundante material de trabajo para profesores y educadores encargados de impartir educación cívica en las escuelas británicas .

<http://ltscotland.com/citizenship>

Se trata de la página oficial del gobierno escocés dedicada al fomento y educación de la ciudadanía en Escocia. Junto a documentos de trabajo y material destinado a profesores y educadores, destaca una base de experiencias de educación para la ciudadanía llevadas a cabo en distintos tipos de escuelas y de niveles educativos. Dichas experiencias pueden consultarse "on line".

<http://cnhw.co.uk/Youth%20&%20Community.cfm>

Página del Condado de Colchester que, por medio del programa "Youth and Community Involvement", tiene como objetivo la aplicación de la educación ciudadana en el currículo escolar. Se trata de desarrollar la tercera línea de la educación cívica-la implicación comunitaria- paralelamente a las otras dos -la responsabilidad social y moral y la alfabetización política-. Destaca el programa "Youth Actino Plus", destinado a organizar la participación de los jóvenes en distintas acciones de lucha contra la delincuencia y la droga en el condado.

[www.communitylearning.org](http://www.communitylearning.org)

Es la página de la "Scottish Youth Issues Unit" dedicada al aprendizaje comunitario. Se trata de una unidad que colabora con otras organizaciones para organizar actividades juveniles dirigidas a abordar problemas claves de la juventud escocesa, con un énfasis especial en la participación activa e los jóvenes como actores principales en el diseño de soluciones comunitarias. A través de la página principal se accede a un listado de experiencias concretas de programas que han sido puestos en práctica en distintos ámbitos: talleres de prevención de droga, educación para luchar contra la delincuencia, programas de salud...

<http://www.citfou.org.uk>

La "Citizenship Foundation" es una organización no-gubernamental, fundada en 1989, dirigida a promover una ciudadanía más efectiva a través de la educación de los aspectos legales, políticos y sociales de la vida política británica. Sus objetivos son promover el conocimiento de los marcos jurídicos e institucionales, aumentar la participación en la comunidad y en las organizaciones de voluntariado y promover experiencias que permitan a los ciudadanos convertirse en miembros efectivos de la sociedad. A través de la página se accede a los distintos programas que desarrolla la fundación y que abarcan: derechos y responsabilidades, ley y sistema legal, derechos humanos, educación para la democracia y pensamiento moral y crítico.

Destacan por su interés:

- El concurso "Youth Parliament Competition", destinado a estudiantes de secundaria.
- El proyecto "Democracy through Citizenship", desarrollado en York.
- El proyecto "Active Citizenship Today" (ACT!), destinado a incrementar la capacidad de los jóvenes para contribuir al bienestar de su comunidad.

<http://www.youth.org.uk>

Se trata de una página destinada a fomentar el aprendizaje a través de internet de capacidades que favorezcan la implicación de jóvenes en la vida comunitaria. Proporciona acceso a foros de discusión, experiencias en marcha y materiales de trabajo en este campo.

<http://bbc.co.uk/education/schools/getinvolved>

Página de la BBC británica que recoge el trabajo de este medio de comunicación en el desarrollo de la ciudadanía activa entre los jóvenes. Además de presentar los contenidos de su programación en radio y televisión dedicada a estos temas, se recogen distintas experiencias de fomento de la participación ciudadana y de trabajo comunitario en distintas escuelas. Contiene numerosos archivos sonoros que dan cuenta de estas experiencias.

[www.youthaction.org/spectrum](http://www.youthaction.org/spectrum)

El programa "Spectrum", puesto en marcha por "Youth Action Northern Ireland" y por la "Western Education and Library Board", está dirigido a jóvenes entre 15 y 25 años, residentes en la zona de Waterside. El objetivo principal de este programa es de carácter educativo, pero está centrado en la idea de aumentar la presencia y protagonismo de los jóvenes en la vida cívica (lograr su "empowerment"). A través de la

página web se obtiene una interesante información sobre los distintos programas desarrollados en este proyecto.

A destacar el "Citizenship Program" en el que, a través de distintos talleres, se pretende que los jóvenes exploren el significado de la ciudadanía, lo que supone para ellos y cómo les afecta.

<http://www.defijeunes.fr>

"Défi jeunes" es una organización, definida como grupo de interés público, fundada en 1987 por el Ministerio de Juventud y Deportes francés. Tiene como objetivo suscitar y mantener iniciativas de jóvenes entre 15 y 28 años en todos los ámbitos: cultural, social, humanitario, ecológico, deportivo, económico..Sus actividades buscan incidir en tres aspectos de la vida juvenil: el desarrollo del sentido de la autonomía, de la responsabilidad y de la implicación cívica, favorecer el descubrimiento de las propias capacidades de acción y de integración y facilitar la inserción social y profesional.

Además de otras informaciones sobre la organización nacional y regional de los programas, destaca la convocatoria de premios nacionales dedicados a proyectos comunitarios desarrollados por grupos de jóvenes considerados como actores centrales en el desarrollo local.

<http://iniciatives-citoyenneté.org>

Página de la "Fondation de France", una organización no gubernamental dedicada especialmente al desarrollo de iniciativas destinadas al fomento de la ciudadanía activa. Incluye una importante base de datos que recoge información relativa a más de 100 programas de participación ciudadana a nivel municipal desarrollados en toda Francia.

<http://www.cpn.org/cpn/>

La Civic Practices Network (CPN) es un proyecto estadounidense en el que confluyen diferentes organizaciones dentro del movimiento para una nueva ciudadanía. En este sitio se almacenan estudios de caso y ensayos sobre innovación cívica en nueve áreas: comunidad, salud, trabajo y empowement, familia, religión, periodismo, medio ambiente, redes comunitarias y juventud y educación. En la sección de juventud y educación se incluye una extensa base de experiencias de desarrollo de ciudadanía activa en el ámbito escolar y en el ámbito comunitario.

<http://www.youthventure.org/>

Youth Venture es una organización privada estadounidense, de ámbito nacional, que trata de hacer posible que los jóvenes (entre 12 y 20 años) creen sus propias empresas y a través de estas adquieran mayor responsabilidad en sus vidas y sus comunidades. Youth Venture facilita la puesta en marcha de proyectos, poniendo en contacto a los promotores de la idea con partners locales, pero son los propios jóvenes los que los

llevan adelante y los controlan. La filosofía de Youth Venture es transformar el periodo de la juventud de un periodo de incompetencia en el que 'no se puede hacer' a uno de iniciativa juvenil en el que 'se puede hacer'.

