



plataforma
de infancia

REINVENTANDO EL **PENIA**

TALLER DE SOLUCIONES CREATIVAS A LA POLÍTICA DE INFANCIA

GUÍA PARA EDUCADORES



EDITA: Plataforma de Organizaciones de Infancia
www.plataformadeinfancia.org

Coordinación: Ángel Hernández
Icía Bosch

SUBVENCIONA: Ministerio de Sanidad
y Política Social

REALIZACIÓN:

Material elaborado por:
Belén Sarmiento, Raúl Martínez
e Ismael Ortiz de Deseis s.l.
www.deseis.org

Diseño y maquetación:
En Babia / Producciones Insólitas
www.estasenbabia.com

Ilustraciones: Izqui para En Babia
www.izqui.com

FECHA DE PUBLICACIÓN: Marzo, 2010

©©Derechos Compartidos. Cualquier persona es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra, siempre que se reconozcan los créditos de la manera especificada por el editor y los autores, y no se utilice con fines comerciales o contrarios a los derechos de la infancia.

ÍNDICE

Introducción. Por qué esta Guía	4
Uso del lenguaje	5
A quién está dirigida	5
Acerca del uso de esta Guía. Orientaciones Metodológicas	6-8
Organización del Trabajo	9-10
Actividades propuestas	11-14
Fichas de actividades	15-47
Baraja Creativa	16-18
Imaginar	19-21
Scamper	22-25
Indicios	26-29
Zoom	30-32
Historia en cinco pasos	33-35
Museo Increíble	36-38
Parecidos razonables	39-41
Conflictcómic	42-44
Banco de ideas espaciales	45-47
Anexos	48-72
1. Baraja creativa	50
2. Imágenes Imaginar	52-58
3. Historia en 5 pasos	59-62
4. Ficha técnica	63
5. Parecidos razonables	64-71
6. Conflictcómic	72-73
Evaluación final	74

INTRODUCCIÓN. POR QUÉ ESTA GUÍA

En el momento de producirse esta guía, ha finalizado el periodo de vigencia del Plan Estratégico Nacional de Infancia y Adolescencia 2006-2009 y se está redactando un nuevo PENIA. El objeto de esta Guía es servir tanto a educadores como a chicos y chicas participantes en procesos asociativos como herramienta práctica de trabajo para la revisión del PENIA.

Ha sido pensada y desarrollada para facilitar la acción educativa de las educadoras y los educadores, monitores/as de tiempo libre, coordinadoras/es de equipos, formadores/as, y personas miembros de asociaciones y colectivos implicados en la trabajo con infancia.

El objetivo principal que persigue es dotar de herramientas creativas que ayuden a un trabajo de revisión y reinención del Plan Estratégico Nacional de Infancia y Adolescencia (PENIA) para los próximos años.

Se busca, además, convertir esta Guía en un material vivo que sirva de ayuda a Asociaciones, ONG's, Fundaciones y todo tipo de entidades que trabajen en el campo de la infancia y la adolescencia a la hora de analizar alternativas y generar nuevas propuestas a problemas y situaciones sobre las que se desee intervenir.



ACERCA DEL USO DEL LENGUAJE EN ESTA GUÍA

Dentro de esta Guía, en beneficio de una mayor facilidad y claridad en la lectura y comprensión del texto, se ha preferido muchas veces omitir la duplicidad de géneros allí donde fuera necesario, y se ha intentado buscar el equilibrio en el uso del masculino y el femenino, en los casos en los que no ha sido posible utilizar nombres de género común.

A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDA

- **Colectivo prioritario:** Monitores/as y Educadores/as de asociaciones y colectivos que intervienen con infancia, adolescencia y juventud.
- **Colectivo secundario:** Resto de profesionales y entidades que trabajan de manera directa e indirecta con infancia, adolescentes y jóvenes.
- **Destinatarios de la acción propuesta en esta Guía:** Grupos de chicos y chicas entre 6 y 17 años, vinculados a asociaciones, entidades o colectivos destinados a la transformación y mejora de la vida comunitaria.

ACERCA DEL USO DE ESTA GUÍA: ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Desde el análisis efectuado a través de la sistematización de propuestas generadas por el uso de las diferentes herramientas creadas para trabajar el PENIA (Retratando el PENIA; Un Plan a nuestra medida, Mapa infantil para un Juego de Damas, La aventura del PENIA; etc.), se ha desarrollado un listado de ideas y demandas asociadas a cada Objetivo del PENIA sobre las que se hace necesario trabajar. Por ejemplo: qué mecanismos se pueden utilizar para conocer la opinión de chicas y chicos en los temas que les afectan; cómo se puede participar en los planes de infancia locales; qué tipo de programas/recursos se necesitan para apoyar a las familias; cómo se podría dar a conocer los derechos de la infancia; cómo se podría dar mayor protagonismo al alumnado en los centros escolares, etc.

Este trabajo buscaba lograr una valoración mayor de sus propuestas, y una adaptación pertinente en el tratamiento de las propuestas que generan los chicos y chicas mediante su participación. Desde esta misma premisa se parte en esta Guía, y por ello se presenta una batería de actividades atractivas para la infancia, adolescencia y juventud que ayuden a generar ideas que puedan ser incorporadas en el desarrollo del futuro PENIA, a través de una concreción de esas demandas expresadas más en abstracto.

Es necesario, antes de comenzar, que las personas que van a afrontar esta tarea educativa, tengan un conocimiento previo inicial sobre los Derechos Humanos, la Convención sobre los Derechos del Niño de Naciones Unidas, el Plan Estratégico Nacional de Infancia y Adolescencia (PENIA) 2006-2009, y la protección de la infancia en general. Las actividades planteadas en esta Guía resultarán mucho más ricas, divertidas e interesantes, en la medida en que las educadoras, educadores y monitores presenten en el grupo una actitud de conocimiento e interés personal.

Pensando en los chicos y chicas que habitualmente participan en una asociación, repasando sus horarios, pensando en sus intereses, en sus preocupaciones, en sus relaciones, en su formación... es fundamental caer en la cuenta de que las asociaciones aceptan una enorme responsabilidad cuando les pedimos que recojan toda la iniciativa y capacidad de sus participantes, y la transformen en fuerza y motor de la comunidad.

En esta guía, especialmente, hemos tenido en cuenta algunas claves, en cuanto al trabajo educativo con infancia y adolescencia, que invitamos a que se reflexionen antes de comenzar:

- **Actividades adaptadas a sus capacidades e intereses:** todas las actividades están planteadas pensando en los participantes, teniendo en cuenta su edad, capacidades e intereses; es por esto que muchas de las actividades cuentan con un formato de carácter lúdico (concursos, juegos...) dentro del cual residen invitaciones a la reflexión y el conocimiento.
- **Estructura coherente de las actividades:** todas las actividades planteadas cuentan con un guión de desarrollo que consiste en una presentación de los contenidos de la actividad donde, además, se dirigen cuestiones y preguntas a los participantes, con la intención de poder valorar cuales son sus intereses y conocimientos previos. Una vez planteado el tema de trabajo se explica la dinámica de la técnica en cuestión, para finalizar extrayendo entre todos las necesarias conclusiones sobre la experiencia.
- **Distribución en grupos de trabajo:** en la mayor parte de las actividades se divide al grupo en pequeños subgrupos, formados de manera aleatoria, con la intención de favorecer las habilidades cooperativas y la mezcla e intercambio entre todas las personas.
- **La participación de todas las personas en cualquier actividad:** frente a la participación sesgada o propiciada por determinados participantes por su capacidad de imponer su acción o su opinión, se promueve la participación de todos y todas mediante diversas estrategias, así como la valoración personal de las aportaciones de cada persona.
- **Recursos respetuosos con el medio ambiente:** poniendo especial atención y cuidado en el ahorro de energía, la prevención de residuos, en evitar la contaminación del entorno, y en el adecuado y respetuoso uso del medio natural.
- **Detenerse en el diálogo frente a la urgencia de la consecución de la actividad:** atender con interés a lo que pase en el grupo y unirlo a los objetivos que se estén trabajando es tarea del educador. En ocasiones será necesario asociar los temas que puedan surgir a raíz de una actividad, favoreciendo el debate y la profundización en los hechos que afectan al grupo, aún a riesgo de demorar la actividad.

- **La normalización y la no moralización frente a temas que puedan suscitar controversia:** los educadores, comprometidos con la educación de las niñas y jóvenes, deben ofrecer diferentes puntos de vista, a través de la exposición de datos objetivos y argumentados que ayuden a un posicionamiento personal. No será intención de nadie juzgar, moralizar o predicar con ninguna idea o práctica.
- **Cuidado del vocabulario utilizado, y fomento de uso de nuevo léxico:** entendiendo a los educadores como referentes educativos y cívicos, será esencial utilizar un vocabulario preciso, cuidado, rico y no agresivo en las expresiones, atendiendo especialmente a las cuestiones de género.
- **Las conclusiones permanecen en el grupo en diversos formatos, para su posible consulta y recuerdo:** es importante dejar constancia del trabajo y tiempo invertido por los chicos y chicas participantes en la actividad, y por ello es conveniente buscar un espacio en el aula o en la sala de reuniones, para dejar colgadas las actividades, las conclusiones de las mismas, o los elementos simbólicos y representativos que se elijan.

Es importante destacar que, a pesar de que cada actividad está enfocada a un grupo de edad y al nivel de profundización considerado, muchas de las actividades propuestas en cada grupo de edad, pueden perfectamente utilizarse con otros grupos de edad o de diferentes edades, adaptando los contenidos o niveles de reflexión. Asimismo será cada grupo quien decida hasta dónde desea llegar con la generación de propuestas y el trabajo sobre los diferentes temas.

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

Recomendamos que el inicio de las “sesiones” se centré en la presentación de la Actividad, del educador/a y la de los/as participantes (en caso de que la persona educadora no fuera la habitual), seguido por una presentación del Objetivo del trabajo y de la dinámica o las dinámicas a utilizar. Es necesario no olvidar que cada espacio de trabajo debe de incluir tras la puesta en marcha de la herramienta creativa, un tiempo de reflexión y trabajo que dé lugar a la generación de conclusiones, a la par que genere nuevas preguntas y opiniones.