<http://www.surrey.ac.uk/Education/ETGACE/>

ETGACE es la abreviatura de uno de los principales proyectos de investigación en esta área incluidos dentro del V Programa Marco de la Unión Europea. El título es: "Education and Training for Governance and Active Citizenship in Europe: Analysis of Adult Learning and Design of Formal, Non-formal and Informal Educational Intervention Strategies". El proyecto está centrado en las intervenciones educativas necesarias para la mejora de la ciudadanía activa entre distintos colectivos, especialmente entre los jóvenes. En el proyecto de investigación, cuya duración abarca de 2000 a 2002, participan seis países: Finlandia, Holanda, Bélgica, Eslovenia, Reino Unido y España (a través de la CREA). En esta página se reúnen los principales materiales que ha ido produciendo el proyecto, resúmenes y ponencias de workshops realizados, etc.

<http://www.activecitizenship.org/>

En esta página se incluye una propuesta completa de currículo dedicado al aprendizaje y la enseñanza de la ciudadanía activa. 'Active Citizenship. Empowering America's Youth' enseña los derechos y responsabilidades y valores cívicos de la ciudadanía en Estados Unidos. También incluye un proyecto de aprendizaje práctico en grupo a través del cual los estudiantes investigan y desarrollan una solución para un problema real en su comunidad.

<http://www.forumjeunesse.org/>

Página oficial del Forum Europeo de la Juventud, organización internacional compuesta de comités nacionales y organizaciones no gubernamentales de jóvenes que representan los intereses de los jóvenes en el conjunto de Europa. El Forum sirve para hacer llegar las informaciones de los jóvenes a los que deciden y viceversa. Entre sus áreas de actuación, una de las prioridades está dedicada a la ciudadanía activa sobre la que ha promovido un documento enviado a la U.E.

<http://www.youngaustralians.org/>

Página oficial de la Foundation for Young Australians. Entre los distintos programas que apoya la fundación hay uno específicamente dedicado a la participación juvenil denominado Youth Participation Strategy. A través de este programa la Fundación trata de incrementar la participación juvenil en todos los ámbitos y de hacer que su voz sea oída en todas aquellas cuestiones en las que intervienen.



# LAS REUNIONES EFICACES

## TIPOS DE REUNIONES

Reuniones informativas

Reuniones consultivas

Reuniones decisorias

Reuniones formativas

Reuniones formales

Reuniones informales.

## CONVOCATORIA DE REUNION

La reunión no comienza el día y hora en que está convocada, sino mucho antes. La información y motivación de los participantes es decisiva: solo si se entiende el sentido de la reunión y quieren participar en ella, ésta tendrá pleno sentido y aprovechamiento.

Se puede convocar de muchas maneras, teléfono, carta, correo electrónico, whatsapp, boca a boca, lo que se considere adecuado en cada momento para que sea práctico y eficaz.

Siempre hay que tener en cuenta:

El tema de la reunión

Los objetivos fundamentales de la misma

Los puntos a tratar u orden del día.

La fecha prevista

Su duración y horario

El número de participantes previstos.

El lugar de celebración.

La forma de confirmar la participación (lugar, horas, teléfono)

La persona o personas que realizan la coordinación.

## GALERIA DE PERSONAJES

En todas las reuniones existen distintas actitudes personales, que ese combinan en las diferentes personas y que influyen en el desarrollo de la reunión, obligando al moderador/a o coordinador/a a estar atento/a para alcanzar el éxito.

El / La que habla mucho

El / La que no habla

El / La que no está de acuerdo con nada

El / La que no escucha

El / La que no se entera

El / La que no deja acabar

El / La que conversa, aparte, con otros/as participantes

El / La que quiere destacar..

El / La que quiere caer simpático/a

El / La que se repite






El / La que tiene un acusado sentido práctico y va al grano

El / La que se aburre y pasa

El / La que se altera

Todos y todas las participantes no suelen aparecer en estado puro, sino que son más bien actitudes que se combinan en distintas personas, aunque en unas personas destaquen más unos rasgos que otros.

Todos/as tenemos virtudes y defectos en nuestra participación en las reuniones, y conviene cultivar ciertas actitudes básicas que facilitan el desarrollo de las reuniones.

-  Concentración, atención a los temas y cuestiones tratados.
-  Escucha activa, interés y respeto por las opiniones de los demás.
-  Claridad y concisión en la aportación de las propias opiniones
-  Disposición al diálogo, voluntad, de "negociación" entre las distintas opiniones y posturas, voluntad de producir acuerdos y conclusiones.
-  Actitud simpática y empática (ponerse en el lugar de los/as demás, contribución activa a un buen clima relacional

## EL LUGAR DE LA REUNIÓN

Para el desarrollo de la reunión necesitamos un espacio que se acerque, lo más posible, a las siguientes características:

Horizontalidad, los/ las participantes deben de estar en el mismo plano que la persona que coordina o modera, viéndose las caras, facilitando la comunicación.

Amplitud, lo ideal 2 m<sup>2</sup> por participantes.

Movilidad del mobiliario para poder adaptar mesas y sillas y este debe de ser cómodo.

Luminosidad

Climatización

Insonoridad

Medios técnicos y conexiones.

## PREPARACIÓN DE MATERIALES

Cada reunión requerirá el uso de determinados materiales, que habrá que preparar con antelación.

Folios, Bolígrafos, Pizarra, tizas o rotuladores, (chinchetas, cartulinas, cinta adhesiva, carteles...)

## EL TIEMPO JUSTO

Las reuniones excesivamente larga desafía la capacidad de atención y participación de los asistentes, nadie es capaz de mantener la misma concentración y nivel de motivación durante muchas horas. Más de tres horas es demasiado, si es más tiempo se debe de hacer una pausa.

Debe de tener una hora de comienzo y una hora de conclusión claramente establecidas. Los/as participantes deben conocerlas y todas las personas deben de cumplirlas. Es importante saber el número de temas a tratar, orden del día, priorizando según su importancia. Si el tiempo fuera escaso para poder abordar y tratar adecuadamente todos los puntos que quisiéramos, tendremos que ampliar el tiempo de reunión, o mucho mejor, recortar el número de temas, seleccionado los más importantes. Pero nunca debemos confundir la realidad con nuestros deseos. Si queremos que haya participación real, no es posible tratar muchos puntos en poco tiempo.

Siempre se debe de ser flexible para permitir que el grupo trabaje con comodidad, sin presiones. Si un debate exigiera más tiempo, se lo damos, esos si debemos evitar las repeticiones la tentación de discutir y aclarar todo al mismo tiempo y de una sola vez.

Se debe de ser muy puntual en el comienzo de las sesiones, evitando que los miembros del grupo se acostumbren a la informalidad en los horarios cosa que acaba por desanima a los más puntuales, por romper la dinámica prevista y por desconcertar a todos.

En todo caso, el grupo y su dinámica son los que mandan y a ellos habrá que adaptar el manejo del tiempo. Si por la razón que fuera hubiera muchas o importantes distorsiones en el tiempo, es importante comentar esta circunstancia con el propio grupo, sugiriendo la posibilidad de ampliar un poco el horario previsto o realizar alguna sesión más de trabajo.

## LA MECANICA DE LAS REUNIONES

1. Una reunión siempre comienza con la presentación de los y las participantes, especialmente si no se conocen. Nombres, razón social o función por la que los/as asistentes participan en la reunión.

2. La persona que coordina la reunión recordará, a continuación, de forma breve, los objetivos de ésta los temas o cuestiones a tratar y el tiempo disponible. Orden del día.

3. Cada tema previsto se iniciará con la presentación , por parte del propio moderados o de un ponente específico o a través de oro soportes (documentación escrita, presentación de gráficos, proyecciones etc.)

Información que debe de ser clara, concisa, destacando los aspecto básicos y centrales, aquellos puntos necesarios para comprende la cuestión, formarse una opinión o tomar una decisión determinada.

4. Se irán abordando todos los temas hasta cumplir con el orden del día para pasar a un tiempo para ruegos, preguntas, sugerencias.

5. Sacar conclusiones y recogerlas, exponerlas al grupo

## DESPUÉS DE LA REUNION

Se debe de anotar y sintetizar lo hablado en las reuniones, nombrando las personas que han participado, en caso de pocas personas, fecha, temas tratados, conclusiones, debates, conflictos, de forma objetiva.

## HOJA DE OBSERVACION PARA REUNIONES

Comenzamos puntualmente

Estamos todas las personas que tenemos que estar

Conocemos el objetivo y orden del día de la reunión.

Conocemos la información previa para tratar los temas.

La moderación de la reunión es adecuada.

Se recuerdan los compromisos y acuerdos previos.

Alguien toma nota de las opiniones y conclusiones.

Todos los miembros del grupo participan en el diálogo.

Nadie abuso de la palabra.

Las intervenciones son breves.

El lenguaje es claro y no sexista.

En las intervenciones se da entendimiento y diálogo.

Se respeta, sin interrupciones, el uso de la palabra

Se respeta el turno de palabra.

El diálogo es fluido, enlazando intervenciones y temas.

Se escucha a los / las demás activamente, con interés.

Se respeta el orden del día, los temas son tratados ordenadamente.

Se respetan los tiempos previstos, cada tema recibe la atención necesaria.

SE va al grano de los temas, sin perdernos por las ramas.

Se producen conclusiones, se toman decisiones.

Se resuelven adecuadamente los conflictos que surgen.

La reunión transcurre sin interrupciones mayores (llamadas a móviles, whatsApp, salidas..)

El lugar de la reunión es adecuado.

La reunión concluye a la hora prevista

## 4. EL JUEGO

El por qué del juego, la adaptación de los juegos a las características de los/las participantes. Método competitivo - Método cooperativo.

### EL POR QUÉ DEL JUEGO

Etimológicamente, la palabra juego proviene del vocablo latino "iocus", que viene a significar diversión, gracia, broma, pasatiempo... Es una fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación, a la vez que es una experiencia liberadora. De la misma manera, la palabra jugar (Lat. iocari) viene a significar hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse.

**El juego es un elemento básico para que el niño/a afronte con éxito las diferentes situaciones que se le presenten en su relación y vivencia personales.** Además, requiere una autosuperación personal para desenvolverse en diferentes circunstancias y situaciones de forma satisfactoria y placentera.



La actividad lúdica es para el niño/a un aspecto básico en la formación de su comportamiento, pues es en el juego cuando el sujeto actúa tal y como es realmente, cuando se exterioriza de forma natural y espontánea... cuando la persona educadora puede acceder mejor a la identificación personal del niño/a.

Por este motivo, es imprescindible prestar una atención especial al desenvolvimiento de cada participante en el juego. Pueden resumirse las finalidades fundamentales del juego como: **divertirse, conocerse, relacionarse, ayudar a los demás y cooperar.**

**Estudios realizados definen el juego como “uno de los elementos fundamentales en la vida del niño/a para su desarrollo personal físico, emocional e intelectual”.**

La acción de jugar es por tanto un buen entrenamiento para las habilidades sociales y no sólo un elemento lúdico. El juego ayuda a desarrollar de forma lúdica la expresión y la comunicación en el niño/a, tanto la verbal como la gestual o corporal. Y no olvidemos que la comunicación es un elemento necesario e imprescindible para la convivencia con los y las demás.

## **A TRAVÉS DEL JUEGO PODEMOS POTENCIAR:**

### **Desarrollo de factores de socialización estimulando:**

- Conocimiento mutuo de los miembros del grupo.
- Interacciones intragrupales amistosas, positivas y constructivas.
- Habilidades de comunicación verbal y no verbal.
- Cohesión grupal, sentimiento de pertenencia.
- Hábitos de escucha activa.
- Disminución de estrategias violentas para regular los conflictos.
- Desarrollo moral: acatar normas sociales implícitas en la normas de los juegos y normas sociales que el grupo estructura para la realización de los mismos.

### **Favorecer el desarrollo emocional:**

- Identificación, comprensión cognitiva y expresión de emociones.
- Expresión de emociones a través de la dramatización, actividades con música-movimiento, el dibujo y la pintura.

- Identificación de situaciones que provocan sentimientos “buenos” o “malos” en las personas y discriminar qué situaciones son unas y otras.
- Desarrollo de la empatía ante situaciones emocionales de los compañeros y compañeras.
- Mejora del autoconcepto, autoestima.

**Estimular el desarrollo de factores intelectuales tales como:**

- Creatividad verbal, gráfica, constructiva y dramática.
- Razonamiento verbal.
- Atención.
- Capacidad de simbolización.
- Memoria y observación.
- Pensamiento asociativo.



[https://www.navarra.es/NR/ronlyres/BBF448C9-11C6-48B3-A574-558618E4E4F2/138623/Cap\\_12\\_289312.pdf](https://www.navarra.es/NR/ronlyres/BBF448C9-11C6-48B3-A574-558618E4E4F2/138623/Cap_12_289312.pdf)

El Juego como recurso educativo, Fernando Sáenz de Ugarte (ETL Utxintxa)  
Manual de Monitor y Monitora de tiempo libre. Instituto Navarro de la Juventud.



## 5. JUEGOS Y TECNICAS

Cuestiones a tener en cuenta. Recursos de expresión oral y dramática y otras técnicas

### PEQUEÑAS PAUTAS PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS Y ACTIVIDADES

#### CLASIFICACION DE LOS JUEGOS

¿Hemos hablado de juegos? esta es la herramienta por excelencia.

Los hay de todo tipo CLASIFICADOS POR:

EDADES desde los 0 años hasta los 99 dependiendo de sus aptitudes  
Bebes; 1ª Infancia-(1-3)/ 2ª infancia-(3-7)/ preadolescentes-(8-12)/  
adolescentes-(13-16)/ jóvenes-(+16); adultos etc.

GRUPO PEQUEÑO O GRUPO GRANDE Nº de jugadores:.