Podríamos decir que los objetivos transversales al proceso de trabajo deberían ser los que siguen:

- **Generar alternativas e ideas que mejoren el PENIA.**
- **Aumentar el conocimiento interpersonal del grupo.**
- **Mostrar/ Reforzar las conexiones existentes entre las personas participantes.**
- **Estimular la participación y la reflexión.**

Los procedimientos sugeridos en la realización de sesiones serían los que se enumeran a continuación:

- **Usar el trabajo en grupos como método de trabajo.**
- **Emplear la escucha activa.**
- **Respetar las decisiones y elecciones de todos los participantes.**
- **Justificar las elecciones personales y grupales en la toma de decisiones de la dinámica.**
- **Ser capaces de tomar decisiones grupales frente a presiones externas e ideas preconcebidas.**
- **Propiciar una disposición positiva hacia el trabajo en grupo, la resolución de problemas y la toma de decisiones desde el diálogo, la reflexión y la comunicación.**

Cuando se decida abordar la última parte del trabajo, será muy importante dedicar tiempo y espacio para evaluar el conjunto de las actividades desarrolladas, y plantear sugerencias y alternativas. También será importante, desde el punto de vista metodológico, que en esta sesión se concluyan los temas trabajados, extrayendo y resumiendo, por parte del educador/a, las conclusiones más importantes.

Para finalizar, y una vez realizado todo el “Trabajo de Sesiones”, será el momento de enviar éste a la Plataforma de Infancia (cdn@plataformadeinfancia.org). Debe ser tarea de todo el grupo recopilar esa información generada y mediante diversos formatos (carta colectiva, mail conjunto, paquete certificado, vídeo formato móvil, book de fotografías, etc.) hacer llegar las conclusiones y resultados de su esfuerzo.

Hacer presente que el trabajo realizado tiene un destinatario final, y encontrar una respuesta en el corto plazo desde la Plataforma de Infancia con una carta de agradecimiento o similar; y más adelante con el trabajo sistematizado de todos y todas las participantes en algún formato que puedan consultar, se convierte en un estímulo hacia la participación y la corresponsabilización de problemas que les afectan.

De igual modo, ver que su trabajo es divulgado en los medios y entre las autoridades competentes en materia de infancia a diferentes niveles (municipal, provincial, autonómico y/o estatal), refuerza todo el proceso y estimula la conciencia cívica y la participación social.

ACTIVIDADES PROPUESTAS

Las actividades incluidas en la siguiente Guía sirven para elaborar propuestas sobre los Objetivos del PENIA 2006-2009,



La Información acerca de la situación de la Infancia



Las Políticas de Infancia



Las Familias



Sensibilización en Derechos



Los Medios de comunicación y las Nuevas tecnologías



Las Situaciones de riesgo o exclusión social



Las Situaciones de Conflicto Social



La Educación



La Salud



El Entorno



La Participación

Y están clasificadas en Actividades:

- Para generar ideas o propuestas en torno al PENIA (Id)
- Para buscar soluciones a problemas de la infancia (Si)
- Para evaluar las políticas de infancia (Ev)
- Para sondear y recoger opiniones sobre políticas de infancia (Op)
- Para sensibilizar sobre los derechos de la infancia (Ss)

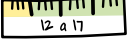
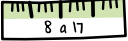
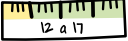
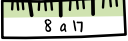
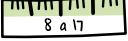
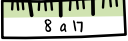
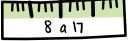
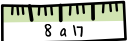
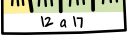
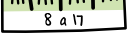
Hay Actividades que pueden ser de varios tipos.

1. BARAJA CREATIVA (Id, Si)
2. IMAGINART (Id, Si)
3. SCAMPER (Id, Si, Ev)
4. INDICIOS (Ss)
5. ZOOM (Ev, Op)
6. HISTORIA EN CINCO PASOS (Ev, Op)
7. MUSEO INCREÍBLE (Id, Si)
8. PARECIDOS RAZONABLES (Id, Si)
9. CONFLICTCOMIC (Op, Ss)
10. BANCO DE IDEAS ESPACIALES (Id, Si)

Prácticamente **todas las actividades pueden aplicarse a generar propuestas sobre todos los objetivos del PENIA**, y a las demandas planteadas, partiendo del enfoque adecuado. Los objetivos reseñados sirven para definir mejor la propuesta de la actividad.

De igual manera, pueden adaptarse a las diferentes edades, con pequeñas modificaciones. Las edades referidas sirven como orientación para entender mejor la actividad descrita.

Cuadro-resumen de Actividades y Usos

Actividades	Ob.1 	Ob.2 	Ob.3 	Ob.4 	Ob.5 	Ob.6 	Ob.7 	Ob.8 	Ob.9 	Ob.10 	Ob.11 	Tiempo Estimado	Edad Recomendada
1.BARAJA CREATIVA												2 h.	
2.IMAGINART												2 h.	
3.SCAMPERT												1,5 h.	
4.INDICIOS												1,5 h.	
5.ZOOM												1,5 h.	
6.HISTORIA EN CINCO PASOS												1,5 h.	
7.MUSEO INCREÍBLE												2 h.	
8.PARECIDOS RAZONABLES												1,5 h.	
9.CONFLICTCOMIC												3 h.	
10.BANCO DE IDEAS ESPACIALES												1 h.	



FICHA DE TRABAJO TIPO

Nombre de la actividad: _____

- **OBJETIVOS DEL PENIA SOBRE LOS QUE REFLEXIONAR:**
Objetivos asociados
- **ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:**
Breve descripción de la finalidad de la actividad
- **EDAD RECOMENDADA:**
Edad preferente de trabajo, y recomendaciones para otros rangos de edad.
- **DURACIÓN:**
Tiempo estimado de desarrollo de la actividad, con variantes que acorten o alarguen el trabajo.
- **DESARROLLO:**
Explicación detallada de los pasos para el correcto desarrollo de la actividad.
- **SUGERENCIAS METODOLOGICAS:**
Apuntes para un mejor aprovechamiento de la actividad, así como otras peculiaridades a tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.
- **MATERIALES Y RECURSOS:**
Enumeración de los materiales y recursos necesarios para el funcionamiento de la actividad.

En caso de necesitar de Anexos para el desarrollo de la actividad, estos vendrán referenciados en este apartado.
- **PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN:**
Batería de preguntas que ayuden a la reflexión durante el desarrollo de la actividad, o con posterioridad a la misma.
- **FUENTE**
En caso de ser una actividad referenciada o adaptada, se identificará la fuente original.

FICHAS DE ACTIVIDADES

Nombre de la Actividad: **Baraja creativa**

- **OBJETIVOS DEL PENIA SOBRE LOS QUE REFLEXIONAR:**



APOYO A FAMILIAS



EDUCACIÓN



MEDIOS DE COMUNICACIÓN



ENTORNO

- **ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:**

Generar ideas y propuestas, y encontrar nuevas soluciones a problemas persistentes. Sirve para reflexionar acerca de los problemas a los que se enfrentan las familias, para revisar la función de los medios de comunicación social, para meditar acerca de los recursos educativos, para imaginar un entorno mejor, etc.

- **EDAD RECOMENDADA:**

Indicado para la franja de 12 a 17 años.

- **DURACIÓN:**

Dos horas.

- **DESARROLLO:**

Actividad de creatividad y reflexión grupal.

Se divide a los participantes en pequeños grupos. Los grupos pueden hacerse de forma aleatoria o a través de un juego de división de grupos.

Cada grupo deberá ponerse de acuerdo y seleccionar al menos siete u ocho problemas que consideren que afectan gravemente al buen desarrollo de la situación que estemos analizando. La situación deberá estar muy clara, para que los problemas seleccionados tengan relación directa con la misma.

Para esto deberán contar con 10 ó 15 minutos.

Al finalizar, se expondrán los problemas, y se anotarán para quedar escritos a la vista de todos.

Los que más se repitan, o los más graves se destacarán sobre los demás.

Tras esto cada grupo deberá elegir un problema al que quieran enfrentarse.

Para ello utilizarán la Baraja Creativa, que es una baraja de palabras, de la que extraerán cinco cartas al azar (o lo que es lo mismo: cinco palabras).

Cada grupo debe encontrar al menos cinco soluciones al problema que han elegido, partiendo de cada una de las palabras de la Baraja. Al menos una solución por palabra.

Todas las respuestas y soluciones valen, por muy disparatadas o increíbles que sean.

Por ejemplo: imaginad que un grupo se centra en el ENTORNO, y escoge el problema de las peleas entre bandas rivales. Cuando les toca escoger cartas de la Baraja, sacan las palabras: farola, bolsa, paraguas, buzón y pegamento. Podrían empezar a decir que una solución para las disputas entre bandas sería que siempre que hubiera una pelea se encendieran todas las farolas automáticamente para que todo el mundo estuviera alerta, y las personas enfrentadas se miraran cara a cara...y tal vez decidieran no pelear.

Parece una idea disparatada, pero esta dinámica consiste en extraer de lo imposible, pequeñas acciones posibles.

Por ejemplo: con el caso de la farola podríamos llegar a la reflexión de que las personas que participan en este tipo de enfrentamientos, si se conocieran y se encontraran cara a cara, podrían cambiar de actitud.

- **SUGERENCIAS METODOLOGICAS:**

Esta actividad requiere una gran capacidad de atención y síntesis de los educadores, quienes son los encargados de extraer las conclusiones generales con las que iniciar el debate.

La Baraja puede quedarse en el grupo, y utilizarse siempre que exista algún problema de difícil resolución, o que haya que desbloquear.

- **MATERIALES Y RECURSOS:**

Cartas de la Baraja Creativa.

ANEXO 1

- **PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN:**

¿Cuáles han sido las soluciones más creativas? ¿Y las más reales? ¿Y las más caras?

¿Qué grupo creéis que tiene más “visión de futuro”?

¿Sirve de algo pensar en el futuro para solucionar los problemas del presente?

¿De qué problemas somos más conscientes?

¿Cuáles son los que más nos afectan?

¿Cómo se pueden hacer llegar las propuestas de un grupo de personas al equipo de gobierno del municipio?

¿Cuáles son los problemas que afectan a los adultos en nuestro barrio/municipio? ¿Y a los niños? ¿Y a los ancianos?