-6 jugadores= muy pocos jugadores/ entre 6 y 12 = pocos jug./entre 10  
y 35 = bastantes jug/, entre 35 y 50 = muchos jug./ + de 50 =  
muchísima gente.

AGRUPACION

Por equipos, individual, parejas o todos juntos.

TIEMPO DE JUEGO – DURACIÓN.

muy cortos(5-10 minutos)/ Cortos(10-30 minutos),/medios(30-60  
minutos)/ largos(1-2 horas)/ muy largos(+ de 2 horas).

De interior (sala) o exterior (calle)

Movidos o tranquilos

Diurnos o nocturnos

Tradicionales

Veladas.

Viaje.

Relevos.

Con materiales o sin materiales (Y los materiales son infinitos):

Balones, pelotas, silbatos, cuerdas, aros

balones, pelotas, silbatos, cuerdas, aros, música, mantas, folios, rotuladores, bolígrafos, lápices, gomas, borrador, tiza, cinta adhesiva, cartulinas, fichas, telas, pañuelos, paracaídas, etc.

Y según los **objetivos** a trabajar los hay:

De presentación  
Cooperativos  
Competitivos  
Creativos  
Sensoriales  
Conocimiento  
Confianza  
Humor(bromas)  
Habilidades.  
Etc.

Todo ello se entremezcla y se puede entremezclar a nuestro antojo que para eso está la creatividad y reinventar juegos existentes.



**Aquí unos Ejemplos:**

## PRESENTACIÓN

### **CULIPANDEO.**

Grupo grande/mayores de 8/interior/exterior/5-10 minutos  
Materiales: pelotas medianas.

Se trata de hacer rodar una pelota por el suelo, alrededor del círculo, impulsándola sólo con el culo.

Aprender los nombres de una forma divertida y dinámica. Distenderse y cohesionar al grupo. El dinamizador/a invita al grupo a sentarse en un círculo sobre el suelo, se explica el objetivo del juego, que es hacer pasar la pelota por debajo de todos/as, dando la vuelta al círculo, impulsándolas con las nalgas. El facilitador/a empieza pasándose la pelota a la persona que se encuentra a su izquierda o a su derecha, diciendo: "Roberto culipandea". Roberto la recibe y sigue el movimiento, pasándosela a la persona que se encuentra a su otro lado, con la misma frase. Mientras tanto, el dinamizador/a puede ir introduciendo otras pelotas en ambas direcciones, dando por terminado el juego después de un rato.

### **ALGO DE TI.**

Parejas/+8años/8-16jugadores/interior/exterior/5-10 minutos.  
Materiales: papel y bolis.

Los participantes hacen preguntas con las letras de un nombre. Prestar atención a la información dada y respetar los respuestas de los demás. El grupo es subdividido en parejas. Cada persona en la pareja dice o escribe su nombre en una hoja de papel. Con las letras de su nombre la otra persona debe formular cualquier tipo de pregunta (puede depender de la situación). En las preguntas cualquiera de sus palabras debe empezar por la letra correspondiente del nombre, desde la primera hasta la última. Cuando una persona haya terminado empieza la siguiente. Por ejemplo: CRIS ¿Te gustan los Caramelos? ¿Qué te hace Reír? ¿Hablas algún otro Idioma? ¿Qué te gusta de esta Sociedad? Cuando las parejas hayan terminado, cada persona presenta al grupo a su compañero comentando las respuestas a las preguntas que se hicieron.

### **QUIEN CALLA PAGA.**

Todos juntos/+6 años/8-16 participantes/interior-exterior.  
Materiales: ninguno- (pero podríamos improvisar un testigo de papel.para tocar a los compañeros)

Consiste en decir el nombre o algún dato identificativo de algún participante antes de que te toquen. Debe hacerse lo más rápido posible. Si te tocan pasas al centro. Antes de iniciar el juego todos deben decir

previamente el dato en cuestión. Todos y todas las participantes en círculo menos uno en el centro. El dinamizador/a da el nombre de una persona del círculo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.

### **LA MANTA.**

Todos/as juntos/as+6 años/12-36 participantes/interior-exterior./5 minutos.

Materiales: una manta.

Se divide a los/as participantes en dos grupos. Cada grupo se pone a un lado de la manta levantada, y se disponen los/as jugadores en fila, fila una persona tras otra. Al bajarse la manta, las personas que se ven (o sea, sólo los primeros de la fila) deben decir el nombre del que están viendo, antes que lo diga el/la otro/a. Quien tarde más se elimina. Gana el grupo que más participantes tenga al final de una ronda.

### **Cooperativos:**

#### **EL ENREDO**

Todos/as juntos/as+8años/+10 participantes/interior-exterior/5 minutos.

Material: Ninguno

Las personas que participan se darán la mano con la única salvedad de que no podrá ser con las personas que tiene a sus lados. Una vez todas agarradas de las manos tratarán de deshacer el enredo sin soltarse de las manos.

#### **¡QUE NO CAIGA EL BALÓN!**

Grupos grandes-pequeños-todos/as juntos/as por parejas/todas la edades/exterior/10 minutos.

Consiste en entre todas golpear el balón hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo.

Materiales: Balón gigante (de poco peso) o globos.

#### **CARRERAS DE COLCHONETAS**

Por grupos pequeños/+6 años/12-24 participantes/exterior/10 minutos. .

Materiales: Colchonetas.

Consiste en carreras con la colchoneta encima de la cabeza.

Variantes: Un/a compañero/a tumbado/a y los/as cuatro restantes deberán transportarlo/a (la colchoneta se llevará a la altura de la cintura).

### **SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS**

Todas las personas juntas/ +8 años/14-16 participantes/interior-exterior/5-10 minutos

Materiales: Sillas, tantas como jugadoras menos una y música.

Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todos/as los/as jugadores/as se sitúan de pie por fuera de dicho círculo.

Mientras suena la música, todos/as se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todos/as buscan una silla en la que subirse.

El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla.

¿En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo?

Variantes: Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita

## CREATIVOS

Juegos en los que jugamos a ser o imaginar algo.

### **LA ESTATUA Y EL ESCULTOR**

Parejas/ +8 años/12-16 años/interior/5-10 minutos.

El objetivo de este juego es estar atento al otro/a y adaptarse a su ritmo y posibilidad de movimiento

Uno es la estatua y el otro/a el escultor/a.

El que hace de estatua se queda parado con los brazos colgando.

El escultor/a toca con un dedo el lugar de donde está atado el hilo imaginario y luego, al jalarlo, la estatua se mueve en la dirección correspondiente.

Cuando el escultor/a suelta los hilos la marioneta vuelve a quedar en su posición inicial.

Luego de varios intentos cambien los papeles. Traten de hacer movimientos lentos, que el otra persona pueda realizar.

### **CAMINAR EN ESPEJO**

Parejas/ +8 años/12-16 años/interior/5-10 minutos.

Todas las personas participantes caminan en fila india pero es la de adelante la que marcara la forma de caminar todas las de atrás lo imitaran.

Después de la imitación, la de adelante pasara atrás a la última fila y continuara quien quede adelante generando otra forma de caminar.

Caminaremos como si fuéramos: abuelos/as, bebés, bomberos/as, militares, pollos, gacelas, palos de escoba, etc

## **LA GRANJA**

Grupo/+8 años/12-16 participantes/interior/5 minutos.

Separamos el grupo por parejas y cada una será un animal a convenir

Con la sala despejada y todos repartidos por ella, apagamos las luces y a la de tres, todos imitaran el sonido de su animal, abra que reacer las parejas a oscuras..

## SENSORIALES

### **EL TOCOCIMIENTO**

Todos/as juntos/as + de 7 años/5-12 participantes /interior-exterior/20 minutos

Materiales: una venda

Se prepara el espacio y un voluntario con los ojos vendados intentara reconocer el mayor número de compañeros posibles tocádoles la cara.

El voluntario cambia

Gana el que mayor numero de reconocimientos consiga.

### **LA OLLA ASQUEROSA**

Individual/+7años/3-24 jugadores/interior-exterior/+30minutos

Materiales: cosas viscosas para poner en pequeños cuencos (gelatinas, frutas, pure, esponjas, etc) Y trapos y toallas para limpiar

Todas las viscosidades en cuencos separadas tapadas con un paño grande y todos han de apuntar en un papel lo que creen que hay en cada cuenco. No se puede gritar si te da asco, en caso de hacerlo pagara prenda

## CONOCIMIENTO

### **EL FANTASMA**

Todos/as juntos/as 7-12 años/5-12 participantes/interior/20 minutos

Material una sabana

Un/a voluntario/a en una habitación a oscuras o en su defecto con una venda en los ojos y tapado con una sabana se esconderá debajo de una mesa y el resto de los/as participantes pobra andar alrededor de la misma siempre con una mano tocando la misma. El fantasma toca un pie y queda atrapado y es entonces cuando el fantasma puede seguir tocando y si adivina quién es intercambian papeles.

### **EL ECO**

Todos/as juntos/as 6-10años/8-36 jugadores/al aire libre/10 minutos

Corremos todos/as juntos/as el monitor/a grita un nombre este lo repite y todos/as juntos/as corremos hacia el gritando su nombre.

Variante: el monitor o la monitora grita un nombre, el/la lo repite y todos/as corren hacia el hasta que grita otro nombre y repetimos protocolo.

## CONFIANZA

### **EL TRONCO COOPERATIVO**

Todos/as juntos/+8 años/12-24 jugadores/interior-exterior/10 minutos

Un jugador en el centro con los ojos cerrados

Los/as demás alrededor de pie con los brazos estirados y las palmas hacia arriba casi tocándole.

El se balancea poco a poco y nota con los/as demás le mecen con cuidado.

Variante: él circulo esta tumbado con los pies hacia el tronco y lo sujetan con cuidado por los tobillos y las pantorrillas entonces él se balancea y es importante que no flexione las piernas

### **EL LAZARILLO DE TORMES**

Por parejas/ 6-10 años/ 8-24 jugadores/interior-exterior/15 minutos

Materiales: vendas para los ojos y música.

Un juego de exploración de sensaciones.

Consiste en un/a jugador/a que hace de ciego extiende la mano y otro que hace de lazarillo la recibe con la palma de la mano hacia arriba.

Suena la música y se moverán por el espacio guiados/as por el lazarillo; cuando la música deja de sonar se intercambian los papeles.

Al terminar el que quiera expone o que ha sentido

### **COMPAÑEROS/AS GIMNASTICOS/AS**

Parejas –todos juntos/as/8-12 años/ 12-24 jugadores/as/interior-exterior/15 minutos

Levantar al compañero/a:

Uno se sienta frente a otro juntando los pies, se agarran de las manos y se tienen que levantar(pueden flexionar las rodillas si les hace falta)

Subir de espaldas

Se colocan de cunclillas espalda con espalda e intentan levantarse a la señal.

¿podemos caminar así?; ¿añadir gente a la prueba?; ¿hacer un recorrido?

Saltando juntos

Uno frente a otro; nos agachamos y nos cogemos de los tobillos primero izquierdo e intentemos saltar despues el derecho.

¿asi una carrera?

### **EL NUDO**

Hacemos una cadena humana y despues la enrollamos terminando con unir los extremos, una vez hecho esto intentamos desacerlo.

## HABILIDADES

A estas alturas ya no habremos dado cuenta de que habilidades estamos explorando continuamente así que en estos juegos entran todos los anteriores y lo que la imaginación nos proponga.

Esta es una pequeña muestra de juegos, pero internet es un pozo sin fondo para estos recursos y mucho más, os invito a explorar el ciber espacio.

<http://juegosdetiempolibre.org/>

<http://www.aisia.net/jolasak/> Euskera y Castellano

## COMPLICACIÓN

La complicación en la dinámica de una actividad normalmente lleva consigo una extensión en la duración de la misma. Tomando como punto de partida el juego más practicado (no sólo por personas, también por los animales), "a pillar", podemos ir aumentando su complicación hasta límites insospechados.

La base del juego, la motivación mayor, sería la tensión de pillar o no ser pillado/a, correr y esquivar, en un continuo y enriquecedor intercambio de roles cazador-presa. Si el grupo aumenta de tamaño, la tensión disminuye, puesto que una sola persona "cazando" la capacidad de crear tensión en el grupo persiguiéndolo en el caso de que las personas que participan aumenten. Por tanto, primera posible variante: aumentar el número de cazadores.

También podemos regular las diferentes acciones que se realizan. Por ejemplo, para correr, podemos hacer que corramos a la pata coja, con pies juntos, a cuatro patas, de espaldas, sin retroceder, etc.; o también con los ojos cerrados (gallinita ciega).

Si introducimos el elemento "casa" o espacio de seguridad para la presa, pasamos a juegos como "las alturitas", "stop (donde si te quedas quieta gritando stop, no puedes ser pillada)", y otros muchos más. Si además cambiamos la norma de "uno/a contra todas" y nos ponemos en situación de "dos equipos", podemos pasar a todo un juego en el que habrá presas, zonas de prisión, liberaciones, vueltas y revueltas varias.

E imaginad lo que pasa si son "tres grupos" o "cuatro grupos", donde cada grupo debe pillar a uno, pero es pillado/a por otro/a.



Y si además, introducimos diferentes valores a los participantes, donde quien tiene tres puntos puede cazar a quien tiene dos, pero puede ser cazado/a por quien tenga cuatro, y esos puntos se consiguen y pierden de determinadas maneras, etc., etc., etc., llegamos hasta juegos de complicación ilimitada, así como sus participantes y duración.