Nombre de la Actividad:

Imaginart

- **OBJETIVOS DEL PENIA SOBRE LOS QUE REFLEXIONAR:**



SALUD



ENTORNO

- **ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:**

Generar ideas y propuestas.

- **EDAD RECOMENDADA:**

De 8 a 17 años.

- **DURACIÓN:**

Dos horas.

- **DESARROLLO:**

Actividad de reflexión individual y grupal.

Se reúne al grupo y se pide a los participantes que expongan en voz alta (en forma de lluvia de ideas) los principales problemas que detectan en torno a la cuestión elegida. Luego deberán ordenarlos de mayor a menor importancia.

La actividad consiste en intentar buscar soluciones y nuevos caminos desde los que afrontar el problema.

Se colocan en círculos los participantes, y se enuncia en voz alta el primer problema. A cada uno se le entrega la reproducción de una famosa pintura y deberá pensar en el problema, a la vez que contempla la pintura. Cualquier idea que surja de esa “comunicación”, orientada a la solución del problema, tendrá que escribirla en el reverso de la pintura. Deberá explicar resumidamente la idea.

Como paso fundamental, se intentarán forzar conexiones, crear analogías entre el foco creativo y las pinturas, construyendo frases del tipo: los colores del cuadro me sugieren que deberíamos..., esto se parece a nuestro problema en que..., este aspecto de la pintura está relacionado con..., el cuadro me hace pensar que deberíamos..., y demás.

Todas las ideas son válidas, por muy disparatadas o increíbles que parezcan.

Cada cierto tiempo las reproducciones irán avanzando en un sentido, hasta que todos los participantes hayan recibido todas las pinturas.

Se trabaja con una serie de reproducciones de famosas pinturas, por ejemplo “La persistencia de la memoria” de Dalí, “Raíces” de Frida Kahlo, etc. Puede acompañarse con música ambiente. Puede repetirse tantas veces como se desee, planteando diferentes problemas, y pueden variarse las imágenes estableciendo grupos (surrealistas, impresionistas, y demás corrientes pictóricas).

- **SUGERENCIAS METODOLOGICAS:**

Los grupos pueden hacerse de forma aleatoria o a través de un juego de división de grupos.

Puede adaptarse la dinámica al tiempo disponible, y a la capacidad de atención de los participantes. Por ejemplo: se puede entregar a todos la misma imagen a la vez, e ir avanzando simultáneamente, o entregar todas las imágenes juntas, y cada persona elige con cual empieza, o a cual dedica más tiempo.

La actividad puede plantearse de forma individual, organizando luego pequeños grupos para debatir las propuestas. Es posible también comenzar a trabajar en grupos, recibiendo las imágenes de cualquiera de las formas descritas anteriormente, poniendo luego en común las ideas con el resto de grupos.

- **MATERIALES Y RECURSOS:**

Imágenes propuestas.

ANEXO 2

- **PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN:**

Los educadores deberán dinamizar la actividad sugiriendo las preguntas que puedan facilitar el diálogo entre los participantes y las imágenes. Por ejemplo:

¿qué te sugieren los colores de la imagen?

¿qué te sugieren las figuras de la imagen?

¿cómo se parece nuestro problema a esta imagen?

¿crees que el mensaje que transmite el cuadro puede aplicarse a nuestro problema?

¿qué ocurriría si nuestro problema se trasladara, imaginariamente, al lugar que sugiere la imagen?, etc.

- **FUENTE:**

Ponti, profesor de EADA (Escuela de negocios internacional de Alta Dirección y Administración de empresas de Barcelona), en su libro "La Empresa Creativa" publicado en 2001.

Nombre de la Actividad:

Scamper (basado en la técnica del mismo nombre)

- **OBJETIVOS DEL PENIA SOBRE LOS QUE REFLEXIONAR:**



LAS POLÍTICAS DE INFANCIA



MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y TIC'S



LAS SITUACIONES DE RIESGO O EXCLUSIÓN SOCIAL

- **ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:**

Generar ideas o propuestas, para buscar soluciones a problemas, y para evaluar acciones y propuestas.

- **EDAD RECOMENDADA:**

12 a 17 años.

- **DURACIÓN:**

1 h 30 minutos.

- **DESARROLLO:**

Actividad de análisis y reflexión grupal.

“SCAMPER” son las iniciales de una lista de verificación generadora de ideas. Cada inicial corresponde a un verbo de acción, que sugiere volver a mirar una situación que ya conocemos, pero desde una nueva óptica.

Los verbos son los siguientes:

- **SUSTITUIR**
- **COMBINAR**
- **ADAPTAR**
- **MODIFICAR**
- **PONER OTROS USOS**
- **ELIMINAR**
- **REORGANIZAR**

El grupo de participantes escoge un tema sobre el que quiera reflexionar, por ejemplo: “los anuncios publicitarios no fomentan valores humanos”. Ese tema puede haber sido seleccionado previamente, a través de otra dinámica, de entre los problemas que detectan en un determinado tema de interés (por ejemplo una lluvia de ideas, o similar), o puede ser sugerido por el educador/a.

Se divide al total de participantes en pequeños grupos. A cada grupo se le entrega una tarjeta con la redacción del problema, y una cartulina A4 con la lista SCAMPER de verbos y las preguntas asociadas.

Cada grupo deberá destinar cinco minutos a reflexionar sobre el problema desde la perspectiva que ofrece cada verbo del SCAMPER. Destinarán cinco minutos a cada verbo, así que en total deberán invertir 35 minutos en la reflexión sobre el problema, dando respuesta a las diferentes preguntas. Las ideas y propuestas se anotarán en la cartulina, a continuación de cada letra.

Posteriormente se pondrá en común el resultado de cada grupo, elaborando, si lo desearan, un escrito con las sugerencias e ideas aportadas.

- **SUGERENCIAS METODOLOGICAS:**

Los grupos pueden hacerse de forma aleatoria o a través de un juego de división de grupos.

Existen dos formas de utilizar esta técnica. Para los participantes mayores es suficiente ofrecer la lista SCAMPER con los verbos, sin necesidad de especificar las preguntas, dejando que sean ellos los que se pregunten acerca de las posibilidades de aplicar cada verbo al problema. Deberán escribir las preguntas surgidas, y las respuestas.

Para los más pequeños cada letra del SCAMPER deberá ir acompañada de las preguntas que ayuden a aplicar el verbo a la revisión del problema.

En ambos casos, tras la puesta en común, sería positivo que un grupo de voluntarios se encargara de recoger todas las propuestas, las ideas surgidas, las nuevas preguntas, y demás sugerencias, y elaboraran con todo ello un documento para enviar a las autoridades locales.

- **MATERIALES Y RECURSOS:**

Cartulinas, bolígrafos y tarjetas.

- **PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN:**

En el SCAMPER las preguntas acompañan a cada una de las letras que forman la palabra. Deben estar especificadas previamente, para que en cada letra se reflexione únicamente desde esa perspectiva. Algunas preguntas adecuadas al tema que hemos puesto en el ejemplo anterior serían:

¿Qué habría que **sustituir** en los anuncios?

¿Qué cosas no se pueden **sustituir**?

¿Cómo deberían **combinarse** los anuncios?

¿Podrían anunciarse varias cosas a la vez?

¿Cómo deberían **adaptarse** a nuestros horarios?

¿Cómo deberían **adaptarse** a nuestros intereses?

¿Qué habría que **modificar** para mejorar los mensajes sobre valores?

¿Para qué deberían servir los anuncios, realmente?

¿Qué tipo de anuncios deberían **eliminarse**?

¿En qué lugar debería haber más o menos anuncios publicitarios?...y así con todas las preguntas.

Las orientaciones generales para definir las preguntas serían::

Sustituir. (Sustituir cosas, lugares, procedimientos, gente, ideas...)

Combinar. (Combinar temas, conceptos, ideas, emociones...)

Adaptar. (Adaptar ideas de otros contextos, tiempos, escuelas, personas...)

Modificar. (Añadir algo a una idea o un producto, transformarlo)

Utilizarlo para otros usos. (extraer las posibilidades ocultas de las cosas)

Eliminar. (Sustraer conceptos, partes, elementos del problema)

Reordenar. (o invertir elementos, cambiarlos de lugar, roles...)

- **FUENTE:**

SCAMPER es una técnica de creatividad o de desarrollo de ideas creativas elaborada por:

http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Bob_Eberlee&action=edit&redlink=1 \o "Bob Eberlee (aún no redactado)" Bob Eberlee a mediados del siglo XX, publicada en su libro con el mismo nombre. Adaptada también por www.neuronilla.com

Nombre de la Actividad:

Indicios

- **OBJETIVOS DEL PENIA SOBRE LOS QUE REFLEXIONAR:**



SITUACIONES DE RIESGO O EXCLUSIÓN SOCIAL



SITUACIONES DE CONFLICTO SOCIAL

- **ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:**

Sensibilizar sobre situaciones de riesgo de exclusión o conflicto social.

- **EDAD RECOMENDADA:**

8 a 17 años.

- **DURACIÓN:**

1 h 30 minutos.

- **DESARROLLO:**

Juego de grupo que consiste en organizar dos equipos que compiten entre sí por resolver un enigma que se plantean mutuamente.

Se divide al grupo en dos o tres subgrupos, que deben reunirse con cierta distancia un grupo de otro, para no escucharse en la primera parte del juego.

Cada subgrupo elige una situación sobre la que quiere hacer pensar, y la define a través de diez frases. Las primeras frases tendrán mayor complejidad, y las últimas definirán cada vez mejor la situación.

Cada grupo de edad adaptará los indicios a lo que saben del tema, lo que les preocupa, y a su propio lenguaje.

Una vez terminada esta primera parte, los pequeños grupos comienzan a jugar. Un miembro de cada grupo deberá leer el primer “indicio” (la primera frase) a los equipos contrarios, y estos tendrán un minuto para reflexionar. Así se irán turnando los equipos en revelar los “indicios” de esas situaciones.

Sólo hay una (o dos, como mucho) posibilidades de respuesta por grupo, así que hay que tenerlo muy claro. Según el número de indicios que un grupo haya necesitado para adivinar la situación, ganará más o menos puntos.

Los puntos se distribuyen así:

Si se resuelve la situación correctamente en el Indicio número 1= 50 puntos.