## ENCADENACIÓN

Normalmente, podemos colocar un juego tras de otro, de manera de crear una sucesión o secuencia de juegos que puede servirnos en el caso de que queramos aumentar la duración de una actividad. Es interesante que haya un hilo conductor, que un juego esté relacionado en tema, objetivo, complejidad etc., con el siguiente.

## LAS HISTORIAS

Una historia es todo un tesoro para crear grandes juegos. Así, tomando la historia de Caperucita, todo comenzaría en casa de Caperucita, con su Mamá, preparando la cesta para la abuelita. El espacio y la acción ya están definidos: ahora tenemos que buscar una actividad que pueda encajar en ello, por ejemplo, un baile en el que los movimientos sean de introducir diferentes cosas en la cesta, juegos de velocidad o relevos con esos diferentes objetos a meter en la cesta, juegos de búsqueda de los objetos, de equilibrios...

Si de ahí nos vamos al encuentro con el Lobo, luego a la casa de la Abuelita, y así sucesivamente, tendremos una secuencia de juegos con un nexo de unión fuerte y claro, y de alguna manera podremos ser, como Caperucita, todo un grupo de aventurero/as que tiene que realizar toda una serie de pruebas para llegar al final de la historia, que como todo final feliz que se precie, deberá ser una gran celebración-fiesta.

## JUEGOS DE MESA. JUEGO DE LA OCA

Es de todos/as conocida la aplicación del famoso Juego de la Oca para utilizarlo como un gran juego. Señalar que sabios y sabias de todos los tiempos han realizado extensos estudios sobre el tablero del "juego de la Oca", de sus diferentes casillas, y de su similitud con la vida, con la cultura, etc.

Basándonos en esa similitud, la clave para transformar un juego de tablero en un gran juego es la de identificarnos con las fichas y ser nosotros/as quienes vivamos aventuras reales en diferentes casillas-pruebas en las que vayamos cayendo por empuje del azar del dado. (Estos juegos, en su máxima expresión, han llegado a complicarse de manera extrema en juegos de rol y juegos de rol en vivo).

Por ello, no nos extenderemos demasiado, más bien proponer que no sólo en el Juego de la Oca podemos hacer esa "identificación con las fichas", y ser nosotros/as quienes vayamos llegando a diferentes casillas-pruebas en diferentes tableros, que pueden ser de otros juegos, como el Ajedrez, o las Damas, el Parchís, el Trivial...

## GRANDES COMPETICIONES: OLIMPIADAS, GINKANAS

Como bien sabéis, también y a la hora de crear grandes juegos, es bastante usual realizar grandes competiciones, y dentro de ellas, introducir juegos más o menos deportivos, juegos de reglas, pruebas variadas, etc.

Recuerda que para este tipo de juegos es interesante introducir pruebas de todo tipo, de tal forma que todas las personas tengan oportunidades para mostrar sus fortalezas y desarrollar sus debilidades. (pruebas físicas, de habilidad, flexibilidad, memoria, equilibrio, conocimiento etc.)

## CABALLERAS Y PRINCESOS

Partiremos de crear los disfraces en los que intercambiaremos roles tradicionales y ellas harán los tópicos de hombres y viceversa.

Una vez hechos y ya para empezar crearemos una trama sobre la que basar la dinámica .en este caso un dragon previamente confeccionado atrapa a uno de los princesos y se lo llevara a su guarida y con la excusa de ir a salvarlo comenzaremos nuestra aventura:

Habrá que localizar la ubicación de la guarida así que buscaremos un mapa todos juntos o por equipos para ello tendremos que atravesar un circuito de peligrosas pruebas.

Una vez localizado nos prepararemos para la expedición y habrá que buscar avituallamiento (en este caso imprescindible material sanitario y cuerdas)

Atravesaremos después una loma donde lucharemos con fervor contra las ordas de orcos que nos herirán y donde utilizaremos el material sanitario para recuperar a los caídos en la batalla y poder proseguir la andanza

Así llegaremos a la guarida del dragón en lo alto de la montaña para poder trepar a ella tendremos que hacer una cadena humana.

Una vez en la cueva resolveremos un acertijo que nos llevara hasta la formula para poder salvar al princesa de las garras del dragon.

No nos extenderemos en este tema, por considerarlo bastante extendido y conocido, tan sólo señalar la importancia que tiene en estos juegos que intentemos "romper" un poco con lo establecido y huir de premisas clásicas, realizando propuestas novedosas e interesantes.

## JUEGOS COOPERATIVOS



Huir de ese “Citius, Altius, Fortius” que nos proponen no sólo las Olimpiadas, sino el mundo en general, y realizar propuestas que sean más populares, donde cada cual pueda demostrar sus diferentes habilidades y características.

Determinados tipos de juegos contribuyen a fomentar el individualismo, el sexismo, la intolerancia, el racismo, la xenofobia, actitudes uniformadoras y sumisas, etc. El juego no es algo neutral.

Solamente desde la motivación para que todas las personas participantes se sientan estimuladas por los objetivos del grupo, se impliquen y participen en el mismo contribuyendo con su individualidad, entendemos que es posible vivenciar el juego como algo positivo para el desarrollo de personas solidarias, justas y comprometidas.

Existen juegos cooperativos para cualquier momento evolutivo del grupo que quiere jugar: juegos de distensión (para liberar energías, reírse, divertirse sin más, relajarse o sentirse a gusto), juegos de presentación y conocimiento (para facilitar el conocimiento de los/as demás), juegos de confianza/afirmación (para fortalecer tanto la autoestima como la confianza en el grupo), juegos de comunicación (para desarrollar o mejorar las habilidades comunicativas), juegos de resolución de conflictos (para ser creativos en la búsqueda de nuevos caminos de regulación de situaciones difíciles, sentir empatía hacia el otro/a), etc.

JUEGOS COMPETITIVOS	JUEGOS COOPERATIVOS
Son divertidos sólo para algunos/as.	Son divertidos para todos y todas.
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.	Todos/as tienen un sentimiento de victoria.
Algunas personas son excluidas por falta de habilidad.	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los demás.	Se aprende a compartir y a confiar en los y las demás.
Las personas no se solidarizan y son felices cuando algo "malo" le sucede a los demás.	Las personas aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito
Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
Las personas perdedoras salen del juego y simplemente se convierten en observadoras.	Nadie abandona el juego obligado/a por las circunstancias del mismo. El grupo entero inicia y da por finalizada la actividad.
Las personas pierden la confianza en sí mismas cuando son rechazadas o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todas las personas son bien aceptadas.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunas personas un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

Juegos cooperativos sentirse libres para jugar

<http://www.trukeme.org/Editor/Archivos/Docs/Educ%C3%A1ndonos%20a%20trav%C3%A9s%20del%20juego%20cooperativo-10-02-2011%2011.11.32.pdf>

## JUEGOS DEPORTIVOS

Aquí poco tenemos que decir, son los juegos deportivos de siempre; fútbol, tenis, baloncesto, beisbol, etc.

Pero, y si probamos a cambiar las reglas: añadir porterías, jugar a fútbol con un balón de rugby, a baloncesto con los pies, multiplicar jugadores, o todo lo que se os ocurra.

Vuestra labor educativa se refuerza si añadís la perspectiva de género a estos juegos, es decir que todos los chicos y las chicas tengan las mismas oportunidades respetando las diferencias y ofreciendo para ello, diversidad de juegos y actividades que permitan un desarrollo integral de la persona, todos los aspectos, emocionales, psicomotrices, de sentimientos, relaciones interpersonales, relaciones intrapersonales. Una educación integral de la persona respetando la identidades individuales y grupales.

Os proporcionamos un enlace "Nuevas formas de jugar. Guía para transformar juegos tradicionales" que os ayudará a saber hacerlo y algunas propuestas y reflexiones coeducativas:

[http://www.aulaviolenciadegeneroenlocal.es/consejosescolares/archivos/Mat\\_18\\_5\\_Guia\\_Nuevas\\_formas\\_de\\_jugar.pdf](http://www.aulaviolenciadegeneroenlocal.es/consejosescolares/archivos/Mat_18_5_Guia_Nuevas_formas_de_jugar.pdf)

Juegos deportivos y cooperativos.

<http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/07-juegos-deportivos-cooperativos-con-cuerdas-y-comba.pdf>

## ANALISIS DE LA REALIDAD en la primera etapa de los niños y niñas ¿Estás de acuerdo con estas afirmaciones?

Las niñas desarrollan más conductas de cuidado y atención a otras personas, sean estas representadas por muñecos o compañeros/as de juego, que los varones.

Cuando los varones realizan conductas de cuidado, parecen sentirse ridículos, se ríen y burlan de sus propios comportamientos y hacen comentarios jocosos sobre los muñecos-bebé.

Las niñas presentan posturas más próximas a las reales en el cuidado de bebés, en la forma de coger los muñecos, arroparlos, darles la papilla, etc. que las que utilizan los niños

Las niñas realizan también más labores domésticas como planchar, tender, fregar, cocinar, etc. que sus compañeros varones.

Los niños protagonizan más conductas violentas o agresivas durante el juego, sean estas reales o simuladas.

Los niños se identifican con mayor frecuencia que las niñas con animales o personajes malvados que agreden o atacan a los otros.

Cuando el grupo que juega es mixto las conductas lúdicas se manifiestan menos estereotipadas que cuando los grupos de juego están compuestos únicamente por uno de los dos sexos.

Las niñas toleran mal las conductas desenvueltas en la esfera doméstica de sus compañeros masculinos. De forma que en las escasas ocasiones en que los varones realizan tareas de este tipo ellas les retiran de la actividad o los desautorizan.

El rol de madre es desempeñado con mucha frecuencia por las niñas durante estos juegos. En cambio el rol paterno aparece con menor frecuencia en los niños.

Las conductas diferenciales se mantienen en los distintos escenarios de juego, aunque se observan ciertas diferencias: Varones y mujeres presentan conductas más estereotipadas en los ámbitos de dominancia de uno y otro género que en los ámbitos neutros. Es decir que las niñas se aproximan más al estereotipo femenino cuando el escenario es la casita que cuando es el Restaurante o el Centro de Salud; y los niños se comportan de forma más estereotipada en el taller mecánico que en los escenarios considerados neutros.

## PROPUESTAS PARA ACTUACION

- 🍌 Ajustarnos a la realidad que tenemos presente: (entorno, realidad social, número de chicos y de chicas, edad, etc.)
- 🍌 Coordinación con el grupo de monitores y monitoras de tiempo libre, que nuestros objetivos estén presentes. Seguimiento y evaluación.
- 🍌 Abrir procesos participativos con los grupos.
- 🍌 Ampliar el repertorio de conductas lúdicas de chicos y chicas orientándolos/as hacia identidades de género abiertas.
- 🍌 Favorecer los agrupamientos mixtos, evitando que los grupos de juego se constituyan en función del género.
- 🍌 Realizar propuestas de juego variadas y amplias que incluyan ámbitos de dominancia femenina, masculina y neutra.

- 🍌 Ampliar los esquemas que niños y niñas tienen sobre roles, instituciones o situaciones sociales para favorecer el enriquecimiento del juego.
- 🍌 Estar atentos y atentas a los comportamientos diferenciales para intervenir en el juego con actitud abierta, proponiendo opciones distintas y situaciones nuevas, que lleven a niños y a niñas a ampliar sus esquemas lúdicos en las parcelas en las que se muestran más pobres y estereotipados. No podemos esperar que nada cambie si desde nuestro papel nos dedicamos a perpetuarlo.

**Buscando, buscando podemos encontrar muchos recursos más:**

## GLOBOFLEXIA

<http://www.globoflexia.net/>

La globoflexia es un arte que nos ayuda a crear elementos de juego que por su estética es muy atractiva, con la cual podemos crear diferentes figuras:

Perros, espadas, monos, gorros, flores, insectos, faldas, escudos, palmeras, letreros, juguetes, etc.

**ORIGAMI**, también conocido como papiroflexia.

<http://es.origami-club.com/easy/>

Las funciones pueden ser parecidas a la globoflexia pero más entretenidas y quizá menos vistosas.

## KAMISHIBAI

<http://kamishibai.educacion.navarra.es/>

Kamishibai (紙芝居?), literalmente significa "*drama de papel*", es una forma de contar historias que se originó en los templos budistas de Japón en el siglo XII

Los monjes utilizaban emaki (pergaminos que combinan imágenes con texto) para combinar historias con enseñanzas morales para audiencias mayormente analfabetas.

## PARACAIDAS

<http://www.teocio.es/portal/juegos-dinamicas/juegos-paracaidas/>

Un elemento que se ha hecho imprescindible en los últimos años en el tiempo libre por su vistosidad y sencillez

## COCINA DIVERTIDA

<http://www.teocio.es/portal/trabajo-manos/cocina-divertida/>

La cocina es también una herramienta para crear ocio y tiempo libre saludable, visita el link.

## PINTACARAS

Aquí en este apartado no vamos a daros ninguna referencia especial para maquillajes lo mejor es visitar youtube y revisar tutoriales todo un universo.

## TALLERES Y MANUALIDADES

En este apartado lo más rápido y cómodo es visitar tutoriales en la red, los hay para todo.

Pelotas malabares, marcos de fotos, farolillos, bolsos con revistas, mascararas de escayola, pulseras, cariocas, broches, pendientes, disfraces, etc.