- en el Indicio número 2= 45 puntos.
- en el Indicio número 3= 40 puntos.
- en el Indicio número 4= 35 puntos.
- en el Indicio número 5= 30 puntos.
- en el Indicio número 6= 25 puntos.
- en el Indicio número 7= 20 puntos.
- en el Indicio número 8= 15 puntos.
- en el Indicio número 9= 10 puntos.
- en el Indicio número 10= 5 puntos.

Una vez que se hayan leído los diez indicios por grupo, y se hayan agotado los intentos de respuesta, ganará el grupo que haya conseguido terminar con más puntos.

Por ejemplo: Situación planteada por el grupo A: Delincuencia juvenil.

Indicios:

1. En algunas carreras universitarias se estudia este fenómeno.
2. Cada sociedad tiene la suya propia.
3. En el periódico a veces salen noticias de esto.
4. No distingue entre ricos y pobres, ni entre hombres o mujeres. Se da en todo el mundo.
5. Ninguno del grupo ha contado nunca nada de esto.
6. Para resolverlo hace falta un juez.
7. Tiene que ver con la inadaptación juvenil.
8. Si no se resuelve cuando la persona es joven, se puede convertir en un delincuente adulto.
9. Esta situación tiene que ver con los jóvenes que comenten delitos.
10. Es el nombre que recibe el fenómeno de la delincuencia en menores de edad.

Para saber cómo se hace el recuento de puntos, imaginemos que una vez formulado en voz alta por el grupo A, el indicio número 1, los participantes del grupo B creen saber de qué se trata, pero esperan un poco, y cuando escuchan el indicio número 4, deciden responder. Así que dicen: “Ya tenemos la respuesta. Vuestra situación es la delincuencia de los jóvenes”. Como han acertado en el cuarto indicio, han ganado 35 puntos.

- **SUGERENCIAS METODOLÓGICAS:**

Los grupos pueden hacerse de forma aleatoria o a través de un juego de división de grupos.

Los educadores deberán supervisar la redacción de los indicios, pues puede que haya situaciones que no sean fáciles de adivinar, simplemente porque no estén redactadas con precisión.

Hay que prevenir también que los participantes compliquen demasiado los indicios, o que se dejen llevar en exceso por la imaginación o el sentido del humor. Será positivo potenciar la creatividad para que la actividad sea emocionante, pero con el límite anteriormente descrito.

- **MATERIALES Y RECURSOS:**
folios, bolígrafos.
- **PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN:**
 - ¿Ha sido fácil adivinar las situaciones?
 - ¿Habéis descubierto aspectos nuevos de las situaciones descritas?
 - ¿Creéis que esas situaciones existen en nuestro municipio?
 - ¿Alguien del grupo tenía conocimiento previo de algunos de los problemas que se han nombrado?
 - ¿Quiénes son las personas del grupo mejor informadas de estas situaciones?
 - ¿Quiénes son las personas del municipio mejor informadas de estas situaciones?
 - ¿Qué cosas os han sorprendido más, o era la primera vez que las escuchabais?
- **FUENTE:**
Basado en el Juego de Mesa “Indicios” de CEFA

Nombre de la Actividad:

Zoom

- **OBJETIVOS DEL PENIA SOBRE LOS QUE REFLEXIONAR:**



INFORMACIÓN ACERCA DE LA SITUACIÓN DE LA INFANCIA



ENTORNO



MEDIOS DE COMUNICACIÓN

- **ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:**

Evaluar, y para sondear y recoger opiniones.

- **EDAD RECOMENDADA:**

8 a 17 años.

- **DURACIÓN:**

1 h 30 minutos.

- **DESARROLLO:**

Concurso en el que varios grupos compiten por adivinar una imagen que se muestra parcialmente.

Se divide a los participantes en pequeños grupos.

A cada grupo se le entrega una foto (o se muestra a todos los grupos a la vez). La foto muestra el detalle de una imagen más grande. Deben averiguar a qué lugar o a qué persona, en definitiva: a qué imagen corresponde ese detalle. Se les da un tiempo de reflexión común, y tendrán la posibilidad de dar una respuesta.

Si no aciertan a qué imagen pertenece el detalle, se les entregará una foto con el detalle dentro de una imagen más amplia, que aporta más información. Tendrán de nuevo un tiempo de reflexión, y de nuevo la posibilidad de dar una respuesta.

En total, hay cuatro fotografías, cuatro ampliaciones, emulando el “efecto zoom”, hasta llegar a la instantánea final, la que revela con claridad qué situación, qué objeto o qué imagen es el objeto de la dinámica.

Los participantes deberán averiguar cuanto antes qué es lo que les están mostrando en las fotografías.

Pueden hacerse varias rondas del juego, con varios juegos de imágenes, y diferentes temas sobre los que reflexionar. Con cada imagen acertada se conseguirán puntos de premio.

Si la imagen se acierta en el detalle 1, se conseguirán 20 puntos

en el detalle 2, se conseguirán 15 puntos

en el detalle 3, se conseguirán 10 puntos

en el detalle 4, se conseguirán 5 puntos

Gana el grupo que más puntos consiga. Una vez finalizada la actividad, se destinará un tiempo a la reflexión común, en grupo grande.

- **SUGERENCIAS METODOLÓGICAS:**

Los grupos pueden hacerse de forma aleatoria o a través de un juego de división de grupos.

La dinámica puede hacerse más interesante si se pide a los participantes que dediquen un día a hacer fotografías de las zonas del barrio que deseen, o de las situaciones que les interesen, y se las entreguen a los educadores. Esto conlleva una mayor carga horaria de actividad que la señalada en los datos introductorios de la ficha.

Posteriormente serán los educadores quienes trabajarán las imágenes de la forma que se explica a continuación, y organizarán el concurso “ZOOM”.

Para preparar el ZOOM de cada imagen se debe extraer un detalle sobre el que llamar la atención, y ampliarlo. Se sacarán 4 reproducciones de cada foto, partiendo del detalle, y cada una de las tres restantes ofrecerá más información (se mostrará más parte de la fotografía total), hasta llegar a la fotografía final.

Las fotografías también pueden ser realizadas por los educadores, escogiendo aquellas situaciones sobre las que quieren debatir.

- **MATERIALES Y RECURSOS:**

Cámara fotográfica digital (una o varias), PC para revelar y editar las fotografías, impresora de color, papel fotográfico, folios y bolígrafos.

- **PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN:**

¿Cuál ha sido la imagen más impactante?

¿Y la más conocida, la más habitual?

¿Os habíais fijado antes en alguno de esos detalles?

¿Creéis que la gente está bien informada acerca de estas situaciones?

¿Creéis que estas imágenes reflejan la realidad?

¿Todo el mundo ha reconocido las imágenes finales?

¿Hubierais hecho fotos de algún sitio o situación que os parezca importante, y que no haya salido en la actividad?

¿Deberían salir estas imágenes en la prensa o en la televisión?

¿Qué noticias deberían acompañar a estas imágenes?

¿En qué ha cambiado vuestra opinión de los sitios, objetos, personas o situaciones, después de aplicar el zoom?

- **FUENTE:**

Deseis S.L.

Nombre de la Actividad:

Historia en cinco pasos

- **OBJETIVOS DEL PENIA SOBRE LOS QUE REFLEXIONAR:**



EDUCACIÓN

- **ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:**

Sondear, valorar y proponer.

- **EDAD RECOMENDADA:**

8 a 17 años.

- **DURACIÓN:**

1 h 30 minutos.

- **DESARROLLO:**

Actividad de creatividad grupal, que consiste en elaborar una historia, siguiendo cinco sencillos pasos. Se explicará a los participantes que las historias hacen referencia a la vida en los colegios e institutos (como se sugiere en las historias adjuntas en el Anexo).

Se organiza al grupo en filas o círculos de cinco personas. Pueden ser grupos con menos participantes, si fuera necesario, pero no con más.

Se entrega a todos los participantes un folio en el que viene escrita una historia que se estructura en cinco párrafos, pero en ellos hay algunos espacios vacíos que cada participante deberá completar. Cuando el educador/a lo indique, todos los participantes deberán completar el párrafo primero, dando comienzo así a la historia. No podrán escribir en los demás párrafos.

Cuando el educador/a lo pida, doblarán el folio de tal forma que se oculte el párrafo primero, pero quede a la vista el resto de la historia. Tras esto, cada participante pasará el folio correctamente doblado, al compañero/a situado a continuación (detrás o a un lado), que a su vez también estará pasando el suyo a otro compañero/a.

Cuando todos los participantes tengan la historia de nuevo en sus manos, el educador/a dará tiempo para que cada uno complete el segundo párrafo de la historia... ¡sin leer el párrafo anterior!

Se repiten los pasos anteriormente descritos hasta completar la historia. El educador/a recogerá las historias y las distribuirá aleatoriamente entre los participantes, y se leerán todas las historias finales.

Las historias que se sugieren en el ANEXO están relacionadas con la percepción de la vida escolar, sus dificultades y las propuestas sobre algunos temas escogidos.

- **SUGERENCIAS METODOLOGICAS:**

Los grupos pueden hacerse de forma aleatoria o a través de un juego de división de grupos.

Los educadores/as deberán insistir en la importancia de que los participantes no lean los párrafos que han completado los compañeros anteriormente. También deberán advertir que las historias no deben incluir comentarios ofensivos o hirientes sobre ninguna persona, así como tampoco palabrotas o expresiones groseras.

Hay que prevenir que un exceso de creatividad, sentido del humor o imaginación, aleje a los participantes del objetivo de la actividad.

En ocasiones es conveniente que sean los propios educadores/as quienes lean en voz alta las historias finales, garantizando así el anonimato de los autores, y pudiendo modificar, sobre la marcha, las expresiones inadecuadas que hayan podido escribir algunos de los participantes.

Por último, las historias pueden diseñarse adaptándolas a los temas sobre los que se quiera reflexionar.

- **MATERIALES Y RECURSOS:**

Fotocopias y bolígrafos. Ver ejemplos en:

ANEXO 3

- **PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN:**

¿Qué historia os ha gustado más?

¿Cuál os ha parecido más interesante, más emocionante, más dramática, etc.?

¿Creéis que las situaciones que han salido en la historia son reales?

¿Hay alguna situación que os hubiera gustado relatar, pero os habéis acordado más tarde?

¿Se han repetido en muchos casos las mismas situaciones?

¿Cuáles ha sido las ideas más positivas que han salido en las historias?

¿Qué percepciones u opiniones crees que tienen tus compañeros sobre el entorno escolar?

¿Qué pensarían los profesores si leyeran estas historias?

¿Qué pensarían vuestras familias si leyeran estas historias?

- **FUENTE:**

Deseis S.L.

Nombre de la Actividad:

Museo increíble

- **OBJETIVOS DEL PENIA SOBRE LOS QUE REFLEXIONAR:**



SENSIBILIZACIÓN EN DERECHOS



PARTICIPACIÓN

- **ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:**

Para buscar nuevas soluciones a problemas persistentes, y para proponer y sugerir cambios.

- **EDAD RECOMENDADA:**

8 a 17 años.

- **DURACIÓN:**

Dos horas.

- **DESARROLLO:**

Actividad de creatividad individual o grupal, a través de la expresión plástica.

Con una serie de materiales seleccionados, los participantes, individualmente o en parejas, deberán elaborar objetos increíbles, inexistentes en nuestro mundo real, pero enormemente necesarios, que participarán en la exposición permanente del Museo Increíble.

Los objetos deberán servir para conseguir algunos de los objetivos propuestos en el grupo, en relación a los temas elegidos.

Por ejemplo:

Tema: Que llegue la información directamente a los chicos y chicas.

Objeto increíble inventado por un participante: Un radiolápiz al que se envía la información por ondas y escribe en el momento el mensaje, estés donde estés.

- **SUGERENCIAS METODOLÓGICAS:**

Los temas seleccionados deberán ser escogidos por el grupo de participantes, bien en la misma sesión, o en una sesión anterior, a través de alguna dinámica grupal de análisis y reflexión (debate, lluvia de ideas, audiovisuales, etc.). Deberán ser temas concretos, dentro de los objetivos estratégicos que orientan la actividad: Sensibilización en Derechos y Participación

Cada participante deberá trabajar en secreto en su objeto, y no será hasta el final, en la exposición, cuando se le pedirá que explique su invento. En ese momento tendrá que responder a las preguntas de los demás inventores y visitantes de la exposición.

Los objetos pueden ir acompañados de una ficha técnica, en la que se expliquen los materiales utilizados, la tecnología utilizada, el coste, los riesgos o peligros que puede suponer, etc.

Es buena idea dejar cinco minutos, antes de empezar a utilizar los materiales, para pensar acerca del objetivo, preguntar a los compañeros, anotar las ideas, etc. Y así luego poder enfrentar la tarea creativa con las dudas resueltas.

Los educadores podrán tener pensadas algunos temas y objetos, por si a algún participante no se le ocurre qué puede construir.

- **MATERIALES Y RECURSOS:**

Objetos de deshecho reutilizables, cartulinas, pegamento, celo, tijeras, cinta aislante, chinchetas, bridas, telas, papel celofán de colores, limpiapipas, pajitas de refresco, pinzas de la ropa, cuerda de pita, ceras de colores, rotuladores, globos, etc.

Ficha técnica

ANEXO 4

- **PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN:**

¿Se han dado soluciones a todos los temas?

¿Cuál ha sido el objeto que más te ha gustado? ¿Y el más útil?

¿Cuál crees que es el más urgente? ¿Y el más “posible”?

¿A qué lugares enviarías estos objetos y por qué?

¿A qué personas enseñarías estos objetos, y por qué?

¿Te sientes orgulloso de tu invento? ¿Crees que en la vida real haces cosas que ayudan a mejorar situaciones de desigualdad o de desventaja?

¿Qué es más importante, participar haciendo cosas o dando ideas?

- **FUENTE:**

Deseis S.L.

Nombre de la Actividad:

Parecidos razonables

- **OBJETIVOS DEL PENIA SOBRE LOS QUE REFLEXIONAR:**



CONOCER LA SITUACIÓN DE LA INFANCIA

- **ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:**

Generar ideas y buscar soluciones a problemas conocidos.

- **EDAD RECOMENDADA:**

8 a 17 años.

- **DURACIÓN:**

1 hora y 30 minutos.

- **DESARROLLO:**

Dinámica de reflexión individual y grupal.

El grupo decide reflexionar sobre un tema que ha escogido en sesiones anteriores, o al que dedica un tiempo antes de empezar esta actividad.

Se reúne al grupo en torno a una mesa o panel, en el que pueden encontrar un gran número de tarjetas o cartulinas, con imágenes seleccionadas. Todos deberán observar las representaciones, pensando en qué relación pueden guardar con el tema escogido.

Cuando el educador/a indique, todos a la vez, o por turnos, deberán coger al menos tres imágenes que tengan una relación (un “parecido razonable”) con lo que estamos analizando.

Las imágenes son variadas, hacen referencia a diversos ámbitos y escenarios de la vida cotidiana alrededor del mundo. Algunas son fotos de objetos, rostros, animales, paisajes, dibujos, etc.

Una vez que se han seleccionado las imágenes, cada participante vuelve a ocupar su lugar inicial, y se inicia el debate, a través de las explicaciones que cada participante va dando sobre las imágenes que ha elegido.

Por ejemplo:

Tema: Los programas de TV dirigidos a la infancia.

Un participante X selecciona tres imágenes y las explica:

UN GATO: los gatos ven de noche, y hay algunos programas en horario infantil que deberían ser por la noche.

UN BARCO: le gustan los programas de viajes, pero no conoce ninguno para niños.

UN LIBRO: podría hacerse un catálogo de programación infantil mensual y entregarlo en los colegios.

- **SUGERENCIAS METODOLOGICAS:**

El tema seleccionado, dentro de lo que se quiere analizar, deberá ser lo más concreto posible.

La mejor forma de organizar esta dinámica es contar con al menos 100 imágenes, más o menos del mismo tamaño, montadas sobre cartulinas en DIN A 4.

En algunos casos puede pedirse a los participantes que seleccionen las imágenes sin cogerlas, y que anoten cuáles han seleccionado y por qué, para luego exponerlo en grupo sin sacar las cartulinas del lugar donde estén expuestas.

Es importante dinamizar la actividad, para que todos los participantes puedan dar su opinión y explicar sus fotos, dejando las preguntas y el debate para el final.

Será interesante que los educadores tomen nota de las explicaciones de las fotos, para poder luego utilizar esas informaciones en posteriores actividades de profundización sobre el tema.

Se puede utilizar la dinámica varias veces, seleccionando una sola foto, pero dando respuesta a varios temas. También se puede realizar la misma dinámica en grupos, en vez de individualmente, para que resulte más rápida, en función de las necesidades y capacidades del grupo.

- **MATERIALES Y RECURSOS:**

Fotografías sugeridas

ANEXO 5

- **PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN:**

¿Cuáles han sido los parecidos “más razonables”? ¿Y los más reales?

¿Qué imágenes te han parecido más impactantes?

¿Cuál es la foto que ha salido más veces?

¿Por qué crees que ha salido tanto?

¿Cuál es el problema que más nos afecta?

¿Cuál de estos problemas que hemos analizado es el más importante?

- **FUENTE:**

Deseis S.L.

Nombre de la Actividad:

Conflictcómic

- **OBJETIVOS DEL PENIA SOBRE LOS QUE REFLEXIONAR:**



SITUACIONES DE RIESGO O EXCLUSIÓN SOCIAL



SITUACIONES DE CONFLICTO SOCIAL

- **ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:**

Sondear y recoger opiniones, y para sensibilizar.

- **EDAD RECOMENDADA:**

12 a 17 años.

- **DURACIÓN:**

3 horas (a repartir en dos días)

- **DESARROLLO:**

Actividad creativa de reflexión individual y grupal, a través de la expresión plástica y literaria.

El primer día se destinará principalmente a elaborar el cómic.

Se dispone en la sala un espacio cómodo para dibujar, y se entrega a los participantes un cómic con viñetas en blanco, unas fotocopias en pegatina de los personajes principales (varias veces los mismos personajes), rotuladores, y los bocadillos para las frases.

Los participantes sabrán cual es el tema general, pero deberán elegir la situación concreta sobre la cual detenerse y hacer un análisis más completo. Para ello elaborarán una historia en la que transmitir un mensaje en relación al tema.

Deberían utilizar las casillas, los personajes y los bocadillos entregados, pudiendo pedir más si les hiciera falta. Pueden añadir los personajes que necesiten.

Al terminar el tiempo destinado para la actividad, los participantes entregarán los cómics a los educadores, quienes los fotocopiarán, encuadernarán y presentarán el segundo día, entregando una copia de todo el material a cada uno de los participantes, que podrán leerlos, comentarlos, y entablar el debate.

- **SUGERENCIAS METODOLOGICAS:**

Hay que tener en cuenta que los personajes entregados por los educadores tienen rasgos estereotipados, que obligan al participante a posicionarse con respecto a esas imágenes. Esto puede suscitar algunas dudas o sentimientos en los participantes, para lo que los educadores deberán estar preparados.

Por ejemplo. Personaje perteneciente a una banda juvenil, personaje con elevado nivel económico, personaje de origen extranjero, etc.

Habrà que advertirles de que eviten abusar de aquellas expresiones del lenguaje coloquial que puedan resultar ofensivas o groseras.

Si los educadores/as lo desean, antes de elaborar el documento final, podrán escanear y editar cada cómic, para darles cierta homogeneidad estética, o incluso para corregir algunas expresiones inadecuadas

Una vez elaborados, pueden entregarse los libros-cómic a aquellas personas o instituciones que los participantes consideren de interés.

También puede enmarcarse la actividad en un concurso, en el que se valore la calidad y la adecuación al tema.

- **MATERIALES Y RECURSOS:**

Plantillas propuestas

ANEXO 6

- **PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN:**

¿Qué cómic te ha gustado más?

¿Con qué personaje te identificas más?

¿Qué personaje te gusta menos?

¿Qué historia te ha parecido más real?

¿Qué historia crees que es menos habitual?

¿Te gustan los finales de cada historia?

¿Conoces de primera mano algunas de las situaciones que se cuentan?

¿Conoces, en persona, a alguien que te recuerde a estos personajes?

¿Cómo influyen las ideas previas que tenemos sobre las personas para hacer el cómic?