## MARIONETAS DE DEDOS / CALCETIN GIÑOLES.

### CUENTACUENTOS

Esta puede ser una herramienta de introducción para muchas de las actividades. Es sencilla pero requiere de algunas nociones de interpretación.

Y por si sola es una de las herramientas con mas empaque.

Podemos crear nuestros propios cuentos o buscar cuentos en cualquier biblioteca y por supuesto en la red.

Para ello os recomendamos "La fantasía de la gramática" Rodari. Este libro os mostrará diferentes técnicas para crear cuentos y guiones.

### CIRCO

Practicar habilidades: malabares, zancos, equilibrios, clown.

### DANZA

Explorar diferentes disciplinas de la danza flamenco, bailes de salón, contemporáneo, capoira, etc.

### TEATRO

Qué decir de esta herramienta que es la básica, desde mi punto de vista, para afrontar todos los retos de la dinamización.

Hay que ser un poco clown para enfrentarte a una "manada" de entrañables/as criaturas de la edad que sea y proponerles que haga algo en lo que tu crees, con el fin de que se lo pasen bien y crezcan como individuos.

Además, el teatro te da la oportunidad de jugar a ser otro y así explorar tu empatía y desarrollar la capacidad de ver el mundo desde otros lugares y tu capacidad crítica del mundo que te rodea.



## EXPRESION CORPORAL

En este enlace “Manual del monitor/a de tiempo libre” editado por el Instituto de la Juventud de Navarra, encontrarás cosas interesantes y motivos por los que llevar a cabo actividades de expresión corporal, concepto, metodología y juegos clasificados.

Capítulo 13. Técnicas de expresión artística. Gotzone Ruiz Larreta ETL  
Urtxintxa

[https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/BBF448C9-11C6-48B3-A574-558618E4E4F2/138612/Cap\\_01\\_140.pdf](https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/BBF448C9-11C6-48B3-A574-558618E4E4F2/138612/Cap_01_140.pdf)

## 6. ASOCIACIONISMO

¿Qué es el asociacionismo? Asociarse ¿para qué? Recursos para el registro legal de una asociación juvenil. Trabaja en Red.

### ¿POR QUÉ ASOCIARME?

Oportunidad de ser yo misma / Puedo dinamizar yo mismo lo que quiero / Autogestión / Me siento útil / Puedo conocer a otras personas / Puedo reivindicar aquellas cosas en la que creo / Estoy entre iguales.

### ¿QUIÉNES PODEMOS ASOCIARNOS?

Mínimo de tres personas

Las personas socias han de ser mayores de 14 años y menores de 30. Las personas socias de otras edades no pueden formar parte de los órganos directivos y de representación.

El fin de la Asociación ha de ser de promoción, formación, integración social, defensa de los derechos de los y las jóvenes o entretenimiento de la juventud sin ánimo de lucro.

## PASOS A SEGUIR

Lo primero que hay que hacer son los Estatutos donde se recoja el nombre, domicilio,...y lo más importante la estructura o el contenido que le queremos dar, cómo nos queremos organizar, los objetivos que tenemos,...

Consultar en el Registro General de Asociaciones del Gobierno de Navarra (848 426645) si el nombre que queremos poner a nuestra asociación ya está inscrito por alguna otra asociación.

Hay que elegir las personas que van a representar a la asociación, es decir a la junta, coordinadora o como la queramos llamar. Tiene que tener como mínimo un/a presidente/a, tesorero/a, secretario/a, además puede tener vicepresidente/a y vocales.

Si los miembros de la junta directiva son menores, la asamblea deberá nombrar a un representante legal según el procedimiento establecido en los Estatutos (Artículo 15º)

Para aprobar los estatutos y elegir a la junta o coordinadora hay que hacer una asamblea funcional o constitutiva, en la que queda constituida la asociación, se aprueban los estatutos y se eligen a las personas que componen la junta o coordinadora.

Todo esto se recoge en un acta fundacional. Una vez aprobados los Estatutos, la persona que represente a la Asociación deberá llevar al Departamento de Interior (Registro de Asociaciones del Gobierno de Navarra) la documentación necesaria para proceder al registro de la misma.

Puedes encontrar toda la información necesaria en la Web <http://www.cjn-ngk.org/>, y también:

[http://www.navarra.es/home\\_es/Temas/Juventud/Programas/Participacion/Como+constituir+una+Asociacion.htm](http://www.navarra.es/home_es/Temas/Juventud/Programas/Participacion/Como+constituir+una+Asociacion.htm)


Censo de asociaciones en Navarra. Instituto Navarro de la Juventud. 2010

[http://www.navarra.es/NR/ronlyres/E1856A5F-05EB-4CAB-A370-93483C1B8B03/172185/Guia\\_Asociaciones\\_2010.pdf](http://www.navarra.es/NR/ronlyres/E1856A5F-05EB-4CAB-A370-93483C1B8B03/172185/Guia_Asociaciones_2010.pdf)

## TRABAJAR EN RED

“ENLACES DE LOS CUADERNOS PRACTICOS” de:  
www.redasociativa.org/crac

[https://dl.dropboxusercontent.com/u/5625026/equipocrac/cuadernos/cp4\\_redesasociativas.pdf](https://dl.dropboxusercontent.com/u/5625026/equipocrac/cuadernos/cp4_redesasociativas.pdf)

 TEJIENDO REDES ASOCIATIVAS: MATERIALES DE PRODUCCIÓN COLECTIVA SOBRE LA COOPERACIÓN ENTRE ASOCIACIONES.

Redacción: Fernando de la Riva.

Fundación Esplai. 2003.

 EL PODER DE LAS REDES

David de Ugarte

[http://www.deugarte.com/gomi/el\\_poder\\_de\\_las\\_redes.pdf](http://www.deugarte.com/gomi/el_poder_de_las_redes.pdf)

 EL TRABAJO EN RED: TEJER COMPLICIDADES Y FORTALEZAS

Oscar Jara Holliday

<http://www.intermonoxfam.org/cms/html/espanol/3344/el%20trabajo%20en%20red.pdf>

 QUÉ ES UNA RED. REDES DESDE LA SOCIEDAD CIVIL: PROPUESTAS PARA SU POTENCIACIÓN

Gonzalo Tapia y R. Edwars

<http://iteso.mx/~gerardpv/inv1/quesred.htm>.

 LAS REDES COMO INSTRUMENTOS DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL

Antonio L. Itriago Machado y Miguel Angel Itriago Machado

<http://www.lasociedadcivil.org/docs/ciberteca/itriago.pdf>

 LA COORDINACIÓN Y EL TRABAJO EN RED

Ismael Peña

<http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/pena1201/pena1201.html>

Un proyecto de:



## JUVENTUD DE HOY: ENTRE LA VULNERACIÓN DE DERECHOS Y LA ACCIÓN

Transformando nuestro entorno para prevenir la exclusión social