- **FUENTE:**

Deseis S.L.

Nombre de la Actividad:

Banco de ideas espaciales

- **OBJETIVOS DEL PENIA SOBRE LOS QUE REFLEXIONAR:**



SENSIBILIZACIÓN EN DERECHOS



CONOCER LA SITUACIÓN DE LA INFANCIA

- **ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:**

Generar ideas y propuestas.

- **EDAD RECOMENDADA:**

8 a 17 años.

- **DURACIÓN:**

1 hora.

- **DESARROLLO:**

Actividad de creatividad individual o grupal, a través de la expresión plástica.

El grupo de participantes leerá, para recordar, el listado de Derechos de la Infancia. Después de esto se formarán pequeños grupos a los que se explicará una pequeña historia:

“...el mundo está evolucionando muy rápidamente, y cada día surgen nuevos inventos que posibilitan que la sociedad evolucione: nuevos medicamentos, nuevas maquinarias, nuevas tecnologías, etc. Pero a veces los investigadores se olvidan de muchos de los problemas que afectan a la infancia en muchas partes del mundo, y es por ello por lo que han decidido reunir a un grupo de investigadores expertos para generar las mejores ideas y poder crear un Banco de Ideas. Los inventos que surjan de las ideas serán enviados al espacio, para que todas las civilizaciones que existan en el Universo se puedan beneficiar de ellos. Será el Banco de Ideas Espaciales”.

Posteriormente se organizarán grupos, parejas o se trabajará de forma individual, para imaginar cuáles serán estos inventos.

Para orientar la tarea a cada grupo, pareja o persona, se le entregará una ficha en la que figuran las necesidades más urgentes, a las que hay que dar respuesta con cada invento, **por ejemplo:**

Diseñar un Invento para que:

- Las familias sean más felices.
- Todos los niños y niñas jueguen.
- Los medios de comunicación den una imagen positiva de la infancia y la juventud.
- Las medidas judiciales que se adopten con los/las adolescentes que comenten una infracción, sean un servicio a la comunidad y un aprendizaje para el/la adolescente.
- Los niños y niñas extranjeros tengan los mismos derechos que las niñas y niños nacidos en España.
- Los niños y niñas conozcan cómo cuidar su salud y su bienestar.
- Los niños y niñas no sufran violencia de ningún tipo.
- No haya niñas y niños en situación de pobreza.
- Las niñas y niños opinen y sean escuchados por las personas adultas.
- Niñas y niños tengan acceso a una educación buena Una vez terminados los inventos, se pondrán en común en gran grupo, y alguien se encargará de recogerlos para pasarlos a limpio.

Como la idea es que los inventos trasciendan el tiempo y el espacio, se pueden meter en una cajita, sellarla con lacre, y buscar un día en el que hacer una pequeña excursión para esconder nuestra cajita en un lugar seguro del campo o la ciudad, con la ilusión de que en el futuro alguien la encuentra y pueda compartir nuestras intenciones.

- **SUGERENCIAS METODOLÓGICAS:**

El final de la dinámica es abierto: se puede entregar las cajita al alcalde del municipio, o llevarla al Banco de nuestro barrio y pedir que nos la guarden, o dejarla expuesta en un Centro Cultural, etc.

Cada participante, pareja o grupo, deberá trabajar en secreto en sus inventos, tomándose tiempo para pensar, y hasta el final no se les pedirá que expliquen sus inventos. En ese momento tendrán que responder a las preguntas de los demás inventores.

Los educadores podrán tener pensadas algunos inventos, por si a algún participante no se le ocurre qué puede responder

- **MATERIALES Y RECURSOS:**

Lápiz y bolígrafo. Fotocopia listado necesidades para inventos.

- **PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN:**

¿Se han dado soluciones a todos los temas?

¿Cuál ha sido el invento que más te ha gustado? ¿Y el más útil?

¿Cuál crees que es el más urgente? ¿Y el más “posible”?

¿A qué planetas enviarías estos inventos y por qué?

¿A qué personas enseñarías estos inventos, y por qué?

¿Te sientes orgulloso de tus inventos?

¿Crees que en la vida real haces cosas que ayudan a mejorar situaciones de desigualdad o de desventaja?

¿Qué es más importante, participar haciendo cosas o dando ideas?

- **FUENTE:**

Plataforma de Organizaciones de Infancia

ANEXOS

ANEXOS GUÍA

■ ANEXO 1: Baraja creativa.	50
■ ANEXO 2: Imágenes Imaginart	52-58
■ ANEXO 3: Historia en 5 pasos	59-62
■ ANEXO 4: Ficha técnica	63
■ ANEXO 5: Parecidos razonables	64-71
■ ANEXO 6: Conflictocómic	72-73

ANEXO 1

Baraja creativa



Anexo 1: Baraja creativa

MESA	SILLA	CAJA	TIJERA
PEGAMENTO	FAROLA	GAFAS	ÁRBOL
FUENTE	SEMÁFORO	PAPELERA	ORDENADOR
BOLSO	MECHERO	CALCETÍN	PALA
CUBO	LÁMPARA	VAGONETA	RUEDA
TELÉFONO	VASO	CUCHILLO	COLLAR
ANILLO	RELOJ	CALZONCILLO	PERFUME
DVD	LIBRO	TARTA	PINTAUÑAS

ANEXO 1

Baraja creativa



Anexo 1: Baraja creativa

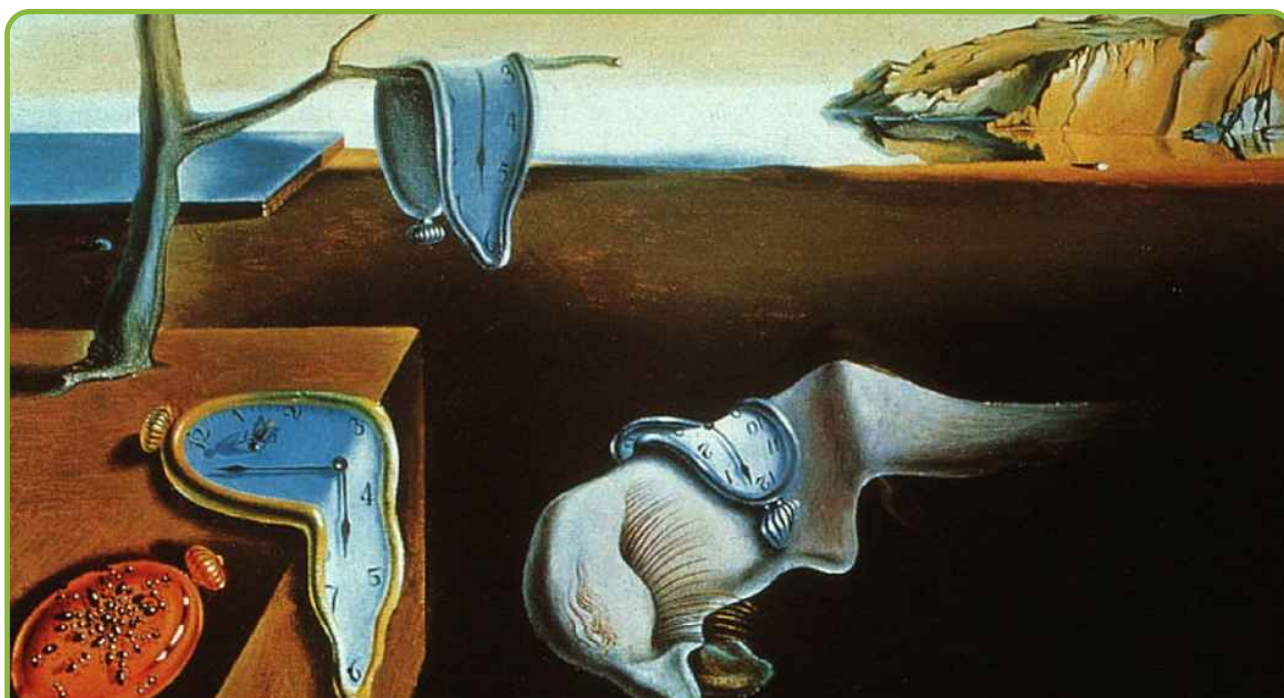
BROCHA	BALÓN	TOALLA	JABÓN
PARCHÍS	CUNA	BIBERÓN	CORBATA
CINTURÓN	ZAPATO	TIENDA DE CAMPAÑA	SACO DE DORMIR
LLAVE INGLESA	DESTORNILLADOR	MARTILLO	SÁBANA
ALMOHADA	TARJETA DE CRÉDITO	MONEDERO	FIGURITA DE PORCELANA
COJÍN	LLAVE	CANDADO	CUERDA
MICROONDAS	MALETÍN	CALCULADORA	REVISTA

ANEXO 2

Imágenes Imaginart I



"Viva la vida", Frida Kahlo



"La persistencia de la memoria", S. Dalí

ANEXO 2

Imágenes Imaginart II



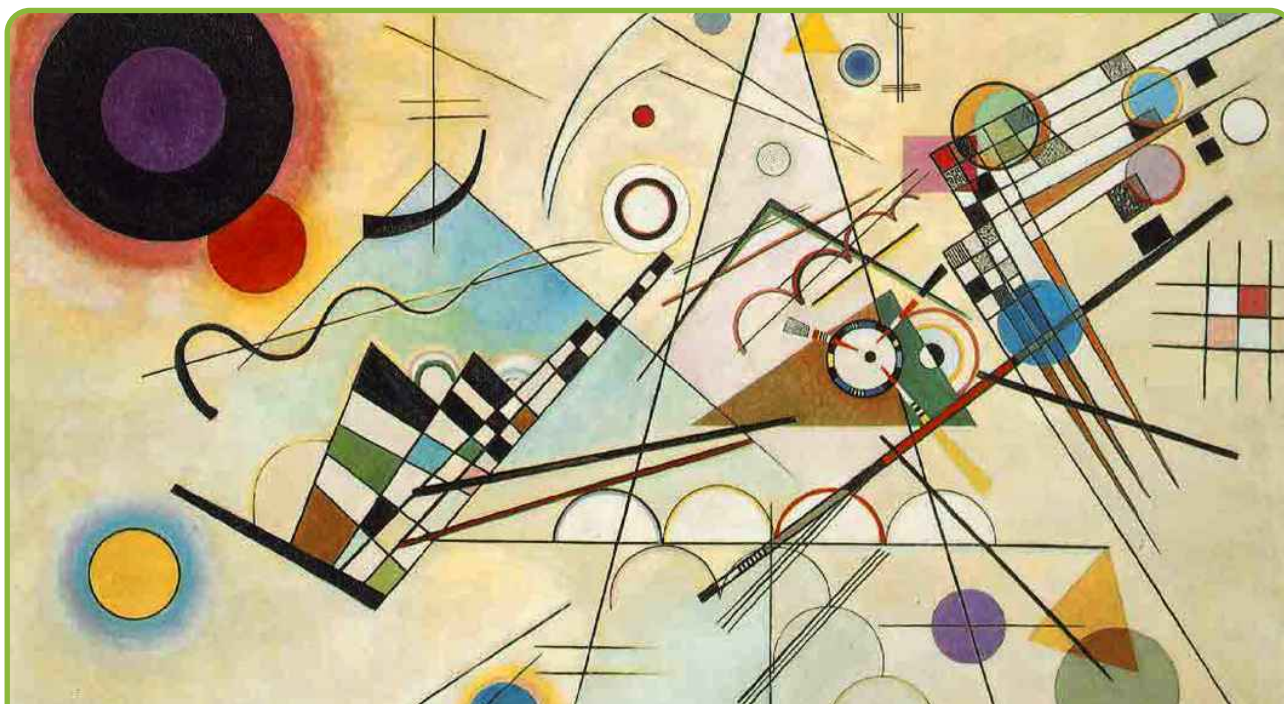
“La habitación de Arlés”, V. van Gogh



“Los tres músicos”, P. R. Picasso

ANEXO 2

Imágenes Imaginart III



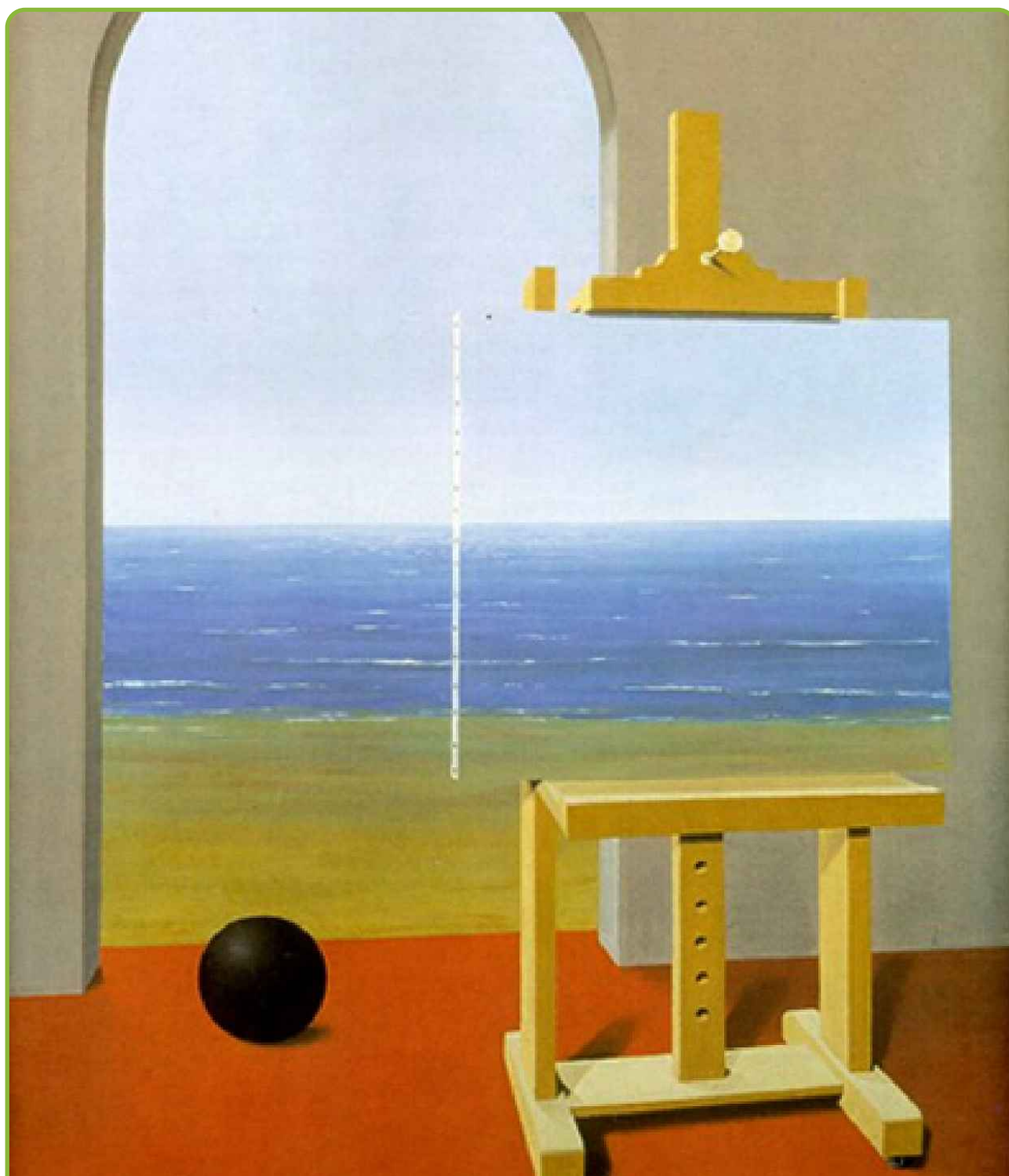
“Composición VII” W. Kandinsky



“Fiesta popular”, M. Mallo

ANEXO 2

Imágenes Imaginart IV



“La condición humana”, R. Magritte

ANEXO 2

Imágenes Imaginart V



“La llave del campo”, R. Magritte

ANEXO 2

Imágenes Imaginart VI



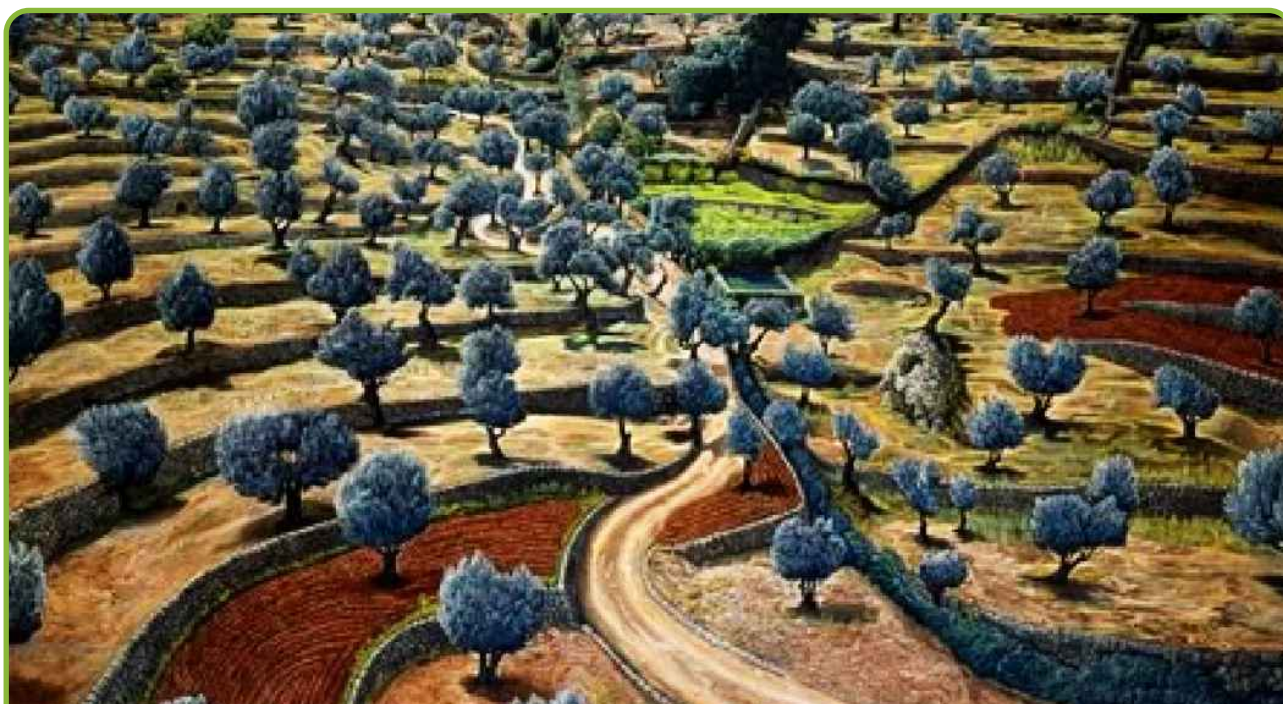
Obra de Remedios Varo



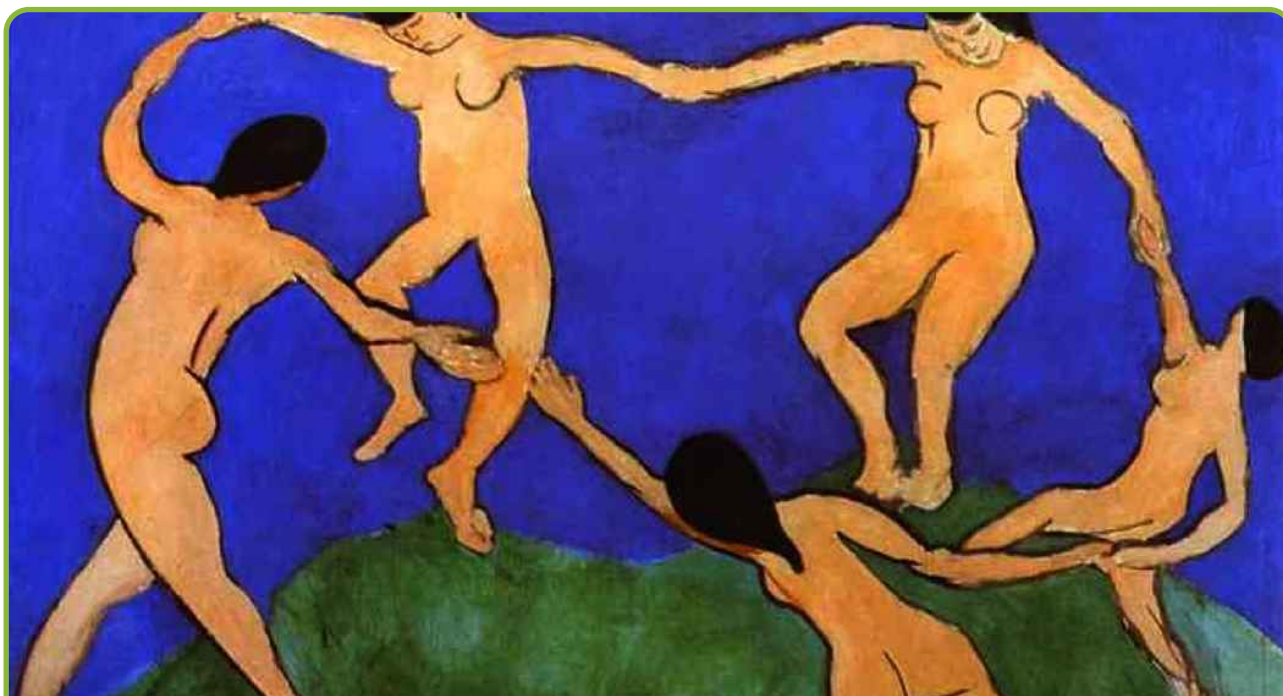
“El monje frente al mar”, C. D. Friedrich

ANEXO 2

Imágenes Imaginart y VII



“Camouflage”, M. Klarwein



“La danza”, H. Matisse

ANEXO 3

Historia en 5 pasos I

Anexo 3: Historia en 5 pasos

MODELO 1: DIRECTOR

1 El día que yo sea director/a de un colegio o instituto, lo primero que cambiaré será:

2 Pediré a:

que me den ideas de cómo mejorar el colegio o instituto.

3 En todas las clases habré:

4 Si surgen problemas de convivencia entre las alumnas y los alumnos haré:

para solucionarlos.

5 Cuando yo sea Director/a de un colegio o instituto cambiaré del edificio:

y colgaré a la entrada un cartel que diga:

ANEXO 3

Historia en 5 pasos II

Anexo 3: Historia en 5 pasos

MODELO 2: FAMILIAS

1

Cuando por las mañanas voy al colegio o instituto voy en:

Y me gustaría ir en:

2

En ocasiones las familias de los chicos y chicas podrían ir al colegio para hacer:

3

Me gustaría que las familias pudieran participar en actividades como...

Y opinar sobre:

4

Cuando les pido ayuda a mi familia con los deberes ellos me

porque

5

Cuando enseño a mi familia mis notas dicen...

Y a mí me gustaría que...

ANEXO 3

Historia en 5 pasos III

Anexo 3: Historia en 5 pasos

MODELO 3: PROFESORADO

1 Cuando estoy en clase atiendo a las explicaciones de mi profesor o profesora pero lo que menos me gusta es cuando me habla de...

Ojalá nos hablara de temas como:

2 Lo que más valoro de los/as profesores/as es:

sin embargo no me gusta cuando...

3 Si fuera profesor o profesora intentaría que mis clases se caracterizaran por:

4 Si fuera profesor/a utilizaría recursos como...

5 Si fuera profesor/a atraería la atención de mis alumnos/as con:

ANEXO 3

Historia en 5 pasos y IV

Anexo 3: Historia en 5 pasos

MODELO 4: ALUMNADO

1 Cuando acaban las vacaciones y hay que volver al colegio o al instituto, lo que deseo es que el nuevo curso sea:

2 Ojalá este nuevo curso haya cambiado:

Y en su lugar...



3 Entre los alumnos y alumnas hay ambiente porque

pero se podría mejorar haciendo



4 Este año me gustaría ser el delegado/a de mi clase para poder...

y participar en:



5 Me gustaría que en el colegio se me consultara más sobre...

y poder opinar acerca:

ANEXO 4

Ficha Técnica

Anexo 4: Ficha Técnica

FICHA DEL INVENTO

● NOMBRE DEL INVENTO
 DESCRIPCION DEL INVENTO

● PLANO DEL INVENTO MEDIDAS	VISTA FRONTAL	VISTA LATERAL
● MATERIALES UTILIZADOS	MATERIALES TERRESTRES	MATERIALES EXTRATERRESTRES

● TECNOLOGIA UTILIZADA

● COSTE TOTAL DEL INVENTO

● RIESGOS Y PELIGROS PARA EL SER HUMANO	POR UTILIZACION INDEBIDA POR EXPOSICION, INGESTION, ETC

● OBSERVACIONES DEL INVENTOR/A

ANEXO 5

Parecidos razonables I



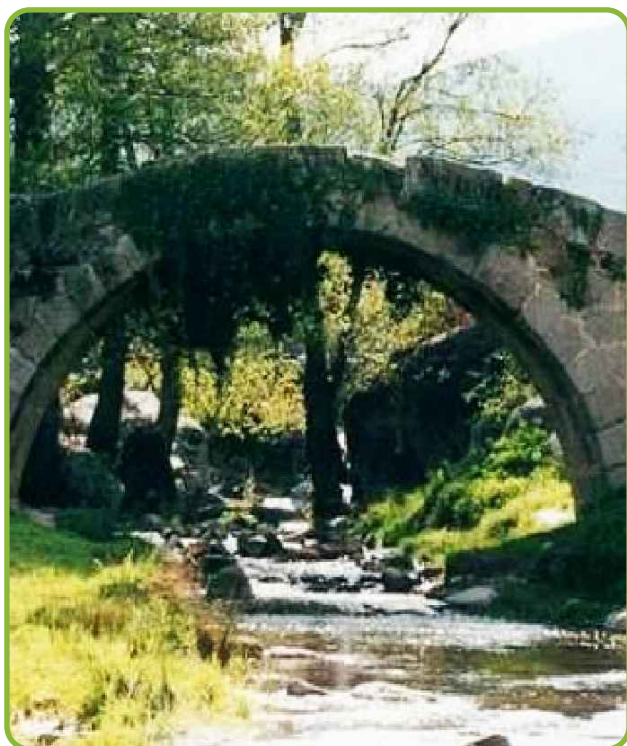
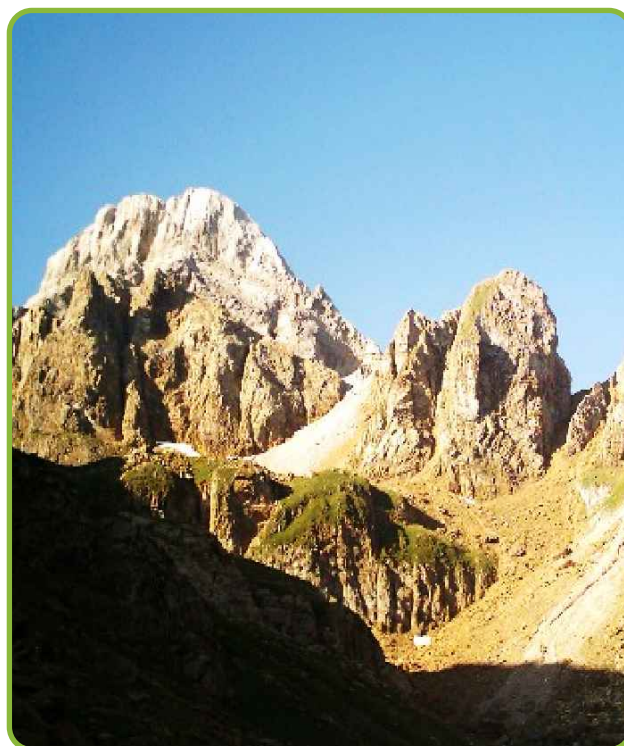
ANEXO 5

Parecidos razonables II



ANEXO 5

Parecidos razonables III



ANEXO 5

Parecidos razonables IV



ANEXO 5

Parecidos razonables V



ANEXO 5

Parecidos razonables VI



ANEXO 5

Parecidos razonables VII



ANEXO 5

Parecidos razonables y VIII



ANEXO 6

Conflictcómic

Personajes extraídos de la página web www.toonlet.com



Mario



Elena



Paula



Jonathan



Vanessa



Ninji



Carmelo



Albert



Hassan



Elisabeth



Paquito



Haruki

ANEXO 6

[illegible]

EVALUACIÓN FINAL

Hemos terminado de trabajar las actividades que nos ayudarán a Reinventar el Plan Nacional de Infancia y Adolescencia, y queremos conocer tu opinión del trabajo que hemos realizado juntos y juntas.

¡Es sólo un minuto y nos ayudarás a mejorar en el futuro!

¡Gracias!

- ¿Cuál es la actividad que te ha gustado más y por qué?

- ¿Y cuál te ha gustado menos?

- ¿Cuál crees que es el mayor problema que tienen los niños, niñas y adolescentes?

- ¿Crees que has aportado ideas para mejorar los problemas de la Infancia y la Adolescencia después de haber realizado estas actividades?

- ¿Crees que han surgido ideas que se pueden llevar a la práctica?

- Por último, te pedimos que nos pongas una calificación general, del 1 al 10, en los siguientes apartados:

Las actividades ¿han servido para generar ideas que mejoren la situación de la Infancia y Adolescencia en tu ámbito cercano y/o en España?

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐

Los juegos y dinámicas ¿te han resultado interesantes?

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐

También puedes enviar esta ficha de evaluación al correo cdn@plataformadeinfancia.org

Muchas Gracias por dedicarnos tu tiempo e interés

Para continuar este trabajo...

Si te ha resultado útil e interesante lo expuesto en esta Guía de trabajo y quieres seguir profundizando en el Análisis o Desarrollo de nuevas propuestas con tu Asociación, Entidad, Grupo, etc. no dudes en ponerte en contacto con la Plataforma de Organizaciones de Infancia: **cdn@plataformadeinfancia.org**

Estaremos encantados y encantadas de poder atenderte y buscar el mejor modo de acompañarte en los procesos de trabajo a desarrollar con la infancia, adolescencia y juventud en tu territorio.

SUBVENCIONA:

